

BAB I

PENDAHULUAN

Kemajuan suatu bangsa dapat dilihat melalui kualitas sumber daya manusianya. Dengan demikian pendidikan menjadi suatu hal yang sangat penting, karena melalui pendidikanlah generasi muda Indonesia dibina untuk menjadi manusia yang tangguh sehingga nantinya diharapkan mampu mengangkat harkat dan martabat bangsanya di Indonesia.

Dalam rangka mewujudkan manusia yang berkualitas maka pemerintah menyelenggarakan beragam pelayanan pendidikan, baik dari jenisnya, jalur maupun jenjang mulai dari tingkat terendah hingga tingkat tinggi. Hal ini dipahami dari konsepsi Islam bahwa proses pendidikan itu berlangsung kapan dan dimana saja selama manusia hidup dimulai dari buaian sampai keliang lahat. Menyahuti hal demikian itu pendidikan anak harus dimulai sejak dini, agar anak mampu mengembangkan potensinya secara optimal. Hal ini dikarenakan pada masa usia dini adalah masa-masa keemasan yakni masa yang paling penting mengembangkan semua aspek perkembangan. Dan pada masa ini pula otak anak mengalami perkembangan dengan sangat pesat.

Dengan anak mengikuti pendidikan prasekolah seperti playgroup atau yang lain semacamnya maka anak akan memiliki kematangan sosial yang baik dimana anak menjadi lebih mandiri, disiplin, dan mudah diarahkan untuk menyerap ilmu pengetahuan secara optimal. Hingga saat ini ada beragam pelayanan pendidikan prasekolah yang diselenggarakan di Indonesia sebagai bentuk perhatian pemerintah terhadap pendidikan anak usia dini seperti Kelompok Bermain dan Taman Kanak-kanak (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan), Tempat Penitipan Anak (Departemen Sosial), Bina Keluarga Balita (Kantor Menteri Negara

Urusan Peranan Wanita dan Badan Koordinasi Keluarga Berencana). Untuk pemahaman lebih lanjut mengenai pendidikan prasekolah dan hal-hal yang berkaitan dengannya akan dibahas pada bab selanjutnya.

BAB II

PENDIDIKAN PRASEKOLAH

A. HAKIKAT PENDIDIKAN PRASEKOLAH

1. Pengertian dan Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak (Yuliani Nurani Sujiono, 2009:7). Usia dini merupakan usia dimana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Usia dini disebut sebagai usia emas (*golden age*). Makanan yang bergizi yang seimbang serta stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan tersebut. Jamaris (2006: 19) mengungkapkan bahwa perkembangan merupakan suatu proses yang bersifat kumulatif artinya perkembangan terdahulu akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya, oleh sebab itu apabila terjadi hambatan pada perkembangan terdahulu maka perkembangan selanjutnya cenderung akan mendapat hambatan. Hasil riset di bidang pendidikan membuktikan bahwa masa anak-anak atau lebih tepatnya masa anak usia dini merupakan periode emas perkembangan anak dilihat dari berbagai aspek. Baik dalam perkembangan intelektual atau daya serap otak sebagaimana yang dikemukakan oleh Benyamin S. Bloom (Diktentis:2003) anak pada usia 0-4 tahun mencapai 50%, 0-8 tahun sebesar 80% dan 0-18 tahun daya serap otak sebesar 100% (Direktorat Tenaga Teknis, 2003). Hal ini berarti, 0-4 tahun justru merupakan usia paling menentukan keberhasilan dan kualitas anak. Usia 4-8 tahun daya serap anak tinggal 30%, dan untuk rentang 8-18 tahun perkembangan intelektual anak malah tinggal 20%. Tidak hanya dilihat dari aspek perkembangan otak, masa usia dini juga merupakan periode penting dalam perkembangan aspek sosial emosional, spiritual

maupun perkembangan fisik setiap anak dan jika terabaikan akan berakibat buruk bagi perkembangan anak selanjutnya.

Setiap anak adalah individu yang unik, karena masing-masing anak memiliki karakteristik yang berbeda antara satu sama lainnya. Oleh karena itu, setiap anak tidak dapat diperlakukan sama dengan yang lainnya. Setiap anak memiliki gaya belajar dan tingkah laku yang berbeda sehingga membutuhkan rangsangan dan latihan yang berbeda pula sesuai dengan karakteristik masing-masing anak. Namun secara umum, perkembangan karakteristik anak dapat diklasifikasikan berdasarkan rentang usianya. Hal ini seperti yang diungkapkan dalam konsep *Early Childhood Development* bahwa:

Every child is a unique person with an individual temperament, learning style, family background, and pattern and timing of growth. There are, however, universal, predictable sequences of growth and change that occur during the first nine years of life. As children, that need different types of stimulation and interaction to exercise their evolving skills and to develop new ones. At every age, meeting basic health and nutritional needs are essential.

Lebih lanjut dalam *early childhood education* dijelaskan tentang tahap perkembangan anak usia 3-5 tahun sebagai berikut:

What children do: have a longer attention span; act silly, boisterous, may use shocking language; talk a lot, ask many questions; want real adult things, keep art projects; test physical skills and courage with caution; several feelings in dramatic play; like to play with friends; do not like to lose; share and take turns sometimes. What children need; in addition to the above, opportunities to; develop fine motor skills continue expanding language skills by talking, reading, and singing; learn cooperation by helping and sharing; experiment with prewriting and prereading skills. (Brewer, Jo An, 2007)

Apa yang dilakukan anak; anak biasanya mempunyai perhatian yang lebih pada gerakan-gerakan yang lebih leluasa; bertindak bodoh, ribut menggunakan bahasa yang dianggap tidak pantas; banyak bicara, bertanya; menginginkan sesuatu orang biasa, memiliki seni dengan hati-hati; memunculkan perasaan dengan bermain peran; suka bermain dengan teman; berbagai dan kadang-kadang dapat bekerjasama. Apa yang anak butuhkan; yang diinginkan anak adalah kesempatan untuk

mengembangkan motorik halus; memperluas kemampuan bahasa dengan berbicara, membaca dan bernyanyi; belajar bekerjasama dengan saling membantu dan berbagi; mencoba kemampuan menulis dan membaca awal.

Berdasarkan uraian di atas, maka orang dewasa hendaknya lebih dapat memahami setiap anak sekaligus dengan karakteristiknya. Sehingga baik orang tua maupun guru dapat membantu anak mendewasakan dirinya dalam setiap kesempatan. Stimulasi dan interaksi yang diberikanpun hendaknya berbeda sesuai dengan karakteristik masing-masing anak. Faktor lingkungan yang sangat menentukan dalam perkembangan anak. Di samping itu, anak juga membutuhkan asupan gizi yang cukup untuk pertumbuhan fisiknya karena dapat menjadikan anak tumbuh dan berkembang dengan sehat dan selalu senang melakukan eksperimen dan bereksplorasi di lingkungannya. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Montessori Menurut Montessori otak anak seperti "*the absorbent mind*". Bahkan bayi yang berusia 2-3 minggu sudah mampu meniru mimik muka orang tua di sekitarnya.

Dengan demikian, pada hakikatnya anak adalah makhluk individu yang membangun sendiri pengetahuannya. Itu artinya guru dan pendidik anak usia dini lainnya tidaklah dapat menuangkan air begitu saja ke dalam gelas yang seolah-olah kosong melompong. Anak lahir dengan membawa sejumlah potensi yang siap untuk ditumbuh kembangkan asalkan lingkungan menyiapkan situasi dan kondisi yang dapat merangsang kemunculan dari potensi yang tersembunyi tersebut. Berdasarkan tinjauan aspek paedagogis, masa usia dini merupakan masa peletak dasar atau pondasi awal bagi pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya. Diyakini oleh sebagian besar pakar bahwa masa kanak-kanak yang bahagia merupakan dasar bagi keberhasilan di masa datang dan sebaliknya. Untuk itu, agar pertumbuhan dan perkembangan tercapai secara optimal maka dibutuhkan situasi dan kondisi yang kondusif pada saat memberikan stimulasi dan upaya pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan dan minat anak. Sedangkan secara teoritis berdasarkan aspek perkembangannya, seorang anak dapat belajar dengan sebaik-baiknya apabila kebutuhan fisiknya dipenuhi dan mereka merasa aman dan nyaman secara psikologis. selain itu, hal lain yang perlu diperhatikan adalah bahwa anak membangun pengetahuannya sendiri, anak belajar melalui interaksi sosial dengan

orang dewasa dan anak-anak lainnya, anak belajar melalui bermain, minat dan rasa keingintahuannya memotivasinya untuk belajar sambil bermain serta terdapat variasi individual dalam perkembangan dan belajar.

Ada berbagai kajian tentang hakikat anak usia dini, khususnya anak TK diantaranya oleh Bredecamp dan Coopple, Brener, serta Kellough (dalam Masitoh dkk, 2005:1.12-1.13) sebagai berikut:

a) Anak bersifat unik

Anak bersifat unik yaitu anak berbeda satu sama lain, anak memiliki bawaan, minat, kapabilitas, dan latar belakang kehidupan masing-masing. Meskipun terdapat pola urutan umum dalam perkembangan anak yang dapat diprediksi, pola perkembangan dan belajarnya tetap memiliki perbedaan satu sama lain.

b) Anak mengekspresikan perilakunya relatif spontan

Anak mengekspresikan perilakunya secara relatif spontan yaitu perilaku yang ditampilkan anak umumnya relatif asli dan tidak ditutup-tutupi sehingga merefleksikan apa yang ada di dalam perasaan dan pikiran, ia akan marah jika ada yang membuat jengkel, ia akan menangis jika ada yang membuatnya sedih, dan iapun akan memperlihatkan wajah yang ceria kalau ada sesuatu yang membuatnya bergembira tak peduli dimana dan dengan siapa ia berada.

c) Anak bersifat aktif dan enerjik

Anak bersifat aktif dan energik yaitu anak lazimnya senang melakukan berbagai aktivitas, selama terjaga dari tidur, anak seolah-olah tak pernah lelah, tak pernah bosan dan tak pernah berhenti dari beraktivitas, terlebih lagi kalau anak dihadapkan pada suatu kegiatan yang baru dan menantang.

d) Anak itu egosentris

Anak bersifat egosentris yaitu anak lebih cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri. Bagi anak yang masih bersifat egosentris, sesuatu itu akan sangat penting sepanjang hal tersebut terkait dengan dirinya.

e) Anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan hantusias terhadap banyak hal

Anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan hantusias terhadap

banyak hal yaitu dengan rasa ingin tahu yang kuat ini, anak usia TK banyak cenderung memperhatikan, membicarakan, dan mempertanyakan berbagai hal yang sempat dilihat dan didengarnya, terutama terhadap hal-hal baru.

f) Anak bersifat eksploratif dan berjiwa petualang

Anak bersifat eksploratif dan berjiwa petualang yaitu terdorong oleh rasa ingin tahu yang kuat. Anak lazimnya senang menjelajah, mencoba dan mempelajari hal-hal baru. Ia senang membongkar pasang alat-alat mainan yang baru dibelinya. Kadang-kadang ia terlibat secara intensif dalam kegiatan memperhatikan, mempermainkan dan melakukan sesuatu dengan benda-benda yang dimilikinya.

g) Anak umumnya kaya dengan fantasi

Anak senang dan kaya dengan fantasi yaitu anak senang dengan hal-hal yang imajinatif, dengan karakteristik ini, anak tidak saja senang terhadap cerita-cerita khayal yang disampaikan oleh orang lain, tapi ia sendiri juga senang bercerita kepada orang lain. Kadang-kadang ia bahkan dapat bercerita melebihi pengalaman aktualnya atau kadang bertanya tentang hal-hal yang ghaib sekalipun.

h) Anak masih mudah frustrasi

Anak masih mudah frustrasi yaitu umumnya anak masih mudah kecewa bila menghadapi sesuatu yang tidak memuaskan. Ia mudah menangis atau marah bila keinginannya tidak terpenuhi, kecenderungan perilaku anak seperti ini terkait dengan sifat egosentrisnya yang masih kuat, sifat spontanitasnya yang masih tinggi serta rasa empatinya yang masih relatif terbatas.

i) Anak masih kurang pertimbangan dalam bertindak

Anak masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu sesuai dengan perkembangan cara berfikirnya, anak lazimnya belum memiliki rasa pertimbangan yang matang termasuk berkenaan dengan hal-hal yang membahayakan, ia kadang-kadang melakukan sesuatu yang membahayakan dirinya dan orang lain.

j) Anak memiliki daya perhatian yang pendek

Anak memiliki daya perhatian yang pendek yaitu anak lazimnya memiliki daya perhatian yang pendek kecuali terhadap hal-hal yang secara intrinsik menarik dan menyenangkan, ia masih sangat sulit

untuk duduk dan memperhatikan sesuatu dalam jangka waktu yang lama.

- k) Masa anak merupakan masa belajar yang paling potensial. Anak bergairah untuk belajar dan banyak belajar dari pengalaman yaitu anak senang melakukan berbagai aktivitas yang menyebabkan terjadinya perubahan tingkah laku pada dirinya, ia senang mencari tahu tentang berbagai hal, memperaktekkan berbagai kemampuan dan keterampilan, serta mengembangkan konsep dan keterampilan baru, namun tidak seperti orang dewasa, anak cenderung banyak belajar dari pengalaman melalui interaksi dengan benda atau orang lain daripada belajar dengan simbol.
- l) Anak semakin menunjukkan minat terhadap teman. Anak semakin menunjukkan minat terhadap teman yaitu seiring dengan bertambahnya usia dan pengalaman sosial, anak usia dini semakin berminat terhadap orang lain, ia mulai menunjukkan kemampuan untuk bekerja sama dan berhubungan dengan teman-temannya. Ia memiliki penguasaan perbendaharaan kata yang cukup untuk berkomunikasi dengan orang lain.

Sedangkan karakteristik anak pra sekolah secara umum, yaitu:

- 1) Suka meniru, 2) Ingin mencoba, 3) Spontan, 4) Jujur, 5) Riang, 6) Suka bermain, 7) Ingin tahu (suka bertanya), 8) Banyak gerak, 9) Suka menunjukkan Akunya, 10) Unik. (Santoso, 2002:53)

2. Prinsip-prinsip Perkembangan Anak Usia Dini

Prinsip-prinsip perkembangan anak usia dini berbeda dengan prinsip-prinsip perkembangan fase kanak-kanak akhir dan seterusnya. Adapun prinsip-prinsip perkembangan anak usia dini menurut Bredekam dan Coople (Siti Aisyah dkk, 2007:1.17-1.23) adalah sebagai berikut:

- a) Perkembangan aspek fisik, sosial, emosional, dan kognitif anak saling berkaitan dan saling mempengaruhi satu sama lain.
- b) Perkembangan fisik/motorik, emosi, social, bahasa, dan kognitif anak terjadi dalam suatu urutan tertentu yang relative dapat diramalkan.
- c) Perkembangan berlangsung dalam rentang yang bervariasi antar anak dan antar bidang pengembangan dari masing-masing fungsi

- d) Pengalaman awal anak memiliki pengaruh kumulatif dan tertunda terhadap perkembangan anak
- e) Perkembangan anak berlangsung ke arah yang mungkin kompleks, khusus, terorganisasi dan terinternalisasi
- f) Perkembangan dan cara belajar anak terjadi dan dipengaruhi oleh konteks social budaya yang majemuk
- g) Anak adalah pembelajar aktif, yang berusaha membangun pemahamannya tentang lingkungan sekitar dari pengalaman fisik, social, dan pengetahuan yang diperolehnya.
- h) Perkembangan dan belajar merupakan interaksi kematangan biologis dan lingkungan, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial.
- i) Bermain merupakan sarana penting bagi perkembangan sosial, emosional, dan kognitif anak serta menggambarkan perkembangan anak
- j) Perkembangan akan mengalami percepatan bila anak berkesempatan untuk mempraktikkan berbagai keterampilan yang diperoleh dan mengalami tantangan setingkat lebih tinggi dari hal-hal yang telah dikuasainya
- k) Anak memiliki modalitas beragam (ada tipe visual, auditif, kinestetik atau gabungan dari tipe-tipe itu) untuk mengetahui sesuatu sehingga dapat belajar hal yang berbeda pula dalam memperlihatkan hal-hal yang diketahuinya
- l) Kondisi terbaik anak untuk berkembang dan belajar adalah dalam komunitas yang menghargainya, memenuhi kebutuhan fisiknya, dan aman secara fisik dan fisiologis.

3. Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia pendidikan berasal dari kata didik yang artinya "proses pengubahan sikap dan tatalaku seseorang/kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui pengajaran dan pelatihan". (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1991:232). Sedangkan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 Ayat 14 dinyatakan bahwa: "pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan,

akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara". (Sanjaya, 2008:2). Selanjutnya di dalam undang-undang tentang sistem pendidikan nasional dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membentuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Menurut *The National Association for The Education*, istilah prasekolah adalah anak di bawah usia sekolah yaitu antara usia "toddler" (1-3 tahun) dan usia masuk kelas satu; biasanya antara 3 (tiga) sampai 5 (lima) tahun.

Dalam pasal 28 ayat 1-5 juga dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini dilaksanakan sebelum pendidikan dasar, Pendidikan anak usia dini dapat dilaksanakan pada jalur formal, non formal dan informal. Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal berbentuk taman Kanak-kanak (TK), Raudatul Athfal (RA), atau bentuk lain yang sederajat. Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan nonformal berbentuk Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA), atau bentuk lain yang sederajat. Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan informal berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan. (Undang-Undang Republik Indonesia No.20 tahun 2003, 2003:16-17)

Pendidikan prasekolah adalah pendidikan yang diselenggarakan untuk mengembangkan pribadi, pengetahuan, dan keterampilan yang melandasi pendidikan dasar serta mengembangkan diri secara utuh sesuai dengan asas pendidikan sedini mungkin dan seumur hidup. (UU Sisdiknas No. 2 Tahun 1989, Pasal 12 Ayat 2) Berdasarkan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 27 Tahun 1990 pasal 1.1 yang dimaksud dengan Pendidikan prasekolah adalah pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak didik di luar lingkungan keluarga sebelum memasuki pendidikan dasar, yang diselenggarakan di jalur pendidikan sekolah atau di jalur pendidikan luar sekolah.

Berdasar pengertian di atas, pendidikan prasekolah adalah segenap upaya pendidik dalam memfasilitasi perkembangan anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun melalui penyediaan pengalaman dan

menstimulasi segenap perkembangan secara terpadu dan menyeluruh. Dengan demikian anak dapat tumbuh dan berkembang secara sehat dan dapat mengembangkan semua aspek secara optimal sesuai dengan usia anak.

4. Pendidikan Anak Usia Dini

a. Jalur Penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini

Dalam undang-undang tentang sistem pendidikan nasional dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (UU Nomor 20 Tahun 2003 (Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional) Bab I Pasal 1 Ayat 14). Selanjutnya di dalam pasal 28 ayat 3 Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK), Raudathul Athfal, atau bentuk lain yang sederajat.

b. Satuan pendidikan Anak Usia Dini

Satuan pendidikan anak usia dini merupakan institusi pendidikan anak usia dini yang memberikan layanan pendidikan bagi anak usia lahir sampai dengan 6 tahun. Di Indonesia ada beberapa lembaga pendidikan anak usia dini yang selama ini sudah dikenal oleh masyarakat luas, yaitu:

- 1) Taman Kanak-kanak (TK) atau Raudathul Athfal (RA) yaitu merupakan bentuk satuan pendidikan bagi anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan bagi anak usia 4 sampai 6 tahun, yang terbagi menjadi dua kelompok: Kelompok A untuk anak usia 4-5 tahun dan Kelompok B untuk anak usia 5-6 tahun.
- 2) Kelompok Bermain (*Play Group*) yaitu merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan non formal yang menyelenggarakan program pendidikan sekaligus program kesejahteraan bagi anak usia 2 sampai dengan 4 tahun (Yuliani Nurani Sujiono, 2009:23)

3) Taman Penitipan Anak (TPA) yaitu merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan nonformal yang menyelenggarakan program pendidikan sekaligus pengasuhan dan kesejahteraan anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. TPA adalah wahana pendidikan dan pembinaan kesejahteraan anak yang berfungsi sebagai pengganti keluarga untuk jangka waktu tertentu selama orang tuanya berhalangan atau tidak memiliki waktu yang cukup dalam mengasuh anaknya karena bekerja atau sebab lain (Yuliani Nurani Sujiono, 2009:24).

5. Tujuan dan Fungsi Pendidikan Anak Usia Dini

Secara umum tujuan pendidikan anak usia dini adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Secara khusus tujuan pendidikan anak usia dini yaitu: a) Agar anak percaya akan adanya Tuhan dan mampu beribadah serta mencintai sesamanya, b) Agar anak mampu mengelola keterampilan tubuhnya termasuk gerakan motorik kasar dan motorik halus, serta mampu menerima rangsangan sensorik, c) Anak mampu menggunakan bahasa untuk pemahaman bahasa pasif dan dapat berkomunikasi secara efektif sehingga dapat bermanfaat untuk berfikir dan belajar, d) Anak mampu berfikir logis, kritis, memberikan alasan, memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat, e) Anak mampu mengenal lingkungan alam, lingkungan sosial, peranan masyarakat dan menghargai keragaman sosial dan budaya serta mampu mengembangkan konsep diri yang positif dan kontrol diri, f) Anak memiliki kepekaan terhadap irama, nada, berbagai bunyi, serta menghargai karya kreatif. (Sujiono, 2009:42-43)

Sedangkan menurut Santoso (2002:25) fungsi dari pendidikan anak usia dini yaitu: a) Memberikan kesempatan yang seluas-luasnya kepada anak Indonesia untuk mengikuti pendidikan anak usia dini sesuai dengan potensi yang dimilikinya, bahkan secara tidak langsung sejak anak masih dalam kandungan, b) Membantu dan memfasilitasi pengembangan potensi anak bangsa secara utuh dilingkungan keluarga, masyarakat (kelompok bermain, tempat penitipan anak), c) Membantu memperbaiki mutu dan relevansi pendidikan anak usia dini setara dengan mutu pendidikan dari negara lain, d) Memberdayakan peran serta masyarakat dalam

penyelenggaraan pendidikan anak usia dini berdasarkan prinsip otonomi daerah dalam konteks negara kesatuan republik indonesia, e) Setiap instansi pemerintah, swasta, LSM, yayasan atau lembaga pendidikan yang lain boleh melaksanakan program PAUD dengan mengacu pada pedoman dari Direktorat PADU Depdiknas.

6. Prinsip-Prinsip Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini pelaksanaannya menggunakan prinsip-prinsip (Forum PAUD, 2007) sebagai berikut:

- a. 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, yaitu intelektual, bahasa, motorik, dan sosio emosional.
- b. Belajar melalui bermain
Bermain merupakan sarana belajar anak usia dini. melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan, memanfaatkan, dan mengambil kesimpulan mengenai benda disekitarnya.
- c. Menggunakan lingkungan yang kondusif
Lingkungan harus diciptakan sedemikian rupa sehingga menarik dan menyenangkan dengan memperhatikan keamanan serta kenyamanan yang dapat mendukung kegiatan belajar melalui bermain.
- d. Menggunakan pembelajaran terpadu
Pembelajaran pada anak usia dini harus menggunakan konsep pembelajaran terpadu yang dilakukan melalui tema. Tema yang dibangun harus menarik dan dapat membangkitkan minat anak dan bersifat kontekstual. Hal ini dimaksudkan agar anak mampu mengenal berbagai konsep secara mudah dan jelas sehingga pembelajaran menjadi mudah dan bermakna bagi anak.
- e. Mengembangkan berbagai kecakapan hidup
Mengembangkan keterampilan hidup dapat dilakukan melalui berbagai proses pembiasaan. Hal ini dimaksudkan agar anak belajar untuk menolong diri sendiri, mandiri, dan bertanggung jawab serta memiliki disiplin diri.

- f. Menggunakan berbagai media edukatif dan sumber belajar
Media dan sumber pembelajaran dapat berasal dari lingkungan alam sekitar atau bahan-bahan yang sengaja disiapkan oleh pendidik/guru.
- g. Menggunakan berbagai media edukatif dan sumber belajar
Pembelajaran bagi anak usia dini hendaknya dilakukan secara bertahap, dimulai dari konsep yang sederhana dan dekat dengan anak. Agar konsep dapat dikuasai dengan baik hendaknya guru menyajikan kegiatan-kegiatan yang berulang.

Berdasarkan Permendikbud No. 146 Tahun 2014 tentang kurikulum 2013 pendidikan anak usia dini, adapun prinsip yang digunakan dalam proses pembelajaran AUD yaitu:

- a. Belajar melalui bermain
Anak di bawah usia 6 tahun berada pada masa bermain. Pemberian rangsangan pendidikan dengan cara yang tepat melalui bermain, dapat memberikan pembelajaran yang bermakna pada anak.
- b. Berorientasi pada perkembangan anak
Pendidik harus mampu mengembangkan semua aspek perkembangan sesuai dengan tahapan usia anak.
- c. Berorientasi pada kebutuhan anak
Pendidik harus mampu memberi rangsangan pendidikan atau stimulasi sesuai dengan kebutuhan anak, termasuk anak-anak yang mempunyai kebutuhan khusus.
- d. Berpusat pada anak
Pendidik harus menciptakan suasana yang bisa mendorong semangat belajar, motivasi, minat, kreativitas, inisiatif, inspirasi, inovasi, dan kemandirian sesuai dengan karakteristik, minat, potensi, tingkat perkembangan, dan kebutuhan anak.
- e. Pembelajaran aktif
Pendidik harus mampu menciptakan suasana yang mendorong anak aktif mencari, menemukan, menentukan pilihan, mengemukakan pendapat, dan melakukan serta mengalami sendiri.

- f. Berorientasi pada pengembangan nilai-nilai karakter
Pemberian rangsangan pendidikan diarahkan untuk mengembangkan nilai-nilai yang membentuk karakter yang positif pada anak. Pengembangan nilai-nilai karakter tidak dengan pembelajaran langsung, akan tetapi melalui pembelajaran untuk mengembangkan kompetensi pengetahuan dan keterampilan serta melalui pembiasaan dan keteladanan.
- g. Berorientasi pada pengembangan kecakapan hidup
Pemberian rangsangan pendidikan diarahkan untuk mengembangkan kemandirian anak. Pengembangan kecakapan hidup dilakukan secara terpadu baik melalui pembelajaran untuk mengembangkan kompetensi pengetahuan dan keterampilan maupun melalui pembiasaan dan keteladanan.
- h. Didukung oleh lingkungan yang kondusif
Lingkungan pembelajaran diciptakan sedemikian rupa agar menarik, menyenangkan, aman, dan nyaman bagi anak. Penataan ruang diatur agar anak dapat berinteraksi dengan pendidik, pengasuh, dan anak lain.
- i. Berorientasi pada pembelajaran yang demokratis
Pembelajaran yang demokratis sangat diperlukan untuk mengembangkan rasa saling menghargai antara anak dengan pendidik, dan antara anak dengan anak lain.
- j. Pemanfaatan media belajar, sumber belajar, dan narasumber penggunaan media belajar, sumber belajar, dan narasumber yang ada di lingkungan PAUD bertujuan agar pembelajaran lebih kontekstual dan bermakna. Termasuk narasumber adalah orang-orang dengan profesi tertentu yang dilibatkan sesuai dengan tema, misalnya dokter, polisi, nelayan, dan petugas pemadam kebakaran.

B. Pendidikan Prasekolah di Indonesia

Ada berbagai macam pelayanan pendidikan prasekolah yang diselenggarakan di Indonesia diantaranya Taman Kanak-kanak (TK), Tempat Penitipan Anak (TPA), Kelompok Bermain, dan lain-lain.

1. Taman Kanak-kanak (TK)

Dalam sejarah perkembangan TK, baru tahun 1950 Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (P dan K) mulai ikut serta dalam pembinaannya. Pada tahun itu pula keberadaan TK sebagai salah satu komponen dari Sistem Pendidikan Nasional secara resmi diakui dalam Undang-Undang No. 4 tahun 1950 tentang pokok-pokok pendidikan dan pengajaran.

Taman Kanak-kanak (TK) merupakan salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang ada di jalur pendidikan sekolah. Taman Kanak-kanak (TK) didirikan sebagai usaha mengembangkan seluruh segi kepribadian anak didik dalam rangka menjembatani pendidikan dalam keluarga ke pendidikan sekolah. Seperti apa yang dicantumkan dalam peraturan Pemerintah No. 27 Tahun 1990, tentang Pendidikan prasekolah disebutkan bahwa:

- a. Pendidikan prasekolah adalah pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak didik di luar lingkungan keluarga sebelum memasuki pendidikan dasar, yang diselenggarakan di jalur pendidikan sekolah atau di jalur pendidikan luar sekolah.
- b. Taman Kanak-kanak adalah salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang menyediakan program pendidikan dini bagi anak usia empat tahun sampai memasuki pendidikan dasar.
- c. Anak didik adalah peserta didik pada pendidikan prasekolah.
- d. Orang tua adalah ayah dan/atau ibu atau wali anak didik yang bersangkutan. Selanjutnya disebutkan bahwa: bentuk satuan pendidikan prasekolah meliputi Taman Kanak-kanak, Kelompok Bermain, Tempat Penitipan Anak dan bentuk lain yang ditetapkan Menteri.

Landasan hukum penyelenggaraan TK adalah sebagai berikut:

- a. Pengadaan TK didasarkan atas undang-undang No. 4 tahun 1950
- b. Juncto No.12 tahun 1954 tentang dasar-dasar pendidikan dan pengajaran di sekolah.

2. Taman Penitipan Anak (TPA)

Taman penitipan anak juga dapat diartikan sebagai wahana pelayanan pendidikan dan pembinaan kesejahteraan anak berfungsi sebagai pengganti

keluarga untuk jangka waktu tertentu selama orang tuanya berhalangan atau tidak memiliki waktu yang cukup dalam memberikan pendidikan dan mengasuh anaknya karena bekerja atau sebab lain. (Direktorat pendidikan anak dini usia direktorat jenderal pendidikan luar sekolah dan pemuda departemen pendidik, 2004:7)

Dari hasil rapat koordinasi "Usaha Kesejahteraan Anak" Departemen Sosial Republik Indonesia, dikemukakan pengertian tempat penitipan anak (TPA) sebagai berikut: "lembaga sosial yang memberikan pelayanan kepada anak-anak balita yang dikhawatirkan akan mengalami hambatan dalam pertumbuhannya, karena ditinggalkan orang tua atau ibunya bekerja. Pelayanan ini diberikan dalam bentuk peningkatan gizi, pengembangan intelektual, emosional dan sosial. Dalam hal ini pengertian TPA hanya sebagai pelengkap terhadap asuhan orang tua dan bukan sebagai pengganti asuhan orang tua (PBB, 1990).

Tujuan sarana ini untuk membantu dalam hal pengasuhan anak-anak yang ibunya bekerja. Semula sarana penitipan anak diperuntukkan bagi ibu dari kalangan keluarga yang kurang beruntung, sedangkan sekarang sarana ini lebih banyak diminati oleh keluarga tingkat menengah dan atas yang umumnya disebabkan kedua orang tuanya bekerja. Sedangkan dasar filsafat pendidikan di Taman Penitipan Anak (TPA) ialah untuk mewujudkan anak usia dini yang berkualitas, maju, mandiri, demokrasi, dan berprestasi, maka filsafat pendidikan di TPA dapat dirumuskan menjadi: a) Tempa yaitu untuk mewujudkan kualitas fisik anak usia dini melalui upaya pemeliharaan kesehatan, peningkatan mutu gizi, olah raga yang teratur dan terukur, serta aktivitas jasmani sehingga anak memiliki fisik kuat, lincah, daya tahan dan disiplin tinggi, b) Asah yaitu memberi dukungan kepada anak untuk dapat belajar melalui bermain agar memiliki pengalaman yang berguna dalam mengembangkan seluruh potensinya, c) Asih yaitu merupakan penjaminan pemenuhan kebutuhan anak untuk mendapatkan perlindungan dari pengaruh yang dapat merugikan pertumbuhan dan perkembangan, d) Asuh yaitu merupakan pembiasaan yang dilakukan secara konsisten untuk membentuk prilaku dan kualitas kepribadian dan jati diri anak. (Pedoman teknis penyelenggaraan Taman Penitipan Anak, 2010:10-11)

Adapun pendidikan anak usia dini yang diterapkan dalam program TPA didasarkan atas prinsip-prinsip berikut:

- a) Berorientasi pada kebutuhan anak
- b) Sesuai dengan perkembangan anak.
- c) Sesuai dengan keunikan setiap anak.
- d) Kegiatan belajar dilakukan melalui bermain.
- e) Anak belajar dari yang konkret ke abstrak, dari yang sederhana ke yang kompleks, dari gerakan ke verbal, dan dari diri sendiri ke sosial.
- f) Anak sebagai pembelajar aktif.
- g) Anak belajar melalui interaksi sosial.
- h) Menyediakan lingkungan yang mendukung proses belajar.
- i) Merangsang munculnya kreativitas dan inovatif.
- j) Mengembangkan kecakapan hidup anak.
- k) Menggunakan berbagai sumber dan media belajar yang ada di lingkungan sekitar.
- l) Anak belajar sesuai dengan kondisi sosial budayanya,
- m) Melibatkan peran serta orang tua yang bekerjasama dengan para pendidik di lembaga PAUD,
- n) Stimulasi pendidikan bersifat menyeluruh yang mencakup semua aspek perkembangan. (Pedoman teknis penyelenggaraan taman penitipan anak, 2010:4-10)

Sedangkan kelebihan Taman Penitipan Anak (TPA) Menurut Newman & Newman (1975) yaitu:

- a) Lingkungan lebih memberikan rangsangan terhadap pancaindra.
- b) Anak-anak akan memiliki ruang bermain (baik di dalam maupun di luar ruangan) yang relatif lebih luas bila dibandingkan rumah mereka sendiri.
- c) Anak-anak lebih memiliki kesempatan berinteraksi atau berhubungan dengan teman-sebaya yang akan membantu perkembangan kerjasama dan keterampilan berbahasa.
- d) Para orang tua dari anak-anak mempunyai kesempatan saling berinteraksi dengan staf TPA yang memungkinkan terjadinya peningkatan keterampilan dan pengetahuan dan tata cara pengasuhan anak.
- e) Anak akan mendapat pengawasan dari pengasuh yang bertugas.
- f) Pengasuh adalah orang dewasa yang sudah terlatih.

- g) Tersedianya beragam peralatan rumah tangga, alat permainan, program pendidikan dan pengasuhan serta kegiatan yang terencana.
- h) Tersedianya komponen pendidikan seperti anak belajar mandiri, berteman dan mendapat kesempatan mempelajari berbagai keterampilan.

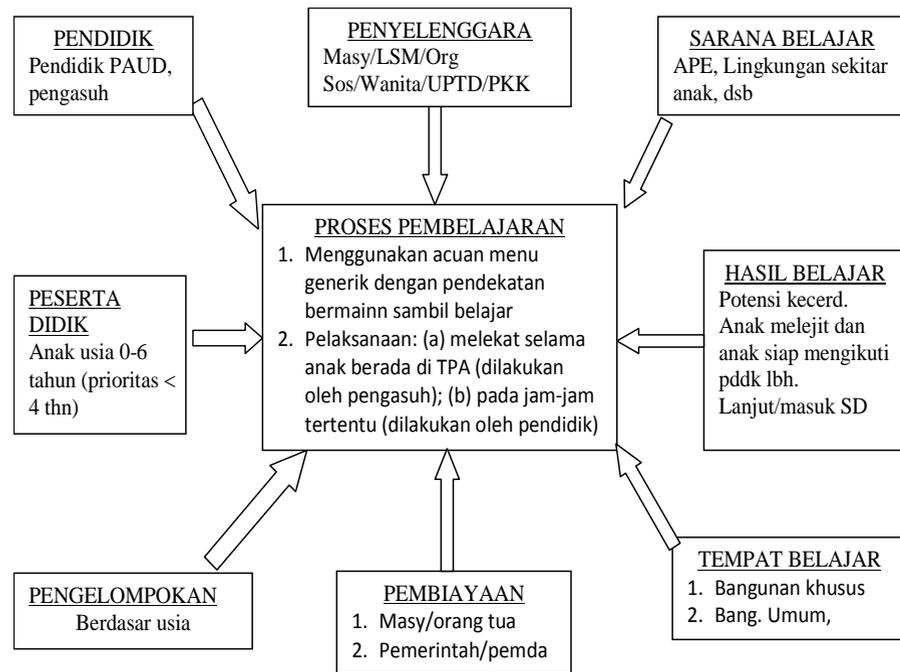
Selanjutnya Papousek (1970) dan Newman & Newman (1975) mengemukakan bahwa adapun kelemahan TPA sebagai berikut:

- a) Pengasuhan yang rutin di TPA kurang bervariasi dan sifatnya kurang memperhatikan pemenuhan kebutuhan masing-masing anak secara pribadi karena pengasuh kurang memiliki waktu yang cukup.
- b) Anak-anak ternyata seringkali kurang memperoleh kesempatan mandiri atau berpisah dari kelompok.
- c) Sosialisasi lebih mengarah pada kebutuhan daripada otonomi.
- d) Para orang tua cenderung melepaskan tanggungjawab mereka sebagai pengasuh kepada TPA.
- e) Kurang diperhatikan kebutuhan anak secara individual.
- f) Berganti-gantinya pengasuh yang sering kali menimbulkan kesulitan pada anak untuk menyesuaikan diri dengan pengasuh.
- g) Anak mudah tertular penyakit dengan orang lain.

Untuk lebih jelasnya mengenai proses pembelajaran jalur pendidikan Taman Penitipan Anak, maka akan di deskripsikan pada bagan. 1 di bawah ini:

Bagan. 1

(Teknis Penyelenggaraan Program Taman Penitipan Anak)



Sumber: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Luar Sekolah Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini.

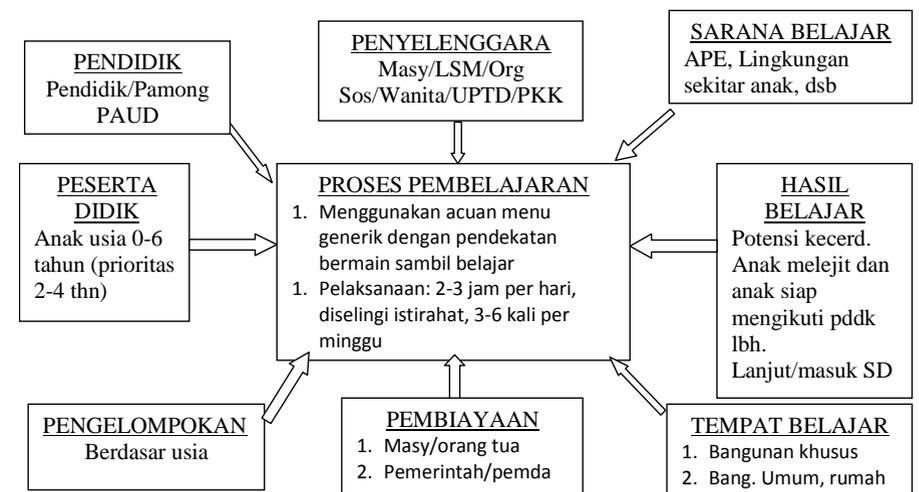
3. Kelompok Bermain (KB)

Kelompok bermain adalah salah satu bentuk layanan pendidikan bagi anak usia 3-6 tahun yang berfungsi untuk membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan bagi anak dini usia dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya, termasuk siap memasuki pendidikan dasar. (Direktorat Pendidikan Anak Dini Usia Direktorat Jenderal Pendidikan Luar Sekolah dan Pemuda Departemen Pendidikan Nasional, 2002:2). Kemudian kelompok bermain juga dapat diartikan sebagai salah satu bentuk satuan PAUD pada jalur pendidikan nonformal yang menyelenggarakan program pendidikan sekaligus program kesejahteraan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun (dengan prioritas anak usia dua sampai empat tahun).

Dengan demikian, adapun tujuan dan perinsip-perinsip dari pembelajaran pada jalur pendidikan non formal yaitu kelompok bermain tersebut, tidaklah berbeda dengan jalur pendidikan yang telah dijelaskan di atas sebelumnya, tetapi walaupun demikian tetap saja setiap jalur pendidikan mempunyai perbedaan yang dignifikan di dalam proses pelaksanaan pembelajarannya, untuk lebih jelasnya akan di deskripsikan pada bagan. 2 di bawah ini:

Bagan. 2

(Teknis Penyelenggaraan Program Kelompok Bermain)



Sumber: Direktorat Pendidikan Anak Dini Usia Direktorat Jenderal Pendidikan Luar Sekolah dan Pemuda Departemen Pendidikan Nasional.

4. Program Pendidikan Ibu dengan Anak Prasekolah Melalui Bina Keluarga Balita

Bina keluarga balita adalah suatu usaha pendekatan dalam hal ini pendidikan orang tua (ibu) dan anggota keluarga lainnya dan bertujuan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan orang tua dalam mengasuh dan mendidik anak balita mereka. Program ini dikoordinasikan oleh Kantor Menteri Urusan Peranan Wanita, penanggungjawab di lapangan adalah Badan Koordinasi Keluarga Berencana Nasional serta memperoleh bantuan

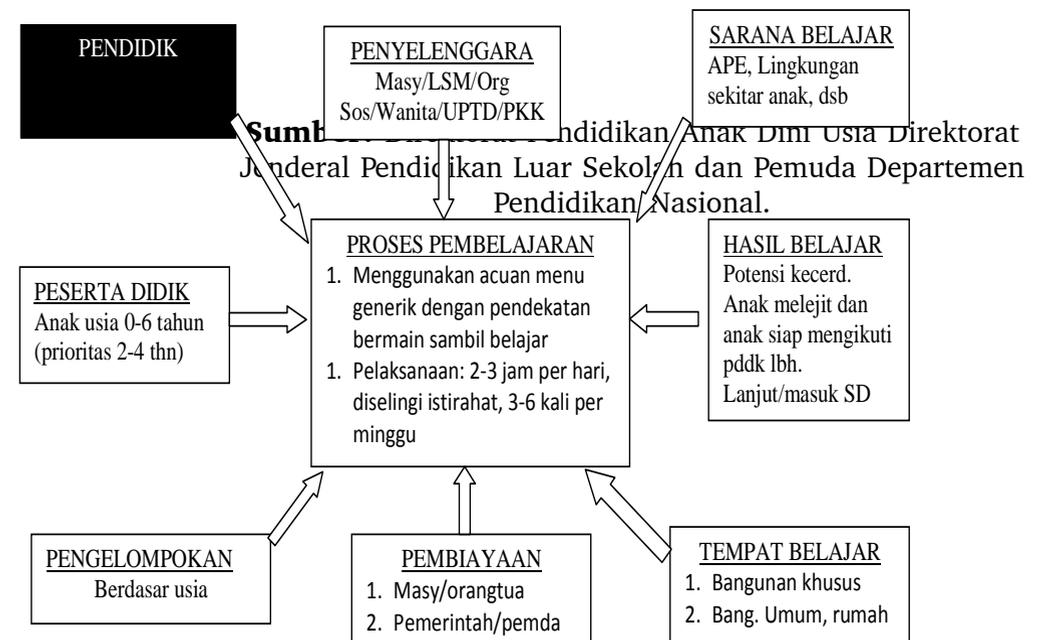
dari *unicef*. Program ini telah dikembangkan sejak tahun 1980, dan kini telah berkembang di 27 provinsi di Indonesia.

Kader adalah pelatih yang berasal dari desa di masing-masing lokasi di mana kegiatan ini dilaksanakan. Kader dipilih berdasarkan penilaian masyarakat setempat, karena umumnya mereka dianggap sebagai tokoh panutan bagi ibu-ibu peserta program. Sedangkan pemilihan ibu peserta adalah berdasarkan kondisi anak balita mereka yang keadaan gizinya tergolong baik. Pelatihan ibu-ibu dikelompokkan sesuai dengan usia anak yaitu:

- a. Kelompok 1 : 25 ibu yang memiliki anak yang berusia 0-1 tahun
- b. Kelompok 2 : 25 ibu yang memiliki anak yang berusia 1-2 tahun
- c. Kelompok 3 : 25 ibu yang memiliki anak yang berusia 2-3 tahun
- d. Kelompok 4 : 25 ibu yang memiliki anak yang berusia 3-4 tahun
- e. Kelompok 5 : 25 ibu yang memiliki anak yang berusia 4-5 tahun

Setiap kelompok ibu dipandu oleh 2 orang kader yang sebelumnya memperoleh latihan secara khusus oleh pelatih tingkat provinsi. Alat bantu dalam program ini berupa alat permainan edukatif, dongeng dan lagu-lagu, khususnya yang dapat digali dari daerah setempat. Alat permainan di masing-masing lokasi disimpan di tempat di mana latihan diselenggarakan. Para orang tua dapat meminjam alat mainan tersebut untuk dimainkan di rumah bersama anak mereka. Untuk lebih jelasnya mengenai proses pembelajaran pada program pendidikan ibu dengan anak prasekolah melalui bina keluarga balita ini. Akan di deskripsikan pada bagan. 3 di bawah ini:

Bagan. 3
Teknis Penyelenggaraan Program Pendidikan Ibu dengan Anak Prasekolah



Sumber: Direktorat Pendidikan Anak Dini Usia Direktorat Jenderal Pendidikan Luar Sekolah dan Pemuda Departemen Pendidikan Nasional.

BAB III

KURIKULUM ANAK USIA DINI

A. ARTI KURIKULUM BAGI PAUD

1. Pengertian Kurikulum PAUD

Ada mulanya istilah kurikulum digunakan bukan dalam bidang pendidikan, tapi dalam dunia olahraga. *Curriculum* (dalam bahasa Yunani) dari kata *Currir* yang berarti pelari. Dan *Curere* yang berarti tempat berpacu. Mengambil dari istilah ini *curriculum* adalah suatu jarak yang harus ditempuh oleh pelari sehingga sampai pada garis finish yang ditentukan. Jadi kurikulum, sebagai program pendidikan, berfungsi sebagai pedoman umum dalam penyelenggaraan system pendidikan. Kurikulum memuat garis-garis besar program kegiatan yang harus dilakukan setiap penyelenggara pendidikan, antara lain tujuan pendidikan sebagai sasaran yang harus diupayakan untuk dicapai atau direalisasikan, pokok-pokok materi, bentuk kegiatan dan kegiatan evaluasi. Kemudian kurikulum juga dapat diartikan sebagai “*A curriculum is a plan for learning*” sebagai rencana kurikulum menyediakan sejumlah pengalaman yang memungkinkan anak dapat melakukan kegiatan. Program tersebut harus benar-benar memenuhi kebutuhan anak sesuai dengan tahap perkembangannya. Sebagaimana yang terdapat di dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Berdasarkan pengertian tersebut, terdapat dua dimensi kurikulum. Dimensi pertama adalah rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran, sedangkan

yang kedua adalah cara yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Jadi, kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini yang diberlakukan mulai tahun ajaran 2014/2015 memenuhi kedua dimensi tersebut.

Kurikulum, khususnya kurikulum untuk anak usia dini/TK harus direncanakan untuk membantu setiap anak mengembangkan potensinya secara utuh. Konsep-konsep dasar disajikan dalam suatu kegiatan yang dapat merangsang, menarik dan melibatkan anak dan menyediakan pondasi untuk belajar secara baik. Kurikulum harus dirancang dan disesuaikan dengan kebutuhan-kebutuhan dan perkembangan anak, memberikan kesempatan untuk mengembangkan aspek-aspek intelektual atau kognitif, emosi dan fisik anak, memberikan dorongan, serta mengembangkan hubungan sosial yang sehat.

Kurikulum yang direncanakan perlu mempertimbangkan keragaman. Kurikulum harus menggambarkan hal-hal sebagai berikut: perkembangan pengetahuan anak, karakteristik individual anak, pengetahuan yang didasarkan pada berbagai disiplin ilmu, nilai-nilai budaya, harapan orang tua dan pengetahuan yang dibutuhkan agar anak dapat berfungsi secara kompeten. Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Herawati bahwa kurikulum anak usia dini mencakup beberapa aspek, sebagai berikut: (1) Kognitif yaitu pengembangan yang bertujuan mengembangkan kemampuan berfikir anak, mengembangkan kemampuan berfikir logika-matematis (pola hubungan dan fungsi, konsep jumlah dan operasi bilangan, geometri dan hubungan spasial, pengukuran), sehingga dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, mengembangkan kemampuan saintifik, dan berfikir ilmiah. (2) Kemampuan bahasa yaitu pengembangan ini bertujuan agar anak mampu mendengarkan dan merespon pesan sederhana; mengungkapkan pikiran melalui bahasa sederhana secara jelas dan tepat; menumbuhkan minat dan pemahaman terhadap bahasa tulisan (membaca) dan (3) Kemampuan motorik yaitu perkembangan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan gerakan kasar dan gerakan halus, meliputi kemampuan mengkoordinasikan beberapa gerakan, kemampuan mengontrol otot kecil dan kemampuan koordinasi mata dan tangan.

Sedangkan menurut pendapat Bredekam dan Rosegrant ada delapan pola pengembangan kurikulum untuk PAUD yaitu sebagai berikut.

- a) Berdasarkan keilmuan PAUD
Kurikulum PAUD didasarkan atas ilmu terkini dari PAUD dan hasil-hasil penelitian tentang belajar dan pembelajaran. Kajian keilmuan secara komprehensif hendaknya menjadi landasan pengembangan kurikulum. Pengetahuan, keterampilan, serta sikap merupakan suatu kesatuan.
- b) Mengembangkan anak secara menyeluruh
Kurikulum hendaknya mencerminkan sifat demokratis, adanya kebebasan untuk menentukan pilihan, keadilan, persamaan hak dan kewajiban, serta keterbukaan. Tujuan kurikuler juga hendaknya disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak.
- c) Relevan, Menarik, dan Menantang
Isi kurikulum hendaknya relevan, menarik, dan menantang anak untuk melakukan eksplorasi, memecahkan masalah, mencoba, dan berfikir. Kurikulum yang efektif dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap dari konteks yang berarti dalam kehidupan anak.
- d) Mempertimbangkan kebutuhan anak
Perencanaan kurikulum hendaknya mempertimbangkan kebutuhan anak, kebutuhan masyarakat, dan ideologi bangsa secara nasional. Kurikulum hendaknya realistis dan dapat dicapai oleh anak. Apa yang dipelajari anak hendaknya sesuai dengan apa yang diinginkan anak, masyarakat dan negara. Nasionalisme, kebudayaan, nilai-nilai susila, dan norma hendaknya diperhatikan dalam penyusunan kurikulum. Perbedaan bahasa, kultur, dan budaya hendaknya dapat tercermin dalam isi kurikulum.
- e) Mengembangkan kecerdasan
Kurikulum hendaknya mengembangkan kemampuan anak untuk berfikir, menalar, mengambil keputusan, dan memecahkan masalah. Pembelajaran pada anak usia dini hendaknya tidak bersifat hafalan, tetapi mengembangkan kecerdasan dengan cara melatih anak berfikir, bernalar, mengambil keputusan, dan memecahkan masalah.
- f) Menyenangkan
Kurikulum disesuaikan dengan kondisi psikologis anak sehingga anak merasa mampu, senang, rileks, dan nyaman belajar di TK/RA.

Anak usia dini suka bermain, aktif dan selalu ingin tahu. Oleh karena itu, kegiatan kurikuler di rancang agar anak dapat belajar sambil bermain, aktif secara fisik dan mental untuk memuaskan rasa ingin tahunya.

- g) Fleksibel
Kurikulum sebaiknya bersifat fleksibel, baik tentang isi maupun waktu agar dapat disesuaikan dengan perkembangan, minat dan kebutuhan setiap anak. Kurikulum TK/RA diharapkan bisa mengakomodasi hal-hal baru, menyediakan alternatif, dan memungkinkan anak untuk memilih kegiatan. Selain itu, dalam pelaksanaannya tidak terlalu di atasi oleh waktu.
- h) Menyatu dan Padu
Kurikulum untuk TK/RA bersifat menyatu dan padu, artinya tidak mengajarkan bidang studi sendiri-sendiri atau secara terpisah, tetapi secara terpadu dan terintegrasi melalui tematik unit. (Suyanto, 2005:136-139)

Sedangkan karakteristik yang dirancang untuk kurikulum 2013 pada pendidikan anak usia dini, yaitu sebagai berikut:

- a) Mengoptimalkan perkembangan anak yang meliputi: aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni yang tercermin dalam keseimbangan kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan.
- b) Menggunakan pembelajaran tematik dengan pendekatan saintifik dalam pemberian rangsangan pendidikan.
- c) Menggunakan penilaian autentik dalam memantau perkembangan anak; dan memberdayakan peran orang tua dalam proses pembelajaran. (Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 tentang kurikulum 2013 PAUD)

Dengan demikian, rencana pembelajaran di TK/RA menggunakan *learning plan* yang merupakan penjabaran kurikulum ke dalam kegiatan belajar di TK/RA. Rencana belajar memiliki keunikan, yaitu setiap kegiatan belajar tidak berisi satu kegiatan belajar dari satu bidang studi, tetapi

merupakan rangkaian tema yang terintegrasi. Rencana belajar menekankan pada kegiatan belajar anak. Adapun rencana belajar meliputi satu unit tema dari tematik unit. Pembelajaran bergerak dari satu unit tema ke tema lainnya dalam tematik unit, baik dalam satu hari maupun dalam hari yang berbeda, sampai seluruh tema selesai. Jika satu tema tertentu sangat menarik, guru dapat memperpanjang waktu secara fleksibel. Dalam kegiatan tersebut tidak seluruhnya guru menjadi aktor utama. Orang tua siswa, para praktisi, profesional dan siswa dapat menjadi aktor utama. Misalnya kegiatan memasak sop sayuran dan kacang hijau dilakukan oleh orang tua siswa dibantu guru.

Sedangkan ruang lingkup kurikulum PAUD 2013 meliputi perkembangan aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni, yang bertujuan untuk mendorong berkembangnya potensi anak agar memiliki kesiapan untuk menempuh pendidikan selanjutnya. Dalam menumbuh kembangkan aspek-aspek tersebut secara optimal maka ada berbagai metode pengajaran yang dapat diberdayakan antara lain: metode bermain, metode karyawisata, metode bercakap-cakap, metode demonstrasi, metode proyek, metode bercerita dan metode pemberian tugas. Ketujuh metode tersebut tentunya tidak terlepas dari penggunaan media dan keahlian guru dalam menggunakannya serta harus sesuai dengan tema yang dibahas.

2. Rasional Pengembangan Kurikulum 2013 PAUD

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pendidikan yang paling fundamental karena perkembangan anak di masa selanjutnya akan sangat ditentukan oleh berbagai stimulasi bermakna yang diberikan sejak usia dini. Awal kehidupan anak merupakan masa yang paling tepat dalam memberikan dorongan atau upaya pengembangan agar anak dapat berkembang secara optimal. Undang Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 butir 14 menyatakan bahwa PAUD merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan belajar dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Undang-undang ini mengamanatkan bahwa

pendidikan harus dipersiapkan secara terencana dan bersifat holistik sebagai dasar anak memasuki pendidikan lebih lanjut. Masa usia dini adalah masa emas perkembangan anak dimana semua aspek perkembangan dapat dengan mudah distimulasi. Periode emas ini hanya berlangsung satu kali sepanjang rentang kehidupan manusia. Oleh karena itu, pada masa usia dini perlu dilakukan upaya pengembangan menyeluruh yang melibatkan aspek pengasuhan, kesehatan, pendidikan, dan perlindungan.

Penelitian menunjukkan bahwa masa peka belajar anak dimulai dari anak dalam kandungan sampai 1000 hari pertama kehidupannya. Menurut ahli neurologi, pada saat lahir otak bayi mengandung 100 sampai 200 milyar neuron atau sel syaraf yang siap melakukan sambungan antar sel. Sekitar 50% kapasitas kecerdasan manusia telah terjadi ketika usia 4 tahun, 80% telah terjadi ketika berusia 8 tahun, dan mencapai titik kulminasi 100% ketika berusia 8 sampai 18 tahun. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa stimulasi pada usia lahir-3 tahun ini jika didasari pada kasih sayang bahkan bisa merangsang 10 trilyun sel otak. Namun demikian, dengan satu bentakan saja 1 milyar sel otak akan rusak, sedangkan tindak kekerasan akan memusnahkan 10 miliar sel otak. Salah satu upaya yang dapat dilakukan dalam rangka pengembangan potensi tersebut adalah dengan program pendidikan yang terstruktur. Salah satu komponen untuk pendidikan yang terstruktur adalah kurikulum. (Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 tentang kurikulum 2013 PAUD)

3. Struktur Kurikulum 2013 PAUD

Struktur Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini merupakan pengorganisasian muatan kurikulum, kompetensi inti, kompetensi dasar, dan lama belajar.

a. Muatan Kurikulum

Muatan kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini berisi program-program pengembangan yang terdiri dari:

- 1) Program pengembangan nilai agama dan moral mencakup perwujudan suasana belajar untuk berkembangnya perilaku baik yang bersumber dari nilai agama dan moral serta bersumber dari kehidupan bermasyarakat dalam konteks bermain.

- 2) Program pengembangan fisik-motorik mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kematangan kinestetik dalam konteks bermain.
- 3) Program pengembangan kognitif mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kematangan proses berpikir dalam konteks bermain.
- 4) Program pengembangan bahasa mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kematangan bahasa dalam konteks bermain.
- 5) Program pengembangan sosial-emosional mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kepekaan, sikap, dan keterampilan sosial serta kematangan emosi dalam konteks bermain.
- 6) Program pengembangan seni mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya eksplorasi, ekspresi, dan apresiasi seni dalam konteks bermain.

b. Kompetensi Inti

Kompetensi Inti Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini merupakan gambaran pencapaian Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak pada akhir layanan PAUD usia 6 (enam) tahun. Kompetensi Inti mencakup:

- 1) Kompetensi Inti-1 (KI-1) untuk kompetensi inti sikap spiritual.
- 2) Kompetensi Inti-2 (KI-2) untuk kompetensi inti sikap sosial.
- 3) Kompetensi Inti-3 (KI-3) untuk kompetensi inti pengetahuan.
- 4) Kompetensi Inti-4 (KI-4) untuk kompetensi inti keterampilan.

Uraian tentang kompetensi inti PAUD dapat dilihat pada tabel. 1 di bawah ini:

Tabel. 1
Kompetensi Inti PAUD

KOMPETENSI INTI	
KI-1	Menerima ajaran agama yang dianutnya.
KI-2	Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, tanggungjawab, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman.
KI-3	Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; menalar, dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain.
KI-4	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

c. Kompetensi Dasar

Kompetensi Dasar merupakan tingkat kemampuan dalam konteks muatan pembelajaran, tema pembelajaran, dan pengalaman belajar yang mengacu pada Kompetensi Inti. Rumusan Kompetensi Dasar dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik dan kemampuan awal anak serta tujuan setiap program pengembangan. Kompetensi Dasar dibagi menjadi empat kelompok sesuai dengan pengelompokan kompetensi inti yaitu:

- 1) Kelompok 1: kelompok Kompetensi Dasar sikap spiritual dalam rangka menjabarkan KI-1.
- 2) Kelompok 2: kelompok Kompetensi Dasar sikap sosial dalam rangka menjabarkan KI-2.
- 3) Kelompok 3: kelompok Kompetensi Dasar pengetahuan dalam rangka menjabarkan KI-3.

4) Kelompok 4: kelompok Kompetensi Dasar keterampilan dalam rangka menjabarkan KI-4.

Uraian dari setiap Kompetensi Dasar untuk setiap kompetensi inti dapat dilihat pada tabel. 2 di bawah ini:

Tabel. 2
Kompetensi Dasar

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
KI-1. Menerima ajaran agama yang dianutnya	1.1. Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya
	1.2. Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan
KI-2. Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman	2.1. Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat
	2.2. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu
	2.3. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif
	2.4. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis
	2.5. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri
	2.6. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan
	2.7. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan
	2.8. Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian

	2.9. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jika diminta bantuannya
	2.10. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap menghargai dan toleran kepada orang lain
	2.11. Memiliki perilaku yang dapat menyesuaikan diri
	2.12. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggungjawab
	2.13. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap jujur
	2.14. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap rendah hati dan santun kepada orang tua, pendidik, dan teman
KI-3. Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; menalar; dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain	3.1. Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari
	3.2. Mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia
	3.3. Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus
	3.4. Mengetahui cara hidup sehat
	3.5. Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif
	3.6. Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)
	3.7. Mengenal lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi)
	3.8. Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll)
	3.9. Mengenal teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll)

	3.10. Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)
	3.11. Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)
	3.12. Mengenal keaksaraan awal melalui bermain
	3.13. Mengenal emosi diri dan orang lain
	3.14. Mengenal kebutuhan, keinginan, dan minat diri
	3.15. Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni
KI-4. Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia	4.1. Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa
	4.2. Menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan akhlak mulia
	4.3. Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus
	4.4. Mampu menolong diri sendiri untuk hidup sehat
	4.5. Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif
	4.6. Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya
	4.7. Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh
	4.8. Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh

	4.9. Menggunakan teknologi sederhana untuk menyelesaikan tugas dan kegiatannya (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll)
	4.10. Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)
	4.11. Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)
	4.12. Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya
	4.13. Menunjukkan reaksi emosi diri secara wajar
	4.14. Mengungkapkan kebutuhan, keinginan dan minat diri dengan cara yang tepat
	4.15. Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media

d. Lama Belajar

- 1) Lama belajar merupakan keseluruhan waktu untuk memperoleh pengalaman belajar yang harus diikuti anak dalam satu minggu, satu semester, dan satu tahun. Lama belajar pada PAUD dilaksanakan melalui pembelajaran tatap muka.
- 2) Kegiatan tatap muka di PAUD dengan lama belajar sebagai berikut.
 - a. Kelompok usia lahir sampai 2 (dua) tahun dengan lama belajar paling sedikit 120 menit per minggu;
 - b. Kelompok usia 2 (dua) tahun sampai 4 (empat) tahun dengan lama belajar paling sedikit 360 menit per minggu; dan
 - c. Kelompok usia 4 (empat) tahun sampai 6 (enam) tahun dengan lama belajar paling sedikit 900 menit per minggu.
- 3) Satuan PAUD untuk kelompok usia 4-6 tahun yang tidak dapat melakukan pembelajaran 900 menit per minggu wajib melaksanakan pembelajaran 540 menit dan ditambah 360 menit pengasuhan terprogram.

Uraian dari struktur program pengembangan dan lama belajar PAUD dapat dilihat pada tabel. 3 di bawah ini.

Tabel. 3
(Tabel Struktur Program Pengembangan dan Lama Belajar PAUD)

Program Pengembangan	Kompetensi	Lahir-2 tahun	2-4 tahun	4-6 tahun	
1. Moral dan agama	A. Sikap Spiritual	120 menit per minggu	360 menit per minggu	900 menit per minggu	900 menit per minggu
2. Fisik-Motorik	B. Sikap Sosial			terdiri atas	150 menit untuk 6 pertemuan per minggu
3. Kognitif	C. Pengetahuan			540 menit tatap muka dan 360 menit pengasuhan terprogram	atau 180 menit untuk 5 pertemuan per minggu
4. Bahasa	D. Keterampilan				
5. Sosial emosional					
6. Seni					

B. LANDASAN KURIKULUM 2013 PAUD

1. Landasan Filosofis

Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini dikembangkan dengan sejumlah landasan filosofis yang memberikan dasar bagi pengembangan seluruh potensi anak agar menjadi manusia Indonesia berkualitas sebagaimana yang tercantum dalam tujuan Pendidikan Nasional. Berdasarkan hal tersebut, Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini dikembangkan dengan menggunakan landasan filosofis sebagai berikut:

- a) Pendidikan berakar pada budaya bangsa untuk membangun kehidupan bangsa masa kini dan masa mendatang. Pandangan ini menjadikan Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini dikembangkan berdasarkan budaya bangsa Indonesia yang beragam dengan prinsip Bhinneka Tunggal Ika, sehingga pendidikan diarahkan untuk membangun kehidupan masa kini, dan untuk membangun dasar bagi kehidupan bangsa yang lebih baik di masa depan. Sehubungan dengan itu, Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini dirancang untuk dapat memberikan pengalaman belajar yang luas bagi anak agar mereka

bisa memiliki landasan untuk menguasai kompetensi yang diperlukan bagi kehidupan di masa kini dan masa depan, serta mengembangkan kemampuan sebagai pewaris budaya bangsa yang kreatif dan peduli terhadap permasalahan masyarakat dan bangsa.

- b) Anak adalah pewaris budaya bangsa yang kreatif. Menurut pandangan filosofi ini, prestasi bangsa di berbagai bidang kehidupan di masa lampau adalah sesuatu yang harus termuat dalam isi kurikulum untuk memberi inspirasi dan rasa bangga pada anak. Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini memposisikan keunggulan budaya untuk menimbulkan rasa bangga yang tercermin, dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, dan berbangsa.
- c) Dalam proses pendidikan, anak usia dini membutuhkan keteladanan, motivasi, pengayoman/perlindungan, dan pengawasan secara berkesinambungan sebagaimana dicontohkan oleh Ki Hajar Dewantara dalam filosofi: *ing ngarso sung tulodo, ing madya mangun karso, tut wuri handayani*.
- d) Usia dini adalah masa ketika anak menghabiskan sebagian besar waktu untuk bermain. Karenanya pembelajaran pada PAUD dilaksanakan melalui bermain dan kegiatan-kegiatan yang mengandung prinsip bermain. (Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 tentang kurikulum 2013 PAUD)

2. Landasan Sosiologis

Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini dikembangkan sesuai dengan tuntutan dan norma-norma yang berlaku di masyarakat setempat. Masyarakat Indonesia adalah masyarakat yang sangat beragam. Satuan PAUD merupakan representasi dari masyarakat yang beragam baik dari aspek strata sosial-ekonomi, budaya, etnis, agama, kondisi fisik maupun mental. Untuk mengakomodasi keberagaman itu, Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini dikembangkan secara inklusif untuk memberi dasar terbentuknya sikap saling menghargai dan tidak membedakan. (Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 tentang kurikulum 2013 PAUD)

3. Landasan Psiko-Pedagogis

Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini dikembangkan dengan mengacu pada cara mendidik anak sebagai individu yang unik, memiliki kecepatan perkembangan yang berbeda, dan belum mencapai masa operasional konkret, dan karenanya digunakan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan tahapan perkembangan dan potensi setiap anak. (Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 tentang kurikulum 2013 PAUD)

4. Landasan Teoritis

Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini dikembangkan dengan mengacu pada teori pendidikan berbasis standar dan kurikulum berbasis kompetensi. Pendidikan berbasis standar menetapkan adanya standar nasional sebagai kualitas minimal penyelenggaraan pendidikan. Standar tersebut terdiri dari standar tingkat pencapaian perkembangan anak, standar isi, standar proses, standar penilaian pendidikan, standar pendidik dan tenaga kependidikan, standar sarana dan prasarana, standar pengelolaan, dan standar pembiayaan. Proses pengembangan kurikulum secara langsung berlandaskan pada empat standar yakni standar tingkat pencapaian perkembangan anak, standar isi, standar proses, dan standar penilaian pendidikan. Sementara itu, empat standar lainnya dikembangkan lebih lanjut untuk mendukung implementasi kurikulum.

Kurikulum berbasis kompetensi dirancang untuk memberikan pengalaman belajar seluas-luasnya bagi anak untuk mengembangkan kemampuan yang berupa sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang direfleksikan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak. Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini menerapkan pembelajaran dalam bentuk pemberian pengalaman belajar langsung kepada anak yang dirancang sesuai dengan latar belakang, karakteristik, dan usia anak. (Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 tentang kurikulum 2013 PAUD). Berikut ini berbagai hasil penelitian yang menjadi landasan teoritis pentingnya PAUD:

1. Seorang bayi yang baru lahir memiliki kurang lebih 100 miliar sel otak. Ini menunjukkan selama 9 bulan masa kehamilan, paling tidak setiap menit dalam pertumbuhan otak diproduksi 250 ribu sel otak. Setiap sel otak saling terhubung dengan lebih dari 15 ribu simpul elektrik kimia yang sangat rumit sehingga bayi yang berusia 8 bulan

pun diperkirakan memiliki miliaran sel saraf di dalam otaknya. Sel-sel saraf ini harus rutin distimulasi dan didayagunakan supaya terus berkembang jumlahnya.

2. Pada usia rawan saat anak mulai banyak bergerak, yaitu usia 6 bulan, angka kecelakaan dapat berkurang sebanyak 80% bila mereka diberi rangsangan dini.
3. Pada umur 3 tahun, anak-anak akan mempunyai IQ 10 sampai 20 poin lebih tinggi dibandingkan mereka yang tidak pernah mendapat stimulasi.
4. Pada usia 12 tahun, mereka tetap memperoleh prestasi yang baik dan pada usia 15 tahun, tingkat intelektual mereka semakin bertambah.
5. Ini memberikan gambaran bahwa pendidikan sejak dini memberikan efek jangka panjang yang sangat baik. Sebaliknya, bila anak mengalami stres pada usia-usia awal pertumbuhannya akan berpengaruh juga pada perkembangan otaknya. Anak yang dibesarkan di dalam lingkungan yang minim stimulasi, berkurang kecerdasannya selama 18 bulan yang tidak mungkin tergantikan.
6. Otak manusia terdiri dari 2 belahan, kiri (*left hemisphere*) dan kanan (*right hemisphere*) yang disambung oleh segumpal serabut yang disebut *corpus callosum*. Kedua belahan otak tersebut memiliki fungsi, tugas, dan respons berbeda dan harus tumbuh dalam keseimbangan. Belahan otak kiri terutama berfungsi untuk berpikir rasional, analitis, berurutan, linier, saintifik seperti membaca, bahasa dan berhitung. Sedangkan belahan otak kanan berfungsi untuk mengembangkan imajinasi dan kreativitas. Bila pelaksanaan pembelajaran di PAUD memberikan banyak pelajaran menulis, membaca, bahasa dan berhitung seperti yang cenderung terjadi dewasa ini, akan mengakibatkan fungsi imajinasi pada belahan otak kanan terabaikan. Sebaiknya dalam usaha memekarkan segenap kecerdasan anak, pembelajaran pada anak usia dini ditunjukkan pada pengembangan kedua belahan otak tersebut secara harmonis.
7. Gardner menemukan bahwa otak manusia memiliki beberapa jenis kecerdasan yaitu: bahasa, logis matematis, visual-spasial, musical, kinestik, interpersonal social, intrapersonal, naturalis.

5. Landasan Yuridis

Landasan yuridis digunakan sebagai dasar hukum kerangka kebijakan dalam mengembangkan kurikulum PAUD, baik ditingkat Negara (pemerintah) sebagai pemegang amanah untuk memenuhi hak-hak dasar anak maupun tingkat pelaksana PAUD. Beberapa landasan yuridis yang dijadikan acuan yaitu:

- a. Pembukaan UUD 1945.
Kemudian dari pada itu untuk membentuk suatu Pemerintah Negara Indonesia yang melindungi segenap bangsa Indonesia dan seluruh tumpah darah Indonesia dan untuk memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan Bangsa dan ikut melaksanakan ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi dan keadilan sosial, ... Hak Asasi Manusia. Pasal 28 B ayat 2. "Setiap anak berhak atas kelangsungan hidup, tumbuh dan berkembang serta berhak atas perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi".
- b. Undang Undang RI No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pasal 1 Butir 14. Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pasal 28:
 - (1) Pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar.
 - (2) Pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal, dan/atau informal.
 - (3) Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA), atau bentuk lain yang sederajat.
 - (4) Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan nonformal berbentuk Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA), atau bentuk lain yang sederajat.
 - (5) Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan informal berbentuk

- pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan.
- (6) Ketentuan mengenai pendidikan anak usia dini sebagaimana dimaksud dalam ayat (1), ayat (2), ayat (3), dan ayat (4) diatur lebih lanjut dengan Peraturan Pemerintah.
- c. Undang Undang No.23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak. Pada Pasal 4."Setiap anak berhak untuk dapat hidup, tumbuh, berkembang, dan berpartisipasi secara wajar sesuai dengan harkat dan martabat kemanusiaan, serta mendapat perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi.

Pasal 9:
 - (1) Setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya.
 - (2) Selain hak anak sebagaimana dimaksud dalam ayat (1), khusus bagi anak yang menyandang cacat juga berhak memperoleh pendidikan luar biasa, sedangkan bagi anak yang memiliki keunggulan juga berhak mendapatkan pendidikan khusus.
 - d. *World Fit For Children 2002*
 - (1) Mencanangkan kehidupan yang sehat
 - (2) Memberikan pendidikan berkualitas
 - (3) Perlindungan terhadap aniaya, eksploitasi dan kekerasan
 - (4) Memerangi HIV/AIDS
 - e. Deklarasi Dakar Tentang Pendidikan Untuk Semua
 - (1) Memperluas dan memperbaiki keseluruhan perawatan dan pendidikan anak usia dini, terutama bagi anak-anak yang sangat rawan dan kurang beruntung.
 - (2) Menjamin bahwa menjelang tahun 2015 semua anak, khususnya anak perempuan, anak-anak dalam keadaan sulit dan mereka yang termasuk minoritas etnik, mempunyai akses dan menyelesaikan pendidikan dasar yang bebas dan wajib dengan kualitas baik.
 - (3) Menjamin bahwa kebutuhan belajar semua manusia muda dan

- orang dewasa terpenuhi melalui akses yang adil pada program-program belajar dan kecakapan hidup (*life skills*) yang sesuai.
- (4) Mencapai perbaikan 50% pada tingkat keaksaraan orang dewasa menjelang tahun 2015, terutama bagi kaum perempuan, dan akses yang adil pada pendidikan dasar dan berkelanjutan bagi semua orang dewasa.
 - (5) Menghapus disparitas gender dalam pendidikan dasar dan menengah menjelang tahun 2005 dan mencapai persamaan gender dalam pendidikan menjelang tahun 2015 dengan suatu fokus jaminan bagi perempuan atas akses penuh dan sama pada prestasi dalam pendidikan dasar dengan kualitas yang baik.
 - (6) Memperbaiki semua aspek kualitas pendidikan dan menjamin keunggulannya, sehingga hasil-hasil belajar yang diakui dan terukur dapat diraih oleh semua, terutama dalam keaksaraan, angka dan kecakapan hidup (*life skills*) yang penting.
- f. Peraturan Pemerintah RI No.19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan
- Pasal 29:
- (1) Pendidik pada pendidikan anak usia dini memiliki:
 - a. Kualifikasi akademik minimum diploma empat (D-IV) atau sarjana (S1).
 - b. Latar belakang pendidikan tinggi di bidang pendidikan anak usia dini, kependidikan lain, atau psikologi; dan
 - c. Serfikat profesi guru untuk PAUD.
- Pasal 30:
- (1) Pendidik pada TK/RA sekurang-kurangnya terdiri atas guru kelas yang penugasannya ditetapkan oleh masing-masing satuan pendidikan sesuai dengan keperluan.
- Pasal 38:
- (1) Kriteria untuk menjadi kepala TK/RA meliputi:
 - a. Berstatus sebagai guru TK/RA.

- b. Memiliki kualifikasi akademik dan kompetensi sebagai agen pembelajaran sesuai ketentuan perundang-undangan yang berlaku;
 - c. Memiliki pengalaman mengajar sekurang-kurangnya 3 (tiga) tahun di TK/RA.
 - d. Memiliki kemampuan kepemimpinan dan kewirausahaan di bidang pendidikan.
- g. Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan
 - h. Undang-undang Nomor 17 Tahun 2005 tentang Rencana Pembangunan Jangka Panjang Nasional, beserta segala ketentuan yang dituangkan ke dalam Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional.
 - i. Peraturan Presiden Nomor 60 Tahun 2013 tentang Pengembangan Anak Usia Dini Holistik-Integratif.
 - j. Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia nomor 146 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 pendidikan anak usia dini. Yaitu:

Pasal 1:

 - 1) Pendidikan Anak Usia Dini, yang selanjutnya disingkat PAUD, merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pasal 2:

 - 1) PAUD diselenggarakan berdasarkan kelompok usia dan jenis layanannya, yang meliputi:
 - a. Layanan PAUD untuk usia sejak lahir sampai dengan 6 (enam) tahun terdiri atas Taman Penitipan Anak dan Satuan PAUD Sejenis (SPS), dan yang sederajat.
 - b. Layanan PAUD untuk usia 2 (dua) sampai dengan 4 (empat) tahun terdiri atas Kelompok Bermain (KB) dan yang sejenisnya.

- c. Layanan PAUD untuk usia 4 (empat) sampai dengan 6 (enam) tahun terdiri atas Taman Kanak-kanak (TK)/Raudhatul Athfal (RA)/Bustanul Athfal (BA), dan yang sederajat.
- 2) SPS sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf a antara lain berbentuk Pos PAUD, Taman Posyandu (TP), Taman Asuhan Anak Muslim (TAAM), PAUD Taman Pendidikan Al Qur'an (PAUD TPQ), PAUD Bina Iman Anak (PAUD BIA), PAUD Pembinaan Anak Kristen (PAUD PAK), dan Nava Dhamma Sekha.

Pasal 3:

- 1) Kurikulum PAUD disebut Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.
- 2) Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini mengacu pada Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- 3) Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini sebagaimana dimaksud pada ayat 1) terdiri atas:
 - a. Kerangka Dasar Kurikulum;
 - b. Struktur Kurikulum;
 - c. Pedoman Deteksi Dini Tumbuh Kembang Anak;
 - d. Pedoman Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan;
 - e. Pedoman Pembelajaran;
 - f. Pedoman Penilaian; dan
 - g. Buku-buku Panduan Pendidik.
- 4) Kerangka Dasar Kurikulum sebagaimana dimaksud pada ayat (3) huruf a berisi landasan filosofis, sosiologis, psiko-pedagogis, teoretis, dan yuridis sesuai dengan Standar Nasional Pendidikan.
- 5) Struktur Kurikulum sebagaimana dimaksud pada ayat (3) huruf b merupakan pengorganisasian muatan kurikulum, Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan lama belajar.
- 6) Pedoman Deteksi Dini Tumbuh Kembang Anak sebagaimana dimaksud pada ayat (3) huruf c berisi strategi untuk menemukan hambatan pertumbuhan dan perkembangan pada anak.
- 7) Pedoman Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan sebagaimana dimaksud pada ayat (3) huruf d berisi acuan untuk

- membantu pendidik dalam mengembangkan kurikulum operasional yang kontekstual.
- 8) Pedoman Pembelajaran sebagaimana dimaksud pada ayat (3) huruf e berisi strategi-strategi kegiatan pembelajaran yang harus dipahami dan diterapkan oleh pendidik.
 - 9) Pedoman Penilaian sebagaimana dimaksud pada ayat (3) huruf f berisi acuan untuk melakukan penilaian terhadap proses dan hasil kegiatan anak.
 - 10) Buku-buku Panduan Pendidik sebagaimana dimaksud pada ayat (3) huruf g berisi panduan operasional pembelajaran di satuan/program PAUD.

Pasal 4:

- 2) Kompetensi Inti PAUD merupakan gambaran pencapaian Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak pada akhir layanan PAUD usia 6 (enam) tahun yang dirumuskan secara terpadu dalam bentuk:
 - a. Kompetensi Inti Sikap Spiritual (KI-1);
 - b. Kompetensi Inti Sikap Sosial (KI-2);
 - c. Kompetensi Inti Pengetahuan (KI-3); dan
 - d. Kompetensi Inti Keterampilan (KI-4).
- 3) Kompetensi Dasar merupakan tingkat kemampuan dalam konteks muatan pembelajaran, tema pembelajaran, dan pengalaman belajar yang mengacu pada Kompetensi Inti.
- 4) Kompetensi Dasar sebagaimana dimaksud pada ayat (2) merupakan penjabaran dari Kompetensi Inti dan terdiri atas:
 - a. Kompetensi Dasar sikap spiritual;
 - b. Kompetensi Dasar sikap sosial;
 - c. Kompetensi Dasar pengetahuan; dan
 - d. Kompetensi Dasar keterampilan.
- 5) Kompetensi Dasar sebagaimana dimaksud pada ayat (2) dijabarkan lebih lanjut dalam indikator pencapaian perkembangan anak.

Pasal 5:

- 1) Struktur kurikulum PAUD memuat program-program pengembangan yang mencakup:
 - a. Nilai agama dan moral;
 - b. Fisik-motorik;
 - c. Kognitif;
 - d. Bahasa;
 - e. Sosial-emosional; dan
 - f. Seni.
- 2) Program pengembangan nilai agama dan moral sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf a mencakup perwujudan suasana belajar untuk berkembangnya perilaku baik yang bersumber dari nilai agama dan moral serta bersumber dari kehidupan bermasyarakat dalam konteks bermain.
- 3) Program pengembangan fisik-motorik sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf b mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kematangan kinestetik dalam konteks bermain.
- 4) Program pengembangan kognitif sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf c mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kematangan proses berfikir dalam konteks bermain.
- 5) Program pengembangan bahasa sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf d mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kematangan bahasa dalam konteks bermain.
- 6) Program pengembangan sosial-emosional sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf e mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kepekaan, sikap, dan keterampilan sosial serta kematangan emosi dalam konteks bermain.
- 7) Program pengembangan seni sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf f mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya eksplorasi, ekspresi, dan apresiasi seni dalam konteks bermain.
- 8) Program pengembangan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) diberikan melalui rangsangan pendidikan yang dilakukan oleh pendidik dalam kegiatan belajar melalui suasana bermain.

- 9) Belajar melalui bermain sebagaimana dimaksud pada ayat (8) merupakan kegiatan belajar anak yang dilakukan melalui suasana dan aneka kegiatan bermain.
- 10) Program pengembangan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) digunakan untuk pencapaian Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar sebagaimana dimaksud dalam Pasal 4.

Pasal 6:

- 1) Indikator pencapaian perkembangan anak sebagaimana dimaksud dalam Pasal 4 ayat (4) disusun berdasarkan kelompok usia.
- 2) Kelompok usia sebagaimana dimaksud pada ayat (1) terdiri atas:
 - a. Lahir sampai usia 3 (tiga) bulan;
 - b. Usia 3 (tiga) bulan sampai usia 6 (enam) bulan;
 - c. Usia 6 (enam) bulan sampai usia 9 (sembilan) bulan;
 - d. Usia 9 (sembilan) bulan sampai usia 12 (dua belas) bulan;
 - e. Usia 12 (dua belas) bulan sampai usia 18 (delapan belas) bulan;
 - f. Usia 18 (delapan belas) bulan sampai usia 2 (dua) tahun;
 - g. Usia 2 (dua) tahun sampai usia 3 (tiga) tahun;
 - h. Usia 3 (tiga) tahun sampai usia 4 (empat) tahun;
 - i. Usia 4 (empat) tahun sampai usia 5 (lima) tahun; dan
 - j. Usia 5 (lima) tahun sampai usia 6 (enam) tahun.

Pasal 7:

- 1) Pembelajaran pada satuan PAUD dilakukan dengan lama belajar dan pelaksana pengasuhan terprogram;
- 2) Lama belajar sebagaimana dimaksud pada ayat (1) PAUD ditetapkan atas dasar kelompok usia sebagai berikut:
 - a. Kelompok usia lahir sampai 2 (dua) tahun dengan lama belajar paling sedikit 120 menit per minggu;
 - b. Kelompok usia 2 (dua) tahun sampai 4 (empat) tahun dengan lama belajar paling sedikit 360 menit per minggu; dan
 - c. Kelompok usia 4 (empat) tahun sampai 6 (enam) tahun dengan lama belajar paling sedikit 900 menit per minggu.

- 3) Satuan PAUD untuk kelompok usia 4-6 tahun yang tidak dapat melakukan pembelajaran 900 menit perminggu sebagaimana dimaksud pada ayat (2) huruf c, wajib melaksanakan pembelajaran 540 menit dan ditambah 360 menit pengasuhan terprogram.
- 4) Pengasuhan terprogram sebagaimana dimaksud pada ayat (3) merupakan kegiatan pengasuhan orang tua yang dibina oleh satuan PAUD.

Pasal 8:

- 1) Program pengembangan PAUD sebagaimana dimaksud dalam Pasal 5 ayat (1) dilakukan melalui serangkaian proses pemberian rangsangan pendidikan oleh pendidik, respons peserta didik, intervensi pendidik, dan penguatan oleh pendidik.
- 2) Program pengembangan PAUD sebagaimana dimaksud pada ayat (1) diorganisasikan secara psiko-pedagogis dan terintegrasi dalam kegiatan peserta didik.
- 3) Pengorganisasian secara psiko-pedagogis sebagaimana dimaksud pada ayat (2) diwujudkan dalam bentuk belajar melalui bermain.
- 4) Pengorganisasian secara terintegrasi sebagaimana dimaksud pada ayat (2) diwujudkan dalam bentuk integrasi antarprogram pengembangan.

Pasal 9:

- 1) Kerangka Dasar Kurikulum dan Struktur Kurikulum PAUD sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3 sampai dengan Pasal 8 tercantum dalam Lampiran I yang merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari Peraturan Menteri ini.
- 2) Pedoman Deteksi Dini Tumbuh Kembang Anak sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3 ayat (3) huruf c tercantum dalam Lampiran II yang merupakan bagian tidak terpisahkan dari Peraturan Menteri ini.
- 3) Pedoman Pengembangan KTSP sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3 ayat (3) huruf d tercantum dalam Lampiran III yang merupakan bagian tidak terpisahkan dari Peraturan Menteri ini.
- 4) Pedoman Pembelajaran sebagaimana dimaksud dalam Pasal

3 ayat (3) huruf e tercantum dalam Lampiran IV yang merupakan bagian tidak terpisahkan dari Peraturan Menteri ini.

- 5) Pedoman Penilaian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3 ayat (3) huruf f tercantum dalam Lampiran V yang merupakan bagian tidak terpisahkan dari Peraturan Menteri ini.

Pasal 10:

- 1) Kurikulum untuk anak berkelainan atau berkebutuhan khusus merupakan Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini yang dikembangkan lebih lanjut sesuai dengan potensi dan kebutuhan anak.

Pasal 11:

- 1) Peraturan ini mulai berlaku pada tanggal diundangkan yaitu 14 Oktober 2014.

C. KURIKULUM PENDIDIKAN ANAK USIA DINI BERBASIS KARAKTER

1. Perkembangan Pendidikan Karakter

Peningkatan mutu pendidikan merupakan prioritas utama dalam menyelenggarakan Pendidikan Nasional. Berbagai upaya yang telah dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan melalui penyelenggaraan pendidikan yang ada bisa menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Sumber daya manusia dikatakan berkualitas bilamana mereka mampu mengembangkan kepribadian yang berkarakter. Pendidikan karakter, akan banyak memberikan dampak yang positif bagi perkembangan individu pada masa berikutnya, maka sebaiknya pendidikan karakter diajarkan pada anak sejak dini.

Kata karakter berasal dari kata Yunani, *charassein*, yang berarti mengukir sehingga terbentuk sebuah pola mempunyai akhlak mulia adalah tidak secara otomatis dimiliki oleh setiap manusia begitu ia dilahirkan, tetapi memerlukan proses panjang melalui pengasuhan dan pendidikan (proses “pengukiran”). Dalam istilah bahasa arab karakter ini mirip dengan akhlak (akar kata khuluk) yaitu tabiat atau kebiasaan melakukan hal yang baik (Megawangi, 2007: 23).

Di Taman Kanak-kanak TK/RA belum sepenuhnya melaksanakan pendidikan karakter secara terprogram dalam pembelajaran. Dari fenomena yang terjadi di lapangan, bahwa jumlah pendidikan prasekolah meningkat sangat pesat dalam kurun waktu singkat ini, tetapi perlu diwaspadai terutama dalam hal kualitasnya. Selain itu mengingat keterbatasan kaum wanita pengurus dan para guru prasekolah yang sebagian besar ibu rumah tangga yang tidak mempunyai latar belakang pendidikan prasekolah sama sekali, maka muncul pertanyaan apakah mereka mampu mengelola pendidikan prasekolah secara profesional dengan kualitas memadai?. Hal ini dikarenakan para guru prasekolah yang belum mendapatkan training secara memadai, serta keterbatasan modul dan kurikulum yang berkualitas. Padahal, kualitas pendidikan prasekolah sangat penting. Dan jika salah dalam mendidik anak-anak usia dini dampaknya akan sangat negatif, karena pada masa usia dini otak manusia yang tumbuh dibawah 7 tahun akan terbentuk dari proses pendidikan dan sosialisasi yang diperolehnya. Artinya, pendidikan prasekolah yang tidak berkualitas justru dapat membahayakan perkembangan karakter anak, yang dampaknya bisa permanen. Banyak praktek cara mengajar yang salah dilakukan di pendidikan prasekolah yang dapat menghambat perkembangan karakter anak. Misalnya dengan cara ini tidak melibatkan “pikiran, tangan, dan perasaan anak” secara simultan, sehingga anak belajar secara pasif, dengan cara memaksa anak-anak prasekolah tersebut untuk belajar membaca, berhitung dan menulis dengan cara yang tidak patut. Dan apabila mereka tidak dapat mengahafal/menulis, maka anak tersebut tidak di izinkan untuk makan atau berdiri dipojok kelas, memberikan lebel kepada anak dan sebagainya, hal ini dapat membuat anak merasa tidak mampu (minder/tidak percaya diri), dan mematahkan semangat anak untuk belajar, bahkan membenci sekolah sehingga ada sebagian dari anak-anak tersebut menjadi malas untuk berangkat ke sekolah, dan bahkan ada yang tidak mau memegang pensil sama sekali karena efek dari hukuman tersebut. akibatnya sulit bagi mereka untuk berkembang menjadi pembelajar sejati (*life-long learner*).

Terkadang guru memperkenalkan konsep yang bukan “*here and now*”.. Misalnya, mengajarkan anak konsep “Hutan Tropis” terlebih dahulu, padahal seharusnya diajarkan tentang sesuatu di lingkungan terdekatnya (lingkungan rumah, sekolah). Setelah mengerti tentang

lingkungannya, baru diperkenalkan konsep “Hutan Tropis”. Kecuali apabila lingkungan sekolah memang berada di wilayah hutan tropis. Proses belajar yang memberikan makna pada anak, akan membuat anak tertarik dan dan termotivasi untuk mengetahui materi lebih lanjut.

Cara-cara tersebut di atas, tidak melibatkan peran aktif anak dalam diskusi, sehingga proses berpikir kritis dan analitis anak sulit untuk berkembang. Selain itu, cara belajar yang pasif ini, dimana anak tidak terlibat secara aktif baik fisik, verbal, maupun emosi, akan menghambat daya kreativitas anak. Juga ketika guru lebih memfokuskan pada hafalan dan pengisian LK, tanpa melibatkan pengalaman konkrit, dapat membunuh proses terbentuknya daya kritis dan kreativitas anak.

Kemudian dari fakta lapangan juga menunjukkan, bahwa banyak sekali guru yang masih memberikan nilai pada hasil kerja anak, memberikan rapor dengan nilai angka atau huruf, bahkan ranking. Padahal pada usia ini adalah periode yang sangat penting untuk tumbuhnya rasa percaya diri yaitu sikap yang semangat untuk melakukan inisiatif, penuh ide, dan berimajinasi. Artinya, pada usia ini anak harus dapat berkreasi, berimajinasi, bereksperimen, berani mengambil resiko, dan berani untuk salah. Apabila gagal membentuk sikap inisiatif, maka yang berkembang adalah rasa bersalah, dan takut untuk mengambil inisiatif.

Namun sayangnya banyak guru yang sering mengkritik atau menilai hasil pekerjaan anak, bahkan memarahi anak ketika melakukan kesalahan. Padahal anak-anak mudah sekali stress ketika sedang dinilai pekerjaannya, apalagi dikritik dan dimarahi. Proses belajar yang seperti ini akan tidak menyenangkan, dan anak merasa terbebani. Pemberian nilai juga akan membuat anak takut untuk mengambil inisiatif untuk mencoba sesuatu, karena takut salah.

Berdasarkan fenomena di atas, hal ini adalah suatu yang umum dan sering dilakukan di pendidikan prasekolah yang dapat membahayakan perkembangan karakter anak. Dengan demikian, terlihat bahwa dunia pendidikan prasekolah dalam pelaksanaannya kurang sesuai/sejalan dengan teori-teori yang ada serta tujuan yang hendak dicapai dalam pendidikan Nasional. Khususnya dalam mengembangkan aspek-aspek perkembangan yang diharapkan tercapai meliputi aspek moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional, dan kemandirian, berbahasa, kognitif,

fisik/motorik. (Depdiknas, 2005:14) dengan baik pada diri anak prasekolah tersebut. Tetapi jika aspek-aspek ini dapat dikembangkan dengan baik, maka akan mudah mengarahkannya ketika dewasa kelak. Dengan demikian, harus dimulai dengan membenahi kurikulumnya terlebih dahulu.

2. Pendidikan Holistik

Pendidikan holistik adalah pendidikan yang membantu para guru dan praktisi dalam proses penerapan pendidikan secara holistik dan berbasis kompetensi. Pendekatan secara holistik (menyeluruh) pada pendidikan di kenal sebagai alternatif dan pendekatan mekanistik dan pendekatan berbasis disiplin.

Pendidikan holistik dibuat untuk memberikan gambaran kemungkinan membangun sistem pendidikan yang dapat menciptakan atmosfer yang lebih baik dan kondusif untuk menghasilkan tenaga yang berkualitas. Pendidikan holistik sangat penting untuk melengkapi para ahli untuk menekankan sistem multidisiplin, khususnya ditingkat dasar. Dengan demikian, menurut Megawangi adapun tujuan pendidikan holistik secara teoritis dan kontekstual ialah:

- a. Menyiapkan individu sebagai *life long learners* (pembelajar sejati), adapun karakteristiknya yaitu:
 1. Selalu ingin tahu dan bertanya (*inquirer*); sifat alami manusia yang selalu ingin bertanya dan ingin tahu tumbuh subur pada dirinya, sehingga kecintaannya untuk terus belajar menjadi sifat alaminya yang terbawa sampai tua.
 2. Berfikir kritis dan kreatif (*critical and creative thinking*): mampu untuk melihat masalah dari berbagai sudut pandang, sehingga dapat mengambil keputusan dengan bijak dan menyelesaikan masalah yang sangat kompleks.
 3. Berpengetahuan luas (*knowledgeable*): mempunyai ketertarikan yang besar pada masalah-masalah global yang relevan dan penting, sehingga selalu meluangkan waktu untuk membaca dan mengeksplorasi bidang-bidang yang diminatinya. Pengetahuannya tentang sesuatu menjadi solid dan membumi.
 4. Komunikator yang efektif (*effective communicator*): mampu

mengekspresikan pikiran dan perasaannya dengan efektif, baik secara verbal maupun tertulis. Dengan bekal pengetahuan yang luas, segala informasi dapat dikomunikasikan dengan percaya diri dan meyakinkan.

5. Berani mengambil resiko (*risk taker*); segala tantangan baru dihadapi dengan optimis dan percaya diri, serta berani mencoba dengan menggunakan ide dan strategi baru dalam menjawab tantangan dan rintangan yang ada.
- b. Menyiapkan individu yang mempunyai komitmen terhadap perdamaian dan perwujudan dunia yang lebih baik, karakteristiknya yaitu:
 1. Mempunyai kesadaran spritual bahwa dirinya adalah bagian dari keseluruhan dan mengerti bahwa papu yang dilakukannya akan membawa konsekuensi pada lingkungannya.
 2. Mampu berfikir holistik, yaitu menyadari bahwa dunia semakin kompleks yang masing-masing elemennya saling terkait secara global (*global interdependence*), sehingga dapat mengambil keputusan dan memecahkan masalah dengan melihat berbagai dimensi/perspektif yang berbeda.
 3. Bersikap terbuka terhadap segala perbedaan yang ada (*open minded*), sehingga dapat menghormati pendapat, nilai, dan tradisi yang berbeda. Mengerti bahwa manusia mempunyai latar belakang budaya beragam, dan dapat mengambil keputusan dengan mempertimbangkan perbedaan-perbedaan tersebut.
 4. Peduli kepada orang lain dan lingkungan sekitar (*caring*) yaitu sensitif terhadap kebutuhan dan perasaan orang lain, serta lingkungannya (sosial, ekonomi, dan alami). Mempunyai komitmen terhadap kegiatan sosial, dan senantiasa memberikan nilai tambah kepada lingkungannya.
 5. Mempunyai integritas moral (berkarakter baik), yaitu memegang teguh prinsip moral, kejujuran, bersikap objektif dan aktif.
 - c. Menyiapkan individu yang mempunyai daya saing tinggi dalam dunia kerja. Ada 13 indikator penunjang keberhasilan seseorang di dunia kerja dan ternyata 10 diantaranya adalah kualitas karakter seseorang yaitu:

1. Jujur dan dapat diandalkan
2. Bisa dipercaya dan tepat waktu
3. Bisa menyesuaikan diri dengan orang lain
4. Bisa bekerjasama dengan atasan
5. Bisa menerima dan menjalankan kewajiban
6. Mempunyai motivasi kuat untuk terus belajar dan meningkatkan kualitas diri
7. Berfikir bahwa dirinya berharga
8. Bisa berkomunikasi dengan mendengarkan secara efektif
9. Bisa bekerja mandiri dengan supervisi minimum
10. Dapat menyelesaikan masalah pribadi dan profesinya
11. Mempunyai kemampuan dasar (kecerdasan) IQ
12. Bisa membaca dengan pemahaman memadai IQ
13. Mengerti dasar-dasar matematika (berhitung) IQ. (Megawangi, 2005:10-19)

Dapat disimpulkan, bahwa pendidikan holistik sangat memperhatikan kebutuhan dan potensi yang dimiliki peserta didik, baik dalam aspek intelektual, emosional, fisik, artistik, kreatif, dan spritual. Sehingga proses pembelajaran menjadi tanggung jawab personal sekaligus juga menjadi tanggung jawab kolektif, oleh karena itu strategi pembelajaran lebih diarahkan pada bagaimana mengajar dan bagaimana orang belajar. Beberapa hal yang harus dipertimbangkan dalam mengembangkan strategi pembelajaran holistik, diantaranya:

- 1) Menggunakan pendekatan pembelajaran transformatif;
- 2) Prosedur pembelajaran yang fleksibel;
- 3) Pemecahan masalah melalui lintas disiplin ilmu,
- 4) Pembelajaran yang bermakna, dan
- 5) Pembelajaran melibatkan komunitas di mana individu berada.
- 6) Dalam pendidikan holistik, peran dan otoritas guru untuk memimpin dan mengontrol kegiatan pembelajaran hanya sedikit dan guru lebih banyak berperan sebagai sahabat, mentor, dan fasilitator. Forbes (1996) mengibaratkan peran guru seperti seorang teman dalam perjalanan yang telah berpengalaman dan menyenangkan.

- 7) Sekolah hendaknya menjadi tempat peserta didik dan guru bekerja guna mencapai tujuan yang saling menguntungkan. Komunikasi yang terbuka dan jujur sangat penting, perbedaan individu dihargai dan kerjasama lebih utama dari pada kompetisi.
- 8) Gagasan pendidikan holistik telah mendorong terbentuknya model-model pendidikan alternatif, yang mungkin dalam penyelenggaraannya sangat jauh berbeda dengan pendidikan pada umumnya, salah satunya adalah *homeschooling*, yang saat ini sedang berkembang, termasuk di Indonesia.

3. Mengapa Karakter Harus Dibangun Sejak Usia Dini?

Menurut Montessori otak anak seperti “*the absorbent mind*”. Bahkan bayi yang berusia 2-3 minggu sudah mampu meniru mimik muka orang tua di sekitarnya. Masa-masa dimana anak cepat sekali meniru, maka memberikan pendidikan karakter sedini mungkin penting dilakukan. Ibaratnya, otak anak adalah seperti sponge. Sponge yang kering kalau dimasukkan ke dalam air akan cepat sekali menyerap air. Seandainya sponge itu diletakkan di air jernih, yang diserap juga air jernih. Jika diletakkan di air selokan, yang diserap juga air selokan. Inilah sebabnya, begitu efektifnya kita mengajar anak-anak usia dini tentang hal-hal yang baik. Pada masa-masa emas ini kita mencoba memberikan sebanyak mungkin air jernih (kebaikan) kepada anak agar dampaknya di dalam otak anak adalah kejernihan (yang baik-baik saja). Jadi tujuan utama dari model pendidikan montessori dititik beratkan pada keterampilan intelektual secara umum. (Patmonodewo, 2003:94)

Dengan demikian, kematangan sosial emosi anak usia dini adalah penentu keberhasilan anak di sekolah lanjutannya”, oleh karena itu adapun kompetensi yang harus dicapai oleh anak-anak usia TK/RA yang mencakup:

- a) Percaya diri (*confidence*)
- b) Rasa ingin tahu (*curiosity*)
- c) Motivasi
- d) Kemampuan kontrol diri (*self-control*)
- e) Kemampuan bekerja sama (*cooperation*)
- f) Mudah bergaul dengan sesamanya

- g) Mampu berkonsentrasi
- h) Rasa empati,
- i) Kemampuan berkomunikasi.

Jika diperhatikan kompetensi di atas, tidak ada satu pun kompetensi yang berhubungan dengan aspek akademik, atau “*calistung*” (membaca, menulis, dan berhitung) yang diharapkan pada anak-anak usia prasekolah. Karena memang mengajarkan “*calistung*” terlalu menekankan aspek akademis justru dapat membahayakan kesehatan emosi anak, atau perkembangan karakternya dapat terganggu. berdasarkan hal itu, di bawah ini akan dijelaskan pendapat dari para ahli tentang pentingnya pembentukan karakter dimulai pada usia dini: (Sjarkawi, 2006:42-45)

- a) Dewey
Dewey menyatakan bahwa pada dasarnya tujuan pendidikan adalah mengembangkan kemampuan intelektual moral. Prinsip-prinsip psikologi dan etika dapat membantu sekolah untuk meningkatkan seluruh tugas pendidikan dalam membangun kepribadian siswa yang kuat.
- b) Shaver
Mengemukakan bahwa sekolah sebagai lembaga pendidikan bertanggung jawab untuk meningkatkan kemampuan berfikir dan kecakapan siswa dalam menetapkan suatu keputusan untuk bertindak atau untuk tidak bertindak. kemampuan demikian terkait dengan nilai-nilai, terutama nilai yang bersifat humanis. Oleh karena itu, sekolah sebagai lembaga pendidikan mempunyai beban dan tanggung jawab untuk melaksanakan pendidikan moral dan membantu siswa mengembangkan cara berfikirnya dalam menetapkan keputusan moralitasnya.
- c) Goods
Menyatakan bahwa pendidikan moral dapat dilakukan secara formal maupun insidental, baik di sekolah maupun di rumah.
- d) Rosjidan
Ia menggunakan penelitian dengan responden siswa, orang tua siswa, dan guru, mengungkapkan bahwa faktor penyebab adanya perilaku negatif yang dilakukan para remaja ialah karena kurang

efektifnya pendidikan moral di sekolah. Oleh karena itu pendidikan moral di sekolah lebih ditingkatkan dan diintensifkan.

- e) Plato
Bahwa tujuan pendidikan adalah menjadikan manusia cerdas dan baik. Oleh karena itu, adanya pendidikan moral di sekolah merupakan suatu hal yang tak dapat dielakkan, artinya lembaga bukan hanya membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan mengembangkan intelektual, tetapi sekaligus meingkatkan kemampuan mengembangkan cara berfikir tentang moralitasnya. (Sjarkawi, , 2006:42-45)

Berdasarkan pendapat para ahli pendidikan di atas, terlihat bahwa pendidikan karakter sangat perlu ditanamkan sejak usia dini, oleh karena itu alangkah baiknya jika pendidikan karakter di Indonesia diintegrasikan dalam program pendidikan prasekolah sehingga karakter anak dapat terbentuk.

4. Pendidikan Holistik Berbasis Karakter

“Kurikulum Holistik Berbasis Karakter” (*Character-based Integrated Curriculum*), merupakan kurikulum terpadu yang “menyentuh” semua aspek kebutuhan anak. Sebuah kurikulum yang terkait, tidak terkotak-kotak dan dapat merefleksikan dimensi, keterampilan, dengan menampilkan tema-tema yang menarik dan kontekstual. Adapun 9 pilar karakter yang terdapat di dalam pendidikan holistik berbasis karakter ini adalah nilai-nilai luhur universal yang terdiri dari:

a) Toleransi, kedamaian dan kesatuan

Toleransi merupakan sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya, sedangkan kedamaian ialah sikap, perkataan, dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya, selanjutnya disempurnakan dengan karakter kesatuan yang artinya bersahabat ialah tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain. Dimana sikap toleransi, kedamaian dan kesatuan ini tercermin dalam keseharian seperti anak tidak membeda-bedakan antara teman yang satu dengan

yang lain walaupun berbeda dalam latar belakang ekonomi maupun suku, tidak menertawakan orang lain, tidak mencela kawan, tidak berkelahi/bermusuhan, tidak berebut mainan, tidak berebut pinsil warna dengan teman, tidak mengganggu tetangga, menghormati orang yang berbeda agama dengannya, mengetahui tempat ibadahnya, suka bergembira dengan keluarga dan teman, gemar menyapa.

b) Percaya diri, kreatif dan pekerja keras

Percaya diri ialah meyakinkan pada kemampuan dan penilaian (*judgement*) diri sendiri dalam melakukan tugas dan memilih pendekatan yang efektif. Hal ini termasuk kepercayaan atas kemampuannya menghadapi lingkungan yang semakin menantang dan kepercayaan atas keputusan atau pendapatnya. Orang yang tidak percaya diri akan merasa terus menerus jatuh, takut untuk mencoba, merasa ada yang salah dan khawatir. Sedangkan kreatif ialah berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki, begitu juga dengan kerja keras yaitu perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas, serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya. Dengan demikian, anak yang memiliki rasa percaya diri, kreatif dan pekerja keras yang tinggi merupakan suatu modal dasar untuk pengembangan aktualitas diri dan kurangnya percaya diri, kreatif dan kerja keras akan menghambat pengembangan potensi diri.

c) Cinta Tuhan dan segenap ciptaannya

Cinta Tuhan merupakan sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain, selanjutnya sikap ini diiringi dengan cinta kepada segenap ciptaan Tuhan artinya cara berfikir, bersikap, dan berbuat yang menunjukkan kepedulian, dan penghargaan yang tinggi, baik terhadap manusia, hewan maupun tumbuhan disekitarnya. Dimana sikap cinta Tuhan dan segenap ciptaan-Nya ini tercermin dalam keseharian seperti anak mengetahui alam ciptaan Tuhan, mengetahui makhluk ciptaan Tuhan (manusia, hewan dan tumbuhan), berdoa sebelum tidur, berdoa meminta perlindungan Tuhan, berdoa sebelum belajar, berdoa sebelum makan, dapat mensyukuri makanan, berbuat terhadap

teman, berbuat baik terhadap hewan, berbuat baik terhadap tanaman, menyayangi binatang, menyayangi lingkungan, menyayangi/mencintai orang tua, memelihara kebersihan rumah, memelihara kebersihan kelas/sekolah, tidak mencoret-coret dinding sekolah, tidak mengotori bangku di taman, tidak membuang sampah sembarangan, memungut paku di jalan, tidak membuang sampah di sungai, tidak merusak telepon umum, menyambut kedatangan orang tua yang pulang dari bepergian, menyayangi ayah dan ibu, menyayangi keluarga.

d) Kebersihan, kerapian, kesehatan dan keamanan

Anak menjaga dan menyukai kebersihan, baik kebersihan bagi diri sendiri maupun lingkungan, dan menyukai kerapian, menjaga kesehatan serta keamanan dimanapun ia berada. Dimana sikap kebersihan, kerapian, kesehatan dan keamanan ini tercermin dalam keseharian seperti anak tidak mencoret-coret dinding, membuang sampah pada tempatnya, tidak memakai baju yang kotor, selalu mandi, selalu gosok gigi, selalu memotong kuku, mencuci tangan sebelum makan, berpakaian rapi dan serasi, menyisir rambut sendiri, menyeka keringat dengan sapu tangan yang bersih, menyimpan alat bermain ke tempatnya kembali, makan dengan tertib, tidak bermain dengan pisau, tidak bermain dengan benda yang beraliran listrik, tidak mengorek hidung dengan benda tajam, tidak mengorek telinga dengan benda keras, bermain dengan menggunakan alas kaki, tidak berteriak di dekat telinga teman, tidak menyebrang jalan sembarangan, mengenal benda berbahaya, memelihara kesehatan telinga, mengetahui bahaya main api, tidak melakukan permainan yang berbahaya, mau mandi serta berkeramas, membuang ingus jika sedang flu pada tempatnya seperti sapu tangan, memakan makanan yang mengandung zat gizi, karbohidrat, protein, vitamin, dan minuman yang mengandung mineral, selanjutnya anak juga tidak berlebihan dalam makan, tidak memakan makanan yang kotor, tidak jajan sembarangan, mengetahui waktu tidur dan waktu bangun, suka bermain dengan teman, tidak menonton TV terlalu dekat, duduk dengan sikap yang baik di atas kursi demikian juga pada saat berdiri dan tidak bermain hujan-hujan.

e) Kemandirian dan tanggungjawab

Kemandirian merupakan sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas, dan tanggungjawab ialah sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa. Dimana sikap mandiri dan tanggung jawab ini tercermin dalam keseharian seperti anak mandi sendiri, makan sendiri, pakai baju sendiri, pakai sepatu sendiri, membawa tas sekolah sendiri, tidak menyebrang jalan ramai seorang diri, tidak memasang peralatan listrik sendiri, tidak menyalakan lilin/api sendiri, tidak memakai pisau tajam, gemar menabung, tidur tidak terlalu malam, makan tidak berlebihan, bangun pagi-pagi, makan tepat pada waktunya, rajin berangkat ke sekolah, berolah raga pada pagi hari, bertanggung jawab di jalan (membuang sampah pada tempatnya), bertanggung jawab di rumah (membantu ibu membersihkan rumah), bertanggung jawab di kelas (menjaga kebersihan kelas), bertanggung jawab di sekolah (tidak mencoret-coret dinding sekolah, dll), bertanggung jawab di masyarakat (menjaga kebersihan lingkungan tempat tinggal).

f) Kejujuran/amanah, diplomatis

Jujur/amanah merupakan perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan. Sedangkan bersikap diplomatis ialah menyampaikan suatu perkataan/tindakan yang benar dengan memodifikasi bahasa dengan baik dan terkesan lebih halus dan berhati-hati kepada orang lain. Dimana sikap kejujuran/amanah, diplomatis ini tercermin dalam keseharian seperti anak dapat berbicara jujur, jujur ketika berlomba, bercerita tentang kejujuran, tidak mencuri, mengembalikan barang temuan kepada pemiliknya, meminjam barang milik teman dengan meminta izin terlebih dahulu kepadanya, tidak membaca surat milik orang lain, mengakui kesalahan, mengerjakan pekerjaan rumah sendiri, tidak berbohong.

g) Hormat dan santun

Hormat dan santun/ perilaku sopan-santun artinya ialah suatu perilaku tiruan dari tindak kebajikan. Jadi, mengajarkan sopan-santun

kepada anak usia dini sangat diperlukan, karena sopan santun adalah awal dari pembentukan karakter anak. Seorang anak perlu diajarkan untuk terbiasa berkata “terima kasih”, karena ini merupakan atribut luar dari ahlak yang senantiasa bersyukur atau berterima kasih atas segala anugerah yang diberikan kepadanya. Kita mengajarkan anak-anak berkata “permisi” dan “tolong”, karena kata-kata tersebut adalah tiruan dari perilaku manusia yang selalu mengormati orang lain. Atau kata “ma’af” sebagai tiruan dari sifat pema’af. Dengan demikian, Perilaku hormat dan santun yang diajarkan kepada anak-anak, dapat memberikan peluang besar bagi mereka untuk menjadi orang yang berkarakter (berakhlak mulia). Karena atribut luar (sopan santun) perlu diajarkan dulu sebelum mengajarkan maknanya (menjadi manusia berakhlak mulia), karena anak kecil belum dapat menangkap makna dibalik apa yang terlihat secara kasat mata. Namun mengajarkan atribut luar saja tidak cukup, karena seorang anak perlu diajarkan bagaimana menjadi manusia berakhlak mulia dengan cara mempraktikannya, dan menghidupkan rasa cinta terhadap kebajikan, sehingga nuraninya menjadi hidup. Selanjutnya contoh lain dari sikap hormat dan santun ini tercermin dalam keseharian seperti anak dapat mengucapkan selamat pagi pada orang tua, mengucapkan selamat pagi pada guru, mengucapkan salam kepada tetangga, menyapa teman, senantiasa tersenyum, bersikap santun ketika bertamu, bersikap santu ketika menerima tamu, membasuh tangan sebelum makan, berdoaa sebelum dan sesudah makan, bersikap santun ketika makan, tidak berbicara ketika mulut sedang penuh oleh makanan, mengucapkan kalimat minta tolong untuk mengambilkan sesuatu yang tidak terjangkau, santun ketika berbicara di telepon, tidak ribut ketika di bioskop, tidak ribut ketika di perpustakaan, tidak mengganggu ketenangan suasana di supermarket, tidak ribut ketika ada yang sakit/sedang tidur, tidak mengejek ketika melihat orang cacat, menghargai orang lain, santun ketika menguap dan bersin, mengetahui cara meminta yang baik, melihat ketika seseorang itu berbicara kepada kita, tidak memotong pembicaraan orang tua, memandang ke wajah orang tua ketika diajak berbicara walaupun sedang asyik menonton TV, tidak memotong pembicaraan orang lain, tidak berbicara ketika guru sedang menerangkan, menyenangkan hati orang tua, mengerjakan pekerjaan rumah, membersihkan tempat tidur, membantu membereskan meja setelah makan, belajar pada waktunya,

tidak mengomel/meninggikan suara, mematuhi peraturan di rumah, mematuhi peraturan di sekolah, tidak membuang sampah sembarangan.

h) Kepemimpinan dan keadilan

Kepemimpinan adalah istilah yang menunjukkan kemampuan memerintah dan tegas untuk mengatur segala sesuatu. Pada dasarnya setiap anak memiliki potensi menjadi seorang pemimpin. Sedangkan keadilan ialah kondisi kebenaran ideal secara moral mengenai sesuatu hal, baik menyangkut benda atau orang. Dengan keterampilan kepemimpinan dan keadilan tersebut, maka anak dapat memahami tanggung jawab, ketekunan, disiplin dan empati bagi orang lain. Keterampilan ini wajib bagi siapa saja yang ingin mencapai sukses dalam bidang pribadi mereka. Dimana sikap kepemimpinan dan keadilan ini tercermin dalam keseharian seperti anak dapat melindungi/membimbing yang lemah (adik/kawan), berani mengambil inisiatif/resiko untuk mencegah keburukan, menjadi contoh bagi kawan-kawan, mengajak kawan-kawan berbuat kebaikan, mengikuti keteladanan orang yang berhasil dan bijak, dapat mengatur diri sendiri, memiliki jiwa sportif, dapat mengakui kesalahan, bersikap sportif, berani memimpin, menjadi kakak/abang yang bertanggung jawab, menolong teman yang terjatuh, tidak membedakan teman, tidak menjelek-jelekan kawan, tidak menyalahkan orang lain, mau bergiliran dalam bermain dengan kawan, mau menunggu dalam antrian, tidak mau menang sendiri, tidak pilih kasih dalam menyayangi binatang, dapat merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain.

i) Baik dan rendah hati

Rendah hati ialah sifat pribadi yang bijak pada seseorang, dapat memposisikan sama antara dirinya dengan orang lain, merasa tidak lebih pintar, baik, mahir serta tidak merasa lebih tinggi atau mulia juga dapat menghargai orang dengan tulus. Sedangkan definisi baik ialah segala segala sesuatu yang berhubungan dengan yang luhur, bermartabat, menyenangkan, dan disukai manusia. Kesempurnaan, keharuan, kepuasan, kesenangan, kesesuaian, kebenaran, kesesuaian dengan keinginan, mendatangkan rahmat, memberikan perasaan senang dan bahagia dan yang sejalan dengan itu adalah merupakan sesuatu yang dicari dan

diusahakan manusia, karena semuanya itu dianggap sebagai yang baik atau mendatangkan kebaikan bagi dirinya (Nata, 2002:102-103). Dengan demikian, baik dan rendah hati merupakan sifat yang sangat penting ditanamkan pada anak sejak dini sebab ia merupakan salah satu indikator dari tingginya kecerdasan spritual dari seseorang, karena seseorang belum dapat mencapai kedamaian dengan dirinya, jika tidak bisa menunjukkan sikap atau karakter rendah hati dalam dirinya. Dimana sikap baik dan rendah hati ini tercermin dalam keseharian seperti anak bertepuk tangan ketika kawan selesai menyanyi, menari/berpuisi, mau meminjamkan mainan kepada teman, senang menolong orang lain, menyayangi binatang, memberikan tempat duduk kepada yang lebih membutuhkan, memindahkan paku atau beling dari jalan, mau bergiliran atau antri ketika bermain, senang berkenalan dengan kawan baru, mau berbagi dengan teman, mau meminta maaf dan memaafkan, tidak suka memamerkan kehebatan, tidak memamerkan mainan, tidak memilih teman karena kekayaan, mau mengakui kesalahan, mau bermain bersama.

j) Dermawan, suka menolong dan gotong royong.

Dermawan/pemurah hati artinya orang yang suka berderma (beramal, bersedekah), sedangkan suka menolong diartikan sebagai orang yang suka membantu orang yang sedang kesusahan dan memerlukan bantuan, selanjutnya gotong royong yaitu merupakan suatu istilah asli Indonesia yang berarti bekerja bersama-sama untuk mencapai suatu hasil yang didambakan. Dimana dermawan, suka menolong dan gotong royong ini tercermin dalam keseharian seperti anak berperilaku dermawan, memberi sedekah, memberi infaq, menjalin persaudaraan dan persahabatan, menolong orang yang sedang susah, menjenguk teman yang sakit, membantu ibu di rumah, menolong teman yang sedang sakit, menolong teman yang terjatuh, menghibur teman yang sedang sedih, membantu orang buta di jalan, mau membantu membawakan barang, tidak mengganggu tetangga, suka memberikan tempat duduk kepada yang lebih membutuhkan, menjenguk teman yang sedang sakit, bekerjasama membersihkan halaman, bekerjasama membersihkan kelas, bekerjasama di masyarakat, ikut dalam kegiatan bergotong royong. (Megawangi, 2003)

Dengan demikian, nilai-nilai karakter yang ditanamkan kepada anak usia dini di RA/TK meliputi toleransi, kedamaian dan kesatuan,

percaya diri, kreatif, pekerja keras, cinta Tuhan dan segenap ciptaannya, kebersihan, kerapian, kesehatan, keamanan, kemandirian dan tanggungjawab, Kejujuran/amanah, diplomatis, hormat dan santun, kepemimpinan dan keadilan, baik, rendah hati, dermawan, suka menolong dan gotong royong. Hal ini agar otak anak terbiasa dengan hal-hal yang baik. Sehingga, dendrit-dendrit atau synap-synap yang tumbuh di otak hanya menyimpan memori-memori yang baik. Kalau di rumah anak tidak diajarkan, paling tidak di sekolah dia mendapatkan nilai-nilai karakter supaya di dalam otak anak ada memori kebaikan sehingga nantinya dia bisa melakukan kebaikan. Kalau nilai-nilai ini tidak pernah diajarkan, tentunya tidak bisa diharapkan anak bisa berperilaku sesuai dengan nilai-nilai akhlak. Jadi, cara mengajarkan kebaikan seperti yang selama ini dilakukan dalam pembelajaran agama, yang hanya hafalan, tidak akan berhasil. Contoh nyata, banyak orang hafal kebersihan adalah sebagian dari iman. Namun realisasi dari hafalan tersebut, tidak berdampak pada kenyataan di lapangan sampah tetap berserakan di mana-mana. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Sjarkawi (2006:37) yang dikutip dari Harshone dan May tentang keefektifan pendidikan moral di sekolah dari penelitian tersebut ditemukan bahwa: a) Pendidikan watak atau karakter dan pengajaran agama di kelas tidak memengaruhi perbaikan perilaku moral, dan b) Pendidikan etika yang dilakukan dengan cara pengklarifikasian nilai, yakni pengajaran tentang aturan-aturan berperilaku benar dan baik di sekolah sedikit berpengaruh terhadap pembentukan moral sebagaimana yang dikehendaki.

Dengan demikian, kurikulum berbasis karakter sangat penting di terapkan pada pendidikan prasekolah, karena pendidikan bagi anak usia dini merupakan dasar bagi pembentukan kepribadian manusia secara utuh, yaitu ditandai dengan karakter, budi pekerti luhur, pandai, dan terampil. Pada tahun pertama kehidupan anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Perkembangan pada tahun-tahun pertama sangat penting dan menentukan kualitas anak di masa depan. Selama tahun pertama, otak bayi berkembang pesat. Kepesatan perkembangan itu karena otak bayi menghasilkan bertrilyun-trilyun sambungan antara sel otak yang banyaknya melebihi kebutuhan. (Direktorat pendidikan anak usia dini, 2004:2)

BAB V

MODEL-MODEL PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI

A. MODEL PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI

Model secara sederhana adalah "gambaran" yang dirancang untuk mewakili kenyataan. Model didefinisikan sebagai "a replica of the phenomena it attempts to explain" (Runyon, dalam Rakhmat, 1988:59). Kemudian model dapat juga didefinisikan sebagai gambaran mental yang membantu kita untuk menjelaskan sesuatu dengan lebih jelas terhadap sesuatu yang tidak dapat dilihat atau tidak dialami secara langsung. Kemudian model menjelaskan keterkaitan berbagai komponen dalam suatu pola pemikiran yang disajikan secara utuh. (Yulaelawati, 2004:50)

Snelbecker (1984:32) mengemukakan bahwa model ialah perwujudan suatu teori, atau wakil dari proses dan variable yang tercakup dalam teori; sedangkan Hurton seperti yang dikutip oleh Suriasumantri mengemukakan bahwa model bersifat menjelaskan hubungan berbagai komponen, aksi dan reaksi serta sebab akibat. (E. Snelbecker, 1984:2-29) Lebih jelas lagi dinyatakan bahwa model biasanya digunakan untuk hal-hal yang bersifat menggambarkan sesuatu, menjelaskan suatu proses, mengkaji atau menganalisis suatu system, menggambarkan suatu kejadian, dan bersifat memprediksikan sesuatu keputusan yang akan diambil. (S. Suriasumantri, 23)

Sejalan dengan pernyataan tersebut, Biggs dalam Gafur berpendapat bahwa model adalah seperangkat prosedur yang berurutan untuk mewujudkan suatu proses kerja. (Gafur, 1984:27) Selanjutnya Snelbecker

(1984:2) menyatakan bahwa hampir semua cara pengembangan pembelajaran dinyatakan dalam bentuk model dengan alasan;

1. Agar mudah dikomunikasikan kepada para calon pemakai
2. Dapat memperlihatkan tugas-tugas utama yang harus dikerjakan dan arena itu berguna sekali untuk keperluan pengelolaan
3. Memperlihatkan struktur semacam matriks dimana tujuan belajar strategi belajar dapat diperbandingkan dan disesuaikan.

Sedangkan menurut Zainsyah, dkk, bahwa model mengajar ialah suatu rencana atau pola yang digunakan dalam menyusun kurikulum, mengatur materi pengajaran dan memberi petunjuk kepada pengajar di kelas dalam setting pengajaran ataupun setting lainnya. (Zainsyah, dkk, 1990:21)

Dalam kegiatan pembelajaran model dapat dimaknai sebagai suatu pola atau gambaran yang menjelaskan tentang berbagai bentuk, pandangan yang terkait dengan kegiatan pembelajaran.

Adapun nilai sebuah model pembelajaran ditentukan dalam konteks yang digunakan. Model mengandung maksud tertentu bagi pengguna, menawarkan penyelesaian dari beban pembelajaran dan menyajikan fokus dan arahan untuk mencapai hasil yang lebih baik. (Zainsyah, dkk, 1990:56)

Dengan demikian, model-model pembelajaran anak usia dini dapat didefinisikan sebagai serangkaian pola, bentuk, kegiatan ataupun cara pandang kelompok tertentu terhadap kegiatan belajar anak usia dini. Adapun model-model pembelajaran anak usia dini ialah:

1. Model kelas berpusat pada anak
2. Model keterampilan hidup
3. Model BCCT (*Beyond Centre and Circile*)
4. Model bermain kreatif berbasis kecerdasan jamak
5. Model stimulasi OED

Berdasarkan model-model pembelajaran anak usia dini di atas, guru dapat memilih model pembelajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi, salah satu penyebab berbeda-bedanya model yang digunakan

oleh pendidik dikarena letak geografis. Seperti halnya di daerah pantai, pegunungan atau dataran rendah atau juga posisi wilayah seperti diperkotaan, pedesaan ataupun pesisir pantai, dimana mengharuskan mereka memilih model yang cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran anak usia dini tersebut. Untuk lebih jelasnya mengenai model-model pembelajaran ini, akan dibahas secara terperinci di bawah ini sebagai berikut:

1. Model Kelas Berpusat Pada Anak

Tujuan model ini ialah:

- a. Mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak
- b. Memberikan kesempatan pada anak untuk menggali seluruh potensi yang dimiliki
- c. Memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kemampuannya melalui berbagai macam kecerdasan yang dimiliki atau kecerdasan jamak (*multiple intelligences*)
- d. Menggunakan pendekatan bermain yang dilaksanakan sesuai dengan prinsip "*learning by learning*" dan "*learning by doing*". (Sujiono, 2007:277)

Strategi pembelajaran berpusat pada anak ditandai dengan: 1) adanya materi yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak (*developmentally appropriate practice*). 2) metode pembelajaran yang mengacu pada *center of interest* melalui pengembangan tematik, 3) media dan sumber belajar yang dapat memperkaya lingkungan belajar. 4) pengelolaan kelas yang bersifat demokrasi, keterbukaan, saling menghargai, kepedulian dan kehangatan. (Sujiono, 2007:228)

2. Model Pembelajaran Keterampilan Hidup

a. Hakekat Pembelajaran Keterampilan

Kemp menegaskan bahwa keterampilan psikomotorik dapat dikategorikan ke dalam bentuk keterampilan jasmani. (Syafaruddin, dkk, 2012:84). Sedangkan keterampilan siasat kognitif menurut Gagne ialah keterampilan merupakan cara bagaimana seseorang mengelola belajarnya, mengingat, dan berfikirnya. Menurutny juga memperbaiki

keterampilan siswa untuk bagaimana cara belajar merupakan masalah yang penuh tantangan bagi usaha pendidikan sehingga siswa bekerja sampai batas potensinya. (Syafaruddin, dkk, 2012:220)

Asumsinya kecerdasan yang dimiliki oleh seseorang anak hanya akan berarti apabila dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Hal inilah yang dikenal dengan istilah kecakapan hidup (*life skills*). Melalui berbagai kecakapan hidup yang dikuasai anak inilah, kelak ia akan mampu bertahan hidup dan bertanggung jawab terhadap diri sendiri. Pada dasarnya semua pembelajaran yang berhubungan dengan kecakapan hidup bertujuan agar anak mampu mendidik diri sendiri (*self help*) dan kemudian mampu menolong orang lain (*social skill*) sebagai suatu bentuk kepedulian dan tanggung jawab sosialnya sebagai salah satu anggota keluarga dan masyarakat dimana anak berada.

Model ini berorientasi pada pengembangan keterampilan hidup umum (*general life skill*) yang terdiri atas *self-awareness, thinking skill, social skill, pre-vocational skill*. Bertujuan untuk mengenalkan kepada anak tentang kehidupan nyata yang akan dihadapinya. Pola belajarnya yang disesuaikan dengan perkembangan anak baik secara fisik dan psikis.

Adapun dimensi keterampilan hidup antara lain: Keterampilan untuk kemandirian, karakteristik perkembangannya antara lain: dapat mempergunakan serbet dan membersihkan tumpahan makanan, dapat menuangkan air dan minuman sendiri, dapat makan sendiri, dapat memakai dan melepas pakaian sendiri, dapat membuka kancing baju depan yang besar., dapat memakai sepatu tanpa tali (jenis sepatu boot, dapat mencuci tangan sendiri, dapat ke kamar kecil dan membersihkan dirinya saat buang air, membuka dan menutup keran air, menyikat gigi dengan diawasi dan menyeka hidung saat diperlukan. (Sujiono, 2007:229)

3. Model BCCT (*Beyond Center And Circile*)

a. Pengertian dan tujuan model BCCT (*Beyond Centre And Circile*)

Model BCCT (*Beyond centre and circile*) adalah suatu metode atau pendekatan dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini dan merupakan perpaduan antara teori dan pengalaman praktik.

Berdasarkan pendapat di atas, maka Isbel mengemukakan bahwa salah satu tugas yang cukup sulit bagi guru anak usia dini adalah ketika mereka harus merencanakan, mendesain dan mengadakan pengaturan pusat sumber belajar yang sesuai dengan kurikulum yang tepat untuk tingkat kemampuan anak-anak yang berbeda dalam satu kelas. (Isbel, 1995:23-31) Hal ini tentunya sangat berhubungan dengan pembelajaran yang berpusat pada anak.

Pusat kegiatan belajar pada pembelajaran yang berpusat pada anak dibangun atas dasar bahwa setiap anak memiliki modalitas, gaya belajar dan minat yang berbeda terhadap pengetahuan yang ingin diketahuinya. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Day (1999:28) yang menyatakan bahwa pusat kegiatan belajar dapat mengadaptasi perbedaan dari gaya belajar, tingkat kematangan dan perkembangan anak, dan perbedaan dari latar belakang yang berbeda. Prinsip yang digunakan adalah individualisasi pengalaman belajar. Setiap anak diperkenankan untuk memilih pusat kegiatan belajar yang akan digunakan untuk bereksplorasi dan bermain.

Craig dan Borba (1978:3) berpendapat bahwa konsep dari pusat kegiatan belajar adalah "*I hear and I forget, I see and I remember, I do and I understand*". Pendapat inilah yang mendukung kegiatan melalui belajar sambil berbuat disemua area dipusat kegiatan belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat yang mengatakan bahwa model pembelajaran sentra memiliki ciri khas Sebagai berikut: *learning by doing*, pembelajaran dilakukan secara langsung oleh anak, dimana kelima indera anak terlibat secara langsung, sehingga anak memperoleh pengetahuan dari interaksi anak dengan lingkungan secara langsung. *Learning by stimulating*, pembelajaran ini menitik beratkan pada stimulasi perkembangan anak secara bertahap, jadi pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan tahap perkembangan anak; *learning by modeling*, pembelajaran sentra juga menggunakan orang dewasa dan anak sebagai model yang saling mempengaruhi, misalnya seorang anak yang lebih maju perkembangannya dapat dijadikan sebagai contoh bagi teman lain.

Craig dan Borba (1978:5) menjelaskan bahwa terdapat beberapa perlakuan yang harus diperhatikan disetiap sentra, yaitu; program card, setiap anak harus merencanakan apa yang akan mereka lakukan pada hari itu; *open choice*, guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok kecil dimana setiap kelompok akan mendapat tugas untuk mengerjakan

tugas bersama-sama dan guru mengetur perpindahan dari satu sentra kesentra lainnya; multistation, berupa tempat pergantian dan waktu menunggu 3-5 menit, *enrichment centers*, setelah anak-anak menyelesaikan tugasnya dimasing-masing sentra, apabila ada waktu luang mereka boleh menggunakan sentra untuk program pengajaran.

Pengelolaan Kelas Berpindah

Sebagai konsekuensi dari penerapan pusat kegiatan belajar (sentra), maka perlu adanya pengaturan kegiatan sebelum, saat berada di sentra dan saat sesudah kegiatan di sentra. Untuk itu diperlukan adanya pengelolaan kelas saat perpindahan dari satu kegiatan kekegiatan yang lain. Dalam penelitian ini, pengaturan tersebut dimaknai Sebagai pengelolaan kelas berpindah.

Pengelolaan kelas berpindah (*moving class activity*) merupakan pengaturan terhadap kegiatan yang dilakukan oleh guru baik di dalam ruang (*in door activity*) ataupun di luar (*outdoor activity*) dalam rangka melancarkan proses belajar dan pembelajaran pada anak.

Carrol (1991:22) meyakini bahwa pengaturan kelas adalah kunci sukses dari program pembelajaran untuk anak usia dini, berapa lama waktu untuk melakukan dan apa yang akan dilakukan. Untuk itu kelas harus di bagi ke dalam beberapa sentra dimana anak-anak dapat bermain, belajar, duduk, berbicara atau berada di dalam kelompoknya. Berhubungan dengan kegiatan bermain kreatif diamna semua pengalaman belajar yang akan diperoleh anak diwujudkan dalam bentuk sejumlah kegiatan di dalam dan di luar kelas, sehingga kegiatan anak berpindah-pindah dari satu sentra kesentra lainnya sesuai dengan program, sarana pembelajaran dan suasana belajar yang ingin diciptakan. (Hakam dan Tim, 2003:1)

Suasana kelas yang dinamis, bebas bereksplorasi dalam melakukan oto'aktivitas, penjelajahan dan pengembangan minat dengan system pengawasan guru yang berpindah-pindah tempat menemani anak beraktivitas. Untuk itu tata letak bangku berkelompok kecil, menyebar dan tidak berorientasi terpusat pada guru, tetapi diharapkan berorientasi pada program aktivitas secara individual atau berkelompok. (Hakam dan Tim, 2003:4-6)

Pengelolaan ruang kelas dan kegiatan bimbingan merupakan hal penting yang harus diperhatikan oleh guru anak usia dini. Kebijakan

yang diambil guru dan bimbingan yang tepat bermanfaat dalam beberapa hal seperti;

1. Mencegah dan mengurangi tingkah laku dan masalah-masalah pengelolaan
2. Memberikan kesempatan dan merespons keberhasilan pertumbuhan terhadap anak-anak yang mempunyai penyimpang
3. Mendukung belajar dan pembelajaran yang terjadi dalam situasi di ruang kelas
4. Menumbuhkan harga diri dalam jiwa anak, mengembangkan kemampuan mereka untuk mengambil keputusan dan dapat bertanggungjawab, membantu mereka mengembangkan sikap pengendalian diri dan disiplin untuk diri mereka sendiri dan menyediakan contoh dari suatu konflik masalah. (Catron dan Allen, tt:98)

Adapun tujuan dari model kelas berpusat pada anak menurut Catron dan Allen yaitu:

1. Merangsang seluruh aspek kecerdasan anak (kecerdasan jamak) melalui bermain yang terarah.
2. Menciptakan setting pembelajaran yang merangsang anak untuk aktif kreatif dan terus berfikir dengan menggali, pengalamannya sendiri, bukan sekedar mengikuti perintah, meniru atau menghafal).
3. Dilengkapi dengan standart operasional yang baku, yang berpusat di sentra-sentra kegiatan saat anak berada dalam lingkaran bersama pendidik sehingga mudah diikuti.

Sedangkan ciri-ciri dari model kelas berpusat pada anak sebagai berikut:

1. Pembelajaran berpusat pada anak
2. Pembelajarannya dengan metode bermain
3. Menempakkan setting lingkungan main sebagai pijakan awal yang penting
4. Memberikan dukungan penuh kepada setiap anak untuk aktif, kreatif dan berani mengambil keputusan sendiri.

5. Peran guru sebagai fasilitator, motivator dan evaluator,
6. Kegiatan anak berpusat di sentra-sentra main yang berfungsi sebagai pusat minat
7. Terdapat empat pijakan yaitu pijakan lingkungan, pijakan sebelum main, pijakan saat bermain, dan pijakan setelah bermain
8. Pijakan sebelum dan pijakan setelah bermain dilakukan dalam posisi duduk melingkar.

Dari tujuan dan ciri-ciri model pembelajaran di atas, semangkin jelas bahwa model pembelajaran ini berfokus pada anak yang dalam proses pembelajarannya berpusat di sentra bermain dan pada saat anak berada dalam lingkaran. Pada umumnya pijakan/dukungan dalam model ini untuk mendukung perkembangan anak, yaitu pijakan sebelum bermain, pijakan selama bermain dan pijakan setelah bermain. Pijakan ini dimaksudkan untuk mendukung perkembangan anak lebih tinggi. Adapun sentra-sentra main sebagai pusat kegiatan main yaitu sebagai berikut:

1) Sentra ibadah

Adalah tempat bermain yang menyediakan berbagai alat dan bahan main yang mengembangkan kemampuan dasar keimanan, ketaqwaan, dan akhlakul karimah (perilaku yang baik)

2) Sentra bermain peran

Manusia adalah makhluk sosial dan individual. Dalam hidupnya mereka selalu berhadapan atau berinteraksi dengan manusia lainnya. Perasaan dan sikapnya terhadap orang lain dan diri sendiri itu mempengaruhi pola respons individu terhadap individu lain atau situasi-situasi di luar dirinya. Seperti ketika seseorang individu merasa senang ia akan cenderung mendekat dan karena tidak senang dan curiga ia akan cenderung menjauh. Maka, manifestasi-manifestasi itulah disebut dengan peran. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Zainsyah (1990:124) bahwa peran adalah suatu rangkaian perasaan ucapan dan tindakan. Peran merupakan suatu pola hubungan unik dan membiasa yang ditunjukkan seorang individu kepada individu lain. Maka dikenal sebutan-sebutan seperti “dia itu congkak”, “jujur”, “bersahabat”, cakap”, yang semuanya menunjuk peran. Dengan demikian, peran yang dimainkan seseorang di dalam kehidupannya

sehari-hari sangat dipengaruhi oleh persepsi terhadap dirinya dan juga orang lain. Oleh karena itu, individu harus memahami benar-benar tentang kata “aku” dan ‘engkau’. Sehingga dalam pembelajaran anak usia dini, sentra bermain peran sangat penting dalam proses pembelajaran. Dimana di dalam sentra ini disediakan alat dan bahan main yang menunjang permainan peran mikro dan makro. Yang bertujuan membantu individu untuk memahami perannya sendiri dan peran yang dimainkan orang lain seraya mengerti perasaan, sikap dan nilai-nilai yang mendasarinya. (Zainsyah, dkk,1990:125)

3) Sentra bermain pembangunan

Adalah tempat bermain yang menyediakan berbagai alat dan bahan mainan yang mendukung kegiatan main pembangunan terstruktur dan main pembangunan sifat cair.

4) Sentra bahan alam dan ilmu pengetahuan dan teknologi

Adalah tempat bermain yang menyediakan berbagai bahan alam dan berbagai alat dan bahan yang mendorong anak melakukan percobaan dan menemukan konsep IPTEK.

5) Sentra keaksaraan

Adalah tempat bermain yang menyediakan berbagai alat dan bahan main yang mendorong minat anak terhadap baca, tulis dan berhitung.

6) Sentra kebudayaan.

Adalah tempat bermain yang menyediakan bahan dan alat main untuk mengembangkan daya cipta, daya pikir, dan kreativitas anak. (Herawati, 2005:26)

b. Proses pembelajaran model BCCT (*Beyond Centre And Circile*)

Di dalam model BCCT (*Beyond Centre And Circile*) terdapat empat kegiatan yang dilakukan dalam pengelolaan pembelajaran pendidikan anak usia dini, yaitu:

1. Penataan lingkungan main

- a. Sebelum anak datang guru menyiapkan bahan dan alat main yang akan digunakan sesuai rencana dan jadwal kegiatan yang telah disusun untuk kelompok anak yang dibinanya.

- b. Guru menata alat dan bahan main yang akan digunakan sesuai dengan kelompok usia yang dibimbingnya.
 - c. Penataan alat main harus mencerminkan rencana pembelajaran yang sudah dibuat.
2. Penyambutan anak.
Sambil menyiapkan tempat dan alat main, agar ada seorang guru bertugas menyambut kedatangan anak.
 3. Main pembukaan
Guru menyiapkan seluruh anak dalam lingkaran, lalu menyebutkan kegiatan pembuka yang akan dilakukan. Kegiatan pembuka bisa berupa permainan tradisional, gerak dan musik dan lain-lain.
 4. Transisi 10 menit
 - a. Setelah selesai main pembukaan, anak-anak diberi waktu untuk pendinginan dengan cara bernyanyi dalam lingkaran. Atau membuat permainan tebak-tebakkan. Tujuannya agar anak kembali tenang. Setelah anak tenang anak secara bergiliran dipersilahkan minum atau ke kamar kecil.
 - b. Sambil menunggu anak minum atau ke kamar kecil, masing-masing guru siap di tempat bermain yang sudah disiapkan untuk kelompoknya masing-masing.
 5. Kegiatan Inti Dimasing-Masing Kelompok
 - a. Pijakan Pengalaman Sebelum Main.
 1. Guru dan anak-anak duduk melingkar. Guru memberi salam kepada anak-anak, menanyakan kabar anak-anak.
 2. Guru meminta anak-anak untuk memperhatikan siapa saja yang tidak hadir hari ini.
 3. Berdoa bersama, mintalah anak secara bergiliran siap yang akan memimpin doa
 4. Guru menyampaikan tema hari ini yang dikaitkan dengan kehidupan anak
 5. Guru membacakan buku yang terkait dengan tema
 6. Guru mengaitkan cerita dengan kegiatan main

7. Guru mengenalkan semua tempat dan alat main yang sudah disiapkan
 8. Dalam memberikan pijakan guru harus sesuaikan dengan kemampuan apa yang diharapkan muncul pada anak
 9. Guru menyampaikan bagaimana aturan main
 10. Guru mengatur teman main dengan memberikan kesempatan pada anak untuk memilih teman mainnya
 11. Setelah anak siap untuk main guru mempersilahkan anak untuk bermain.
- b. Pijakan Pengalaman Selama Anak Bermain
 1. Guru berkeliling diantara anak yang sedang bermain
 2. Memberi contoh cara main pada anak yang belum bisa menggunakan alat/bahan
 3. Memberi dukungan berupa pernyataan positif tentang pekerjaan yang dilakukan anak
 4. Memancing dengan pertanyaan terbuka untuk memperluas cara main anak
 5. Memberikan bantuan pada anak yang membutuhkan
 6. Mendorong anak untuk mencoba dengan cara lain, sehingga anak memiliki pengalaman main yang kaya.
 7. Mencatat yang dilakukan anak.
 8. Mengumpulkan hasil kerja anak, jangan lupa mencatat nama dan tanggal dilembar kerja anak
 9. Bila waktu tinggal 5 menit, guru memberitahukan kepada anak untuk bersiap-siap menyelesaikan kegiatan.
 - c. Pijakan pengalaman setelah main
 1. Bila waktu main habis, guru memberitahukan saatnya membereskan
 2. Bila anak belum terbiasa untuk membereskan, guru bisa membuat permainan yang menarik agar anak ikut membereskan
 3. Saat membereskan, guru menyiapkan tempat yang berbeda untuk setiap jenis alat main

4. Bila bahan mainan sudah dirapikan satu oran guru membantu anak membereskan baju anak, sedangkan guru lainnya dibantu orang tua membereskan semua mainan rapi ditempatnya
 5. Bila anak sudah rapi, mereka diminta duduk melingkar bersama pendidik.
 6. Setelah semua anak duduk dalam lingkaran, guru menanyakan pada setiap anak kegiatan main yang tadi dilakukannya.
- d. Makan bekal bersama (15 menit)
1. Usahakan setiap pertemuan ada makan bersama
 2. Sebelum makan bersama, guru mengecek apakah ada anak yang tidak membawa makanan
 3. Jadikan makan waktu bekal bersama sebagai pembiasaan tata cara makan yang baik
 4. Libatkan anak untuk membereskan bekas makanan dan membuang makanan ke tempat sampah
- e. Kegiatan penutup (15 menit)
1. Setelah semua anak berkumpul membentuk lingkaran guru dapat mengajak anak menyanyi atau membaca puisi
 2. Guru meminta anak yang sudah besar secara bergiliran untuk memimpin doa penutup
 3. Untuk menghindari berebut saat pulang, digunakan urutan berdasarkan warna baju, usia atau cara lain untuk keluar dan bersalaman terlebih dahulu. (Departemen pendidikan nasional, 2006:9-18)

4. Model Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak

Bermain kreatif adalah kegiatan bermain yang memberikan kebebasan pada anak untuk ber'imajinasi, bereksplorasi dan menciptakan suatu bentuk kreativitas yang unik. Model pembelajaran anak usia dini yang dapat mengakomodir pendekatan yang dilakukan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi kegiatan belajar-preskripsi: peningkatan pengetahuan, keterampilan, sensitifitas dan teknik pengelolaan pembelajaran: 1)

pembelajaran terpadu atau tematik, 2) pusat kegiatan belajar/sentra dan, 3) pengelolaan kelas berpindah (*moving class*) ciri model:

1. Fase berfikir kreatif: persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi.
2. Karakteristik kreativitas: kelancaran, kelenturan, keaslian, elaborasi, keuletan dan kesabaran.
3. Penerapan potensi kecerdasan jamak, yang merupakan ungkapan dari cara berfikir seseorang yang dapat dijadikan modalitas dalam belajar melalui bermain. Aspek kecerdasan jamak: *linguistik, logika-matematika, visual spasial, interpersonal, intrapersonal, musikal, kinestetik, naturalistik, spritual*. (Departemen pendidikan nasional, 2006:233)

5. Model Stimulasi OED (Observasi, Eksplorasi dan Dikembangkan)

Menurut Bandura bahwa belajar melalui observasi jauh lebih efisien dibanding belajar dengan pengalaman langsung. Melalui observasi orang dapat memperoleh respon yang tidak terhingga banyaknya, yang mungkin diikuti dengan penghubungan atau penguatan. Kemudian dia juga mengatakan bahwa inti dari belajar melalui observasi ialah modeling, dimana modeling bukan hanya sekedar peniruan atau mengulangi apa yang dilakukan orang model (orang lain) tetapi modeling melibatkan penambahan dan atau pengurangan tingkah laku yang teramati, meng-generalisir berbagai pengamatan sekaligus melibatkan proses kognitif. (Alwisol, 2005:366)

Metode OED sangat sesuai diterapkan pada anak usia lahir-2 tahun. Dasar pengembangan model ini adalah pengembangan potensi anak sejak dini dan pembentukan kemampuan awal anak (lahir-2 tahun), usia selanjutnya merupakan pengembangan dari apa yang telah terbentuk tersebut. Selain itu medel ini lebih diutamakan untuk menstimulasi perkembangan fungsi panca indera (sensori motor). Model ini memiliki 3 langkah utama yaitu:

- a. Observasi: bahwa belajar melalui observasi jauh lebih efisien dibanding belajar dengan pengalaman langsung. Melalui observasi orang dapat memperoleh respon yang tidak terhingga banyaknya, yang mungkin diikuti dengan penghubungan atau penguatan. Kemudian dia juga mengatakan bahwa inti dari belajar melalui observasi ialah modeling, dimana modeling bukan hanya sekedar peniruan atau mengulangi

apa yang dilakukan orang model (orang lain) tetapi modeling melibatkan penambahan dan atau pengurangan tingkah laku yang teramati, menggeneralisir berbagai pengamatan sekaligus, melibatkan proses kognitif (Alwisol, 2005:366). Dengan demikian kegiatan yang dilakukan oleh stimulator dalam rangka mengamati semua perilaku yang muncul dari anak sebagai perwujudan dari potensi bawaan yang dimilikinya. Menurut Bandura, ada empat proses yang penting agar belajar melalui observasi dapat terjadi yakni:

- 1) Perhatian (*attention process*): sebelum meniru orang lain, perhatian harus dicurahkan ke orang itu.
 - 2) Representasi (*representation process*): tingkah laku yang akan ditiru, harus disimbolisasikan dalam ingatan. Baik dalam bentuk verbal maupun dalam bentuk gambaran/imajinasi.
 - 3) Peniruan tingkah laku model (*behavior production process*): sesudah mengamati dengan penuh perhatian, dan memasukkannya ke dalam ingatan, orang lalu bertingkah laku.
 - 4) Motivasi dan penguatan (*motivation and reinforcement process*): belajar melalui pengamatan menjadi efektif kalau pelajar memiliki motivasi yang tinggi untuk dapat melakukan tingkah laku modelnya. (Alwisol, 2005:368)
- b. Eksplorasi: adalah suatu jenis kegiatan bermain yang aktivitas utamanya melakukan penjelajahan atau eksplorasi. Kegiatan bermain penjelajahan ada yang dilakukan secara berkelompok misalnya mencari jejak dan petak umpet, dan ada juga yang dilakukan secara individual misalnya mencari jejak dalam gambar, merangkai puzzle, mencocokkan gambar, dan sebagainya. (Suratno, 2005:84) Kegiatan bermain penjelajahan yang dilakukan secara bersama-sama, pada umumnya direncanakan dan diikuti sejumlah aturan yang ditetapkan oleh anak secara bersama, misalnya: ketika anak bermain dengan mencari jejak dengan objek berupa bendera yang disembunyikan, aturan bermain yang ditetapkan misalnya, benda apa yang dijadikan petunjuk arah untuk mencari bendera, di areal mana bendera disembunyikan, siapa yang bertugas menyembunyikan, kemudian siapa yang bertugas mencari dan sebagainya. Contoh lain ketika bermain eksplorasi misalnya anak bermain petak umpet dengan anak lainnya. Sedangkan permainan

eksplorasi yang dilakukan secara individual berupa anak menyusun puzzle yang berupa gambar binatang, dimana anak tersebut berusaha untuk mencari pasangan-pasangan gambar tersebut sehingga menjadi gambar yang lengkap. Maka adapun manfaat dari kegiatan eksplorasi ialah sebagai berikut:

- 1) Menambah pengetahuan,
 - 2) Menambah pengalaman anak untuk mengetahui hal-hal yang baru.
 - 3) Merangsang kegiatan positif anak.
 - 4) Memberikan kesempatan pada anak untuk bersosialisasi baik dengan teman, orang tua dan guru. (Suratno, 2005:83)
- c. Dikembangkan: adalah kegiatan yang dilakukan oleh stimulator dalam rangka mengoptimalkan potensi yang muncul sesuai dengan tahapan dan karakteristik perkembangan anak pada saat itu. (Suratno, 2005:234)

B. MODEL PEMBELAJARAN DI TAMAN KANAK-KANAK

1. Pembelajaran pada Taman Kanak-kanak

Anak Taman Kanak-kanak termasuk dalam kelompok umum prasekolah. Pada umur 2-4 tahun anak ingin bermain, melakukan latihan berkelompok, melakukan penjelajahan, bertanya, menirukan, dan menciptakan sesuatu. Pada masa ini anak mengalami kemajuan pesat dalam keterampilan menolong dirinya sendiri dan dalam keterampilan bermain. Seluruh sistem gerak sudah lentur, sering mengulangi perbuatan yang diminatinya dan melakukan secara wajar tanpa rasa malu. Di Taman Kanak-kanak, anak juga mengalami kemajuan pesat dalam penguasaan bahasa, terutama dalam kosa kata. Hal yang menarik, anak-anak juga ingin mandiri dan tak banyak lagi mau tergantung pada orang lain.

Sehubungan dengan ciri-ciri di atas, maka tugas perkembangan yang diemban anak-anak adalah:

- a. Belajar keterampilan fisik yang diperlukan untuk bermain.
- b. Membangun sikap yang sehat terhadap diri sendiri.
- c. Belajar menyesuaikan diri dengan teman sebaya.

- d. Mengembangkan peran sosial sebagai lelaki atau perempuan.
- e. Mengembangkan pengertian-pengertian yang diperlukan dalam hidup sehari-hari.
- f. Mengembangkan hati nurani, penghayatan moral dan sopan santun.
- g. Mengembangkan keterampilan dasar untuk membaca, menulis, matematika dan berhitung.
- h. Mengembangkan diri untuk mencapai kemerdekaan diri.

Dengan adanya tugas perkembangan yang diemban anak-anak, diperlukan adanya pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak-anak yang selalu "dibungkus" dengan permainan, suasana riang, enteng, bernyanyi dan menari. Bukan pendekatan pembelajaran yang penuh dengan tugas-tugas berat, apalagi dengan tingkat pengetahuan, keterampilan dan pembiasaan yang tidak sederhana lagi seperti paksaan untuk membaca, menulis, berhitung dengan segala pekerjaan rumahnya yang melebihi kemampuan anak-anak.

Pada usia lima tahun pada umumnya anak-anak baik secara fisik maupun kejiwaan sudah siap untuk belajar hal-hal yang semakin tidak sederhana dan berada pada waktu yang cukup lama di sekolah. Setelah apada usia 2-3 tahun mengalami perkembangan yang cepat. Pada usia enam tahun, pada umumnya anak-anak telah mengalami perkembangan dan kecakapan bermacam-macam keterampilan fisik. Mereka sudah dapat melakukan gerakan-gerakan seperti meloncat, melompat, menangkap, melempar, dan menghindar. Pada umumnya mereka juga sudah dapat naik sepeda mini atau sepeda roda tiga. Kadang-kadang untuk anak-anak tertentu keterampilan-keterampilan ini telah dikuasainya pada usia 4-5 tahun.

Montessori memberikan gambaran peran guru dan pengaruh lingkungan terhadap perkembangan kecerdasan, sebagai berikut:

- a. 80 % aktifitas bebas dan 20 % aktifitas yang diarahkan guru.
- b. Melakukan berbagai tugas yang mendorong anak untuk memikirkan tentang hubungan dengan orang lain.
- c. Menawarkan kesempatan untuk menjalin hubungan sosial melalui interaksi yang bebas.

- d. Dalil-dalil ditemukan sendiri, tidak disajikan oleh guru atau pengucapan didapat melalui pengenalan pola, bukan dengan hafalan setiap aspek kurikulum melibatkan pemikiran.

Montessori, mengatakan bahwa pada usia 3-5 tahun, anak-anak dapat diajari menulis, membaca, dikte dengan belajar mengetik. Sambil belajar mengetik anak-anak belajar mengeja, menulis dan membaca. Ada suatu penelitian di Amerika yang menyimpulkan bahwa kenyataannya anak-anak dapat belajar membaca sebelum usia 6 tahun. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada sekitar 2 % anak yang sudah belajar dan mampu membaca pada usia 3 tahun, 6 % pada usia empat tahun, dan sekitar 20 % pada usia 5 tahun. Bahkan terbukti bahwa pengalaman belajar di Taman Kanak-kanak dengan kemampuan membaca memadai akan sangat menunjang kemampuan belajar pada tahun-tahun berikutnya.

Pendapat Montessori ini didukung oleh Moore, seorang sosiolog dan pendidik, meyakini bahwa kehidupan tahun-tahun awal merupakan tahun-tahun yang paling kreatif dan produktif bagi anak-anak. Oleh karena itu, sejauh memungkinkan, sesuai dengan kemampuan, tingkat perkembangan dan kepekaan belajar mereka, kita dapat juga mengajarkan menulis, membaca dan berhitung pada usia dini. Yang penting adalah strategi pengalaman belajar dan ketepatan mengemas pembelajaran yang menarik, mempesona, penuh dengan permainan dan keceriaan, enteng tanpa membebani dan merampas dunia kanak-kanak mereka.

Salah satu hal yang dibutuhkan untuk dapat meningkatkan perkembangan kecerdasan anak adalah suasana keluarga dan kelas yang akrab, hangat serta bersifat demokratis, sekaligus menawarkan kesempatan untuk menjalin hubungan sosial melalui interaksi yang bebas. Hal ini ditandai antara lain dengan adanya relasi dan komunikasi yang hangat dan akrab.

Pada masa usia 2-6 tahun, anak sangat senang kalau diberikan kesempatan untuk menentukan keinginannya sendiri, karena mereka sedang membutuhkan kemerdekaan dan perhatian. Pada masa ini juga mencul rasa ingin tahu yang besar dan menuntut pemenuhannya. Mereka terdorong untuk belajar hal-hal yang baru dan sangat suka bertanya dengan tujuan untuk mengetahui sesuatu. Guru dan orang tua hendaknya memberikan jawaban yang wajar. Sampai pada usia ini, anak-anak masih suka meniru segala sesuatu yang dilakukan orang tuanya.

Perlu diingat juga bahwa minat anak pada sesuatu itu tidak berlangsung lama, karena itu guru dan orang tua harus pandai menciptakan kegiatan yang bervariasi dan tidak menerapkan disiplin kaku dengan rutinitas yang membosankan. Anak pada masa ini juga akan berkembang kecerdasannya dengan cepat kalau diberi penghargaan dan pujian yang disertai kasih sayang, dengan tetap memberikan pengertian kalau mereka melakukan kesalahan atau kegagalan. Dengan kasih sayang yang diterima, anak-anak akan berkembang emosi dan intelektualnya, yang penting adalah pemberian pujian dan penghargaan secara wajar.

Untuk memfasilitasi tingkat perkembangan fisik anak, pada Taman Kanak-kanak perlu dibuat adanya arena bermain yang dilengkapi dengan alat-alat peraga dan alat-alat keterampilan lainnya, karena pada usia 2-6 tahun tingkat perkembangan fisik anak berkembang sangat cepat, dan pada umur tersebut anak-anak perlu dikenalkan dengan fasilitas dan alat-alat untuk bermain, guna lebih memacu perkembangan fisik sekaligus perkembangan psikis anak terutama untuk kecerdasan.

Banyak penelitian menyatakan bahwa orang-orang yang cerdas dan berhasil pada umumnya berasal dari keluarga yang demokratis, suka melakukan uji coba, suka menyelidiki sesuatu, suka berpergian (menjelajah alam dan tempat), dan aktif, tak pernah diam dan berpangku tangan. **Ingat keterampilan tangan adalah jendela menuju pengetahuan.** Dalam proses pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan uji coba (*trial and error*), mengadakan penyelidikan bersama-sama, menyaksikan dan menyentuh sesuatu objek, mengalami dan melakukan sesuatu, anak-anak akan jauh lebih mudah mengerti dan mencapai hasil belajar dengan mampu memanfaatkan atau menerapkan apa yang telah dipelajari.

2. Pembelajaran Tematik

a. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu. Dalam pembahasannya tema itu ditinjau dari berbagai pengembangan pada anak usia dini. Pembelajaran tematik menyediakan keluasan dan kedalaman implementasi kurikulum, menawarkan kesempatan yang sangat banyak pada siswa untuk memunculkan dinamika dalam

pendidikan. Unit yang tematik adalah epitome dari seluruh bahasa pembelajaran yang memfasilitasi siswa untuk secara produktif menjawab pertanyaan yang dimunculkan sendiri dan memuaskan rasa ingin tahu dengan penghayatan secara alamiah tentang dunia disekitar mereka.

Pembelajaran tematik sebagai aplikasi dari kurikulum yang mengintegrasikan upaya-upaya pengembangan yang terdapat dalam satu rumpun atau beberapa rumpun bidang pengembangan anak usia dini. Rumpun pengembangan anak usia dini tersebut; 1). Pengembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), 2). Pengembangan intelegensi (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi dan kecerdasan spiritual); 3), Pengembangan sosial-emosional (sikap, perilaku, moral dan agama); 4. Pengembangan bahasa dan komunikasi. Pemaduan rumpun-rumpun pengembangan anak usia dini tersebut diwujudkan dalam bentuk pembelajaran tematik.

Pembelajaran tematik merupakan salah satu pendekatan yang digunakan di dalam pembelajaran merupakan pembelajaran yang menekankan perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran secara holistik yang dibagi ke dalam berbagai tema yang relevan. (Jamaris, 2000:2)

Pembelajaran tematik adalah salah satu bentuk dari pembelajaran terpadu. Pembelajaran terpadu merupakan salah satu pendekatan dalam pembelajaran yang menekankan proses dan prosedur pembelajaran secara holistik. Holistik berarti bahwa pembelajaran disusun berdasarkan keterpaduan antara: 1). Materi/topik-topik yang ada di dalam suatu bidang studi. 2). Materi/topik-topik penting dari lintas studi. 3). Materi/topik-topik berdasarkan minat peserta didik. (Jamaris, 2000:3)

Pembelajaran tematik adalah salah satu bentuk pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa pengembangan pada anak usia dini sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan. Dengan tema diharapkan akan memberikan banyak keuntungan, di antaranya:

- 1) Siswa mudah memusatkan perhatian pada suatu tema tertentu,
- 2) Siswa mampu mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi dasar antar mata pelajaran dalam tema yang sama;
- 3) Pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan;

- 4) Kompetensi dasar dapat dikembangkan lebih baik dengan mengkaitkan mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi siswa;
- 5) Siswa mampu lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi disajikan dalam konteks tema yang jelas;
- 6) Siswa lebih bergairah belajar karena dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, untuk mengembangkan suatu kemampuan dalam satu mata pelajaran sekaligus mempelajari mata pelajaran lain;
- 7) Guru dapat menghemat waktu karena mata pelajaran yang disajikan secara tematik dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam dua atau tiga pertemuan.

Pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu melalui tema tertentu agar proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien dengan hasil yang optimal. Pengertian lain pembelajaran tematik merupakan suatu strategi pembelajaran yang melibatkan beberapa bidang pengembangan untuk memberikan pengalaman yang bermakna kepada anak.

Adapun maksud keterpaduan dalam pembelajaran ini dapat dilihat dari aspek proses, atau waktu, aspek kurikulum, dan aspek belajar mengajar. Pembelajaran tematik dapat diajarkan pada anak karena pada umumnya mereka masih melihat segala sesuatu sebagai satu keutuhan (*holistic*) perkembangan fisiknya tidak pernah dapat dipisahkan dengan perkembangan mental, sosial, dan emosional.

Pembelajaran menurut Hadimiarso (2005: 545) ialah merupakan usaha sadar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali agar orang lain belajar atau terjadi perubahan yang relatif menetap pada diri orang lain. Usaha ini dapat dilakukan oleh seseorang atau suatu tim yang memiliki kemampuan dan kompetensi dalam merancang dan mengembangkan sumber belajar yang diperlukan. Pengertian ini dibedakan dengan pengajaran yang telah terlanjur mengandung arti sebagai "penyajian bahan ajaran" yang dilakukan oleh seorang pengajar, karena kegiatan itu dapat dilakukan oleh perancang dan pengembang sumber belajar misalnya seorang teknolog pembelajaran atau suatu tim terdiri dari ahli media ahli materi ajaran tertentu.

Sedangkan Gagne dan Briggs (1979:7-8) berpendapat bahwa; belajar adalah sebuah proses perubahan tingkah laku peserta didik yang menyangkut

perubahan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sedangkan pembelajaran adalah usaha kemanusiaan dilakukan dengan tujuan membantu peserta didik untuk belajar. Lebih rinci Gredler (1991:1) mengemukakan bahwa belajar adalah proses orang memperoleh berbagai kecakapan, keterampilan, dan sikap.

Menurut Case (dalam Suyanto, 2005:99-100) belajar adalah proses meningkatnya kemampuan anak untuk memecahkan persoalan (*problem solving*). Yang senantiasa berusaha memecahkan persoalan. Melalui pemecahan masalah anak anak mengembangkan pengetahuan. Sementara Ausubel (dalam Suyanto, 2005:104) yang dikenal dengan teori belajar bermakna (*meaning Learning*) mengungkapkan bahwa belajar bermakna yaitu apa yang dipelajari anak memiliki fungsi bagi kehidupannya. Menurut Ausubel seseorang belajar dengan mengasosiasikan fenomena baru ke dalam skema yang telah ia miliki.

Berdasarkan pendapat di atas, belajar adalah kegiatan kompleks. Belajar terdiri atas tiga komponen penting, yaitu kondisi eksternal, kondisi internal, dan hasil belajar. Dengan demikian ketiga hal itu dapat disebut bahwa belajar merupakan interaksi antara keadaan internal dan proses kognitif seseorang terhadap stimulus dari lingkungan. Proses kognitif tersebut menghasilkan sesuatu hasil.

Carey menyatakan perbedaan pembelajaran secara tradisional dan kontemporer terletak pada pembagian tugas dalam pembelajaran antara guru dan peserta didik. Dalam pembelajaran tradisional guru yang bertanggung jawab mengajarkan isi buku teks kepada peserta didik. Pembelajaran ditafsirkan sebagai penguasaan isi pelajaran di benak peserta didik yang akan diuji dengan tes. Guru harus lebih tahu, lebih banyak belajar, lebih ahli dan menguasai banyak metode untuk dapat menyampaikan materi pelajaran pada anak didik. Hal ini sangat berbeda dengan pembelajaran kontemporer yang memandang pembelajaran sebagai sebuah proses yang sistematis dimana setiap komponen (guru, peserta didik, pelajar, materi-materi dan lingkungan pembelajaran) sama pentingnya untuk mencapai kesuksesan pembelajaran semua komponen dalam pembelajaran saling berhubungan dan bekerjasama untuk mencapai tujuan pembelajaran. (Dick dan Carey, 1990:2)

Menurut Romiszowski (1981:15) pembelajaran tematik merupakan penjabaran isu dari konsep kurikulum terpadu yang berfokus kepada ciri alamiah anak secara otentik dan alamiah. Munculnya tema atau kejadian yang dialami ini akan menimbulkan suatu proses pembelajaran yang bermakna, dimana materi yang dirancang akan saling terkait dengan berbagai bidang pengembangan yang ada dalam kurikulum.

Pendekatan belajar mengajar ini diharapkan akan dapat memberikan pengalaman yang bermakna kepada anak didik.

Fogarty (1991:13) mengemukakan bahwa pada dasarnya siswa memahami konsep keterpaduan secara vertikal maupun secara horizontal. Keterpaduan secara vertikal berlangsung dari materi pembelajaran yang terendah (ditingkat taman kanak-kanak) hingga berlanjut kejenjang pendidikan yang lebih tinggi (perguruan tinggi).

Berdasarkan berbagai penjelasan pakar pendidikan di atas, bahwa pembelajaran terpadu (tematik) merupakan pembelajaran yang memadukan berbagai aspek pembelajaran dan pengembangan dari berbagai mata pelajaran yang memungkinkan siswa aktif mencari, menggali dan menemukan konsep keilmuan secara holistik, bermakna, otentik dan terencana, dan mencakup kehidupan sehari-hari dengan menggunakan pendekatan tematik. Dengan demikian siswa: (1). Bisa lebih memfokuskan diri pada proses belajar, dari pada hasil belajar. (2). Menghilangkan batas semu antar bagian-bagian kurikulum dan menyediakan pendekatan proses belajar yang interaktif. (3). Menyediakan kurikulum yang berpusat pada siswa yang dikaitkan dengan minat, kebutuhan, dan kecerdasan, mereka didorong untuk membuat keputusan sendiri dan bertanggung jawab pada keberhasilan belajar. (4). Merangsang penemuan dan penyelidikan mandiri di dalam dan di luar kelas. (5). Membantu siswa membangun hubungan antara konsep dan ide, sehingga meningkatkan apresiasi dan pemahaman.

b. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Terpadu Model Webb

Prinsip-prinsip pembelajaran terpadu (tematik) berdasarkan pendapat Lake adalah: 1). Menghargai perbedaan individual; 2). Memberikan pilihan; 3). Mempertimbangkan minat siswa; 4) belajar dengan menggunakan pemahaman Sebelumnya; 5). Mengintegrasikan teori dengan peraktek

dengan cara yang menyenangkan; 6). Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan perspektif masa depan dengan ditandai adanya pengembangan, kreativitas, berbagai kepandaian, dan berbagai pilihan.

Sementara Collins dan Dixson berpendapat bahwa prinsip-prinsip pembelajaran terpadu adalah sebagai berikut;

- 1) Pembelajaran terpadu (tematik) bertujuan membantu anak usia dini mengaktualisasikan berbagai potensinya ke dalam berbagai bentuk kemampuan seperti: 1). Kemampuan fisik (motorik kasar dan halus); 2). Kemampuan intelegensi (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, dan kecerdasan spritual); 3). Kemampuan sosial-emosional (sikap, perilaku agama dan moral); 4). Kemampuan bahasa dan komunikasi.
- 2) Perkembangan berbagai potensi anak usia dini agar menjadi kemampuan aktual yang dilakukan melalui pembelajaran terpadu dalam pelaksanaannya perlu memperhatikan 1). Tingkat kebutuhan dan perkembangan; 2). Minat dan 3). Perubahan pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini kearah yang lebih baik;
- 3) Sesuai dengan paradigma proses pembelajaran terjadi pada anak usia dini yaitu belajar sambil bermain sekaligus perlu memperhatikan kriteria bermain pada anak usia dini yaitu; 1). Kegiatan bermain timbul berdasarkan motivasi secara instrinsik; 2). Bermain merupakan kegiatan yang menggembirakan dan menyenangkan bagi anak; 3). Bermain melalui pembelajaran terpadu perlu mengakomodasi bermain fungsi bermain bagi pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini seperti; a). Mempertahankan keseimbangan fisik, intelegensi, sosial-emosional dan bahasa dan komunikasi; b). Menghayati berbagai pengalaman yang diperoleh melalui kehidupan sehari-hari; c). Mengantisipasi peran yang akan dijalankan anak usia dini di masa datang; d). Menyempurnakan berbagai kemampuan melalui berbagai kemampuan melalui komunikasi secara intelegensi, sosial emosional, bahasa dan komunikasi secara terpadu dan holistik; e). Pembentukan perilaku positif dalam berbagai pembiasaan;
- 4) Penyelenggaraan pembelajaran terpadu (tematik) pada anak usia dini perlu dirancang dengan memperhatikan penjabaran tema-tema ke dalam perencanaan pembelajaran secara catur wulan, mingguan, dan harian;

- 5) Sejalan dengan sifat anak usia dini yang aktif, berinisiatif, dan kreatif serta misi pengembangan anak usia dini maka metode pembelajaran dalam pembelajaran terpadu (tematik) perlu ditekankan pada pemberian kesempatan pada anak tersebut untuk melakukan eksplorasi, inkuiri, penemuan, kerja kelompok, mengemukakan pendapat dan kemampuan untuk mendengarkan orang lain.

Disisi lain pembelajaran tematik akan terjadi bila kurikulum dapat menampilkan tema yang mendorong terjadinya penjelajahan (*exploration*) terhadap sebuah konsep atau kejadian-kejadian secara otentik dan alami akan memacu terjadinya proses pembelajaran yang bermakna dan materi yang dirancang akan saling terkait dengan berbagai bidang pengembangan yang ada dalam sebuah kurikulum. (Collin dan Dixon, tt:6)

Berdasarkan berbagai pendapat ahli di atas, disimpulkan bahwa prinsip-prinsip pembelajaran terpadu (tematik) merupakan pembelajaran yang dapat mendorong proses terjadinya pembelajaran yang bermakna dengan menggunakan tema yang dikenal anak dan juga berdasarkan pengalaman anak. Di samping itu diharapkan anak dapat menghargai perbedaan individual, dengan demikian anak memiliki kesempatan dalam mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya dengan bereksplorasi, inkuiri, penemuan, kerja kelompok, mengemukakan pendapat, dan mendengarkan pendapat orang lain; dengan demikian pembelajaran terpadu (tematik) dapat memberikan pilihan pada anak sehingga anak dapat aktif, berinisiatif, dan kreatif dalam pembelajaran; dan dapat mengintegrasikan teori dan praktek dengan demikian terciptalah suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi anak.

c. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Sebagai suatu model pembelajaran di Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar, pembelajaran tematik memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut:

1. Berpusat pada siswa

Pembelajaran tematik berpusat pada siswa (*student centered*), hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan siswa sebagai subjek belajar sedangkan guru lebih

- banyak berperan sebagai fasilitator yaitu memberikan kemudahan-kemudahan kepada siswa untuk melakukan aktivitas belajar.
2. Memberikan pengalaman langsung
Pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa (*direct experiences*). Dengan pengalaman langsung ini, siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata (konkrit) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.
 3. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas
Dalam pembelajaran tematik pemisahan antar mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan siswa.
 4. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran
Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Dengan demikian, siswa mampu memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.
 5. Bersifat fleksibel
Pembelajaran tematik bersifat luwes (*fleksibel*) dimana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan siswa dan keadaan lingkungan dimana sekolah dan siswa berada.
 6. Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa
Siswa diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat dan kebutuhannya.
 7. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan
Interaksi pendidikan diupayakan terjadi dalam suasana bermain dan menyenangkan. Cara ini dimaksud untuk memenuhi tuntutan dunia anak, yakni dunia bermain dan sekaligus untuk mengkondisikan perbuatan belajar sebagai perbuatan yang menyenangkan dan bukannya sebagai sesuatu yang menyiksa.

d. Model-Model Kurikulum Terpadu

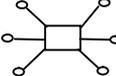
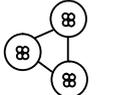
Model-model kurikulum terpadu yang dikemukakan oleh Fogarty

(1991:15) menyajikan secara detail mulai dari model pembelajaran yang mengeksplorasi satu disiplin ilmu (*model fragmented, connected, dan Nested*), kemudian model-model yang mengintegrasikan beberapa disiplin ilmu (*model equenced, shared, webbed, threaded, integrated, immersed, dan networked*). (M.Drake, 2007:28-30)

Model tersebut digambarkan sebagai Fogarty (1991:15) pada tabel. 5 berikut :

Tabel. 5
Berbagai Model Kurikulum Terpadu

Name	Description	Advantage	Disadvantage
Fragmented 	Separate and distinct discipline	Clear and discrete view of a discipline	Connections are not made clear for students; less transfer of learning
Connected 	Topics within a discipline are connected	Key concept are connected, leading to the review, reconceptualization and ideas within a discipline	Discipline are not related; content focus remains within the discipline
Nested 	Social, thinking, and content skills are targeted within a subject area	Gives attention to several areas at once, leading to enriched and hard learning	Students may be confused and lose sight of the main concepts of the activity or lesson
Sequenced 	Similar are taught in concept, although subjects are separate	Facilitates transfer of learning across content areas	Requires ongoing collaboration and flexibility, as teachers have less autonomy in sequencing curricula
Shared 	Team planning and/or teaching that involves two discipline focuses on shared concepts, skills or attitudes	Shared instructional experiences; with two teachers on a team it is less difficult to collaborate	Requires time, flexibility, commitment and compromise

Webbed 	Thematic teaching, using a theme as a base for instruction in many discipline	Motivating for students, helps students see connection between ideas	Theme must be carefully and thoughtfully selected to be meaningful, with relevant and rigorous content
Threaded 	Thinking skills, social skills, multiple intelligence, and study skills are "threaded" throughout the discipline	Students learn how they are learning, facilitating future transfer of learning	Discipline remain separate
Integrated 	Priorities that overlap multiple discipline are examined for common skills, concepts, and attitudes	Encourages students to see interconnectedness and interrelationships among discipline, students are motivated as they see they see this connection	Requires inter-departmental teams with common planning and teaching time
Immersed 	Learner integrates by viewing all learning through the perspective of one area of interest	Integration takes place with the learner	May narrow the focus of the learner
Networked 	Learner directs the integration process through selection of a network of expert and resources	Pro-active, with learner stimulated by new information, skills or concept	Learner can be spread to thin, efforts become ineffective

Berdasarkan 10 model kurikulum terpadu yang di jelaskan di atas, mempunyai kelebihan dan kekurangan. Dalam hal ini, berdasarkan Kurikulum Berbasis Kompetensi Tahun 2004, pendidikan anak usia dini TK dan RA menggunakan kurikulum terpadu dengan model "Webbed" (tematik).

Hal ini sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak didik, maka pembelajaran terpadu yang akan dikembangkan dalam model pembelajaran penelitian ini adalah model “Webbed” memadukan antar materi pembelajaran yang terdapat dalam kurikulum dalam tampilan tema-tema yang menarik mendukung prinsip pendidikan anak seutuhnya yang melibatkan aspek sosial emosi, fisik, dan kognitif secara holistik. Keterpaduan pada tingkat ini selalu dipandang sebagai keterpaduan dalam diri pelajar. (Jamaris, 2006:56)

Model Webbed (jaring laba-laba/jala) ini merupakan gagasan inovatif yang menuntut kreativitas guru dan otoritas sekolah yang tinggi terkait dalam membuat keputusan sendiri, perencanaan dan pelaksanaannya. Kondisi ini sejalan dengan tuntutan perubahan dalam paradigma pendidikan yang baru seperti lahirnya kebijakan kurikulum 2004 dan yang terakhir ialah kurikulum 2013 yang berbasis kompetensi-kompetensi yang menggagas untuk melakukan pembelajaran tematik di TK.

Kunci pembelajaran terpadu yang penting lainnya adalah memiliki tema-tema yang kaya, kreatif, dan konseptual. Materi yang disampaikan alami, dekat dengan kehidupan nyata anak sehari-hari. Hal ini sejalan dengan konsep pembelajaran kontekstual dan pembelajaran konstruktivis.

Proses pembelajaran dalam perspektif konstruktivis dapat dipahami sebagai proses membangun dari dalam diri sendiri dan direfleksikan kembali dalam interaksi dengan obyek dan gagasan. Pembelajaran yang meregulasi diri ini akan mampu memecahkan kembali beragam masalah dari dalam diri anak. Hal inilah yang ditampilkan melalui pengalaman konkrit, kolaborasi dan refleksi. Guru tidak lagi mendominasi pembelajaran dengan berceramah dan murid-murid mendengarkan, atau guru tidak lagi sebagai operator kurikulum”.

Dalam pembelajaran terpadu model Webbed (jaring laba-laba/jala), merepresentasikan pendekatan tematik untuk mengintegrasikan subjek materi pelajaran. Model ini dimulai dengan menentukan tema, lalu setiap subjek pelajaran menggunakan tema tersebut sebagai dasar aktivitas yang akan dilakukan. Kelebihan model ini pelaksanaan model ini dilakukan oleh guru yang berpengalaman langsung dalam perencanaan model pembelajaran, kerja tim dilakukan secara terencana antar subyek pelajaran untuk mengembangkan tema ke dalam aktivitas yang akan

dilakukan. Memudahkan siswa untuk memahami bagaimana aktivitas-aktivitas atau ide-ide yang berbeda saling berhubungan. (Jamaris, 2006:56) Kelemahan metode ini terletak pada pemilihan tema, dilakukan dengan seksama dan bermakna bagi siswa dengan isi pembelajaran yang relevan dengan tema tersebut. Guru dapat terjebak dalam merencanakan pembelajaran berdasarkan suatu tema tertentu yang kemungkinan mengabaikan dan menghabiskan waktu yang lama. Guru lebih terfokus pada aktivitas yang dilakukan dari pada pengembangan konsep, jadi guru harus lebih hati-hati dalam menjaga isi materi pelajaran yang tepat dan relevan. Model ini tepat digunakan untuk memadukan beberapa disiplin dalam jangka panjang.

e. Prosedur Pembelajaran Tematik

Didalam mencapai suatu tujuan pembelajaran tematik, maka diperlukan prosedur di dalam mencapai tujuan tersebut, adapun prosedur-prosedur pembelajaran tematik yang dikemukakan oleh Rohde (1991) meliputi:

- 1) Memilih tema yaitu pertama pilih tema yang dekat dengan kehidupan anak. Kemudian secara bertahap menuju ke tema yang agak jauh dengan kehidupan si anak.
- 2) Tema terdiri dari sub-sub tema yang bervariasi berkisar dari 35 atau bahkan lebih dari 100. Maka jangan mencoba untuk membahas semua sub tersebut dalam satu minggu, tetapi pilihlah sub tema yang akan di bahas menjadi topik sekitar 10 sampai 15 saja.
- 3) Mendesain pembelajaran yang berkaitan dengan tema yaitu pastikan untuk memilih setidaknya satu model pembelajaran dalam mengembangkan spek-aspek perkembangan. Dimana kegiatan tersebut mewakili berbagai model dari presentasi seperti pengalaman langsung, demonstrasi, investigasi, dan diskusi.
- 4) Merancang rencana kegiatan mingguan yaitu menyusun kegiatan yang berhubungan dengan tema selama seminggu dan melaksanakan setiap kegiatan sesuai dengan jadwal yang ditentukan serta merencanakan aktivitas kegiatan yang tidak terkait dengan tema untuk mengisi waktu yang tersisa dalam pembelajaran.

- 5) Memperhatikan hal-hal dalam manajemen kelas. Seperti ketersediaan materi, jumlah siswa, dan acara khusus serta menjalankan pelaksanaan sesuai dengan rencana.
- 6) Menyediakan media. yaitu menciptakan alat peraga/media yang dapat digunakan lebih dari satu kegiatan sebagai cara untuk meminimalkan waktu persiapan.
- 7) Ciptakan suasana tematik yaitu posting tema dikaitkan dengan gambar yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Pilih rekaman, buku-buku, bermain-mainkan jari, dan lagu yang berhubungan dengan topik.
- 8) Melaksanakan di luar perencanaan yaitu memanfaatkan kejadian spontan diluar perencanaan untuk menambah pemahaman anak karena dari konsep itu mereka akan bereksplorasi.
- 9) Nilai tingkat pemahaman dan minat anak melalui observasi yaitu membuat catatan (catatan anekdot).
- 10) Evaluasi pelaksanaan tema yang telah dilakukan yaitu mengevaluasi kekurangan dalam proses pembelajaran yang telah dilaksanakan dan menyusun kembali rencana mingguan untuk memperbaiki proses pembelajaran.
- 11) Menentukan perluasan tema bila minat anak-anak mengenai tema tersebut besar. Hal ini terlihat ketika anak-anak menunjukkan bahwa ia memahami dan berminat pada materi pelajaran tersebut, maka perluas materi tambahan dalam beberapa minggu berikutnya.

Dengan demikian, disimpulkan bahwa prosedur pembelajaran tematik meliputi memilih tema, menentukan sub tema, mendesain pembelajaran yang berkaitan dengan tema, merancang rencana kegiatan mingguan, memperhatikan hal-hal dalam manajemen kelas, menyediakan media, ciptakan suasana tematik, melaksanakan di luar perencanaan, Nilai tingkat pemahaman dan minat anak melalui observasi, evaluasi pelaksanaan tema yang dilakukan, dan menentukan perluasan tema bila minat anak-anak mengenai tema tersebut besar.

BAB V

TEORI PERKEMBANGAN

A. TEORI ASPEK PERKEMBANGAN ANAK PRASEKOLAH

Menurut Sunarto dalam kehidupan anak ada dua proses yang beroperasi secara kontinu, yaitu pertumbuhan dan perkembangan. Banyak orang menggunakan istilah pertumbuhan dan perkembangan secara bergantian, kedua proses ini berlangsung secara interdependensi, artinya saling bergantung satu sama lain. Kedua proses ini tidak bisa dipisahkan dalam bentuk-bentuk yang secara pilah berdiri sendiri-sendiri, akan tetapi bisa dibedakan untuk maksud lebih memperjelas penggunaannya. (Djamarah, 2002:84)

Istilah perkembangan merujuk pada bagaimana orang tumbuh, menyesuaikan diri, dan berubah sepanjang perjalanan hidup mereka, melalui perkembangan fisik, perkembangan kepribadian, perkembangan sosio emosional, perkembangan kognitif (pemikiran), dan perkembangan bahasa. (Slavin, 2008:40)

Setiap anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang berbeda. Hal ini dapat dilihat pada Taman Penitipan Anak, bila dilihat dari aspek fisik terdapat anak yang sudah bisa mengendarai sepeda, mengunting dengan baik, melempar bola dengan tepat ke dalam keranjang, melompat dengan mahir dari kursi, dan anak yang lebih tua membantu yang lebih kecil dalam membuat bangunan dari balok serta menyusun puzzle.

Oleh karena itu, pemahaman terhadap perkembangan anak adalah faktor yang sangat penting diketahui oleh seorang guru dalam rangka meng'optimalisasikan potensi-potensi pada diri anak. Pemahaman terhadap perkembangan anak meliputi fisik-motorik, emosi sosial, kognitif/intelegtual, bahasa dan pemahaman nilai-nilai moral agama. Guru yang memiliki

pemahaman tentang perkembangan anak diharapkan dapat memberikan stimulasi yang sesuai dengan karakteristik anak dan memiliki harapan yang realistis terhadap anak didiknya. Pemahaman terhadap perkembangan anak juga perlu diiringi dengan pemahaman guru terhadap perkembangan dirinya sendiri yang berperan sebagai tauladan bagi anak didik. Perkembangan adalah perubahan kearah sistematis, progresif dan berkesinambungan, yang melibatkan aspek antara lain: fisik motorik, social-emosi, bahasa, kognitif/intelektual, pemahaman nilai-nilai moral dan agama. Adapun prinsip-prinsip perkembangan anak sebagai berikut:

- 1) Anak akan belajar dengan baik apabila kebutuhan fisiknya terpenuhi serta merasa aman dan nyaman dalam lingkungannya.
- 2) Anak belajar terus menerus, dimulai dari membangun pemahaman tentang sesuatu, mengeksplorasi lingkungan, menemukan kembali sesuatu konsep, hingga mampu membuat sesuatu yang berharga.
- 3) Anak belajar melalui interaksi sosial, baik dengan orang dewasa maupun dengan teman sebaya.
- 4) Minat dan ketekunan anak akan memotivasi belajar anak.
- 5) Perkembangan dan gaya belajar anak harus dipertimbangkan sebagai perbedaan individu.
- 6) Anak belajar dari hal-hal yang sederhana sampai yang kompleks, dari yang konkrit ke abstrak, dari yang berupa gerakan ke bahasa verbal, dan dari diri sendiri keinteraksi dengan orang lain. (Departemen pendidikan nasional, 2006:5)

Dengan demikian, jika guru telah dapat memahami/mengenali perkembangan anak tersebut, maka guru dapat memilih dan kemudian memutuskan kegiatan ter'organisir seperti apakah yang akan dikembangkan untuk sejumlah anak dengan kemampuan yang berbeda tersebut.

1. Perkembangan Sosial Emosional

Masa TK merupakan masa kanak-kanak awal. Pola perilaku sosial yang terlihat pada masa kanak-kanak awal, seperti yang diungkapkan Hurlock yaitu kerjasama, persaingan, kemurahan hati, hasrat akan penerimaan sosial, simpati, empati, ketergantungan, sikap ramah, sikap

tidak mementingkan diri sendiri, meniru, perilaku kelekatan. (B. Hurlock, 1997:252) Berdasarkan pola pikir sosial tersebut, terlihat bahwa anak mulai menunjukkan rasa ingin tahu mereka dan rasa ingin diterima oleh orang lain. Semakin bertambahnya usia anak maka semakin meningkat interaksi terhadap sesama. Hal ini dapat terlihat pada perubahan sikap mereka kearah yang lebih baik dengan memulai pertemanan dan mengurangi permusuhan.

Erikson membagi tahap perkembangan individu berdasarkan integrasi diri perkembangan psikologis dan sosial. Teori perkembangan psikososial manusia di dasarkan pada teori psikoanalisis yang membahas tentang perkembangan kepribadian manusia, khususnya yang berkaitan dengan emosi, motivasi dan perkembangan kepribadian. (E. Slavin, 2008:34)

Menurut Erikson keberhasilan mencapai suatu tahap akan mendorong seorang individu untuk mencapai tahap selanjutnya yang pada akhirnya akan mempengaruhi perkembangan kepribadian individu yang bersangkutan. Sebaliknya kegagalan dalam mencapai satu tahap akan menghambat pencapaian tahap selanjutnya. Ada delapan tahap perkembangan seorang individu, (Seefeldt, Barbour, 1994:36-37) yaitu;

- a) Kepercayaan dan ketidak percayaan (*Trust versus mistrust*) yang dialami pada usia 0-1 tahun. Pada tahap ini kepercayaan pada dunia luar dibentuk berdasarkan cinta dan dukungan yang konsisten dan berkesinambungan.
- b) Autonomi dengan rasa malu dan keragu-raguan (*Autonomy versus Shame and Doubt*) yang dialami pada usia 1-3 tahun. Pada tahap ini kemandirian dibentuk berdasarkan pengalaman. Dan pada tahap ini pula autonomi dibangun di atas perkembangan kemampuan mental dan kemampuan motorik. (W. Santrock, 2002:210) Pada masa ini anak harus merasa mampu melakukan sesuatu dan merasa unik (dengan segala kelebihanannya) sebagai individu.
- c) Prakarsa dan rasa bersalah (*initiative versus guilt*) masa yang dialami anak usia prasekolah. Pada tahap ini merupakan pengembangan rasa tanggung jawab meningkatkan prakarsa. (W. Santrock, 2002:40) Untuk memunculkan rasa tanggung jawab membutuhkan inisiatif. Anak mengembangkan rasa bersalah apabila mereka tidak bertanggung jawab atau merasa cemas. (W. Santrock, 2002:87)

- d) *Industry vs. Inferiority* (berkarya/etos kerja vs. minder) usia 6-10 tahun. Masa ini adalah masa yang paling kritis bagi anak-anak untuk mengembangkan kepercayaan dirinya bahwa mereka mampu untuk berkarya dan bereksplorasi. (Seefeldt, 1994:37)

Pada tahap ini anak juga menggunakan keterampilan-keterampilan perseptual, motorik, kognitif, dan bahasa mereka untuk melakukan sesuatu. (Seefeldt, 1994:280) Selanjutnya atas dasar prakarsa mereka sendiri, anak-anak pada tahap ini dengan merasa gembira beralih ke dunia sosial yang lebih luas. Namun pada tahap prakarsa ini yang menjadi pengatur utamanya adalah kata hati yang menjadi pembimbing karena mereka mulai mendengarkan suara batin pengawasan diri sendiri, pembimbing diri sendiri, dan penghukuman diri sendiri.

Awal masa kanak-kanak dapat dianggap sebagai "saat belajar" apabila anak-anak tidak diberi kesempatan mempelajari keterampilan tertentu, perkembangannya sudah memungkinkan dan ingin melakukannya tanpa tergantung dari yang dipikirkan oleh orang lain. (D.Tobea Manager, 2000:5)

Menurut B. Hurlock, (1978:261) anak usia dua sampai enam tahun, anak belajar melakukan hubungan sosial dan bergaul dengan orang-orang di luar lingkungan rumah, terutama dengan anak-anak yang umurnya sebaya. Anak belajar menyesuaikan diri dan bekerja sama dalam kegiatan bermain. Dan pada masa anak awal, seorang individu mempunyai tugas perkembangan antara lain:

- a) Belajar membedakan konsep benar dan salah. Konsep benar dan salah ini diharapkan dapat dibangun dari kesadaran anak sendiri mengenai yang benar dan yang salah, bukan karena pengaruh orang lain.
- b) Belajar berhubungan secara emosional dengan orang tua, saudara maupun orang lain dalam arti hubungan yang bersifat dewasa, tidak hanya mendapatkan afeksi namun juga belajar memberi afeksi pada orang lain. (B. Hurlock, 1978:38)

Disamping itu, seorang anak dengan perkembangan emosi yang baik pada tahap sebelumnya, berpotensi untuk berkembang ke arah

yang positif. Hal ini ditandai dengan: penuh dengan kreativitas, antusias dalam melakukan sesuatu, aktif bereksperimen, berimajinasi, berani mencoba, berani mengambil resiko, dan senang bergaul dengan teman-temannya. (Megawangi, 2005:11)

Masa kanak-kanak merupakan masa yang ideal untuk mempelajari keterampilan tertentu. Karena: pertama, anak sedang mengulang-ngulang dan karenanya dengan senang hati mau mengulang suatu aktivitas sampai mereka terampil melakukannya. Kedua, anak-anak bersifat pemberani sehingga tidak terhambat oleh rasa takut. (Megawangi, 2005:111)

Perkembangan keefektifan pribadi dan antar pribadi dapat menggerakkan secara progresif pada kontinum kematangan dari ketergantungan menuju kemandirian sampai kesaling ketergantungan. Kemandirian adalah paradigma seseorang dengan demikian ia dapat melakukannya, bertanggung jawab dan dapat memilih, kesaling tergantung adalah paradigma seseorang. Dengan demikian seseorang dapat melakukannya. Seseorang dapat bekerjasama dengan demikian ia dapat menggabungkan bakat dan kemampuan mereka serta menciptakan sesuatu yang lebih besar secara bersama-sama. (R. Covey, 1994:8)

Kemandirian sejati dari karakter memberi kekuatan kepada seseorang untuk bertindak dan bukan menjadi sasaran tindakan kemandirian sejati akan membebaskan dari ketergantungan pada keadaan dan orang lain. Serta merupakan cita-cita pembebas yang layak, namun, hal ini bukanlah tujuan tertinggi dalam kehidupan yang efektif. (R. Covey, 1994:40)

Dalam hal ini belajar merupakan sarana bagi untuk dapat menjadi bertumbuh dan berkembang sehingga berkemampuannya, menjadi dewasa dan mandiri. Mulai dari belajar tengkurap, duduk, berdiri, berjalan, berlari, makan, minum, mandi, dan seterusnya, dan dilanjutkan belajar mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis, berinteraksi dengan orang lain (bergaul), hingga kemudian belajar mencari nafkah dan mencari pasangan bagi dirinya sendiri. Semua lewat belajar (Harefa: 43). Dan dari suatu proses pembelajaran seorang anak manusia memungkinkan dirinya mengalami berbagai "keajaiban". Ia mengalami transformasi diri, dari belum/tidak mampu menjadi mampu atau dari ketergantungan (*dependence*) menjadi mandiri (*independence*).

Setiap individu pada setiap tahap perkembangan, seorang individu memiliki tugas perkembangan. Keberhasilan memenuhi tugas tersebut akan membantu tercapainya tugas perkembangan pada tahap selanjutnya, sementara kegagalan dalam memenuhi tugas tersebut akan menghambat tercapainya tugas perkembangan selanjutnya.

Adapun tugas-tugas perkembangan yang diharapkan dikuasai anak mengarah pada kemandirian dan kemampuan untuk bertanggung jawab secara moral dan sosial. Pada awal-awal kehidupannya, tuntutan kemandirian fisik dan afeksi lebih besar dibandingkan tuntutan terhadap aspek kognisi, moral, dan sosial. Dengan demikian penguasaan keterampilan motorik dan gerak refleks tampaknya menjadi lebih dominan. (Susana, 2004:11)

Untuk mencapai kemandiriannya, anak harus mempelajari keterampilan motorik yang memungkinkan mereka mampu melakukan segala sesuatu bagi diri mereka sendiri. Keterampilan tersebut meliputi keterampilan makan, berpakaian, merawat diri, dan mandi. Pada waktu anak mencapai usia sekolah, penguasaan keterampilan tersebut harus dapat membuat anak mampu merawat diri sendiri dengan tingkat keterampilan dan kecepatan seperti orang dewasa. (Susana, 2004:163)

Keterampilan sekolah pada tahun permulaan sekolah, sebagian besar pekerjaan melibatkan, keterampilan motorik seperti melukis, menulis, menggambar, membuat keramik, menari dan bertukang kayu. (Susana, 2004:163)

Anak mandiri adalah anak yang mampu berpikir dan berbuat untuk dirinya sendiri. Anak yang mandiri biasanya aktif, kreatif, kompeten, tidak tergantung pada orang lain dan tampak spontan. Ciri anak yang mandiri cenderung memecahkan masalah, percaya terhadap penilaian sendiri, mempunyai kontrol yang baik terhadap hidupnya, kemandirian ini penting bagi anak karena merupakan salah satu *life skill* yang diperlukan. (Sunar Astuti, 2004:19)

Yusuf memaparkan aspek-aspek yang ada dalam kecerdasan sosial emosi pada anak dapat dibagi menjadi aspek :

- a) Kesadaran diri; mengenal dan merasakan emosi sendiri.
- b) Mengelola emosi; bersikap toleran terhadap frustrasi dan mampu mengelola amarah secara lebih baik.

- c) Memanfaatkan emosi secara produktif; memiliki rasa tanggung jawab, mampu memusatkan perhatian pada tugas yang dikerjakan.
- d) Empati; mampu menerima sudut pandang orang lain, kepekaan terhadap perasaan orang lain, mampu mendengarkan orang lain.
- e) Membina hubungan; memiliki sikap bersahabat atau mudah bergaul dengan teman sebaya, senang menolong orang lain, senang berbagi rasa, dan bekerja sama, dapat berkomunikasi dengan orang lain. (yusup LN, 2000:113)

Menurut Daniel Goleman dalam Santoso (2002:40-41) kecerdasan emosional memiliki tujuh unsur utama yaitu:

- a) Keyakinan
Maksudnya adalah perasaan yang memperkuat akan keberhasilan terhadap sesuatu yang dikerjakan.
- b) Rasa ingin tahu
Adalah perasaan untuk menyelidiki atau mengetahui sesuatu yang bersifat positif, jika berhasil menimbulkan kesenangan.
- c) Niat
Yaitu hasrat atau kemauan yang disertai kemampuan untuk mencapai keberhasilan
- d) Kendali diri
Adalah kemampuan menyesuaikan dan mengendalikan tindakan yang disesuaikan dengan usia dan kematangan pribadi. Jika berhasil mengendalikan diri, maka seseorang itu merasa senang dan tenang jiwanya.
- e) Keterkaitan
Maksudnya adalah kemampuan seseorang melibatkan diri dengan orang lain berdasarkan pada perasaan saling memahami.
- f) Kecakapan berkomunikasi
Yaitu kemampuan verbal untuk bertukar gagasan dan perasaan dengan orang lain dan disertai keyakinan bahwa dengan cara ini akan menghadirkan kepuasan.

g) Kreatif

Yaitu kemampuan membuat keseimbangan antara kebutuhan sendiri dan kebutuhan orang lain dalam kegiatan kelompok.

Berdasarkan pendapat di atas, bahwa anak pada usia 5-6 tahun merupakan masa pengembangan inisiatif, meniru norma dan perilaku orang dewasa dan mulai bermasyarakat. Pada usia ini anak akan sangat aktif bergerak, berbicara dan berinteraksi dengan anak lain dan orang yang lebih tua. Ia mulai belajar mengembangkan kemampuannya untuk bermasyarakat, namun masih belum mampu berpikir secara timbal balik. Inisiatifnya juga mulai berkembang dan ia mulai belajar merencanakan suatu permainan bersama teman-temannya, berkelompok serta melakukannya dengan gembira.

Selanjutnya, adapun karakteristik psikososial anak usia 5- 6 tahun

- a) Perasaan humor dan empati berkembang lebih lanjut.
- b) Sudah dapat mempelajari mana yang benar dan mana yang salah.
- c) Sudah dapat menenangkan diri.
- d) Pada usia 6 tahun anak menjadi sangat asertif, sering berperilaku seperti atasan, mendominasi situasi, akan tetapi dapat menerima nasehat.
- e) Sering bertengkar tetapi cepat berbaikan kembali.
- f) Anak sudah dapat menunjukkan sikap marah. (Gonzalez-Mena, 2005:301)

Hal ini sejalan dengan pendapat Jamaris (2006:40) yang menyatakan: “Sudah dapat membedakan yang benar dan yang tidak benar, dan sudah dapat menerima peraturan dan disiplin.”

2. Perkembangan Fisik/Motorik

Perkembangan inti dari kecerdasan kinestetik atau motorik adalah kemampuan keseimbangan fisik, seperti koordinasi, keseimbangan, keterampilan, kekuatan, kelenturan, dan kecepatan maupun kemampuan menerima rangsang (*proprioceptive*) dan hal yang berkaitan dengan sentuhan (*Tactile dan Haptic*) (Amstrong, 2003:3). Menurut Musfiroh

(2008:63) komponen ini juga meliputi kemampuan motorik halus (keterampilan tangan, koordinasi mata, tangan, kepekaan sentuhan, daya tahan, dan daya reflek). Perkembangan motorik ini perlu distimulasi agar anak dapat mempelajari kemampuan manipulasi objek, kemampuan memproyeksi objek (melempar, menangkap dan memukul), kemampuan motorik halus (mencoret-corek, menggambar dan menulis), serta kemampuan mengikuti jejak secara visual.

Kemampuan motorik kasar merupakan kemampuan untuk menggunakan otot-otot besar pada tubuh yang digunakan antara lain untuk berjalan, berlari dan mendaki. Anak-anak prasekolah membuat kemajuan yang besar dalam keterampilan motorik kasar seperti: berlari, melompat, yang melibatkan penggunaan otot besar. Perkembangan daerah sensoris dan motor pada korteks memungkinkan koordinasi yang lebih baik antara apa yang diinginkan oleh anak dan apa yang dapat dilakukannya. Tulang dan otot mereka semakin kuat, dan kapasitas paru mereka semakin besar memungkinkan mereka untuk berlari, melompat, dan memanjat lebih cepat, lebih jauh, dan lebih baik. (Papalia, Old, dan Feldman, 2008:315)

Pada usia lima tahun, anak-anak bahkan lebih berani mengambil resiko dibandingkan ketika mereka berusia empat tahun. Mereka lebih percaya diri melakukan ketangkasan yang mengerikan seperti memanjat suatu obyek, berlari kencang dan suka berlomba dengan teman sebayanya bahkan orangtuanya. (Santrock ,2002:225)

Kemampuan motorik halus merupakan gerakan yang dilakukan hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil, tidak memerlukan tenaga besar, tetapi membutuhkan koordinasi yang cermat seperti koordinasi mata, tangan dan telinga. Keterampilan motorik halus yang lain seperti: mengancing baju dan melukis gambar, melibatkan koordinasi mata-tangan dan otot kecil. Dengan mendapatkan keterampilan ini akan memungkinkan seorang anak kecil untuk mengambil tanggung jawab yang lebih besar terhadap perawatan dirinya sendiri.

Pada usia lima tahun, koordinasi motorik halus anak-anak semakin meningkat. Tangan, lengan, dan tubuh bergerak bersama di bawah komando yang lebih baik dari mata. Dan mengembangkan kendali dan koordinasi otot (gerakan) mengembangkan koordinasi antara mata dengan tangan mengembangkan persepsi visual. (Trister Dodge,1988:68)

Disamping itu pada usia tiga sampai enam tahun, terjadilah kepekaan untuk peneguhan sensoris, semakin memiliki kepekaan indrawi, khususnya pada usia sekitar 4 tahun memiliki kepekaan menulis dan pada usia 4 – 6 tahun memiliki kepekaan. Dalam hal ini Ki Hadjar Dewantara, sangat meyakini bahwa suasana pendidikan yang baik dan tepat pada usia ini, adalah dalam suasana kekeluargaan dan dengan prinsip **asih** (mengasahi), **asah** (memahirkan), **asuh** (membimbing). Ki Hadjar Dewantara menganjurkan agar dalam memberikan pendidikan pada anak usia dini tidak hanya memperoleh pendidikan untuk mencerdaskan (mengembangkan) pikiran, akan tetapi juga untuk mencerdaskan hati (kepekaan hati nurani), dan pendidikan yang meningkatkan keterampilan.

3. Perkembangan Bahasa

Perkembangan bahasa pada anak mempunyai bentuk yang berbeda-beda tiap masanya. Perkembangan bahasa sendiri meliputi berbagai aspek seperti menyimak, berbicara, menulis dan mendengar. Kemampuan ini harus lebih dikembangkan dan diperbaiki. Anak-anak harus belajar mendengarkan, mengingat, mengikuti petunjuk, mencatat detail, memahami ide-ide utama.

Menurut Papalia perkembangan bahasa/kemampuan berbahasa anak usia 5-7 tahun sudah dapat mengartikan kata sederhana, tahu beberapa lawan kata. Anak sudah dapat menggunakan beberapa kata sambung, kata depan dan kata sandang dalam pembicaraan sehari-hari. Bahasa egosentrisnya mulai berkembang dan lebih banyak bahasa sosial. Pada usia ini anak sudah memiliki kurang lebih 2000-25.000 perbendaharaan kata.” (E Papilaya, 1982:318)

Berdasarkan pernyataan di atas, dapat diketahui bahwa anak usia 5-6 tahun masuk ke dalam masa kalimat majemuk dimana kemampuan berbahasa anak mulai meningkat. Anak mampu mengucapkan kalimat yang panjang, dapat menyatakan pendapatnya dengan kalimat majemuk dan mempunyai perbendaharaan kata yang cukup tinggi. Cara anak mengkombinasikan huruf menjadi kata dan kata menjadi kalimat, berkembang menjadi semakin rumit sepanjang masa kanak-kanak awal. Menurut Vigotsky, perkembangan intelektual anak mencakup bagaimana mengkaitkan bahasa dengan pikiran. Kegunaan bahasa

menurut Vigotsky bukan sekedar alat untuk berekspresi, tetapi juga sebagai alat bantu anak yang efektif dalam proses belajar. (Megawangi, 2005:12-13)

4. Perkembangan Kognitif

Menurut Piaget ada empat tahap dalam perkembangan kognitif (berpikir) anak. Tahap-tahap tersebut adalah 1) Tahap sensomotorik (sensoris motorik), 2) Tahap pra-operasional, 3) Tahap operasional konkrit, dan 4) Tahap operasional formal.

a. Tahap Sensomotorik (sensoris motorik)

Tahap sensomotorik merupakan tahap pertama dalam perkembangan kognisi anak. Proses ini dimulai pada saat usia lahir hingga usia 2 tahun. Pada masa ini anak (bayi) belum membedakan dirinya dengan isi dunia yang lain. Tingkah lakunya terbatas pada penggunaan pola-pola respon baru dan dengan sengaja melakukan/membuat gerakan-gerakan baru yang disengaja. Beberapa gerakan yang secara refleks dan sengaja, yaitu menghisap (*sucking*), menyerap (*grasping*), fleksi-gerakan mengecilkan sudut persendian, misal membungkuk (*flexion*), gerakan ekstensi membesarkan sudut, misal mendongak (*extension*), postural adjustment merupakan gerak yang dapat dilakukan dengan dukungan pertumbuhan jasmani. Pada tahap ini tergantung sepenuhnya pada tingkatan fisik dan indra dalam mengenali sesuatu. (Megawangi, 2005:8-9)

b. Tahap Praoperasional

Pada tahap ini, yaitu usia sekitar dua tahun sampai tujuh tahun anak semakin banyak belajar. Ia mulai membedakan dirinya dengan lingkungannya. Pada tahap ini cara berpikir anak masih didominasi oleh bagaimana hal-hal atau benda itu tampak. Mereka masih kesulitan untuk memikirkan dan menyatakan sesuatu yang tidak kelihatan bentuknya. Misalnya, anak-anak belum bisa menyadari bahwa jumlah benda akan tetap sama walau pengaturannya berubah. Hal itu juga akan kelihatan, misalnya anak melakukan eksperimen pada dua buah gelas yang sama besar dan berisi air yang sama banyaknya. Bila ditanya mana gelas yang airnya lebih banyak anak akan tahu bahwa isi gelas sama banyak. Namun, jika

salah satu isi gelas diisikan ke gelas yang lebih tinggi dan kecil dan air kelihatan lebih tinggi permukaannya dari gelas lain yang berisi air tadi, anak akan kesulitan menjawab mana gelas yang berisi air yang lebih banyak. Mungkin anak akan menjawab gelas yang tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa proses berpikir yang terbentuk belum mampu melihat selain dari apa yang tampak itu. Pada masa ini perkembangan bahasa anak maju pesat. Anak sudah mulai dapat mengemukakan pikirannya dengan menggunakan kalimat sederhana.

Karakteristik pada tahap para operasional ditandai dengan: 1) Individu telah mengkombinasikan dan mentransformasikan berbagai informasi, 2) Individu telah mampu mengemukakan alasan-alasan dalam menyatakan ide-ide, 3) Individu telah mengerti adanya sebab akibat dalam suatu peristiwa konkrit, meskipun logika hubungan sebab akibat belum tepat, 4) Cara berpikir individu bersifat egosentris yang ditandai dengan tingkah laku sebagai berikut: a) Berpikir imanitatif, b) Berbahasa egosentris, c) Memiliki aku yang tinggi, d) Menampakkan dorongan ingin tahu yang tinggi, e) Perkembangan bahasa mulai pesat. (M. Asrori, 2003:41)

Pada fase pra-operasional kemampuan anak dapat dibagi ke dalam tiga tahap yakni:

- 1) Kemampuan untuk memikirkan bahwa benda-benda tertentu dapat berubah sesuai dengan bentuk dan tempat dimana benda itu ditempatkan.
- 2) Kemampuan untuk mengembangkan ide, bahwa ada benda yang tidak berubah walaupun disusun atau ditempatkan secara berbeda.
- 3) Kemampuan untuk mempertahankan pendapatnya bahwa volume suatu benda tidak berubah, walaupun dilakukan manipulasi terhadap benda tersebut.

Dalam masa ini juga berkembang kemampuan untuk memahami bahwa satu objek lainnya dan dapat dipasangkan. Pemahaman untuk berhitung juga berhubungan dengan pengetahuan terhadap strategi dalam menghitung, yang berkaitan dengan menjumlah dan mengurangi. Pengembangan kemampuan dasar menghitung dapat dilakukan dengan membiasakan anak berinteraksi dengan situasi yang berkaitan dengan kegiatan menghitung. Kemampuan terhadap berbagai kemampuan

orientasi spasial, yaitu kemampuan yang berkaitan dengan bentuk benda dan tempat dimana benda itu berada.

Pengembangan kemampuan dasar yang berkaitan dengan ukuran diperoleh dari pengalaman anak pada waktu ia berinteraksi dengan lingkungannya, khususnya pengalaman yang berhubungan dengan membandingkan, mengklasifikasikan, dan menyusun atau mengurutkan benda-benda. Walaupun anak usia Taman Kanak-kanak belum dapat belajar ukuran secara formal, akan tetapi tidak berarti anak tersebut tidak perlu diperkenalkan dengan ukuran. Kegiatan-kegiatan informal yang dapat dilakukan anak dalam mengembangkan kemampuan dasar yang terkait dengan ukuran adalah seperti dibawah ini:

- 1) Membandingkan mana yang lebih tinggi antara seorang anak dengan temannya.
- 2) Mengukur panjang ruangan dengan menggunakan langkah kaki anak.
- 3) Menghitung jumlah air untuk mengisi botol dengan menggunakan ukuran cangkir air.
- 4) Menemukan benda yang paling besar dan yang paling kecil yang ada di dalam suatu ruangan.

Menurut Jamaris aspek-aspek perkembangan kognitif anak usia Taman Kanak-kanak berada dalam fase pra-operasional yang mencakup tiga aspek, diantaranya adalah:

- 1) Berpikir simbolis, yaitu kemampuan untuk berpikir tentang objek dan peristiwa walaupun objek peristiwa tersebut tidak hadir secara fisik (nyata) dihadapan anak.
- 2) Berpikir egosentris, yaitu cara berpikir tentang benar atau tidak benar, setuju atau tidak setuju, berdasarkan sudut pandang sendiri.
- 3) Berpikir intuitif, yaitu kemampuan untuk menciptakan sesuatu, seperti menggambar atau menyusun balok, akan tetapi tidak mengetahui dengan pasti alasan untuk melakukan. (Jamaris, 2006:23)

c. Tahap Operasional Konkrit

Tahap operasional konkrit dilalui anak pada usia sekitar 7 tahun sampai 11 tahun. Pada tahap ini anak mulai memiliki kemampuan berpikir

melihat hal-hal dibalik yang tampak bentuknya/wujudnya. Berkaitan dengan eksperimen air yang ditunjukkan pada masa praoperasional di atas, anak sudah bisa melihat bahwa air dalam gelas yang lebih tinggi dengan gelas yang lain sama banyaknya. Namun, pada masa ini anak belum dapat menjelaskan alasan mengapa hal itu demikian. Bila pada anak ditunjukkan sepotong besi seberat satu kilogram dan satu kilogram kapas dan ditanya mana yang lebih berat antara kapas dengan besi anak akan dapat menjawab sama. Namun, bila ditanya alasan mengapa sama anak belum dapat menjawab karena proses berpikir yang terjadi belum sampai ke taraf tersebut.

d. Tahap Operasional Formal Usia 11 - 15 ke atas.

Kemampuan berpikir pada tahap operasional formal dilalui anak sekitar usia 11 tahun ke atas. Anak sudah mulai dapat berpikir logis seperti orang dewasa. Ia sudah mulai menggunakan aturan-aturan formal dan logika dalam berpikir, melihat sesuatu dan memecahkan masalah yang ada. Ide-ide yang dikemukakan dalam bentuk abstrak, membuat generalisasi dengan menggunakan konsep yang abstrak dari satu situasi ke situasi yang lain. Mereka mampu membuat hipotesis, membangun model mental, menemukan hukum-hukum umum yang mendasari fenomena tertentu. Fungsi intelektual pada masa itu telah berkembang sebagaimana halnya orang dewasa.

5. Perkembangan Agama

Salah satu kelebihan manusia sebagai makhluk Tuhan adalah dianugerahi fitrah (perasaan dan kemampuan) untuk mengenal pencipta-Nya dan melakukan perintahnya. Fitrah beragama ini merupakan disposisi yang mengandung kemungkin atau berpeluang untuk berkembang namun mengenai arah dan kualitas perkembangan beragama sangat tergantung kepada proses pendidikan yang diterimanya. Jiwa beragama atau kesabaran beragama merujuk kepada aspek rohaniah individu yang berkaitan dengan keimanan yang bersifat *hablumminallah* maupun *hablumminanas*. Harm (dalam Masganti, 2012:176) mengungkapkan bahwa perkembangan agama pada anak usia dini mengalami dua tingkatan, yaitu:

a) *The fairly tale stage* (tingkat dongeng)

Konsep Tuhan pada anak usia 3-6 tahun banyak dipengaruhi oleh fantasi dan emosi, sehingga dalam menanggapi agama anak masih menggunakan konsep fantastis yang diliputi oleh dongeng-dongeng yang kurang masuk akal. Cerita Nabi akan dikhayalkan seperti yang ada di dalam dongeng-dongeng. Perhatian anak lebih tertuju pada para pemuka agama daripada isi ajarannya. Cerita-cerita agama akan lebih menarik jika berhubungan dengan masa anak-anak sebab lebih sesuai dengan jiwa kekanak-kanakannya. Anak mengungkapkan pandangan teologisnya dengan pernyataan dan ungkapan tentang Tuhan lebih bernada individual, emosional dan spontan tapi penuh arti teologis. Oleh karena itu, Usaha pengembangan nilai-nilai agama menjadi efektif jika dilakukan melalui cerita-cerita yang di dalamnya terkandung ajaran-ajaran agama. Dengan demikian daya fantasi anak berperan dalam menyerap nilai-nilai agama yang terdapat dalam cerita yang diterimanya. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Moeslichatoen (2004:157) bahwa melalui bercerita dapat memberikan pengalaman belajar anak Taman Kanak-kanak dengan membawakan cerita kepada anak secara lisan. Lebih lanjut Moeslichatoen mengungkapkan cerita yang dibawakan oleh guru harus menarik dan mengundang perhatian anak dan tidak lepas dari tujuan pendidikan bagi anak Taman Kanak-kanak. Karena jika isi cerita itu dikaitkan dengan dunia kehidupan anak, maka mereka dapat memahami isi cerita itu, mereka akan mendengarkannya dengan penuh perhatian dan dengan mudah dapat menangkap isi cerita. Maka kegiatan bercerita harus diusahakan dapat memberikan perasaan gembira, lucu dan mengasyikkan. Adapun beberapa macam teknik bercerita yang dapat dipergunakan antara lain yaitu: a) Membaca langsung dari buku cerita, b) Bercerita dengan menggunakan ilustrasi gambar dari buku, c) Menceritakan dongeng, d) Bercerita dengan menggunakan papan flanel, e) Bercerita dengan menggunakan media boneka, f) Dramatisasi suatu cerita dan, g) Bercerita sambil memainkan jari-jari tangan. (Moeslichatoen, 2004:158-160)

b) *The realistic stage* (tingkat kepercayaan)

Pada tingkat ini pemikiran anak tentang Tuhan sebagai Bapak (pengganti orang tua) beralih pada Tuhan sebagai pencipta. Hubungan dengan Tuhan yang pada awalnya terbatas pada emosi berubah pada

hubungan dengan menggunakan pikiran atau logika. Pada tahap ini terdapat satu hal yang perlu digaris bawahi bahwa anak pada usia 7 tahun dipandang sebagai permulaan pertumbuhan logis, sehingga wajarlah bila anak harus diberi pelajaran dan dibiasakan melakukan shalat pada usia 10 tahun dan dipukul bila melanggarnya.

Adapun sifat beragama pada anak yaitu:

- a) *Unreflective* (Tidak mendalam) Sifat ini ditunjukkan anak dengan menerima kebenaran ajaran agama tanpa kritik, tidak begitu mendalam dan sekedarnya saja. Mereka sudah cukup puas dengan keterangan-keterangan walau tidak masuk akal.
- b) *Egosentris*
Sifat ini ditunjukkan anak dengan perilaku melaksanakan ajaran agama anak lebih menonjolkan kepentingan dirinya dan anak lebih menuntut konsep keagamaan yang mereka pandang dari kesenangan pribadinya. Misalnya ketika anak berdoa/sholat, maka sholat yang dilakukan untuk mencapai keinginan-keinginan pribadi.
- c) *Anthromorphis*
Sifat ini ditunjukkan anak dengan pemahaman anak dengan konsep Tuhan tampak seperti menggambarkan aspek-aspek kemanusiaan. Anak memahami keadaan Tuhan sama dengan manusia, misalnya pekerjaan Tuhan mencari dan menghukum orang yang berbuat jahat disaat orang itu berada dalam tempat yang gelap. Anak berpendapat Tuhan bertempat di surga yang terletak di langit dan tempat bagi orang yang baik. Bagi anak-anak Tuhan dapat melihat perbuatan manusia langsung ke rumah-rumah mereka seperti layaknya orang mengintai.
- d) *Verbalis dan ritualis*
Sifat ini ditunjukkan anak dengan kegemaran menghafal secara verbal kalimat-kalimat keagamaan, mengerjakan amaliah yang mereka laksanakan berdasarkan pengalaman menurut tuntutan yang diajarkan.
- e) *Imitatif*
Sifat ini ditunjukkan anak dengan cara anak suka meniru tindakan keagamaan yang dilakukan oleh orang-orang dilingkungannya terutama orang tuanya.

- f) *Rasa takjub/kagum*
Sifat ini ditunjukkan anak dengan perilaku mengagumi keindahan-keindahan lahiriah ada ciptaan Tuhan, namun rasa kagum ini belum kritis dan kreatif.
- g) *Misunderstand*
Anak akan mengalami salah pengertian dalam memahami suatu ajaran agama yang banyak bersifat abstrak.

B. IMPLIKASI TEORI PERKEMBANGAN DALAM PEMBELAJARAN AUD

1. Teori Perkembangan Piaget

Teori kognitif yang dikemukakan Piaget memiliki asumsi dasar yang berasal dari konsepsi mengenai hakikat berpikir anak dan bagaimana pengetahuan dibentuk. Hakikat pendidikan dalam pembelajaran berdasarkan teori Piaget menunjukkan pada saat anak berinteraksi dengan dunia luar sebagai proses berpikir anak yang berbeda dengan orang dewasa. Kemajuan anak berpikir menuju pikiran orang dewasa merupakan proses panjang dan selama itu kecerdasan anak membangun struktur kognitif yang diperlukan dan memakan waktu.

Asumsi dasar tentang anak dan sekolah dianggap sebagai masa yang dilewati anak untuk menjadi orang dewasa kelak, maka hubungan antara sistem pendidikan dan anak akan menjadi sepihak. Tetapi jika masa kanak-kanak diterima sebagai suatu fase yang perlu dan penting dalam perkembangan berpikir logis maka pendidikan akan dipandang dari sisi kebutuhan anak.

Penggunaan metode aktif menghendaki anak untuk dapat menemukan kebenaran-kebenaran yang harus dipelajarinya. Aktivitas yang dilakukan anak sebagai proses mengembangkan proses berpikir. Aktivitas dilakukan berdasarkan arah minat dan motivasi yang dimiliki. Dalam berinteraksi akan terjadi interaksi antar individu yang akan membangun struktur berpikir dan perubahan sosial. Semua aktivitas pembelajaran baik formal maupun informal mengikuti prinsip-prinsip belajar tertentu, yaitu (M.Duffy, & H. Jonassea, 1992:58):

- a. Belajar mulai dengan pengalaman fisik konkrit bayi mulai melihat benda bergerak, menggerak-gerakkan tangan dan kakinya, memegang, memasukkan sesuatu yang dipegang ke mulut, dan lainnya. Aktivitas selanjutnya memegang benda seperti balok, kepingan, koin, tumbol. Secara perlahan mereka akan menuju dari objek-objek aktual menuju gambar-gambar objek. Dalam belajar matematika objek benda dan gambar mulai dikaitkan dengan jumlah atau banyaknya yang kemudian dikaitkan dengan angka.
- b. Belajar melalui situasi kehidupan nyata dan permainan baik pembelajaran formal maupun informal.
Dalam situasi bermain mereka akan menghadapi masalah, seperti jumlah teman bermain pasangan kurang, pengaturan teman atau lainnya. Untuk mengatasi hal tersebut mereka belajar melalui situasi kehidupan nyata dan permainan baik pembelajaran formal maupun informal. Dalam situasi bermain mereka akan menghadapi masalah, seperti jumlah teman bermain pasangan kurang, pengaturan teman atau lainnya. Untuk mengatasi hal tersebut mereka akan mencari dan seterusnya menemukan upaya untuk pemecahan masalah dari situasi yang dihadapinya.
- c. Penekanannya pada pemahaman ide-ide dan hubungan matematis. Beri kesempatan anak beraktivitas tanpa selalu menyalahkan dan menempatkan anak beraktivitas tanpa selalu menyalahkan dan menunjukkan yang benar. Proses menemukan adalah proses pembentukan pemahaman.
- d. Dalam pembelajaran formal berikan aktivitas dengan pengaturan tertentu
Anak-anak belajar pada tingkatan yang berbeda walaupun umur mereka sama. Demikian pula dengan cara mereka belajar. Upaya bantuan diberikan bagaimana agar mereka menemukan cara agar berhasil.
- e. Pengalaman adalah berulang-ulang
Kemampuan dan pengetahuan yang diperoleh anak perlu diberi penguatan. Beri kesempatan dan dorongan kepada anak agar memantapkan kemampuan yang baru dimilikinya. Perasaan senang agar lebih besar memunculkan keinginan untuk mengulangi aktivitas yang dilakukannya.

- f. Pengalaman adalah kumulatif
Setiap pengalaman akan membentuk satu pengetahuan dan kemampuan baru pada diri anak. Kemampuan dan pengetahuan tersebut akan tersusun berdasarkan apa-apa yang telah mereka ketahui sebelumnya dan membentuk satu pengetahuan dan kemampuan yang baru.
- g. Anak-anak akan selalu tertantang untuk berpikir dan menggunakan pikirannya secara logis dan imajinasi
Anak-anak memiliki rasa ingin tahu yang besar membuat mereka selalu melakukan eksperimen-eksperimen. Dan mereka memiliki daya imajinasi yang besar yang membuat mereka lebih mudah mengembangkan kemampuan berpikirnya. Dua hal tersebut merupakan dasar untuk mengembangkan kemampuan berpikir melalui aktivitas pikiran yang muncul dalam setiap aktivitas fisik yang mereka lakukan mereka.

Berdasarkan prinsip-prinsip yang dikemukakan di atas dapat disusun satu rancang pembelajaran untuk anak usia 5 tahun (tahap praoperasional) seperti contoh yang dikemukakan berikut ini:

- a) Ingin mencapai sasaran: anak dapat mengurutkan benda sesuai kriteria.
- b) Mengelompokkan benda berdasarkan ukuran yang sama
- c) Mengelompokkan benda berdasarkan jumlah
- d) Mengkonversikan benda dengan angka

2. Teori Psikososial (Albert Bandura)

Albert Bandura lahir tanggal 4 Desember 1925 di Mundare Alberta berkebangsaan Kanada. Ia seorang psikolog yang terkenal dengan teori belajar sosial atau kognitif sosial serta efikasi diri. Eksperimennya yang sangat terkenal adalah eksperimen Bobo Doll yang menunjukkan anak meniru secara persis perilaku agresif dari orang dewasa disekitarnya. Menurut Bandura proses mengamati dan meniru perilaku, sikap orang lain sebagai model merupakan tindakan belajar. Bandura (1977) menyatakan bahwa:

“Learning would be exceedingly laborious, not to mention hazardous, if people had to rely solely on the effects of their own action to inform them what to do. Fortunately, most human behavior is learned observationally

through modelling: from observing others one forms an idea of how new behavior are performed, and on later action this coded information serves as a guide for action”.

Teori Bandura menjelaskan perilaku manusia dalam konteks interaksi timbal balik yang berkesinambungan antara kognitif, perilaku dan pengaruh lingkungan. Kondisi lingkungan sekitar individu sangat berpengaruh pada pola belajar sosial ini. Misalnya seorang yang hidupnya dan lingkungannya dibesarkan dilingkungan judi, maka ia cenderung menyenangi judi, atau setidaknya menganggap bahwa judi itu tidak jelek. Faktor-faktor yang berproses dalam belajar observasi adalah: a) Perhatian (*Attention*), mencakup peristiwa peniruan (adanya kejelasan, keterlibatan perasaan, tingkat kerumitan, kelaziman, nilai fungsi) dan karakteristik pengamat (kemampuan indera, minat, persepsi, penguatan sebelumnya) b) penyimpanan atau proses mengingat (*Retention*), mencakup kode pengkodean simbolik, pengorganisasian pikiran, pengulangan simbol, pengulangan motorik. c) Reproduksi motorik (*Reproduction*), mencakup kemampuan fisik, kemampuan meniru, keakuratan umpan balik. d) motivasi mencakup dorongan dari luar dan penghargaan terhadap diri sendiri (*Motivation*) selain itu juga ia harus diperhatikan bahwa faktor model atau teladan mempunyai prinsip-prinsip sebagai berikut:

- a) Tingkat tertinggi belajar dari pengamatan diperoleh dengan cara mengorganisasikan sejak awal dan mengulangi perilaku secara simbolik kemudian melakukannya. Proses mengingat akan lebih baik dengan cara mengkodekan perilaku yang ditiru kedalam kata-kata, tanda atau gambar dari pada hanya observasi sederhana (hanya melihat saja). Sebagai contoh: belajar gerakan tari dari instruktur membutuhkan pengamatan dari berbagai sudut yang dibantu cermin dan langsung ditirukan oleh siswa pada saat itu juga. Kemudian proses meniru akan lebih terbantu jika gerakan tadi juga didukung dengan penayangan video, gambar atau instruksi yang ditulis dalam buku panduan.
- b) Individu lebih menyukai perilaku yang ditiru jika sesuai dengan nilai yang dimilikinya.
- c) Individu akan menyukai perilaku yang ditiru jika model atau panutan tersebut disukai dan dihargai serta perilakunya mempunyai nilai yang bermanfaat.

Teori belajar sosial dari Bandura ini merupakan gabungan antara teori belajar behavioristik dengan penguatan dan psikologi kognitif, dengan prinsip modifikasi perilaku. Proses belajar masih berpusat pada penguatan, hanya terjadi secara langsung dalam berintegrasi dengan lingkungannya. Teori Bandura menjadi dasar dari perilaku pemodelan yang digunakan dalam berbagai pendidikan secara masal. Sebagai contoh: penerapan teori belajar sosial dalam iklan televisi. Iklan selalu menampilkan bintang-bintang yang populer dan disukai masyarakat, hal ini untuk mendorong konsumen agar membeli sabun supaya mempunyai kulit seperti para “bintang” atau minum obat masuk anginnya “orang pintar” Teori belajar dari Bandura ini tampaknya memang bisa berlaku umum dalam semua langkah pendidikan sosial, komunikasi, informasi dan instruksional, namun karena kondisinya yang umum tadi maka sulit dilaksanakan dalam sekolah-sekolah formal, sehingga metode belajar sosial dari Bandura ini agak sulit dilakukan. Hanya dalam situasi sosial dan kemasyarakatanlah banyak terjadi belajar sosial. Peristiwa sosial juga terjadi di lingkungan sekolah dan pendidikan pada umumnya, namun hal itu tentu saja sangat khusus dan terbatas, karena suasana dan kondisi yang sudah dirancang secara khusus untuk tujuan yang khusus pula, yakni untuk tujuan mempermudah terlaksananya proses apa yang dimaksud dengan teori Bandura dalam teori belajar?

Dia memperoleh gelar Master di bidang psikologi pada tahun 1951 dan setahun kemudian ia juga meraih gelar doktor (Ph.D) setahun setelah lulus, ia bekerja di Stanford University. Albert Bandura sangat terkenal dengan teori pembelajaran sosial (*Social Learning Theory*), salah satu konsep dalam aliran behaviorisme yang menekankan pada komponen kognitif dari pikiran, pemahaman dan evaluasi. Albert Bandura menjabat sebagai ketua APA pada tahun 1974 dan pernah dianugerahi penghargaan Distinguished Scientist Award pada tahun 1972. Teori Berpikir Sosial (*social Learning Theory*) Teori ini dikembangkan oleh Albert Bandura seorang psikolog pendidikan dari Stanford University, USA. Teori belajar ini dikembangkan untuk menjelaskan bagaimana orang belajar dalam setting yang alami/lingkungan sebenarnya. Bandura (1997) menghipotesiskan bahwa baik tingkah laku (B), lingkungan (E) dan kejadian-kejadian internal pada pembelajar yang mempengaruhi persepsi dan aksi (P) adalah merupakan hubungan yang saling berpengaruh (*interlocking*),

harapan dan nilai mempengaruhi tingkahlaku-tingkahlaku sering dievaluasi, bebas dari umpan balik lingkungan sehingga mengubah kesan-kesan personal tingkah laku mengaktifkan kontigensi lingkungan karakteristik fisik seperti ukuran, ukuran jenis kelamin dan atribut sosial menumbuhkan reaksi lingkungan yang berbeda pengakuan sosial yang berbeda mempengaruhi konsepsi diri individu. Kontigensi yang aktif dapat menubuh intensitas atau arah aktifitas. Lebih lanjut menurut Bandura (1982) penguasa tidak hanya bergantung pada proses perhatian, retensi, motor reproduksi dan motivasi, tetapi juga sangat dipengaruhi oleh unsur-unsur yang berasal dari diri pembelajar sendiri yakni "*Sense Of Self Efficacy*" dan "*self-regulatory system*". *Sense of self efficacy* adalah keyakinan pembelajar bahwa ia dapat menguasai pengetahuan dan keterampilan sesuai standart yang berlaku. *self-regulatory* adalah menunjuk kepada: 1) Struktur kognitif yang memeberi referensi tingkah laku dan hasil belajar. 2) Sub proses kognitif yann merasakan, mengevaluasi dan pengatur tingkah laku kita tidak hanya bergantung pada proses perhatian, retensi, motor reproduksi dan motivasi, tetapi juga sangat dipengaruhi oleh unsur-unsur yang berasal dari diri pembelajar sendiri yakni "*sense of self Efficacy*" dan "*self-regulatory system*". *Sense of self efficacy* adalah keyakinan pembelajar bahwa ia dapat menguasai pengetahuan (Bandura, 1978). Dalam pembelajaran *self-regulatory* akan menentukan "*goal setting*" dan "*self evaluation*" pembelajar dan merupakan dorongan untuk meraih prestasi belajar yang tinggi dan sebaliknya. Menurut Bandura agar pembelajar sukses instruktur/guru/dosen/guru harus dapat mengahdirkan model yang mempunyai pengaruh yang kuat terhadap pembelajar, mengembangkan strategi proses pembelajaran yaitu sebagai berikut:

Strategi proses:

1. Analisis tingkah laku yang akan dijadikan model yang terdiri:
 - a. Apakah karakter dari tingkah laku yang akan dijadikan model itu berupa konsep, motor skill atau efektif ?
 - b. Bagaimanakah urutan atau sekuen dari tingkah laku tersebut?
 - c. Dimanakah letak hal-hal yang penting (*key point*) dalam skuen tersebut ?
2. Tetapkan fungsi nilai dari tingkah laku dan pilihlah tingkah laku tersebut sebagai model:

- a. Apakah tingkah laku (kemampuan yan dipelajari) merupakan ahal yang penting dalam kehidupan dimasa datang ? (*success prediction*).
 - b. Bila tingkah laku yang dipelajari kurang memberi manfaat (tidak begitu penting) model manakah yang lebih penting ? pertimbangan soal biaya, pengulangann demonstrasi dan kesempatan untuk menunjukkan fungsi nilai dan tingkah laku.
 - c. Apakah *reinforcement* yang akan didapat melalui model yang akan dipilih ?
3. Pengembangan sekuen instruksional:
 - a. Untuk mangajar motor skill, bagaimana cara mengerjakan pekerjaan/kemampuan yang dipelajari: "*how to do this*" dan bukannya "*not this*". Langkah-langkah manakah menurut sekuen yang harus diperentasikan secara perlahan-lahan.
 4. Implementasi pengajaran untuk menurut prosese kognitif dan motor reproduksi:
 - a. Motor Skill:
 1. Hadirkan model.
 2. Beri kesempatan pada tiap-tiap pembelajar untuk latihan secara simbolik.
 3. Beri kesempatan kepada pembeljaar untuk latihan umpan balik visual.
 - b. Proses Kognitif:
 1. Tampilkan model, baik yan didukung oleh kode-kode verbal atau petunjuk untuk mencari konsistensi pada berbagai contoh.
 2. Beri kesempatan pada pembelajar untuk membuat ikhtisar atau summary.
 3. Jika yang dipelajari adalah pemecahan masalah atau strategi penerapan beri kesempatan pembelajar untuk berpartisipasi secara aktif.
 4. Beri kesempatan pembelajar untuk membuat generalisasi keberbagai situasi.

Dari uraian tentang teori belajar sosial, dapat diberikan kesimpulan sebagai berikut:

1. Belajar merupakan interaksi segi tiga yang saling berpengaruh dan mengikat antara lingkungan, faktor-faktor personal dan tingkah laku yang meliputi proses kognitif belajar.
2. Komponen-komponen belajar terdiri dari tingkah laku, konsekuensi-konsekuensi terhadap model dan proses-proses kognitif pembelajar.
3. Hasil belajar berupa kode-kode visual dan verbal yang mungkin dapat dimunculkan kembali atau tidak (*retrieval*).
4. Dalam perencanaan pembelajaran skill yang kompleks, di samping pembelajaran-pembelajaran komponen-komponen skill itu sendiri, perlu ditumbuhkan "*sense of efficacy*" dan "*self regulatory*" pembelajar.
5. Dalam proses pembelajaran, pembelajar sebaiknya diberi kesempatan yang cukup untuk latihan secara mental sebelum latihan fisik dan "*reinforcement*" dan hindari punishment yang tidak perlu.

1) Motivasi Belajar dan Teori Perilaku (Bandura)

Konsep motivasi belajar berkaitan erat dengan prinsip bahwa perilaku yang memperoleh penguatan (*reinforcement*) di masa lalu lebih memiliki kemungkinan diulang dibandingkan dengan perilaku yang tidak memperoleh penguatan atau perilaku yang terkena hukuman (*punishment*). Dalam kenyataannya, daripada membahas konsep motivasi belajar, penganut teori perilaku lebih memfokuskan pada seberapa jauh siswa telah belajar untuk mengerjakan pekerjaan sekolah dalam rangka mendapatkan hasil yang diinginkan (Bandura, 1986 dan Wielkeiwicks, 1995).

Mengapa sejumlah siswa tetap bertahan dalam menghadapi kegagalan sedang yang lain menyerah? Mengapa ada sejumlah siswa yang bekerja untuk menyenangkan guru, yang lain berupaya mendapatkan nilai yang baik, dan sementara itu ada yang tidak berminat terhadap bahan pelajaran yang seharusnya mereka pelajari? Mengapa ada sejumlah siswa mencapai hasil belajar jauh lebih baik dari yang diperkirakan berdasarkan kemampuan mereka dan sementara itu ada sejumlah siswa mencapai hasil belajar jauh lebih jelek jika dilihat potensi kemampuan mereka? Mengkaji penguatan yang telah diterima dan kapan penguatan

itu diperoleh dapat memberikan jawaban atas pertanyaan di atas, namun pada umumnya akan lebih mudah meninjaunya dari sudut motivasi untuk memenuhi berbagai kebutuhan

2) Penghargaan (*Reward*) dan Penguatan (*Reinforcement*)

Suatu alasan mengapa penguatan yang pernah diterima merupakan penjelasan yang tidak memadai untuk motivasi karena motivasi belajar manusia itu sangat kompleks dan tidak bebas dari konteks (situasi yang berhubungan). Terhadap binatang yang sangat lapar kita dapat meramalkan bahwa makanan akan merupakan penguat yang sangat efektif. Terhadap manusia, meskipun ia lapar, kita tidak dapat sepenuhnya yakin apa yang merupakan penguat dan apa yang bukan penguat, karena nilai penguatan dari penguat yang paling potensial sebagian besar ditentukan oleh faktor-faktor pribadi dan situasional.

3) Penentuan Nilai dari Suatu Insentif

Ilustrasi berikut menunjukkan poin penting: nilai motivasi belajar dari suatu insentif tidak dapat diasumsikan, karena nilai itu dapat bergantung pada banyak faktor (Chance, 1992). Pada saat guru mengatakan "Saya ingin kamu semua mengumpulkan laporan buku pada waktunya karena laporan itu akan diperhitungkan dalam menentukan nilaimu," guru itu mungkin mengasumsikan bahwa nilai merupakan insentif yang efektif untuk siswa pada umumnya. Tetapi bagaimanapun juga sejumlah siswa dapat tidak menghiraukan nilai karena orang tua mereka tidak menghiraukannya atau mereka memiliki catatan kegagalan di sekolah dan telah mengambil sikap bahwa nilai itu tidak penting. Apabila guru mengatakan kepada seorang siswa, "Pekerjaan yang bagus! Saya tahu kamu dapat mengerjakan tugas itu apabila kamu mencobanya!" Ucapan ini dapat memotivasi seorang siswa yang baru saja menyelesaikan suatu tugas yang ia anggap sulit namun dapat berarti hukuman (*punishment*) bagi siswa yang berfikir bahwa tugas itu mudah (karena pujian guru itu memiliki implikasi bahwa ia harus bekerja keras untuk menyelesaikan tugas itu). Seringkali sukar menentukan motivasi belajar siswa dari perilaku mereka karena banyak motivasi yang berbeda dapat mempengaruhi perilaku. Kadang-kadang suatu jenis motivasi jelas-jelas menentukan perilaku, tetapi

pada saat yang lain, ada motivasi lain yang berpengaruh (mempengaruhi) terhadap perilaku belajar siswa.

4) Makna Perkembangan Moral

Perkembangan sosial merupakan proses perkembangan kepribadian siswa selaku seorang anggota masyarakat dalam berhubungan dengan orang lain. Perkembangan ini berlangsung sejak masa bayi hingga akhir hayat. Perkembangan merupakan suatu proses pembentukan *social self* (pribadi dalam masyarakat), yakni pembentukan pribadi dalam keluarga, bangsa dan budaya. Perkembangan sosial hampir dapat dipastikan merupakan perkembangan moral, sebab perilaku moral pada umumnya merupakan unsur fundamental dalam bertingkah laku sosial. Seorang siswa hanya akan berperilaku sosial tertentu secara memadai apabila menguasai pemikiran norma perilaku moral yang diperlukan untuk menguasai pemikiran norma perilaku moral yang diperlukan.

Seperti dalam proses perkembangan yang lainnya, proses perkembangan sosial dan moral selalu berkaitan dengan proses belajar. Konsekuensinya, kualitas hasil perkembangan sosial sangat bergantung pada kualitas proses belajar (khususnya belajar sosial), baik dilingkungan sekolah, keluarga, maupun di lingkungan masyarakat. Hal ini bermakna bahwa proses belajar sangat menentukan kemampuan siswa dalam bersikap dan berperilaku sosial yang selaras dengan norma moral, agama, moral tradisi, moral hukum, dan norma moral yang berlaku dalam masyarakat.

Aliran teori *cognitive Psychology* dengan tokoh utama Jean Piaget dan Lawrence Kohlberg. Aliran teori *Social Learning* dengan tokoh utama Albert Bandura dan R.H Walters. Pada tokoh-tokoh psikologi tersebut telah banyak melakukan penelitian yang mana pada penelitiannya setiap tahapan perkembangan sosial anak selalu dihubungkan dengan perkembangan perilaku moral yaitu perilaku baik dan buruk menurut norma-norma yang berlaku dalam masyarakat. Menurut teori Kohlberg telah menekankan bahwa perkembangan moral didasarkan terutama pada penalaran moral dan berkembang secara bertahap. Dalam Teori Kohlberg mendasarkan teori perkembangan moral pada prinsip-prinsip dasar hasil temuan Piaget. Menurut Kohlberg sampai pada pandangannya setelah 20 tahun melakukan wawancara yang unik dengan anak-anak.

Dalam wawancara, anak-anak diberi serangkaian cerita dimana tokoh-tokohnya menghadapi dilema-dilema moral. Yang paling populer: “Di Eropa seorang perempuan hampir meninggal akibat sejenis kanker khusus. Ada satu obat yang menurut dokter dapat menyelamatkannya. Obat tersebut adalah sejenis radium yang baru-baru ini ditemukan oleh seorang apoteker di kota yang sama. Biaya membuat obat ini sangat mahal, tetapi sang apoteker menetapkan harganya 10X lebih mahal dari biaya pembuatan obat tersebut. Untuk pembuatan 1 dosis obat ia membayar \$ 200 dan menjualnya \$2.000. Suami pasien perempuan, Heinz pergi ke setiap orang yang ia kenal untuk meminjam uang, tetapi ia hanya dapat mengumpulkan \$1.000 atau hanya setengah dari harga obat. Ia memberitahu apoteker bahwa istrinya sedang sakit dan memohon agar apoteker bersedia menjual obatnya lebih murah atau membolehkannya membayar setengahnya kemudian. Tetapi sang apoteker berkata”tidak, aku menemukan obat, dan aku harus mendapatkan uang dari obat itu. “Heinz menjadi nekat dan membongkar toko obat itu untuk mencuri obat bagi istrinya.”

Cerita ini adalah salah satu dari 11 cerita yang dikembangkan oleh Kohlberg untuk menginvestigasi hakekat pemikiran moral. Setelah membaca cerita, anak-anak yang menjadi responden menjawab serangkaian pertanyaan tentang dilema moral. Haruskah Heinz mencuri obat? Apakah mencuri obat tersebut benar atau salah? Pataskah suami yang baik itu mencuri? Dll. penalaran-penalaran yang diberikan oleh responden dalam merespon dilema moral ini dan dilema moral lain. Dengan adanya cerita di atas menurut Kohlberg menyimpulkan terdapat 3 tingkat perkembangan moral, yang masing-masing ditandai oleh 2 tahap. Konsep kunci untuk memahami perkembangan moral, khususnya teori Kohlberg, ialah internalisasi yakni perubahan perkembangan dari perilaku yang dikendalikan secara eksternal menjadi perilaku yang dikendalikan secara internal. Teori Perkembangan moral dalam psikologi umum menurut Kohlberg terdapat 3 tingkat dan 6 tahap pada masing-masing tingkat terdapat 2 tahap diantaranya sebagai berikut :

Tingkat Satu: Penalaran Prakonvensional: Penalaran Prakonvensional adalah: tingkat yang paling rendah dalam teori perkembangan moral Kohlberg. Pada tingkat ini, anak tidak memperlihatkan internalisasi nilai-nilai moral- penalaran moral dikendalikan oleh imbalan (hadiah)

dan hukuman eksternal. Dengan kata lain aturan dikontrol oleh orang lain (eksternal) dan tingkah laku yang baik akan mendapat hadiah dan tingkah laku yang buruk mendapatkan hukuman.

- a. *Tahap I: Orientasi Hukum dan Ketaatan.* Yaitu: tahap pertama yang mana pada tahap ini penalaran moral didasarkan atas hukuman dan anak taat karena orang dewasa menuntut mereka untuk taat.
- b. *Tahap II: Individualisme dan tujuan.* Yaitu: Pada tahap ini penalaran moral didasarkan atas imbalan (hadiah) dan kepentingan sendiri. Anak-anak taat bila mereka ingin taat dan bila yang paling baik untuk kepentingan terbaik adalah taat. Apa yang benar adalah apa yang dirasakan baik dan apa yang dianggap menghasilkan hadiah.

Tingkat Dua: Penalaran Konvensional. Yaitu: Penalaran Konvensional merupakan suatu tingkat internalisasi individual menengah dimana seseorang tersebut menaati standar-standar (Internal) tertentu, tetapi mereka tidak menaati standar-standar orang lain (eksternal) seperti orang tua atau aturan-aturan masyarakat.

Pada perkembangan moral menurut Kohlberg menekankan dan yakin bahwa dalam ketentuan di atas terjadi dalam suatu urutan berkaitan dengan usia. Pada masa usia sebelum 9 tahun anak cenderung pada prakonvensional. Pada masa awal remaja cenderung pada konvensional dan pada awal masa dewasa cenderung pada pascakonvensional. Demikian hasil teori perkembangan moral menurut Kohlberg dalam psikologi umum. Ketika kita khususnya dalam memandang teori perkembangan moral dari sisi pendidikan pada peserta didik yang dikembangkan pada lingkungan sekolah maka terdapat 3 tingkat dan 6 tahap yaitu :

Tingkat Satu: Moralitas Prakonvensional yaitu: ketika manusia berada dalam fase perkembangan prayuwana mulai dari usia 4-10 tahun yang belum menganggap moral sebagai kesepakatan tradisi sosial. Yang man dimasa ini anak masih belum menganggap moral sebagai kesepakatan tradisi sosial.

Pada tingkat pertama ini terdapat dua tahap yaitu:

- a. *Tahap I.* Orientasi kepatuhan dan hukuman. Adalah penalaran moral yang didasarkan atas hukuman dan anak-anak taat karena orang-orang dewasa menuntut mereka untuk taat. Dengan kata

lain sangat memperhatikan ketaatan dan hukum. Dalam konsep moral menurut Kohlberg ini anak menentukan keburukan perilaku berdasarkan tingkat hukuman akibat keburukan tersebut. Sedangkan perilaku baik akan dihubungkan dengan penghindaran dari hukuman.

- b. *Tahap II.* Memperhatikan Pemuasan kebutuhan. Yang bermakna perilaku baik dihubungkan dengan pemuasan keinginan dan kebutuhan sendiri tanpa mempertimbangkan kebutuhan orang lain.

Tingkat Dua: Moralitas Konvensional. Yaitu ketika manusia menjelang dan mulai memasuki fase perkembangan yuwana pada usia 10-13 tahun yang sudah menganggap moral sebagai kesepakatan tradisi sosial.

Pada tingkat dua ini terdapat 2 tahap yaitu:

- a. *Tahap I.* Memperhatikan citra anak yang baik. Maksudnya: anak dan remaja berperilaku sesuai dengan aturan dan patokan moral agar dapat memperoleh persetujuan orang dewasa, bukan untuk menghindari hukuman. Semua perbuatan baik dan buruk dinilai berdasarkan tujuannya, jadi ada perkembangan kesadaran terhadap perlunya aturan. Dalam hal ini terdapat pada pendidikan anak. Pada tahap 3 ini disebut juga dengan Norma-Norma Interpernasional ialah: dimana seseorang menghargai kebenaran, keperdulian, dan kesetiaan kepada orang lain sebagai landasan pertimbangan-pertimbangan moral. Anak-anak sering mengadopsi standar-standar moral orang tuanya sambil mengharapkan dihargai oleh orang tuanya sebagai seorang anak yang baik.
- b. *Tahap II.* Memperhatikan Hukum dan Peraturan. Anak dan remaja memiliki sikap yang pasti terhadap wewenang dan aturan. Hukum harus ditaati oleh semua orang.

Tingkat tiga: Moralitas Pascakonvensional. Yaitu ketika manusia telah memasuki fase perkembangan yuwana dan pascayuwana dari mulai usia 13 tahun ke atas yang memandang moral lebih dari sekadar kesepakatan tradisi sosial. Dalam artian disini mematuhi peraturan yang tanpa syarat dan moral itu sendiri adalah nilai yang harus dipakai dalam segala situasi.

Pada perkembangan moral di tingkat tiga terdapat dua tahap yaitu:

- a. *Tahap I.* Memperhatikan Hak Perseorangan. Maksudnya dalam dunia pendidikan itu lebih baiknya adalah remaja dan dewasa mengartikan perilaku baik dengan hak pribadi sesuai dengan aturan dan patokan sosial. Perubahan hukum dengan aturan dapat diterima jika ditentukan untuk mencapai hal-hal yang paling baik. Pelanggaran hukum dengan aturan dapat terjadi karena alasan-alasan tertentu.
- b. *Tahap II.* Memperhatikan prinsip-prinsip etika. Maksudnya: Keputusan mengenai perilaku-prilaku sosial berdasarkan atas prinsip-prinsip moral, pribadi yang bersumber dari hukum universal yang selaras dengan kebaikan umum dan kepentingan orang lain. Keyakinan terhadap moral pribadi dan nilai-nilai tetap melekat meskipun sewaktu-waktu berlawanan dengan hukum yang dibuat untuk menetapkan aturan sosial. Contoh : Seorang suami yang tidak punya uang boleh jadi akan mencuri obat untuk menyelamatkan nyawa istrinya dengan keyakinan bahwa melestarikan kehidupan manusia merupakan kewajiban moral yang lebih tinggi daripada mencuri itu sendiri.

Asumsi utama teori belajar sosial adalah bahwa orang melakukan perilaku dengan cara yang memungkinkan timbulnya penguatan. Ada beberapa bentuk penguatan yang mengendalikan ekspresi tingkah laku yang dipelajari, antara lain:

- a) Penguatan yang bersifat langsung, yakni ganjaran nyata, dukungan atau celaan sosial pengurangan kondisi afersif
- b) Penguatan yang berasal dari orang lain, pengamatan terhadap orang yang serupa dengan perilakunya
- c) Penguatan yang dilakukan sendiri, evaluasi tentang penampilan diri sendiri dengan memuji atau mencela diri sendiri.

3. Teori Perkembangan Pembelajaran TK (Maria Montessori)

Karakteristik utama dari model pembelajaran Montessori ialah penekanan terhadap aspek persiapan lingkungan. Dia percaya bahwa "lingkungan" tidak hanya mencakup ruang yang digunakan oleh anak-anak dan perabotan dan bahan-bahan yang ada di dalam ruang itu, tetapi juga mencakup orang dewasa dan anak-anak yang berbagi hari-hari mereka satu sama lain di sana. Montessori percaya bahwa anak-

anak belajar bahasa dan keterampilan hidup penting lainnya, tanpa upaya sadar, dari lingkungan tempat mereka menghabiskan waktunya. Karena alasan itulah, dia berpikir bahwa lingkungan untuk anak-anak harus dibuat indah dan teratur sehingga anak-anak dapat belajar keteraturan dari lingkungan itu. Dia percaya bahwa cara terbaik bagi anak-anak untuk belajar adalah melalui pengalaman panca indra. Dia berpikir bahwa guru memiliki tanggung jawab untuk memberikan pemandangan indah, tekstur, suara, dan bau untuk anak-anak. Dia juga percaya bahwa bagian dari pengalaman indrawi untuk anak-anak adalah memiliki alat dan peralatan yang sesuai dengan tangan mereka yang kecil dan meja dan kursi yang sesuai dengan tubuh kecil mereka. Lingkungan dan sarana bermain yang indah, tertib, seukuran anak-anak merupakan bagian dari warisan Montessori. Montessori percaya bahwa anak-anak mampu berkonsentrasi ketika mereka dikelilingi oleh banyak hal yang menarik untuk dilakukan dan diberi waktu dan kebebasan untuk melakukannya. Montessori tidak percaya ada anak-anak yang tidak bisa belajar. Dia yakin bahwa jika anak-anak tidak belajar, orang dewasa tidak cukup hati-hati mendengarkan atau tidak cukup dekat memperhatikan.

4. Teori *Multiple Intelligence* (Howard Gardner)

Gardner menyatakan bahwa tidak ada manusia yang tidak cerdas. Howard Gardner kemudian memunculkan istilah *multiple intelligences*. *Intelligence* menurut Gardner ialah *intelligence in term of distinct sets of processing operations that permit individuals to solve problems, create products, and discover new knowledge in a wide range of culturally valued activities*. (Laura E. Berk, 2006:138). Jadi, menurutnya kemampuan mempunyai tiga komponen utama yaitu:

- a) Kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang terjadi dalam kehidupan nyata sehari-hari
- b) Kemampuan untuk menghasilkan persoalan baru yang dihadapi untuk diselesaikan.
- c) Kemampuan untuk menciptakan sesuatu atau menawarkan jasa yang akan menimbulkan penghargaan dalam budaya seseorang. (Musfiroh, 2008:1.4-1,5)

Dengan demikian, Ia berpendapat bahwa *intelligence* terdiri dari 9 macam. Meskipun demikian, Gardner menyatakan bahwa jumlah tersebut bisa lebih atau kurang, tapi jelas bukan hanya satu kapasitas mental. Jenis-jenis inteligensi menurut Gardner akan di dijelaskan pada tabel. 5 di bawah ini sebagai berikut (Laura e Berk, 2006:319):

Tabel. 5
Jenis-jenis *Intelegences*

<i>Intelligence</i>	<i>Processing Operation</i>	<i>End-state Performance Possibilities</i>
<i>Linguistic (linguistik)</i>	<i>Sensitivity to the sounds, rhythms, and meaning of words and the functions of language</i> (kepekaan terhadap bunyi, ritme, dan makna kata-kata; kepekaan terhadap fungsi bahasa yang berbeda)	Poet, journalist (penyair, wartawan)
<i>Logica mathematical (logika matematik)</i>	<i>Sensitivity to, and capacity to detect, logical or numerical patterns; ability to handle long chains of logical reasoning</i> (kepekaan dan kemampuan memahami pola-pola logis atau numerik; kemampuan menangani rantai penalaran yang panjang)	Mathematician (ahli matematika)
<i>Musical (musik)</i>	<i>Ability to produce and appreciate pitch, rhythm (or melody), and aesthetic quality of the forms of musical expressiveness</i> (kemampuan menghasilkan dan menghargai ritme, tinggi rendahnya nada dan warna nada; penghargaan pada bentuk-bentuk daya ekspresi musik)	Intrumentalist composer (pemain biola, penulis lagu)

<i>Spatial (ruang)</i>	<i>Ability to perceive the visual-spatial world accurately, to perform transformations on those perceptions, and to re-create aspects of visual experience in the absence of relevant stimuli</i> (kemampuan memahami dunia visual-ruang dengan tepat dan melakukan transformasi terhadap persepsi awal seseorang)	sculptor, navigator (ahli navigasi, pemahat)
<i>Bodily kinesthetic</i>	<i>Ability to use the body skillfully for expressive as well as goal-directed purposes; ability to handle objects skillfully</i> (kemampuan mengendalikan gerakan tubuh seseorang dan menangani objek dengan terampil)	Dancer, athlete (penari, atlet)
<i>Naturalist (naturalis)</i>	<i>Ability to recognize and classify all varieties of animals, and plants</i> (kepekaan terhadap benda alami, seperti tanaman dan binatang; membuat pembedaan indera yang tajam)	Biologist (ahli ilmu biologi)
<i>Interpersonal (antar-pribadi)</i>	<i>Ability to detect and respond appropriately to the moods, temperaments, motivations, and intentions of others</i> (kemampuan memahami dan menanggapi dengan tepat suasana hati, tempramen, motivasi, dan keinginan orang-orang lain)	Therapist, salesperson (ahli terapi, wiraniaga)

<p><i>Intrapersonal (intra-pribadi)</i></p>	<p><i>Ability to discriminate complex inner feelings and to use them to guide one's own behavior; knowledge of one's own strengths, weaknesses, desires, and intelligences (akses keperasaan-perasaan diri sendiri seseorang dan kemampuan membedakan sebagai perasaan tersebut dan memanfaatkannya untuk menuntun perilaku, pengetahuan tentang kekuatan, kelemahan, keinginan, dan kecerdasan diri seseorang)</i></p>	<p>Person with detailed, accurate self-knowledge (orang yang mempunyai pengetahuan diri yang rinci dan tepat)</p>
---	---	---

Adapun cara menstimulasi setiap *intelligence* di atas, akan dijelaskan secara rinci oleh Howard Gardner di bawah ini sebagai berikut:

- 1) Kecerdasan verbal-linguistik dapat diketahui pada anak dengan:
 - a) Mengobservasi kemauan dan kemampuan berbicara. Anak yang cerdas dalam verbal linguistik banyak bicara, suka bercerita, pandai melucu dengan kata-kata. Anda dapat mengamati bagaimana mereka berbicara, bernegosiasi, mengekspresikan perasaan melalui kata-kata dan mempengaruhi orang lain.
 - b) Mengamati kemampuan anak-anak melucu dengan kata-kata dan menangkap kelucuan.
 - c) Mengamati kegiatan di kelas dan mengamati bagaimana anak-anak bermain dengan huruf-huruf, seperti mencocok huruf, menukarkan huruf, menebak kata-kata, dan kegiatan bermain lain yang melibatkan bahasa baik lisan maupun tulis.
 - d) Mengamati kesenangan mereka terhadap buku serta kemampuan mereka membaca dan menulis.

Dengan demikian, cara menstimulasi kecerdasan verbal-linguistik tersebut agar tumbuh secara optimal yaitu melalui berbicara, mendengar, membaca, menulis, berdiskusi, dan bercerita.

- 2) Kecerdasan logis-matematis pada anak-anak dapat diperoleh melalui observasi terhadap:

- a) Kesenangan mereka terhadap angka-angka, mampu membaca angka dan berhitung.
- b) Kemahiran mereka berfikir dan menggunakan logika.
- c) Kesukaan mereka bertanya dan ingin tahu
- d) Kecenderungan mereka untuk memanipulasi lingkungan dan menggunakan strategi coba-ralat serta menduga-duga dan mengujinya.
- e) Kecenderungan mereka untuk bermain konstruktif, bermain dengan pola, permainan strategi, menikmati permainan dengan komputer atau kalkulator.
- f) Kecenderungan untuk menyusun sesuatu dalam kategori atau hierarki seperti urutan besar ke kecil, panjang kependek, dan mengklasifikasi benda-benda yang memiliki sifat yang sama.

Dengan demikian, cara menstimulasi kecerdasan logis-matematis tersebut agar tumbuh secara optimal yaitu melalui kegiatan menghitung, membedakan bentuk, menganalisis data & bermain dengan benda-benda.

- 3) Kecerdasan visual-spasial pada anak-anak dapat diperoleh melalui observasi terhadap:
 - a) Kemampuan menangkap warna serta mampu memadukan warna-warna saat mewarnai, dan mendekorasi.
 - b) Kesenangan mereka mencoret-coret, menggambar, berkhayal, membuat desain sederhana.
 - c) Kemampuan anak dalam memahami arah dan bentuk
 - d) Kemampuan anak mencipta suatu bentuk, seperti membentuk pesawat terbang.

Dengan demikian, cara menstimulasi kecerdasan visual-spasial tersebut agar tumbuh secara optimal yaitu melalui bermain balok-balok dan bentuk-bentuk geometri, melengkapi puzzle, menggambar, melukis, menonton film maupun bermain dengan daya khayal (imajinasi).

- 4) Kecerdasan musikal pada anak-anak dapat diperoleh melalui observasi terhadap:

- a) Kesenangan dan kemampuan mereka menyanyi dan menghafal lagu-lagu, bersiul, bersinandung, dan mengetuk-ngetuk benda untuk membuat bunyi berirama.
- b) Kepakaan dan kemampuan mereka menangkap nada-nada, irama dan kemampuan menyesuaikan suara dengan nada yang mengiringi
- c) Kecenderungan musikal saat anak berbicara dan kemerduan suara mereka pada saat bernyanyi
- d) Kesenangan dan kemampuan mereka memainkan alat musik
- e) Kemampuan mereka mengenali berbagai jenis suara disekitarnya, mulai dari suara manusia, mesin hewan dan suara-suara khas lainnya.

Dengan demikian, cara menstimulasi kecerdasan musikal tersebut agar tumbuh secara optimal yaitu melalui irama, nada, birama, berbagai bunyi & bertepuk tangan.

- 5) Kecerdasan kinestetik pada anak-anak dapat diperoleh melalui observasi terhadap:
- a) Frekuensi gerak anak yang tinggi serta kekuatan dan kelincahan tubuh
 - b) Kemampuan koordinasi mata tangan dan mata kaki
 - c) Kemampuan, keluwesan dan kelenturan gerak loko motor,
 - d) Kemampuan mereka mengontrol dan mengatur tubuh
 - e) Kecenderungan memegang, menyentuh, memanipulasi, bergerak untuk belajar tentang sesuatu serta kesenangannya meniru gerakan orang lain.

Dengan demikian, cara menstimulasi kecerdasan kinestetik tersebut agar tumbuh secara optimal yaitu melalui gerakan, tarian, olahraga, dan gerakan tubuh.

- 6) Kecerdasan interpersonal pada anak-anak dapat diperoleh melalui observasi terhadap:
- a) Kepekaan anak terhadap perasaan, kebutuhan dan peristiwa yang dialami teman sebayanya.

- b) Kemampuan anak mengorganisasi teman-teman sebayanya.
- c) Kemampuan anak memotivasi dan mendorong orang lain untuk bertindak.
- d) Sikap yang ramah, senang menjalin kontak, menerima teman baru dan cepat bersosialisasi dilingkungan baru.
- e) Kecenderungan anak untuk bekerjasama dengan orang lain, saling membantu, mau berbagi dan mau mengalah.
- f) Kemampuan untuk menengahi konflik yang terjadi diantara teman sebayanya, menyelaraskan perasaan teman-teman yang bertikai, dan kemampuan memberikan usulan-usulan perdamaian.

Dengan demikian, cara menstimulasi kecerdasan interpersonal tersebut agar tumbuh secara optimal yaitu melalui bermain bersama teman, bekerjasama, bermain peran, dan memecahkan masalah serta menyelesaikan konflik.

- 7) Kecerdasan naturalis pada anak-anak dapat diperoleh melalui observasi terhadap:
- a) Kesenangan mereka terhadap tumbuhan, bunga-bunga, dan kecenderungan untuk merawat tanaman, tampak”seolah-olah berbicara”dengan tumbuhan.
 - b) Sikap mereka yang sayang terhadap hewan piaraan
 - c) Kemampuan mereka dalam mengenal dan menghafal nama-nama/jenis binatang dan tumbuhan.
 - d) Kesukaan anak melihat gambar binatang dan hewan, serta sering mengajukan pertanyaan tentangnya.
 - e) Kepekaan terhadap bentuk, tekstur, dan ciri lain dari unsur alam
 - f) Kesenangan terhadap alam, menyukai kegiatan di alam terbuka.

Dengan demikian, cara menstimulasi kecerdasan naturalis tersebut agar tumbuh secara optimal yaitu melalui mencintai keindahan alam, yang dapat dirangsang melalui pengamatan lingkungan, bercocok tanam, termasuk mengamati fenomena alam seperti hujan.

- 8) Kecerdasan Intrapersonal pada anak-anak dapat diperoleh melalui observasi terhadap:

- a) Kecenderungan anak untuk diam (pendiam), tetapi mampu melaksanakan tugas dengan baik dan cermat
- b) Sikap dan kemauan yang kuat, tidak mudah putus asa, kadang-kadang terlihat keras
- c) Sikap percaya diri, tidak takut tantangan, tidak pemalu.
- d) Kecenderungan anak untuk bekerja sendiri, mandiri, senang melaksanakan kegiatan seorang diri, tidak suka diganggu.
- e) Kemampuan mengekspresikan perasaan dan keinginan diri dengan baik.

Dengan demikian, cara menstimulasi kecerdasan intrapersonal tersebut agar tumbuh secara optimal yaitu melalui pengembangan konsep diri, harga diri, mengenal diri sendiri, percaya diri, kontrol diri dan disiplin

- 9) Kecerdasan eksistensial pada anak-anak dapat diperoleh melalui observasi terhadap:
- a) Kecenderungan anak untuk mengajukan pertanyaan-pertanyaan mendasar tentang hakikat sesuatu, tujuan sesuatu, dan manfaat sesuatu.
 - b) Kepekaan anak untuk merasakan keberadaan diri dan sesuatu sebagai bagian dari komposisi yang lebih besar
 - c) Kemampuan anak untuk menjabarkan penilaian dan reaksi tentang sesuatu. Anak mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan pendidik tentang berbagai hal yang dirasakan, diimpikan dan dipikirkannya.
 - d) Reaksi anak yang relatif terkendali terhadap peristiwa yang dialaminya, belajar mengambil hikmah dari suatu peristiwa.
 - e) Keberanian anak untuk menerima sesuatu yang dirasakannya benar, memperjuangkan keyakinan dan rasa keadilan. (Musfiroh, 2008:1.13-1.22)

Dengan demikian, cara menstimulasi kecerdasan intrapersonal tersebut agar tumbuh secara optimal yaitu melalui penanaman nilai-nilai moral dan agama.

Garnerd menyusun kriteria tertentu yang harus dipenuhi oleh setiap kategori kecerdasan, kriteria tersebut di dasarkan pada bukti-bukti berikut:

- 1) Ditemukannya potensi yang terisolasi akibat kerusakan otak. Ini berarti setiap kecerdasan memiliki sistem otak yang relatif otonom. Terdapat struktur otak dalam setiap kecerdasan.
- 2) Ditemukannya orang-orang jenius dan idiot savant. Ini berarti, ada kecerdasan yang sangat tinggi semenntara kecerdasan lain hanya betrfungsi pada tingkat rendah.
- 3) Ditemukannya riwayat perkembangan khusus dan kinerja kondisi puncak bertaraf ahli yang khas. Hal ini berarti kecerdasan terbentuk melalui keterlibatan anak dalam kegaitan dan setiap kecerdasan memiliki waktu kemunculan tertentu. Musik dan bahasa misalnya, muncul sejak awal dan bertahan hingga usia tua sementara logika-matematis mencapai kinerja kondisi puncak pada usia belasan tahun.
- 4) Ditemukannya bukti-bukti sejarah dan kenyataan logis evalusioner. Hal ini berarti kecerdasan ada pada setiap kurun waktu, meskipun peran dari setiap kecerdasan tidak sama. Bukti kecerdasan musik ditemukan pada bukti arkeologis instrumen musik purba.
- 5) Ditemukannya dukungan dari psikometri atau tes pengujian, seperti tes verbal IQ dan TPA (*verbal-linguistik*), penalaran IQ dan TPA (logika-matematik), tes bakat seni dan tes memori visual (*visual-spasial*), tes kebugaran fisik (*kinestetik*), sosiogram (*interpersonal*), tes proyeksi (*intra personal*), untuk mengenali kecerdasana anak. Saat ini telah dibuat tes psikometri untuk kecerdasan majemuk.
- 6) Ditemukannya dukungan riset psikologi eksperimental, seperti studi kemampuan mengingat, persepsi dan atensi, hal ini menunjukkan bahwa manusia memiliki kemampuan yang terkotak-kotak dan bahwa setiap kemampuan kognitif berlaku khusus unntuk satu kecerdasan.
- 7) Ditemukannya cara kerja dasar yang teridetifikasi. Setiap kecerdasan memerlukan cara kerja dasar yang berperan mengerakkan kegiatan yang spesifik pada settiap kecerdasan. Cara kerja dasar kinestetik, misalnya adalah kemampuan meniru dan menguasai gerak.
- 8) Ditemukannya penyandian kecerdasan dalam sistem simbol. Semua kecerdasan mamiliki kecerdasan simbol khas, seperti bunyi bahasa

(*verbal linguistik*), simbol matematika (*logiko-matematik*), kanji, (*visual spasial*), braille (*kinestetik*), notasi (*musical*), mimik wajah (*interpersonal*), dan simbol diri terhadap karya seni (intrapersonal), klasifikasi spesies (*naturalis*), dan simbol nurani (*eksistensial*). (Musfiroh, 2008: 1.6-1.7.)

Adapun karakteristik *multiple intelligence* menurut Howard Gardner yaitu:

- 1) Semua intelegensi itu berbeda, tetapi semuanya sederajat. Dalam pengertian ini tidak ada intelegensi yang lebih baik atau lebih penting dari intelegensi yang lain.
- 2) Semua kecerdasan dimiliki manusia dalam kadar yang tidak persis sama. Semua kecerdasan pada dieksplorasi, ditumbuhkan dan dikembangkan secara optimal.
- 3) Terdapat banyak indikator kecerdasan dalam tiap-tiap kecerdasan. Dengan latihan seseorang dapat membangun kekuatan kecerdasan yang dimiliki dan menipiskan kelemahan-kelemahan.
- 4) Semua kecerdasan yang berbeda-beda tersebut akan saling bekerja sama untuk mewujudkan aktivitas yang diperbuat manusia. Satu kegaitan mungkin memerlukan lebih dari satu kecerdasan, dan satu kecerdasan adapat digunakan dalam berbagai bidang
- 5) Semua jenis kecerdasan tersebut ditemukan diseluruh atau semua lintas kebudayaan diseluruh dunia dan kelompok usia.
- 6) Tahap-tahap alami dari setiap kecerdasan dimulai dengan kemampuan membuat pola dasar. Kecerdasan musik. Misalnya ditandai dengan kemampuan membedakan tinggi rendah nada. Sementara kecerdasan spasial dimulai dengan kemampuan pengaturan tiga dimensi.
- 7) Saat seseorang dewasa, kecerdasan diekspresikan melalui rentang pengejaran profesi dan hobi. Kecerdasan logika matematika yang dimulai sebagai kemampuan membuat pola dasar pada masa balita, berkembang menjadi penguasa simbolik pada masa anak-anak, dan akhirnya mencapai kematangan ekspresi dalam wujud profesi sebagai ahli matetika, akutan, atau ilmunan.
- 8) Ada kemungkinan seorang anak berada pada kondisi"berisiko"sehingga

apabila mereka tidak memperoleh bantuan khusus mereka akan mengalami kegagalan dalam tugas-tugas tertentu yang melibatkan kecerdasan tersebut. (Musfiroh, 2008: 1.7-1.8)

Adapun keterkaitan jenis kecerdasan jamak, pola pikir, kesukaan dan kebutuhan anak dapat dilihat pada tabel. 6 berikut (Yulaelawati, 2004:117-118):

Tabel. 6
Keterkaitan Jenis Kecerdasan Jamak, Pola Pikir,
Kesukaan dan Kebutuhan Anak

Anak yang cerdas dalam:	Pola Pikir	Kesukaan	Kebutuhan
Linguistik	Menggunakan kosa kata	Membaca, menulis, bermain dengan permainan kata-kata	Buku-buku, radio-kaset; alat tuls menulis, diskusi, debat, ceruta.
Logika-matematika	Menggunakan angka dan alasan	Bereksperimen, bertanya, memecahkan teka-teki, menghitung.	Bahan-bahan untuk melakukan eksperimen, bahan-bahan IPA, kunjungan keplanetarium dan museum IPA.
Ruang/gambar	Menggunakan gambaran dan gambar-gambar	Mendesain, menggambar, memvisualisasikan, mencoret-coret.	Seni, LEGO, video, film, slide, permainan imajinasi, labirin, teka-teki, buku-buku bergambar, kunjungan ke museum seni.
Kinestetika raga	Melalui sensori fisik	Menari, berlari, meloncat, membentuk, menyentuh, gerak tumbuh.	Bermain peran, drama, gerakan, sesuatu yang hendak dibentuk, olah raga dan permainan fisik, pengalaman yang menyentuh,pembelajaran secara manual.
Music	Melalui irama dan melodi	Bernyanyi, bersiul, bersenandung, mengetuk-ngetuk dengan kaki dan tangan, mendengarkan.	Bernyanyi-nyanyi, menonton konser, bermain music dirumah dan di sekolah, bermain alat music.

Interpersonal	Melalui pemberian dukungan atas gagasan ide orang lain	Memimpin, mengatur, berteman, bertindak sebagai penengah, bersuka ria.	Teman, kelompok bermain, pertemuan social, pertemuan kelompok masyarakat, klub, pembimbing.
Intrapersonal	Sesuai dengan kebutuhan, perasaan dan maksud tujuan.	Menyusun tujuan berperan Sebagai penengah, bermimpi, berencana, merenung.	Tempat-tempat rahasia, kesendirian, kegiatan yang dilakukan sendiri, pilihan.
Naturalis	Melalui alam dan pola-pola alam	Bermain dengan binatang, berkebun, melakukan penyelidikan, terhadap alam, membesarkan binatang, menghargai planet bumi.	

Sejalan dengan penjelasan Garner di atas, Gredler (1991:187-190) membagi lima golongan atau ragam belajar yang terjadi pada manusia yaitu informasi verbal, keterampilan inteleg, keterampilan motorik, sikap dan siasat kognitif, dimana kelima macam belajar tersebut masing-masing diperoleh dengan cara yang berbeda. Adapun keterangan lebih lengkap akan dicantumkan pada tabel. 7 di bawah ini: (Gredler,1991: 187-190)

Tabel. 7
Ikhtisar Keaneka-an Belajar

Kategori Belajar	Kapabilitas	Kinerja/Performansi	Contoh
Informasi verbal	Pengungkapan informasi yang disimpan (fakta, label)	Menyatakan atau mengkomunikasikan informasi dengan suatu cara	Memparafrase definisi patriotisme
Keterampilan inteleg	Operasi mental yang memungkinkan merespon terhadap lingkungan	Berinteraksi dengan lingkungan menggunakan lambang	Membedakan warna merah dan biru; menghitung luas segi tiga
Strategi kognitif	Proses pengontrolan yang mengatur befikir dan belajar pada diri sibelajar	Mengelola secara efisien kegiatan mengingat, berfikir dan belajar	Membuat satu set kartu catatan untuk penulisan karya ilmiah

Keterampilan gerak	Kemampuan dan kelulusan dalam melakukan serangkaian gerakan fisik	Mendemonstrasikan serangkaian gerakan fisik atau tindakan	Mengikat tali sepatu; menirukan cara terbang kupu-kupu
Sikap	Predisposisi untuk tindakan positif atau negatif terhadap orang, obyek atau peristiwa	Memilih tindakan pribadi untuk mendekati atau menjauhi orang, objek atau peristiwa	Memilih mengunjungi museum seni; menghindari konser rock

5. Teori Kecerdasan Emosi (Daniel Goleman)

Emosi adalah dorongan untuk bertindak rencana seketika untuk mengatasi masalah yang ditanamkan secara berangsur-angsur yang terkait dengan pengalaman dari waktu ke waktu. Kata emosi berasal dari bahasa latin yang yang berarti movere yang diartikan bergerak/ menggerakkan dan menjauh. Daniel Goleman(2005) mengatakan bahwa emosi merujuk pada suatu perasaan dan pikiran-pikiran khasnya, suatu keadaan biologis dan psikologis, dan serangkaian kecenderungan untuk bertindak. Istilah kecerdasan emosi (EQ) baru dikenal secara luas pada pertengahan tahun 1990 dengan diterbitkannya buku Daniel Goleman “Emotional Intelligence”. Dalam bukunya tersebut Goleman menjelaskan bahwa kecerdasan emosi adalah kemampuan untuk mengenali perasaan kita sendiri dan kemampuan mengelola emosi dengan baik terhadap diri sendiri dan dalam hubungan dengan orang lain (Goleman, 2005). Menurut Goleman (1995) kecerdasan emosi dapat dibagi menjadi lima komponen utama yaitu tiga komponen yang pertama berbentuk kompetensi emosi dan dua komponen berbentuk kompetensi sosial. Lima komponen tersebut adalah mengenali emosi diri sendiri, mengatur emosi diri sendiri, memotivasikan diri sendiri, mengenal emosi orang lain dan membina hubungan.

BAB VI

BELAJAR DAN PEMBELAJARAN ANAK PRASEKOLAH

Hubungan antara fase belajar dan acara pembelajaran, dapat dilihat pada tabel. 8 di bawah ini : (Gredler, 1991:210)

Tabel. 8
Hubungan antara Fase Belajar dan Acara Pembelajaran

Persiapan	Fase belajar	Acara pembelajaran
Persiapan untuk belajar	1. Mengarahkan perhatian	Menarik perhatian siswa dengan kejadian yang tidak seperti biasanya, pertanyaan, atau perubahan stimulus
	2. Ekspektansi	Memberi tahu siswa mengenai tujuan belajar
Pemerdekaan dan unjuk perbuatan	3. Retrieval (informasi dan/ keterampilan yang relevan untuk memori kerja)	Merangsang siswa agar mengingat kembali hasil belajar (apa yang telah dipelajari) sebelumnya.
	4. Persepsi selektif atas stimulus	Menyajikan stimulus yang jelas sifatnya
	5. Sandi sumantik	Memberikan bimbingan belajar
Retrieval dan alih bahasa	6. Retrieval dan respons	Memunculkan perbuatan siswa
	7. Penguatan	Memberikan balikan informatif
	8. Mengisyaratkan terjadinya retrieval	Menilai perbuatan siswa
	9. Pemberlakuan secara umum	Meningkatkan retensi dan alih belajar.

Jeannets Vos menguraikan pendapat para ahli tentang 13 cara anak belajar berikut ini:

1. Anak belajar melalui pengalaman melakukan aktivitas (*learning by doing*)
 2. Anak belajar melalui apa yang dilihat dan didengar (*reinforce with picture and sounds*)
 3. Belajar harus menyenangkan bagi anak (*learning should be fun*)
 4. Anak belajar harus berada pada situasi yang santai tetapi menantang (*learn in a relaxed but challenging situation*)
 5. Belajar melalui musik dan ritme (*learn with music and rhythm*).
 6. Belajar melalui penyatuan gerak tubuh dan aktivitas otak (*learn with lots of movement-use the body and the mind together*)
 7. Belajar dengan saling berbicara dengan yang lain atau berkomunikasi (*learning by talking to each other*)
 8. Belajar dengan refleksi (*learn by reflecting*)
 9. Belajar melalui integrasi angka dan kata secara menyenangkan (*link numbers and words in a playful way*)
 10. Belajar dengan menyentuh (*learn by touching*)
 11. Belajar dengan mengecap (*learn by tasting*)
 12. Belajar dengan membaui (*learn by smelling*)
 13. Belajar dengan memanfaatkan seluruh alam (*use the whole world*).
- (Musfiroh, 2008:1.39-1.40).

A. BERMAIN BAGI ANAK PRASEKOLAH

1. Pengertian Bermain

Setiap orang tua yang bijak selalu memantau perkembangan anak mereka. Orang tua begitu bahagia ketika melihat anak mereka sudah bisa mengucapkan sebuah kata, bisa untuk berdiri sendiri dan kemudian mulai berjalan. Rasanya ada kesenangan tersendiri begitu melihat sang buah hati sudah mulai bertumbuh dan berkembang.

Bagi anak, bermain adalah kegiatan yang mereka lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan. Anak usia dini tidak membedakan antara bermain, bekerja, dan belajar. Anak-anak akan menikmati permainannya sampai kapan pun dan akan terus melakukannya dimanapun mereka memiliki kesempatan, sehingga bermain salah satu cara anak usia dini untuk belajar, karena melalui bermain anak mulai belajar tentang apa yang ingin mereka ketahui dan akhirnya mampu mengenal semua peristiwa yang terjadi di lingkungan sekitarnya, seperti bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan karena interaksi yang paling penting dengan anak-anak pra sekolah (Usia 3-5 tahun) adalah permainan. Mengapa dikatakan penting? Karena permainan meningkatkan afiliasi dengan teman sebaya, mengurangi tekanan/stress, meningkatkan perkembangan kognitif, meningkatkan daya jelajah, dan memberikan pengetahuan dasar tentang kehidupan. Permainan juga dapat meningkatkan kemampuan anak-anak berbicara dan berinteraksi satu sama lain. Jadi kesimpulannya adalah permainan penting bagi kesehatan anak, baik secara mental dan fisik.

Untuk lebih memahami makna atau arti dari bermain, maka sebelumnya kita akan bahas tentang apakah yang dimaksud dengan bermain terlebih dahulu. *Play is necessary for the development of higher intelligence; for if we were provided with perfected instincts, as insects are, life would be automatic and there would be no such thing as education and no increase of ability, either in the individual or in the species.* (Dockett and Fleer, 2003:29)

Sedangkan departemen pendidikan nasional mendefinisikan bermain ialah cara yang paling efektif untuk mematangkan perkembangan anak. Karena dengan bermain bayi atau anak-anak usia dini berusaha mencoba dan melatih diri. Gerak-gerak permainan itu antara lain berupa memukul-mukul, merangkak, melempar, merobek-robek kertas, meremas, duduk, berdiri, berlari dan lain-lain. Walaupun tampaknya tidak bertujuan namun memegang peranan penting dalam latihan pendahuluan (Departemen pendidikan nasional direktorat jenderal pendidikan luar sekolah direktorat pendidikan anak usia dini, 2005:3). sebagaimana yang dikemukakan oleh Hurlock bermain adalah kegiatan yang dilakukan atas dasar suatu kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dan pihak luar

(Musfiroh, 2008:1). Hal ini sejalan sebagaimana yang dikemukakan oleh Conny yang dikutip oleh Santoso (2002, 14) bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang serius, namun menyenangkan. Melalui aktivitas bermain, bermain, berbagai pekerjaannya terwujud. Jadi, menurut teori ini bahwasanya kegiatan bermain yang dilakukan oleh anak usia dini bukan karena paksaan tetapi merupakan suatu hal yang menyenangkan bagi mereka dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari mereka. Sedangkan menurut Spodek yang dikutip oleh Soemiarti bahwa bermain benar-benar merupakan pengertian yang sulit dipahami karena muncul dalam beraneka ragam bentuk. Bermain itu sendiri bukan hanya tampak pada tingkah laku anak tetapi pada usia dewasa bahkan bukan hanya pada manusia (Patmonodewo, 2003:102). Sedangkan menurut Slamet suyanto bahwa esensi bermain meliputi perasaan menyenangkan, merdeka, bebas memilih, dan merangsang anak terlibat aktif (Suyanto, 2005:127. *Sebagaimana yang dikemukakan oleh* Huizinga bahwa bermain merupakan tindakan atau kesibukan suka rela yang dilakukan dalam batas-batas tempat dan waktu, berdasarkan aturan-aturan yang mengikat tetapi diakui secara suka rela dengan tujuan yang ada dalam dirinya sendiri, disertai dengan perasaan tegang dan senang dan dengan pengertian bahwa bermain merupakan sesuatu yang lain daripada kehidupan biasa E.J. Monks. Dkk, 2004:134)

Sedangkan menurut Johnson ia bermain sama dengan fantasi atau lamunan. Melalui bermain anak dapat memproyeksikan harapan-harapan maupun konflik pribadi, mengeluarkan semua perasaan negatif, seperti pengalaman yang tidak menyenangkan atau traumatic dan harapan-harapan yang tidak terwujud dalam realita (Johnson, J.E; Christie, J.F. Jawkey, 1999:6). Sedangkan menurut Piaget, (dalam Catron yang menganut teori kognitif ini mengatakan bahwa bermain mengalami perubahan dari tahap sensori motorik, bermain khayal, sampai kepada bermain sosial yang disertai aturan permainan. Jadi walaupun bermain bukan penentu utama kognisi, tetapi memberi sumbangan penting terhadap perkembangan kognisi (Carol E. Catron, dan Allen, tt:7)

Sedangkan Menurut vygotsky, bermain mempunyai peranan langsung terhadap perkembangan kognisi seorang anak, anak tidak mampu berfikir abstrak, karena bagi mereka makna (*meaning*), dan objek berbaur menjadi satu (Carol E. Catron, dan Allen, tt:8).

Bodrova dan Leong (dalam Johson) mengemukakan bahwa pandangan Vygotsky mengenai bermain bersifat menyeluruh, dalam pengertian selain untuk perkembangan kognisi, juga mempunyai peran penting bagi perkembangan social dan emosi anak. (Carol E. Catron, dan Allen, tt:14)

Kemudian Bruner (dalam Johson) memberi penekanan pada fungsi bermain Sebagai sarana untuk mengembangkan kreativitas dan fleksibilitas, dalam bermain yang lebih penting bagi anak adalah makna bermain dan bukan hasil akhirnya. (Jhonson, 1999:14).

Frank dan Theresia mengemukakan bahwa ada 16 nilai bermain bagi anak yaitu:

- a) Bermain membantu pertumbuhan anak
- b) Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara suka rela
- c) Bermain memberikan kebebasan anak untuk bertindak
- d) Bermain memberikan dunia khayal yang dapat dikuasai
- e) Bermain mempunyai unsur berpetualang di dalamnya
- f) Bermain meletakkan dasar pengembangan bahasa
- g) Bermain mempunyai pengaruh yang unik dalam pembentukan hubungan antar pribadi
- h) Bermain memberi kesempatan untuk menguasai diri secara fisik
- i) Bermain memperluas minat dan pemusatan perhatian
- j) Bermain merupakan cara anak untuk menyelidiki sesuatu
- k) Bermain merupakan cara anak mempelajari peran orang dewasa
- l) Bermain merupakan cara dinamis untuk belajar
- m) Bermain menjernihkan pertimbangan anak
- n) Bermain dapat distruktur secara akademis
- o) Bermain merupakan kekuatan hidup
- p) Bermain merupakan sesuatu yang esensial bagi kelestarian hidup manusia (Jhonson, 1999:25).

Sedangkan esensi dari bermain yaitu sebagai berikut:

- a) Aktif
Hampir semua permainan anak aktif baik secara fisik maupun psikis. anak melakukan eksplorasi, investigasi, eksperimentasi, dan ingin tahu tentang orang, benda, ataupun kejadian. Anak menggunakan

berbagai benda untuk bermain. Mereka juga mampu menggunakan suatu benda dan memainkannya menjadi benda lain.

- b) Menyenangkan
Kegiatan bermain tampak Sebagai kegiatan yang bertujuan untuk bersenang-senang. Meskipun tidak jarang pada saat bermain menimbulkan tangis diantara anak yang terlibat, tetapi anak-anak menikmati permainannya. Mereka bernyanyi, tertawa, berteriak lepas, dan ceria seakan tidak memiliki beban hidup.
- c) Motivasi internal
Anak suatu kegiatan permainan secara suka rela. Mereka termotivasi dari dalam dirinya (motivasi internal) untuk ikut bermain. Bentuk permainannya juga dipilih dan ditentukan bersama. Begitu pula peran tiap-tiap anak ditentukan secara adil sesuai aturan yang berlaku.
- d) Memiliki aturan
Setiap permainan ada aturannya. Untuk bermain petak umpet misalnya, ada aturannya, baik untuk menentukan anak yang akan berperan Sebagai pencari maupun yang dicari. Aturan tersebut misalnya dengan “ping sut” atau “hom pim pa”, anak yang ditemukan paling awal dalam permainan akan menjadi pencari berikutnya. Jika anak yang bersembunyi tidak kunjung ditemukan, mereka juga akan memberi clue atau tanda agar mereka bias ditemukan oleh tamannya yang mencari.
- e) Simbolis dan berarti
Pada saat bermain anak menghubungkan antara pengalaman lampaunya yang tersimpan dalam LTM dengan kenyataan yang ada. Pada saat bermain anak bias berpura-pura menjadi orang lain dan menirukan karakternya. Ia biasa menjadi seorang polisi, guru, ayah, ibu, atau menjadi bayi. Jadi, bermain memungkinkan anak menggunakan berbagai objek Sebagai symbol dari benda atau orang lain sehingga bermain disebut simbolis. Peran-peran yang dimainkan anak biasanya meniru peran-peran orang dewasa dalam masyarakatnya sehingga kegiatan terbanyak anak-anak yang sejak kecil suka berpura-pura menjadi penyanyi betulan. Anak-anak yang suka berperan Sebagai dokter dapat saja kelak menjadi dokter sungguhan. Hal itu bukan

hal yang kebetulan, tetapi apa yang dimainkan anak memiliki arti bagi dirinya.

Fungsi bermain bagi perkembangan anak:

- a) Kemampuan motorik
Bermain memungkinkan anak bergerak secara bebas sehingga anak mampu mengembangkan kemampuan motoriknya. Ada saat bermain anak berlatih menyesuaikan antara pikiran dan gerakan menjadi suatu keseimbangan. Menurut Piaget, anak terlahir dengan kemampuan reflex, kemudian ia belajar menggabungkan dua atau lebih gerak refleksi, dan pada akhirnya ia mampu mengontrol gerakannya. Melalui bermain anak belajar mengontrol gerakannya menjadi gerak terkoordinasi.
- b) Bermain menembangkan kemampuan kognitif
Menurut piaget anak belajar memahami pengetahuan dengan berinteraksi melalui objek yang ada disekitarnya. Bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan objek.
- c) Kemampuan afektif
Setiap permainan memiliki aturan. Aturan akan diperkenalkan oleh teman bermain sedikit demi sedikit, tahap demi tahap sampai setiap anak memahami aturan main. Oleh karena itu, bermain akan melatih anak menyadari adanya aturan dan pentingnya mematuhi aturan. Hal itu merupakan tahap awal dari perkembangan moral (afeksi).
- d) Kemampuan bahasa
Pada saat bermain anak menggunakan bahasa, baik untuk berkomunikasi dengan temannya maupun sekedar menyatakan pikirannya (*thinking aloud*). Sering kita jumpai anak kecil bermain sendiri sambil mengucap kata-kata seakan-akan ia bercakap-cakap dengan diri sendiri. Ia sebenarnya sedang membahasakan apa yang ada dalam pikirannya.

Pada saat bermain anak berinteraksi dengan anak yang lain. Interaksi tersebut mengajarkan anak cara merespon, memberi dan menerima, menolak atau setuju dengan ide dan perilaku anak yang lain. Hal itu sedikit demi sedikit mengurangi rasa egosentris anak dan mengembangkan kemampuan sosialnya (Suyanto, 2005:119-121)

Parten mengamati perkembangan bermain pada anak. Ia menemukan bahwa pola perkembangan sosial anak. Ia menemukan lima tingkat perkembangan bermain sebagai berikut:

- a) Bermain sendiri
Pada mulanya anak bermain sendiri. sifat egosentrisnya yang tinggi menyebabkannya bermain sendiri dan tidak peduli apa yang dimainkan teman disekelilingnya.
- b) Bermain secara paralel dengan temannya.
Pada tahap bermain secara paralel ini anak berdampingan dengan temannya. Menggunakan benda-benda sejenisnya.
- c) Bermain dengan melihat cara temannya bermain
Pada tahap ini anak yang tadinya bermain sendiri mulai melihat apa dan bagaimana temannya bermain. Ia sesekali berhenti bermain dan mengamati bagaimana temannya bermain lalu menirunya. Tahap ini disebut *cooperative play*.
- d) Bermain secara bersama-sama
Pada tahap ini anak bermain bersama, beramai-ramai. Misalnya salah satu anak menyatakan bermain 'elang dan anak ayam', maka salah satu anak akan menjadi burung elang dan anak lain menjadi anak ayam. Burung elang mengejar anak ayam yang berlarian. Tahap ini disebut *cooperative play*.
- e) Bermain dengan aturan
Pada tahap ini anak bermain bersama temannya dalam bentuk tim. Mereka menentukan jenis permainan yang akan mereka mainkan, biasanya dalam bentuk game. Mereka juga membicarakan mengenai aturannya, pembagian peran, dan siapa yang akan bermain lebih dahulu. Permainan jenis ini menunjukkan bahwa anak telah memiliki kemampuan sosial. Contohnya permainan kooperatif antara lain ialah sepak bola, gobak todor (*go back through door*), dan bermain peran (Suyanto, 2005:121-122).

Adapun pengaruh bermain bagi perkembangan anak yaitu:

- a) Bermain mempengaruhi perkembangan fisik anak

- b) Bermain dapat digunakan sebagai terapi
- c) Bermain dapat mempengaruhi pengetahuan anak
- d) Bermain mempengaruhi perkembangan kreativitas anak
- e) Bermain dapat mengembangkan tingkah laku social anak
- f) Bermain dapat mempengaruhi nilai moral anak (Mangoenprasodjo, 2005:21)

Menurut Highes, seorang ahli perkembangan anak, bermain merupakan hal yang berbeda dengan belajar dan bekerja, suatu kegiatan yang dikatakan bermain harus ada lima unsur di dalamnya, yaitu:

- a) Mempunyai tujuan yaitu permainan itu sendiri untuk mendapat kepuasan
- b) Memilih dengan bebas dan atas kehendak sendiri, tidak ada yang menyuruh ataupun memaksa
- c) Menyenangkan dan dapat menikmati
- d) Menghayal untuk mengembangkan daya imaginative dan kreativitas
- e) Melakukan secara aktif dan sadar (Mangoenprasodjo, 2005: 26-27).

Sebagian besar orang mengerti apa yang dimaksud dengan bermain, namun demikian mereka tidak dapat memberi batasan apa yang dimaksud dengan bermain. Maka adapun kriteria-kriteria dalam bermain yaitu:

- a) Motivasi instrinsik. Tingkah laku bermain dimotivasi dari dalam diri anak, karena itu dilakukan demi kegiatan itu sendiri dan bukan karena adanya tuntunan masyarakat atau fungsi-fungsi tubuh.
- b) Pengaruh positif. Tingkah laku itu menyenangkan atau mengembirakan untuk dilakukan.
- c) Bukan dikerjakan sambil lalu. Tingkah laku itu bukan dilakukan sambil lalu, karena itu tidak mengikuti pola atau urutan yang sebenarnya, melainkan lebih bersifat pura-pura.
- d) Cara/tujuan. Cara bermain lebih diutamakan daripada tujuannya. Anak lebih tertarik pada tingkah laku itu sendiri daripada keluaran yang dihasilkan.
- e) Kelenturan. Bermain itu perilaku yang lentur. Kelenturan ditunjukkan baik dalam bentuk maupun dalam hubungan serta berlaku dalam setiap situasi. (Moeslichatoen R, 2004:31-32)

Jika kita menggunakan kalimat kriteria tersebut, bahwa kita dapat mengatakan bahwa seorang anak menggunakan mainan dari pikirannya, kegiatannya berpura-pura, menyenangkan bagi dirinya sendiri, dan melakukan kegiatan hanya untuk bergiat, maka dapat di katakan ia sedang bermain.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Smith dkk ditemukan beberapa ciri kegiatan bermain:

- a) Dilakukan berdasarkan motivasi intrinsik
- b) Perasaan dari orang-orang yang terlibat dalam kegiatan bermain diwarnai oleh emosi-emosi positif
- c) Fleksibilitas
- d) Lebih menekankan pada proses yang berlangsung dari pada hasil akhir
- e) Bebas memilih
- f) Mempunyai kualitas pura-pura
- g) Bebas dari aturan-aturan yang ditetapkan dari luar
- h) Keterlibatan secara aktif (Smith et.al dalam Jhonson, J.E. et.al, 1999:16-17).

Sedangkan menurut Netti Herawati pendidik PAUD perlu mengetahui ciri-ciri kegiatan bermain, yaitu:

- a) Kegiatan tersebut merupakan kebutuhan anak
- b) Kegiatan tersebut merupakan minat anak, atau datang dari dalam diri anak
- c) Anak senang dan bahagia melakukan kegiatan tersebut
- d) Kegiatan bermain bebas dari aturan yang menekan
- e) Bermain didominasi aktif oleh bermain, dalam hal ini oleh anak, bukan didominasi oleh pendidik
- f) Bermain memfokuskan pada proses bukan pada hasil

Adapun nilai-nilai bermain bagi perkembangan kognitif anak usia dini taman kanak-kanak yaitu:

- a) Nilai bermain bagi perkembangan kognitif anak
Maksudnya kegiatan bermain merupakan wahana bagi anak dalam melakukan berbagai eksperimen tentang berbagai konsep yang diketahui dan yang belum diketahui.
- b) Nilai bermain bagi perkembangan dan kreativitas anak usia Taman Kanak-kanak
Anak usia Taman Kanak-kanak, ditinjau dari segi kognitif berada dalam fase praoperasional. Pada fase ini, anak telah dapat memikirkan suatu objek atau peristiwa secara mental. Hal ini berarti bahwa, walaupun objek atau peristiwa tersebut tidak terjadi secara nyata dihadapan anak, akan tetapi anak dapat membayangkan objek dan peristiwa tersebut di dalam pikirannya. Kemampuan tersebut disebut dengan kemampuan berfikir simbolis. Sejalan dengan kemampuan berfikir simbolis ini, maka dalam bermain, anak usia taman kanak-kanak menggunakan fantasinya. Hal ini dapat dilihat pada waktu anak melakukan aktivitas bermain, anak di taman kanak-kanak dapat menciptakan suasana yang diinginkannya.
- c) Nilai-nilai bermain bagi perkembangan koordinasi motorik anak usia Taman Kanak-kanak
Ditinjau dari perkembangan koordinasi motorik, anak usia taman kanak-kanak telah dapat melakukan kegiatan koordinasi motorik yang lebih kompleks. Koordinasi gerakan motorik kasar anak ini sudah berada pada tingkat mampu menggabungkan gerakan berlari dan berhenti secara tiba-tiba. Koordinasi gerakan motorik halus anak tersebut sudah berada dalam fase mampu menggerakkan jari-jari tangannya untuk melakukan berbagai kegiatan.
- d) Nilai bermain bagi perkembangan psikososial
Ditinjau dari segi psikososial, anak di Taman Kanak-kanak berada dalam dua fase perkembangan, yaitu fase inisiatif vs malu-malu dan fase industri vs rendah diri. Sejalan dengan perkembangan fase tersebut, maka anak di Taman Kanak-kanak melakukan berbagai aktivitas bermain berdasarkan inisiatifnya sendiri. Dalam bermain, anak menciptakan suasana yang mereka inginkan. Kedua hal tersebut merupakan refleksi dari inisiatif dan industri. Anak yang tidak melakukan kegiatan ini akan menjadi anak yang malu dan rendah

- diri. Hal ini terlihat dari sikap anak yang lebih suka menyendiri atau melihat saja teman-temannya yang sedang bermain.
- e) Kesempatan bermain
Kesempatan bermain sangat terkait dengan keadaan lingkungan anak. Anak yang berada di lingkungan yang kurang memiliki fasilitas bermain akan menyebabkan ruang gerak bermain bagi anak menjadi terbatas. Keadaan ini membuat anak tidak dapat dengan leluasa menyalurkan keinginan dan aktivitas bermainnya. Oleh sebab itu, agar anak dapat bermain dengan leluasa, maka perlu disediakan sarana dan prasarana yang dapat mendukung keinginan dan aktivitas bermain anak di Taman Kanak-kanak. Seperti adanya sudut bermain drama atau tersedianya lapangan bermain yang memadai bagi anak Taman Kanak-kanak (Jamaris, 2006:114-118)

Agar pembelajaran dapat berlangsung dengan metode bermain yang efektif, maka seorang pendidik PAUD haruslah mempersiapkan lingkungan bermain yang bermutu tinggi. Karena lingkungan bermain yang bermutu tinggi dapat terlihat dari kesediaan sarana bermain yang mendukung tiga jenis permainan:

- Sensorimotor atau main fungsional, yaitu permainan yang berhubungan dengan panca indera dan hubungan fisik anak dengan lingkungan mereka.
- Main peran (mikro dan makro), disebut juga main simbolik, pura-pura, *make-believe*, fantasi, imajinasi, atau main drama.
- Main pembangunan (sifat cair dan terstruktur). Jika pada tahap awal anak bermain sensorimotor dengan melihat, menyentuh, dan memegang bahan main, maka tahap-tahap berikutnya anak akan menggunakan mainan untuk menghasilkan sebuah karya. Kegiatan inilah yang disebut main pembangunan (Herawati, 2005:23-24).

Sedangkan Adapun prinsip-prinsip pengaturan lingkungan belajar dan bermain di Taman Kanak-kanak yaitu:

- Tingkat perkembangan anak
Pengaturan lingkungan belajar dan bermain di taman kanak-kanak

perlu disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak. Baik dalam segi perkembangan kognitif, motorik, bahasa, maupun psikososial.

b) Menstimulasi perkembangan anak

Lingkungan belajar dan bermain di taman kanak-kanak hendaknya diatur dengan tujuan untuk menstimulasi perkembangan anak. Oleh sebab itu, lingkungan tersebut harus memberikan kesempatan yang luas kepada anak untuk melakukan berbagai kegiatan eksplorasi, penyelidikan (inkuiri), interaksi sosial, komunikasi, dan peningkatan kemampuan koordinasi gerakan motorik.

c) Menghindarkan anak dari cedera

Lingkungan belajar dan bermain di taman kanak-kanak harus ditata sedemikian rupa, sehingga dapat menghindarkan anak dari kemungkinan mendapat cedera. Oleh sebab itu, pemilihan alat permainan, penempatan alat-alat permainan, dan pengaturan ruangan perlu memperhatikan keselamatan anak.

- 1) Kegiatan bermain di Taman Kanak-kanak hendaknya dapat menyalurkan keinginan dan aktivitas bermain anak sesuai dengan fase-fase perkembangannya
- 2) Penyediaan sarana dan prasarana bermain hendaknya memperhatikan segi keamanan dan tidak membahayakan anak (Jamaris, 2006:122-123)

Dari pendapat-pendapat para ahli di atas, dapatlah ditarik kesimpulan bahwa bermain ialah suatu aktivitas dimana anak dapat melakukan atau mempraktekkan keterampilan, memberikan ekspresi terhadap pemikiran, menjadi kreatif, mempersiapkan diri untuk berperan dan berperilaku dewasa dimana aktivitas ini memberikan stimulasi dalam kemampuan keterampilan, kognitif, dan afektif, maka sepatutnya suatu bimbingan, mengingat bermain bagi anak merupakan suatu kebutuhan bagi dirinya sebagaimana kebutuhan lainnya seperti makan, rasa aman, kasih sayang dan lain-lain. Sedangkan tujuan dari bermain yaitu: 1) Untuk melanjutkan pertumbuhan dan perkembangan yang normal. 2) Mengekspresikan perasaan, keinginan, dan fantasi serta ide-idenya. 3) Mengembangkan kreativitas dan kemampuannya memecahkan masalah. 4) Dapat beradaptasi secara efektif terhadap stress.

2. Bentuk-bentuk Bermain

Melalui kegiatan bermain yang dilakukan oleh anak-anak, guru akan mendapat gambaran tentang tahap perkembangan dan kemampuan umum si anak tersebut. Maka adapun bentuk-bentuk dari bermain tersebut antara lain meliputi:

a. Bermain sosial

Peran guru yang mengamati cara bermain anak, akan memperoleh pesan bahwa parti sipasi anak dalam kegiatan bermain, dapat bersifat soliter (bermain seorang diri), bermain sebagai penonton, bermain paralel, bermain asosiatif dan bermain bersama.

1) Bermain seorang diri

Anak bermain tanpa menghiraukan apa yang dilakukan anak lain di sekitarnya. Mungkin anak menyusun balok menjadi menara, dan ia tidak menghiraukan apa yang dilakukan oleh anak lain yang berada di ruangan yang sama.

2) Bermain soliter

Kegiatan bermain dimana anak tanpa memperhatikan apa yang dilakukan anak lain yang adadi dekatnya. Mungkin anak sedang membuat menara dari balok-balok dan anak sama sekali tidak memperhatikan apa yang dikerjakan anak lain yang berada dalam satu ruang.

3) Bermain asosiatif

Kegiatan bermain dimana beberapa orang anak bermain bersama, tetapi tidak ada suatu organisasi (pengaturan). Beberapa anak mungkin memilih bermain sebagai penjahat, dan lari mengitari halaman, sedang anak lain mengejar anak yang menjadi penjahat secara bersama-sama. Apabila satu anak berhenti mengejar, yang lain tetap lari dan mengejar.

4) Bermain paralel

Kegiatan bermain yang dilakukan sekelompok anak dengan menggunakan alat permainan yang sama, tetapi masing-masing anak bermain sendiri. Apa yang dilakukan seseorang tidak tergantung anak yang

lain. Mereka biasanya bicara satu sama lain, tetapi apabila seseorang meninggalkan tempat, yang lain tetap melanjutkan kegiatan bermain.

5) Bermain sebagai penonton/pengamat (*onlooker*)

Kegiatan bermain anak yang sedang bermain sendirian, sekaligus melakukan pengamatan apa yang terjadi didalam ruang dimana ia berada, sekaligus melakukan pengamatan apa yang terjadi di dalam ruang dimana ia berada. Mungkin anak tersebut juga melakukan pembicaraan dengan temannya. Setelah anak mengamati anak lain yang sedang bermain, melihat apa yang telah ia lakukan sendiri dengan hasil yang telah ia buat. Selama anak bermain sebagai penonton ini mungkin kelihatan pasif, sementara anak lain disekitarnya bermain, tetapi mereka sangat peduli dengan tingkah laku anak-anak yang berada di dalam ruang tersebut.

6) Bermain kooperatif

Masing-masing anak memiliki peranan tertentu guna mencapai tujuan kegiatan bermain. Misalnya anak-anak bermain toko-tokoan. Ada anak yang bermain menjadi penjual barang-barang tertentu, sedangkan yang lain menjadi pembelinya. Apabila ada anak yang menolak peran tertentu, kemungkinan kegiatan bermain tersebut tidak jadi dilakukan.

Anak-anak dari berbagai kelompok usia akan menunjukkan tahapan perkembangan bermain sosial yang berbeda-beda. Anak yang masih sangat muda secara kognitif tidak akan dapat menerima berbagai peran dalam bermain kooperatif. Mereka belum pernah dapat informasi yang luas tentang berbagai peran atau belum memiliki keterampilan sosial dalam bermain secara berkelompok.

b. Bermain dengan benda

Piaget (1962) mengemukakan bahwa ada beberapa tipe bermain dengan objek yang meliputi bermain praktis, bermain simbolik, dan permainan dengan peraturan-peraturan.

Bermain praktis adalah bentuk bermain, di mana pelakunya melakukan berbagai kemungkinan mengeksplorasi objek yang di pergunakan. Misalnya

anak bermain dengan kartu-kartu. Ada beberapa kemungkinan untuk bermain kartunya. Kartu-kartu tersebut dapat di letakan seakan menjadi pagar atau dinding memainkan kartu dengan menggunakannya dalam fungsinya yang lain (bukan sebagai sebagai kartu tetapi sebagai pagar atau dinding) berarti anak menggunakan kartu-kartu secara simbolik. Dalam hal ini dikatakan bahwa anak bermain simbolik. Dalam bermain simbolik tersebut, anak menggunakan daya imajinasinya dapat pula di pergunakan batu bata dan di buat menara suatu permainan dapat dimainkan dengan peraturan yang di buat sendiri. Bagaimana cara anak menggunakan alat permainan dengan membuat peraturan tertentu tergantung pada kematangan dan pengalaman anak. Makin matang seorang anak makin meningkat kemampuan anak menggunakan alat permainan secara simbolik serta memainkannya sesuai dengan peraturan yang ada contoh: alat permainan kartu kuartet. Bila anak masih ada tahapan permainan praktis, kartu-kartu hanya di lihat-lihat saja. Kalau anak sudah tahap bermain simbolik, kartu-kartu di umpamakan sebagai pagar-pagar atau dinding ruangan. Kalau anak sudah sampai tahap bermain-main dengan suatu peraturan, maka anak sudah dapat bermain kuartet yang di sertai peraturan-peraturan tertentu (Patmonodewo, 2003:103-107). Dari alat permainan tersebut tampak jelas peranan atau fungsi alat bermain sangat penting bagi anak. maka secara rinci fungsi alat bermain menurut Santoso (2002:52-53) yaitu sebagai berikut:

- 1) Melatih panca indera supaya anak peka terhadap sesuatu yang ada dilingkungannya
- 2) Melatih kecerdasan emosionalnya yang meliputi keyakinan, rasa ingin tahu, niat, kendali diri, keterkaitan dengan orang lain, kecakapan berkomunikasi, dan kreatif
- 3) Menanamkan nilai, norma, etika moral, budi pekerti dan aspek lainnya (mengandung unsur pendidikan)
- 4) Melatih kecerdasan intelektual anak (walaupun maish sederhana), sehingga ia mengenal konsep, pengertian yang langsung diterapkan, atau, mengerti setelah mempraktekkan alat bermain
- 5) Menanamkan nilai agama. Anak dibiasakan untuk mendengarkan, melakukan, dan mengerti sesuai dengan tingkat perkembangan dan kematangannya

- 6) Melatih keterampilan anak dengan alat bermain sehingga ia bisa mencoba, menyusun, mengangkat, menghitung, memindahkan, membalik, mendorong, dan melempar sesuai dengan fungsinya
- 7) Melatih keberanian, kepercayaan, kejujuran, kebanggaan, kreativitas dan tanggung jawab anak
- 8) Mengembangkan fantasi, imajinasi, dan idealisme anak
- 9) Memperkenalkan dan membiasakan anak terhadap kesehatan, kebersihan, makanan bergizi, kedisiplinan dan kemandirian
- 10) Melatih kerja sama, gotong royong, toleransi, saling menghargai dan saling membutuhkan antar anak
- 11) Mengenal angka dan huruf yang merupakan tahap awal dalam pelajaran membaca, menulis dan berhitung
- 12) Mengenal bentuk benda, warna, garis, dan benda yang berguna bagi manusia
- 13) Mengenal dan mengetahui rambu-rambu atau tanda yang berlaku dimasyarakat.
- 14) Membuat senang anak

Menurut Parten dalam Brewer, mengemukakan tahapan perkembangan bermain yang mencerminkan tingkat perkembangan sosial anak, ada lima bentuk interaksi yaitu:

- 1) *Solitary play* (bermain sendiri), yakni anak sibuk bermain sendiri, biasanya dilakukan oleh anak yang berusia amat muda.
- 2) *Onlooker play* (pengamat) yaitu kegiatan bermain dengan mengamati anak-anak lain yang melakukan kegiatan bermain.
- 3) *Parallel play* (bermain parallel) yaitu kegiatan bermain yang sama, dilakukan oleh dia anak atau lebih, tetapi tidak ada interaksi diantara mereka.
- 4) *Assosiatve play* (bermain asosiatif) ditandai dengan adanya interaksi antar anak yang bermain, saling tukar alat bermain, tetapi antara mereka tidak terlibat dalam kerjasama.
- 5) *Cooperative play* (bermain bersama) ditandai dengan adanya kerjasama atau pembagian tugas dan pembagian peran antara anak-anak yang terlibat dalam permainan, untuk mencapai tujuan tertentu.

Sejalan dengan berjalannya kognitif anak, perlu juga disimak pendapat Piaget, mengemukakan tahapan bermain Sebagai berikut:

- 1) *Practice play* (usia 1 bulan sampai dengan enam bulan)
- 2) *Symbolic* atau *make believe play* (usia -7 tahun)
- 3) *Game with rules* (usia 8-11 tahun keatas)
- 4) *Game of conrtiction* (usia 11 tahun ke atas)

Sedangkan menurut Berger dalam Mayke mengemukakan bahwa kegiatan bermain dapat dibedakan atas:

- 1) *Sensory motor play* (bermain yang mengandalkan indera dan gerakan-gerakan tubuh)
- 2) *Mastery play* (bermain untuk menguasai keterampilan tertentu)
- 3) *Rough and timble play* (bermain kasar)
- 4) *Social play* (bermain bersama)
- 5) *Dramatic play* (bermain peran atau khayal) (S, Tedjasaputra, 2001:30).

Dari penjelasan di atas, bahwa di dalam bermain harus mempunyai prinsip-prinsip tertentu, maka pada prinsipnya secara umum bahwa alat bermain untuk anak laki-laki dan perempuan tidak perlu dibedakan. Hal ini disebabkan karena kemampuan anak laki-laki dan perempuan adalah sama. Dan adapun beberapa persyaratan dalam penyediaan alat bermain yaitu:

- 1) Tidak berbahaya
- 2) Gampang didapat
- 3) Sebaiknya dibuat sendiri
- 4) Berwarna dominan
- 5) Tidak mudah rusak
- 6) Ringan atau berat tetapi tidak dapat dipindahkan oleh anak (S., Tedjasaputra, 2001:48).

Setiap anak mempunyai pribadi yang berbeda yaitu dari segi perkembangan, kematangan, kemampuan, kepekaan dan keunikan anak. oleh karena itu ketika akan bermain anak-anak jangan dipaksa untuk bermain dengan alat permainan yang kita kehendaki. Namun biarkanlah mereka memilih

alat permainan apa yang dikehendakinya asalkan sesuai dengan syarat-syarat dari alat bermain. Dan ketika bermain hendaknya guru atau pengasuh membimbing dan mengawasi, serta mengamati perilaku anak agar dijadikan bahan untuk data penelitian, sehingga dari hasil penelitian ini akan bermanfaat besar bagi guru khususnya untuk memperbaiki proses pembelajaran berikutnya.

c. Bermain sosio-dramatik

Bermain sosio-dramatik memiliki beberapa elemen. Yaitu a) bermain dengan melakukan imitasi. b) bermain pura-pura. c) bermain peran. d) persisten. e) interaksi dan f) komunikasi verbal (S., Tedjasaputra, 2001:49).

- 1) Bermain dengan melakukan imitasi. Anak bermain pura-pura dengan melakukan peran orang di sekitarnya, yakni dengan menirukan tingkah laku dan pembicaraannya.
- 2) Bermain pura-pura seperti suatu objek yaitu anak-anak melakukan gerakan-gerakan dan menirukan suara yang sesuai dengan objeknya, misalnya, anak pura-pura menjadi mobil sambil lari dan menirukan suara mobil, anak berpura-pura menjadi binatang misalnya ayam, maka anak bersuara seperti ayam dan sebagainya.
- 3) Bermain peran dengan menirukan gerakan. Misalnya:bermain menirukan pembicaraan antara guru dan murid atau orang tua dengan anak.
- 4) Persisten anak melakukan kegiatan bermain dengan tekun sedikitnya selama 10 menit.
- 5) Interaksi paling sedikit ada 2 orang dalam 1 adegan.
- 6) Komunikasi verbal pada setiap adegan ada interaksi verbal antara anak yang bermain.

Bermain sosio-dramatik sangat penting dalam mengembangkan kreatifitas, pertumbuhan entelektual, dan keterampilan sosial. Tidak semua anak memiliki pengalaman bermain sosio-dramatik. Oleh karena itu, para guru di harapkan memberikan pengalaman dalam bermain sosio-dramatik ini.

3. Fungsi Bermain

Menurut pendapat Garvey bermain berkaitan erat dengan pertumbuhan anak (Ann, 2007:142), sedangkan menurut catron dan allen bahwa fungsi bermain bagi anak adalah untuk mengembangkan keenam aspek perkembangan anak, yakni (a) aspek kesadaran diri, (b) aspek (*personal awareness*), (c) aspek emosional, (d) aspek sosial, (e) aspek komunikasi, (e) aspek kognisi, dan (f) aspek keterampilan motorik (Ann, 2007:148).

Melalui bermain anak merasakan berbagi pengalaman emosi antara lain; senang, sedih, bergairah, kecewa, bangga, marah dan sebagainya. Melalui bermain pula anak memahami kaitan antara dirinya dengan lingkungan sosialnya, belajar bergaul dan memahami aturan, ataupun tatacara pergaulan dalam kehidupan masyarakat (Catron, Carol E. dan Allen, Jan, tt:148). Menurut brown dkk, (dalam Brewer) fungsi bermain adalah untuk mengekspresikan dan mengurangi rasa takut (Ann, 2007:150).

Sedangkan Batelheim mengemukakan bahwa fungsi bermain adalah untuk memberikan kesempatan pada anak untuk mengenali dirinya sendiri, dalam hubungannya dengan dunia di luar dirinya. (4) membantu anak menguasai konflik dan trauma social (Catron, Carol E. dan Allen, Jan, tt:253).

Lebih lanjut catron dan Allen mengemukakan bahwa bermain membantu anak untuk ;

- 1) Mengembangkan kemampuan mengorganisasikan dan menyelesaikan masalah,
- 2) Mendukung perkembangan sosialisasi dalam hal:
 - a. Interaksi social, yaitu interaksi dengan teman sebaya, orang dewasa dan memecahkan konflik.
 - b. Kerjasama, yaitu interaksi saling membantu, berbagi dan pola bergiliran.
 - c. Menghemat sumber daya, yakni menggunakan dan menjaga benda-benda dan lingkungan secara tepat.
 - d. Peduli terhadap orang lain, seperti memahami dan menerima perbedaan individu, memahami masalah multibudaya.

Dengan demikian fungsi bermain terhadap kemampuan intelektual anak usia prasekolah dapat dilihat pada beberapa hal berikut yaitu:

- a. Merangsang perkembangan kognitif.
 1. Bermain membantu anak membangun konsep atau pengetahuan
 2. Bermain membantu anak mengembangkan kemampuan berfikir abstrak
 3. Bermain mendorong anak untuk berfikir kreatif (Musfiroh, 2008:8).
- b. Membangun struktur kognitif
Melalui permainan, anak-anak akan memperoleh informasi yang lebih banyak sehingga pengetahuan dan pemahamannya akan lebih kaya dan lebih dalam.
- c. Membangun kemampuan kognitif
Kemampuan kognitif mencakup kemampuan mengidentifikasi, mengelompokkan, mengurutkan, mengamati, membedakan, meramalkan, menentukan hubungan sebab-akibat, membandingkan, dan menarik kesimpulan. Permainan akan mengasah kepekaan anak-anak akan keteraturan, urutan, dan waktu. Permainan juga meningkatkan kemampuan logis (logika).
- d. Belajar memecahkan masalah
Pemecahan masalah dapat dirangsang dengan cara brainstorming/ tukar pendapat, tanya jawab atau bercakap-cakap dengan anak. Materi dapat berupa imajinasi, peristiwa nyata yang terjadi di sekitar anak, atau permainan. Kegiatan ini akan mengundang ide-ide anak yang mungkin bertentangan antar mereka sendiri. Berikan kebebasan dan arahkan jika ide mereka mulai menyimpang (Musfiroh, 2008: 31-32).
- e. Mengembangkan rentang konsentrasi
Apabila tidak ada konsentrasi atau rentang perhatian yang memadai, seorang anak tidak mungkin dapat bertahan lama bermain peran (pura-pura menjadi dokter, ayah-anak-ibu, guru, dan lain-lain). Ada hubungan yang dekat antara imajinasi dan kemampuan konsentrasi. Imajinasi membantu meningkatkan kemampuan konsentrasi. Anak-anak yang tidak imajinatif memiliki rentang perhatian (konsentrasi)

yang pendek dan memiliki kemungkinan besar untuk berperilaku agresif dan mengacu.

Sedangkan menurut Hartley, Frank dan Goldenson ada delapan fungsi bermain bagi anak yaitu sebagai berikut:

- 1) Menirukan apa yang dilakukan oleh orang dewasa. Contohnya, menirukan ibu masak di dapur, dokter mengobati orang sakit, dan sebagainya.
- 2) Untuk melakukan berbagai peran yang ada di dalam kehidupan nyata seperti, guru mengajar di kelas, sopir mengemudi bus, petani menggarap sawah dan sebagainya.
- 3) Untuk mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman hidup yang nyata. Contohnya ibu memandikan adik, ayah membaca koran, kakak mengerjakan tugas sekolah, dan sebagainya.
- 4) Untuk menyalurkan perasaan yang kuat seperti memukul-mukul kaleng, menepuk-nepuk air, dan sebagainya.
- 5) Untuk melepaskan dorongan-dorongan yang tidak dapat diterima seperti berperan sebagai pencuri, menjadi anak nakal, pelanggar lalu lintas, dan lain-lain.
- 6) Untuk kilas balik peran-peran yang biasa dilakukan seperti gosok gigi, sarapan pagi, naik angkutan kota dan sebagainya.
- 7) Mencerminkan pertumbuhan seperti pertumbuhan misalnya semangkin bertambah tinggi tubuhnya, semangkin gemuk badannya, dan semangkin dapat berlari cepat.
- 8) Untuk memecahkan masalah dan mencoba berbagai penyelesaian masalah seperti menghias ruangan, menyiapkan jamuan makan, pesta ulang tahun (Moeslichtoen, 2004:33-34).

Kemudian adapun fungsi bermain yang lain, akan dibicarakan di bawah ini:

- 1) Mempertahankan keseimbangan
Kegiatan bermain dapat membantu penyaluran kelebihan tenaga setelah melakukan kegiatan bermain anak memperoleh keseimbangan

antara kegaitan dengan menggunakan kekuatan tenaga dan kegaitan yang memerlukan ketenangan. Bermain juga memberikan penyaluran dorongan emosi secara aman,

- 2) Menghayati berbagai pengalaman yang diperoleh dari kehidupan sehari-hari

Anak yang bermain seolah-olah ia dalam perjalanan kereta api atau melakukan jual beli, atau sedang menyuntik pasien, mengatur meja makan, atau membersihkan rumah, adalah kegiatan bermain yang didasarkan pada penghayatan terhadap peristiwa-peristiwa yang dialaminya dalam kehidupan, sehari-hari ini berguna untuk menumbuhkan kebiasaan pada anak, profesi contohnya. Bila orang sakit harus berobat kepuskesmas, bila sakit gigi berobat kedokter gigi, untuk menyiapkan makanan harus belanja kepasar terlebih dahulu dan seterusnya. Situasi ini misalnya akan mendorong anak bermain sebagai dokter kecil, atau jadi ibu dengan kesungguhan hati dan penuh kegembiraan.

- 3) Mengantisipasi peran yang akan dijalani dimasa yang akan datang Meskipun anak berpura-pura memerankan seorang ibu/ayah, perawat dan sopir truk, namun sebenarnya kegiatan tersebut merupakan upaya untuk mempersiapkan anak melaksanakan peran tersebut kelak.

- 4) Menyempurnakan keterampilan-keterampilan yang dipelajari Anak TK merupakan pribadi yang sedang tumbuh. Dengan demikian anak selalu berusaha menggunakan kekuatannya. Hal ini sejalan dengan pertumbuhan gerakannya. Pada usia 3 tahun anak baru mulai belajar mengendari sepeda roda tiga dan mencoba untuk menguasainya. Menginjak usia 4 tahun ia dengan mudah mengendarai sepeda roda tiga tersebut. Semakin bertambahnya usia semakin mantap keterampilannya mengendari sepeda roda tiga tersebut. Bahkan anak ingin mengendarai sepeda roda 2. Bukan hanya keterampilan gerak yang dimantapkan tetapi juga interaksi sosial. Bermain merupakan latihan spontan untuk meningkatkan keterampilan tersebut. Dengan bermain keterampilan kognitif anak juga ditingkatkan.

- 5) Menyempurnakan keterampilan memecahkan masalah Masalah yang dihadapi anak sehari-hari dapat bersifat masalah emosional,

sosial, maupun intelektual. Anak dapat menggunakan kegiatan bermain sebagai sarana untuk memecahkan persoalan intelektualnya. Dengan bermain anak dapat menyalurkan rasa ingin tahunya seperti bagaimana caranya memasak air, dan lain-lain.

- 6) Meningkatkan keterampilan berhubungan dengan anak lain Melalui kegiatan bermain anak memperoleh kesempatan untuk meningkatkan keterampilan bergaulnya seperti bagaimana menghindari pertentangan dengan teman dan bagaimana tidak memaksakan kehendak kepada orang lain (Moeslichtoen, 2004:34-37).

Adapun manfaat bermain, bermain dapat memberi manfaat bagi anak untuk melatih kemampuannya sejak dini, yaitu:

- Kemampuan berimajinasi dan mengeluarkan ide-ide yang tersimpan di dalam dirinya.
- Kemampuan mengekspresikan pengetahuan yang dimiliki tentang dunia dan kemudian juga sekaligus bisa mendapatkan pengetahuan baru, dan semua dilakukan dengan cara yang mengembirakan hatinya.
- Kemampuan merasakan ketakutan-ketakutan dan kegembiraannya.
- Kemampuan mengembangkan kreativitas anak dengan munculnya ide-ide dari pikiran anak-anak, walaupun kadang-kadang abstrak bagi orang tua.
- Kemampuan untuk menghadapi stres, karena dengan bermain sering merasakan gagal atau dikalahkan teman (A. Setiono, 2005:27-28).

B. PERMAINAN ANAK PRASEKOLAH

1. Pengertian Permainan

Permainan menurut Piaget ialah media yang meningkatkan perkembangan kognitif anak. Misalnya, anak-anak yang baru saja belajar menjumlahkan atau mengalihkan mulai bermain dengan angka melalui cara yang berbeda dan bila mereka berhasil menyelesaikan dengan baik mereka akan tertawa dan merasa bangga. Permainan imajiner dan permainan yang kreatif juga meningkatkan perkembangan kognitif. Sedangkan menurut Schaller bahwa permainan memberikan kelonggaran sesudah orang melakukan

tugasnya dan sekaligus mempunyai sifat membersihkan. Permainan adalah sebaliknya daripada bekerja. Kemudian Spencer juga mengemukakan bahwa permainan merupakan kemungkinan penyaluran bagi manusia untuk melepaskan sisa-sisa energi. Karena manusia melalui evolusi mencapai suatu tingkatan yang tidak terlalu membutuhkan banyak energi untuk mencukupi kebutuhan-kebutuhan hidup, maka kelebihan energinya harus disalurkan melalui cara yang sesuai, dalam hal ini permainan merupakan cara yang sebaik-baiknya (F.J. Monks. dkk, 2004:133).

Jadi, dapat disimpulkan bahwa permainan adalah suatu alat bagi anak untuk menjelajahi dan mencari informasi baru secara aman, sesuatu yang mereka tidak lakukan bila tidak ada permainan. Dengan demikian, adapun ciri-ciri permainan menurut Buytendijk sebagai berikut:

- a) Permainan adalah selalu bermain dengan sesuatu
- b) Dalam permainan selalu ada sifat timbal balik, sifat interaksi.
- c) Permainan berkembang, tidak statis melainkan dinamis, merupakan proses dialektik yaitu tese-antese-sintese. Karena proses yang berputar ini dapat dicapai suatu klimaks dan mulailah prosesnya dari awal lagi.
- d) Permainan juga ditandai oleh pergantian yang tak dapat diramalkan lebih dahulu, setiap kali dipikirkan suatu cara yang lain atau dicoba untuk datang pada suatu klimaks tertentu.
- e) Orang bermain tidak hanya bermain dengan sesuatu atau dengan orang lain, melainkan yang lain tadi juga bermain dengan orang yang bermain itu.
- f) Bermain menuntut ruangan untuk bermain dan menuntut aturan-aturan permainan.
- g) Aturan-aturan permainan membatasi bidang permainannya (F.J. Monks. dkk, 2004:134).

Sedangkan menurut Bateson, Muller, dan Sutton-Smith, adapun ciri-ciri dari permainan, walaupun istilah-istilah yang dipakai berbeda tetapi esensi yang sama yaitu Sebagai berikut:

- a) *Reframing*, atau memberikan isyarat adalah ciri structural yang pertama dari permainan. Orang-orang saling memberikan isyarat (misalnya mengangkat tangan, senyum, intinasi yang lain) sebelum

permainan dimulai, bentuk komunikasi yang spesifik ini nampaknya dipelajari anak pada tahun-tahun pertama.

- b) *Reversal* atau pemutar balikan, merupakan ciri structural yang kedua dari permainan. Dalam permainan maka realita dapat diputar balik semau anak, semuanya mungkin, batas-batas kenyataan dapat dihilangkan. Dalam permainan peran, anak dapat memutar balik kenyataan kehidupan keluarga, yaitu dengan bermain menjadi ibunya.
- c) *Abstraksi prototype* merupakan ciri lanjut permainan. Disini diambil beberapa aspek tingkah laku yang menyolok dari suatu rentetan tingkah laku (misal, karikatur). Vygotsky memberikan satu contoh yang tepat: “dua gadis bersaudara bermain suatu permainan yang disebut dua gadis bersaudara. Permainannya bukan suatu imitasi kejadian sehari-hari, melainkan hanya ditirukan beberapa tingkah laku saja mengenai kehidupan dua bersaudara tersebut.
- d) Suatu ciri yang spesifik adalah tema dan variasi, permainan selalu merupakan suatu variasi mengenai suatu tema. Jadi ada suatu tema yang pokok kemudian dipikirkan dan diperagakan aspek-aspek baru disekitar tema tersebut. Misalnya seorang anak bermain dengan sebuah boneka. Dia akan dapat melakukan tingkah laki-laki macam-macam dalam merawat “anaknyanya” itu. Atau seorang anak laki-laki bermain dengan bola akan menemukan atau mencoba bermacam-macam cara menendangnya.
- e) Permainan selalu terikat tempat dan waktu. Batas seringkali ditentukan oleh ruang (tempat bermain, lapangan, stadion). Juga waktu menentukan batas permainan (sore hari, hari minggu). Batas permainan anak biasanya tidak jelas, dengan mengubah kenyataan maka batas-batas tadi dapat diperjelas misalnya:
 - 1) Memperkecil kenyataan
Kebanyakan alat permainan adalah imitasi kenyataan, misalnya sifat kecilnya, permainan mobil-mobilan memungkinkan anak untuk berbuat seakan-akan menjalankan mobil yang sesungguhnya.
 - 2) Memperbesar kenyataan
Sering kali gerak-gerik dan kata-kata dlebih-lebihkan. Memberikan aksentuasi yang lebih pada perasaan misalnya dijumpai juga pada permainan.

- 3) Ulangan yang siklis
Dengan ulangan yang siklis (berputar), yaitu selalu melakukan hal yang sama, meskipun dengan variasi-variasi teretntu, timbullah kesan seakan-akan orangnya sendiri orangnya sendiri dapat menentukan batas-batas ruang dan waktu.
- f) Permainan selalu mempunyai sifat tegang dan bergairah. Melalui ketegangan dan kegairahan, permainan sering datang pada suatu klimaks kemudian timbul kelonggaran. Dalam hal itu permainan merupakan suatu tantangan. Permainan juga berguna untuk menghilangkan ketegangan yang terlalu tinggi. Dengan begitu maka ketegangan anak-anak sering dapat disembuhkan melalui terapi permainan (F.J. Monks dan rahayu raditono, 2004:135-136)

Sedangkan Menurut Fromberg adapun karakteristik dari permainan yaitu:

- 1) *Play is symbolic*
One of the major characteristics of play is that it involves elements of make-believe, wherw people, objects and ideas may be treated'as if they were something else.
- 2) *Play is meaningful*
One of the major characteristics of play is that it involves elements of make-believe, wherw people, objects and ideas may be treated'as if they were something else.
- 3) *Play is active*
Regardless of the type of play, play involves activity. Sometimes this will be physical activity, as in a game of tag, and at other times it will be mental activity, such as in play with words or imaginative play. Quite often, both physical and mental activity will be involved.
- 4) *Play is pleasurable*
Children engage in paly because it is a pleasurable experience. While educators may use play as a learning and teaching experience, children usually do not set out to engage in play with the aim of learning something or improving their skills in an area.

- 5) *Play is voluntary*
Children's involment in play is based on intrinsic motivation; that is, the children choose to become involved. They can also choose not to be involved, or to suggest changes to the direction of the play. The control of the experience rests with the players.
- 6) *Play is Rule governed*
Ali play is governed by some rules. There may be rules relating to the amount of time for play, or the equipment that can be used in play. When an experience is guided entirely by externally imposed rules, such as rules imposed by the adultion what to do and when, it is very unlikely that children will regard the outcome as play.
- 7) *Play is episodic*
Episodes have a beginning, middle and end. Children's play has the same phases. Play episodes may reflect a continiung theme that is returned to on several occasions, or it may be an example of a fleeting interest. (Australia, 1992:1t-16).

Dengan demikian, dapat dikemukakan bahwa selama interaksi dalam permainan, anak-anak mempraktekkan peran-peran yang akan mereka lakukan di masa mendatang. Dan salah satu terapi yang sering digunakan dalam menolong anak yang sedang mengalami gangguan emosional adalah Terapi bermain (*play therapy*). Terapi ini memungkinkan anak mengatasi perasaan frustrasi dan merupakan suatu medium bagi ahli terapi untuk menganalisa konflik-konflik anak dan cara-cara mereka mengatasinya. Anak-anak dapat merasa tidak terancam dan lebih leluasa mengemukakan perasaan-perasaan mereka yang sebenarnya dalam konteks permainan.

2. Bentuk-bentuk Permainan

Bentuk permainan anak sangat bervariasi. Dari berbagai jenis permainan itu pada dasarnya dapat dibedakan menjadi beberapa jenis Sebagai berikut:

- a) Permainan fisik
Permainan seperti kejar-kejaran, gobag todor, ci, dan suda mandah

misalnya, menggunakan banyak kegiatan fisik. Anak usia 5-7 tahun sering bermain kejar-kejaran, menangkap temannya, dan jatuh bergulingan. Permainan seperti itu tidak hanya terjadi di Indonesia, tetapi juga diseluruh dunia. Jadi, dengan bermain, fisik anak akan tumbuh menjadi sehat dan kuat untuk melakukan gerakan dasar.

b) Lagu anak-anak

Lagu anak-anak biasanya dinyanyikan sambil bergerak, menari, atau berpura-pura menjadi sesuatu atau seseorang. Berdasarkan sifatnya ada lagu yang humoris, ada yang mengandung teka-teki, dan ada pula yang mengandung nilai-nilai ajaran yang luhur. Unsur lagu yang menarik ialah adanya rhyme atau bunyi akhir yang sama.

c) Bermain teka-teki dan berfikir logis matematis

Banyak permainan yang tujuannya mengembangkan kemampuan berfikir logis dan matematis. Salah satu diantaranya ialah lowok, satu permainan yang menguunkan karet gelang. Dengan permainan ini anak-anak belajar tentang ganjil dan genap, lebih banyak dan lebih sedikit. Begitu pula dengan permainan benthic dan dakon.

d) Bermain dengan benda-benda

Permainan dengan objek seperti air, pasir, dan balok dapat membantu anak mengembangkan berbagai aspek perkembangan. Anak-anak dapat belajar ciri-ciri benda tersebut. Misalnya saat bermain air anak dapat mengenal sifat-sifat air.

e) Bermain peran

Jenis permainan ini antara lain meliputi sandiwara, drama, bermain peran, dan jenis permainan lain ketika anak memerankan orang lain. Permainan ini sangat baik untuk mengembangkan kemampuan bahasa, komunikasi, dan memahami peran-peran dalam masyarakat (Suyanto, 2005:123-126)

Menurut A. Setiono (2005:21-23) adapun macam-macam permainan dan manfaatnya;

a. Permainan aktif

1) Bermain bebas dan spontan atau eksplorasi

Dalam permainan ini anak dapat melakukan segala hal yang diinginkannya, tidak ada aturan-aturan dalam permainan tersebut.

2) Drama

Dalam permainan ini anak memerankan suatu peranan menirukan karakter yang dikagumi dalam kehidupan yang nyata atau dalam media masa.

3) Bermain musik

Bermain musik dapat mendorong anak untuk mengembangkan tingkah laku sosialnya. Yaitu bekerjasama dengan teman-teman sebayanya dalam memproduksi musik, menyanyi, berdansa, atau memainkan alat musik.

4) Mengumpulkan atau mengoleksi sesuatu

Kegiatan ini sering menimbulkan rasa bangga, karena anak mempunyai koleksi lebih banyak dari pada teman-temannya. Di samping itu, mengumpulkan benda-benda dapat mempengaruhi penyesuaian pribadi dan social anak. Anak terdorong untuk bersikap jujur, bekerjasama dan bersaing.

5) Permainan olah raga

Dalam permainan olah raga, anak banyak menggunakan energy fisiknya, sehingga sangat membantu perkembangan fisiknya. Di samping itu, kegiatan ini mendorong sosialisasi anak dengan belajar bergaul, bekerjasama, memainkan peran pemimpin, serta menilai diri dan kemampuannya secara realistik dan sportif.

b. Permainan pasif

1) Membaca

Membaca merupakan kegiatan yang sehat. Membaca akan memperluas wawasan dan pengetahuan anak. Sehingga anakpun akan berkembang kreativitas dan kecerdasannya.

2) Mendengarkan radio

Mendengarkan radio dapat mempengaruhi anak baik secara positif maupun negatif. Pengaruh positifnya adalah anak akan

bertambah pengetahuannya, sedangkan pengaruh negatifnya yaitu apabila anak meniru hal-hal yang disiarkan di radio seperti kekerasan, kriminalitas, atau hal-hal negatif lainnya.

3) Menonton televisi

Pengaruh televisi sama seperti mendengarkan radio, baik pengaruh pasif maupun negative.

Beberapa jenis permainan anak-anak, yaitu :

- a) *Permainan sensorimotor/praktis*, contohnya berlari, melompat, meluncur, berputar-putar, memanjat, melempar bola atau benda lain.
- b) *Permainan pura-pura/symbolis*, misalkan anak bermain peran sebagai guru atau dokter, berpura-pura sedang makan-minum atau masak, berpura-pura menjadi seorang ibu atau lainnya. Biasanya dalam permainan ini, terkandung 3 unsur, yaitu alat-alat, alur cerita (meskipun sederhana) dan peran.
- c) *Permainan sosial*, permainan ini melibatkan interaksi sosial dengan teman sebaya, misalnya bermain kejar-kejaran, perang-perangan dan sebagainya.
- d) *Permainan konstruktif*, misalnya menyusun balok, menggambar kerangka rumah atau orang, atau permainan lain yang menghasilkan suatu produk atau pemecahan masalah ciptaan anak sendiri.
- e) *Games*; dilakukan untuk memperoleh kenikmatan, melibatkan aturan dan seringkali kompetisi dengan satu atau lebih orang. Misalnya bermain kelereng, bermain kartu, ular tangga, dan sebagainya.

Jadi, apabila kebutuhan bermain tidak terpenuhi, anak sering mengisi kekurangan ini dengan menciptakan teman khayal atau memperlakukan binatang peliharaan sebagai teman orang yang sungguh-sungguh. Karena khayalan anak tidak diuji dengan kemampuan berpikir, maka anak menganggap bahwa teman khayalan ini merupakan teman yang sesungguhnya dan memperlakukannya seperti teman yang sesungguhnya. Maka dengan demikian hendaknya kita menciptakan permainan yang berdampak positif bagi anak, dengan kemajuan teknologi, banyak sekali jenis permainan dan online games yang dirancang untuk mengembangkan

kecerdasan anak. Namun, kekurangan dari jenis permainan ini adalah anak tidak berinteraksi dengan anak sebayanya atau lingkungan sekitarnya. Ada baiknya bila kita menengok kembali permainan-permainan tradisional yang dulu dimainkan oleh orang tua bahkan kakek nenek kita. Yaitu seperti jenis-jenis permainan tradisional, sebagaimana yang dipaparkan, di bawah ini:

- a) *Engklek, congklak, lompat tali, bekel, dan tebak – tebakkan*. Permainan ini selain membantu mengembangkan logika anak seperti berhitung, juga membantu mengembangkan kemampuan anak untuk bersosialisasi.
- b) *Permainan petak umpet, petak jongkok, gobak sodor, dan benteng*. Selain melatih anak bersosialisasi, permainan-permainan ini juga melatih kecerdasan spasial anak. Terlebih lagi, permainan ini juga bisa dijadikan salah satu bentuk olah raga.
- c) *Ajang-ajangan/dagangan, mobil-mobilan dari kulit jeruk, egrang, bola sodok, sepak takraw dan calung*. Jenis permainan ini akan membantu berkembangnya kecerdasan natural anak karena anak diajak untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

Permainan-permainan tradisional di atas atau outdoor games sering sekali menurut pandangan masyarakat bahwa permainan tersebut kotor dan akan menyebabkan penyakit karena bermain di luar rumah, padahal permainan ini merupakan suatu permainan yang lebih memungkinkan pertumbuhan anak menjadi lebih seimbang. Tapi terkadang sebaliknya orang tua lebih suka membelikan anak-anaknya permainan software, komputer atau televisi untuk menghibur anak-anaknya tersebut.

Adapun 6 macam kategori/bentuk permainan menurut Buchler, Partern, Piaget dan Caillois dapat dilihat pada tabel. 9 sebagai berikut: (F.J. Monks. dkk, 2004:142)

Tabel. 9
Kategori/Bentuk Permainan Menurut Buchler,
Partern, Piaget dan Caillois

Buhler	<p>Permainan gerak dan permainan fungsi (dari lahir sampai ± 3 tahun): berbagai macam aktivitas motorik, vokal dan penginderaan.</p> <p>Permainan peranan, permainan fantasi dan permainan fiksi (terutama antara usia 2 dan 5 tahun): semua aktivitas mempunyai sifat seakan-akan permainan reseptif (ada sesudah tahun ke-2; tidak ada puncak yang terikat pada usia tertentu) terbuka untuk dan dapat meresapkan kesan-kesan baru</p> <p>Permainan konstruktif (sudah ada mulai usia 2 tahun dan meningkat terutama mulai usia 5 tahun): misalnya membuat sesuatu.</p>
Parten	<p>Gerakan yang terarah: tak berbuat apa-apa, jalan-jalan, melihat kesana kemari, bermain-main dengan badan sendiri.</p> <p>Tingkah laku pengamat (<i>onlooker behavior</i>); melihat anak-anak lain yang sedang melakukan sesuatu.</p> <p>Permainan solitaire: bermain sendiri mencari kesibukan sendiri</p> <p>Permainan paralel: bermain dengan permainan yang sama tanpa ada tukar menukar alat permainan dan tanpa ada komunikasi</p> <p>Permainan asosiatif: anak-anak bermain bersama-sama tetapi tanpa ada pemusatan terhadap suatu tujuan, tanpa ada pembagian peranan dan alat-alat permainan</p> <p>Permainan kooperatif: kerjasama dan koordinasi dalam alat-alat dan peranan-peranan, ada perjanjian dan pembagian tugas.</p>
Piaget	<p>Permainan latihan (terutama selama dua tahun pertama); latihan memperlakukan benda-benda untuk mengerti sifat-sifatnya, memperluas pengetahuannya.</p> <p>Permainan simbolis (terutama sesudah tahun ke-2); banyak persamaan dengan permainan fiksi Buhler; anak belajar untuk menyesuaikan kebutuhan-kebutuhannya dan keinginan-keinginannya pada kenyataan (bandingkan asimilasi)</p> <p>Permainan aturan (terutama antara 7 dan 11 tahun); mengerti aturan-aturan objektif lepas dari waktu dan orang-orang tertentu. Dipelajari melalui aktivitas-aktivitas permainan.</p>

Cailliois	<p>Agon (Yunani=permainan kompetisi): setiap orang mempunyai kebutuhan untuk menonjol dalam suatu bidang tertentu, pertandingan memberikan kesempatan untuk hal ini.</p> <p>Alea (Latin=dadu): tidak tergantung kekuatan sendiri tetapi karena sifat kebetulan; main judi; mengadu nasib dan ingin menguasai.</p> <p>Mimicry (Yunani=menirukan); lepas dari diri sendiri dengan menjadi orang lain, berbuat seakan-akan untuk melebihi keterbatasan sendiri.</p> <p>Ilin (Yunani=pusaran); permainan yang mengandung bahaya dan resiko, misalnya autocross, naik gunung (menaklukkan puncak gunung).</p>
-----------	--

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi permainan anak menurut Suyanto (2005:20-21) yaitu:

- a) Kesehatan

Anak-anak yang sehat mempunyai banyak energy untuk bermain dibandingkan dengan anak-anak yang kurang sehat, sehingga anak-anak yang sehat menghabiskan banyak waktu untuk bermain yang membutuhkna banyak energy.
- b) Intelegensi

Anak-anak yang cerdas lebih aktif dibandingkan dengan anak-anak yang kurang cerdas. Anak-anak yang cerdas lebih menyenangi permainan-permainan yan bersifat intelegtual atau permainan yang bersifat intelegtual atau permainan yang banyak. Merangsang daya befikir mereka, misalnya permainan drama, menonton film, atau membaca bacaan-bacaan yang bersifat intelegtual.
- c) Jenis kelamin

Anak perempuan lebih sedikt melakukan permainan yang menghabiskan banyak energi, misalnya memanjat, berlari-lari, atau kegiatan fisik yang lain. Perbedaan ini bukan bararti bahwa anak perempuan kurang sehat dibanding anak laki-laki, melainkan pandangan masyarakat bahwa anak perempuan sebaiknya menjadi anak yang lembut dan bertingkah laku yang halus.
- d) Lingkungan

Anak yang dibesarkan dilingkungan yang kurang menyediakan peralatan, waktu dan ruang bermain bagi anak, akan menimbulkan aktivitas bermain anak berkurang.

e) Status social ekonomi.

Anak yang dibesarkan di lingkungan keluarga yang status social ekonominya yang tinggi, lebih banyak tersedia alat-alat permainan yang lengkap dibanding dengan anak-anak yang dibesarkan dikeluarga yang status ekonominya rendah.

3. Alat Permainan Edukatif (APE)

Alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan (edukatif), dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak (Departemen pendidikan nasional direktorat jenderal pendidikan luar sekolah dan pemuda direktorat pendidikan anak usia dini usia, 2003:5) Dengan demikian, alat permainan edukatif (APE) digunakan untuk mendukung kegiatan main anak. APE disesuaikan dengan usia anak dan rencana kegiatan belajar yang sudah disusun. APE tidak harus yang sudah jadi tapi dapat dibuat oleh kader bersama orang tua. Jadi, APE tidak hanya yang sudah jadi, tetapi dapat juga dibuat sendiri dengan menggunakan bahan-bahan yang sudah tidak dapat terpakai lagi dan mudah didapat disekitar kita.

Adapun penggunaan APE baik yang sudah jadi maupun yang dikembangkan sendiri agar memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Menggunakan bahan yang amat bagi anak (tidak runcing, tajam atau tidak mengandung zat yang membahayakan kesehatan anak)
- 2) Menarik minat anak untuk memainkannya
- 3) Dapat dimainkan oleh anak dengan berbagai cara
- 4) Bahannya mudah didapatkan dilingkungan sekitar
- 5) Mendukung tahapan perkembangan anak (Direktorat, 2010:10).

Di samping memperhatikan penggunaan APE di atas, maka perlu juga memperhatikan persyaratan-persyaratan untuk alat permainan edukatif tersebut, yaitu sebagai berikut:

- 1) Mengandung nilai pendidikan
- 2) Aman atau tidak berbahaya bagi anak
- 3) Menarik dilihat dari warna dan bentuknya

- 4) Sesuai dengan minat dan taraf perkembangan anak
- 5) Sederhana, murah, dan mudah diperoleh
- 6) Awet, tidak mudah rusak, dan mudah pemeliharaannya
- 7) Ukuran dan bentuknya sesuai dengan usia anak
- 8) Berfungsi mengembangkan kemampuan anak (Departemen pendidikan nasional direktorat jenderal pendidikan luar sekolah dan pemuda direktorat pendidikan anak usia dini usia, 2003:8)

Kemudian bahan dan peralatan yang disediakan hendaknya merupakan sumber belajar yang dapat membantu mengembangkan seluruh dimensi perkembangan anak TK, yaitu:

- 1) Bahan dan perlatan bermain bagi pengembangan dimensi perkembangan motorik anak TK
- 2) Bahan dan perlatan bermain bagi pengembangan kognitif anak usia TK
- 3) Bahan dan peralatan bermain bagi pengembangan kreativitas anak TK
- 4) Bahan dan perlatan bermain bagi pengembangan bahasa anak usia TK
- 5) Bahan dan perlatan bermain bagi pengembangan sosial anak usia TK (Moeslichatoen, 2004:50-56).

4. Fungsi Permainan

Permainan dapat memperluas interaksi sosial dan mengembangkan keterampilan sosial, yaitu belajar bagaimana berbagi, hidup bersama, mengambil peran, belajar hidup dalam masyarakat secara umum. Selain itu, permainan akan meningkatkan perkembangan fisik, koordinasi tubuh, dan mengembangkan serta memperhalus keterampilan motor kasar dan halus. Permainan juga akan membantu anak-anak memahami tubuhnya; fungsi dan bagaimana menggunakannya dalam belajar. Anak-anak bisa mengetahui bahwa bermain itu menyegarkan, menyenangkan dan memberikan kepuasan. Permainan dapat membantu perkembangan kepribadian dan emosi karena anak-anak mencoba melakukan berbagai peran, mengungkapkan perasaan, menyatakan diri dalam suasana yang tidak mengancam, juga memperhatikan peran orang lain. Melalui permainan anak-anak bisa belajar mematuhi aturan sekaligus menghargai hak orang lain.

C. ASUMSI BERMAIN BAGI ANAK USIA 3-5 TAHUN

Pada kehidupan sehari-hari kegiatan bermain begitu mudah diamati namun dalam beberapa situasi, bermain sulit dibedakan dengan kegiatan yang bukan bermain. Schwartzman (1978) mengemukakan suatu batasan bermain sebagai berikut:

Bermain bukan bekerja, bermain adalah pura-pura; bermain bukan sesuatu yang sungguh-sungguh; bermain bukan suatu kegiatan yang produktif; dan sebagainya. Bekerja pun dapat diartikan bermain sementara kadang-kadang bermain dapat dialami sebagai bekerja; demikian pula anak yang sedang bermain dapat membentuk dunianya sehingga sering kali dianggap nyata, sungguh-sungguh, produktif dan menyerupai kehidupan sebenarnya (Patmonodewo, 2003:102).

Bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan pembelajaran di PAUD. Kegiatan pembelajaran yang disiapkan oleh pendidik hendaknya dilakukan dalam suasana yang menyenangkan dengan menggunakan strategi yang tepat untuk materi/bahan dan media yang menarik serta mudah dimengerti oleh anak. Fungsi bermain pada anak-anak cukup banyak antara lain adalah untuk merangsang perkembangan motorik anak, merangsang perkembangan bahasa anak, merangsang perkembangan hubungan sosial anak, mengembangkan kecerdasan nalar/pikir anak, dan mengembangkan keterampilan fisik dalam arti tangan anak-anak. Dengan fungsi yang sedemikian penting bagi proses pendidikan anak, maka semua ahli pendidikan prasekolah, sangat menganjurkan agar pendekatan pembelajaran, pelatihan dan pembiasaan, dilaksanakan dengan bermain yang menyenangkan.

Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengan lingkungan anak sehingga pembelajaran menjadi bermakna (bermanfaat) bagi anak, ketika bermain anak membangun pengertian dengan pengalamannya. Dengan demikian diharapkan anak dapat mengambil berbagai pelajaran yang nantinya akan membantu anak untuk menghadapi kehidupan nyata. Di samping itu diharapkan juga anak dapat berkembang sesuai dengan tingkatan usianya.

Pada usia tiga tahun, umumnya anak dapat berjalan mengikuti garis yang lurus. Pada waktu anak berusia 3 tahun umumnya mereka

sudah mampu berjalan mundur, berjalan di atas jari kaki (berjinjit) dan lari. Mereka mampu melempar bola dan menerima bola dengan kedua tangan yang diluruskan ke depan. Mereka telah mampu mengendarai sepeda roda tiga. Keterampilan memegang pensil dengan jari tangan telah dikuasai, bukan dengan cara menggenggam pensil. Pada usia 3-4 tahun, anak mulai mampu mengenal lingkaran, segi empat, segi tiga, dan mencontoh berbagai bentuk.

Pada usia antara 4-5 tahun, biasanya mereka sudah mampu membuat gambar, gambar orang. Bentuk gambar orang biasanya ditunjukkan dengan lingkaran yang besar, yaitu kepala dan ditambahkan bulat kecil sebagai mata, hidung, mulut, dan telinga. Kemudian ditarik garis-garis dengan maksud menggambar badan, kaki dan tangan. Rhoda Kellogg (1970) telah mengumpulkan gambar dari satu juta anak, separonya dari anak yang berusia di bawah 6 tahun. Pada usia 4 tahun anak-anak juga telah memiliki keterampilan yang lebih baik, mereka mampu melambungkan bola, melompat dengan satu kaki, telah mampu menaiki tangga dengan kaki yang berganti-ganti. Sedangkan beberapa anak yang telah berusia 5 tahun telah mampu melompat dengan mengangkat dua kaki sekaligus dan belajar melompat tali.

Suherman (2000) menjelaskan secara ringkas tugas-tugas perkembangan anak usia 4 - 5 tahun sebagai berikut:

- a) Berdiri dengan satu kaki (gerakan kasar)
- b) Dapat mengancingkan baju (gerakan halus)
- c) Dapat bercerita sederhana (bahasa bicara dan kecerdasan)
- d) Dapat mencuci tangan sendiri (bergaul dan mandiri)

Umumnya kelas untuk anak usia prasekolah terdapat sarana untuk bermain dengan menggunakan meja, kegiatan bermainnya disebut permainan meja. Materi yang dimainkan dalam kegiatan ini mengembangkan keterampilan gerakan halus dan koordinasi mata dan tangan. Alat atau materi dalam pembelajaran prasekolah adalah:

- 1) Alat permainan menara gelang ganda bentuk bulat, segi empat, segi tiga dan segi enam. Dengan alat permainan ini anak-anak akan mengenal konsep warna, bentuk dan ukuran.

- 2) Tangga silinder bentuk silinder dan kubus. Dengan memainkan alat permainan ini anak belajar tentang bentuk, warna, jumlah, posisi benda (di atas, di bawah, dan di samping).
- 3) Puzzles, (mainan bongkar pasang). Yang paling sederhana adalah papan bentuk (lingkar, segi empat, segi tiga, bintang, oval dan sebagainya). Model puzzle lain adalah suatu gambar tertentu yang kemudian dipotong-potong, setelah gambar tersebut ditebarkan di meja anak diminta untuk menyatukan kembali.
- 4) Alat mainan yang bersifat konstruksi, misalnya balok meja, alat permainan LASI, yaitu untuk mengembangkan kreatifitas. Dengan alat permainan tersebut anak dapat menyusun suatu bentuk tertentu, dapat dengan contoh atau berdasarkan kreasinya sendiri.
- 5) Games. Sejumlah games yang sederhana juga termasuk dalam pusat ini, games tersebut antara lain meliputi domino, lotto, ular tangga dan sebagainya.
- 6) Materi yang berorientasi pada kegiatan yang bersifat akademik. Yaitu materi yang membawa anak untuk kesiapan akademik bagi anak. Materi tersebut meliputi: kertas dan pensil, pola bentuk untuk diciplak: (sebagai persiapan untuk membuat huruf), bentuk angka-angka (untuk memperkenalkan bentuk angka) dan sebagainya.

Pada usia 6 tahun diharapkan anak sudah mampu melempar dengan tujuan yang tepat dan mampu mengendarai sepeda roda dua. Anak laki-laki dan anak perempuan dapat lari sama kencangnya dan keduanya sama-sama mampu melempar dengan sasaran yang tepat.

BAB VII

EVALUASI PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI

A. HAKIKAT EVALUASI

Mengapa evaluasi penting?, karena evaluasi atau penilaian merujuk pada semua sarana yang digunakan disekolah untuk secara resmi mengukur kinerja siswa. Sarana ini meliputi ulangan singkat dan ujian, evaluasi tertulis, dan nilai (Slavin, : 284). Adapun beberapa defenisi mengenai evaluasi ialah sebagai berikut:

1. Evaluasi: penentuan sampai berapa jauh sesuatu berharga, bermutu atau bernilai (Winkel, 2004:531).
2. Evaluasi merupakan proses untuk mengetahui apakah suatu kegiatan, proses kegiatan, dan keluaran kegiatan telah mencapai tujuan atau kriteria yang ditentukan.

Adapun tujuan dari evaluasi siswa terdiri dari enam tujuan utama ialah sebagai berikut:

1. Umpan balik bagi siswa
2. Umpan balik bagi guru
3. Informasi bagi orang tua
4. Informasi untuk pemilihan dan pemberian sertifikat,
5. Informasi untuk akuntabilitas,
6. Insentif guru meningkatkan upaya siswa (Winkel, 2004:259).

Sedangkan Komponen-komponen evaluasi terdiri dari:

1. Pertama-tama kita memilih apa yang akan dievaluasi, kemudian menentukan siapa yang akan dievaluasi dan dalam situasi apa evaluasi itu dilaksanakan.

2. Menentukan tujuan evaluasi secara jelas. Mengetahui alasan mengapa kita mengadakan evaluasi dan manfaat apa yang dapat ditarik dari kegiatan evaluasi tersebut.
3. Menentukan bagaimana cara memperoleh data evaluasi tersebut. Data evaluasi kegiatan makan bersama dalam keluarga tadi, dapat diperoleh melalui observasi dan tanya jawab.
4. Mengetahui kegunaan evaluasi yang diperoleh.
5. Menyatakan tujuan kegiatan secara jelas.
6. Tindak lanjut (Moechlicaton, 2004:66)

Benyamin Bloom seorang tokoh pendidikan telah membuat daftar yang disebut Bloom Taxonomy yaitu tabel yang menghubungkan antara penilaian, proses belajar, dan hasil yang diharapkan. Tabel ini memberikan implikasi terhadap desain perencanaan dan kurikulum, strategi atau pendekatan pembelajaran, dan bagaimana evaluasi yang seharusnya dilakukan. Menurut Bloom (dalam Megawangi, dkk, 2005:75-76) metode evaluasi harus disesuaikan dengan metode instruksi pembelajarannya. Sebagaimana pada tabel. 10 di bawah ini:

**Tabel. 10
Bloom Taxonomy.**

Ketika kita ingin mengukur kemampuan siswa untuk mengaplikasikan (<i>to apply</i>)	Para siswa mengkonstruksi, memakai, menerapkan, mengumpulkan, membuat tabel atau grafik, memberi kontribusi, memberikan ilustrasi, membuat, memamerkan, mengajarkan, menjabarkan, dan mengaplikasikan.	Para siswa akan menghasilkan anantara lain: bangunan, jurnal, dari atau catatan harian, penjelasan secara verbal, model, terjemahan rencana, demo atau pameran.
Ketika kita ingin mengukur kemampuan siswa untuk menganalisis (<i>to analze</i>)	Para siswa diminta untuk membuat abstrak, ringkasan, klasifikasi, diagram, memilah-milah, deduksi, membedakan, membuat kategori, dan membuat susunan secara sistematis.	Para siswa akan menghasilkan antara lain: ringkasan, daftar pertanyaan, laporan, grafik, tabel, outline, rencana, kategori.
Ketika kita ingin mengukur kemampuan siswa untuk mensintesa atau menghasilkan karya (<i>to synthesize</i>)	Para siswa diminta untuk membuat hipotesa, membuat rencana, memformulasi, memfasilitasi, berimajinasi, membuat sesuatu, menghasilkan penemuan, berkarya, mendesain, memprediksi.	Para siswa akan menghasilkan antara lain: formula, penemuan, film dokumenter, permainan, cerita, sajak, solusi, produk seni, media, iklan.
Ketika kita ingin mengukur kemampuan anak untuk mengevaluasi (<i>to evaluate</i>)	Para siswa diminta untuk membuat kesimpulan, mempertahankan, menginterpretasikan, mengkritik, memilih, dan menjawab pertanyaan dengan jawaban yang baku atau benar.	Para siswa akan menghasilkan antara lain: keputusan, panel, opini, rekomendasi, laporan, investigasi, dan produk.

Aspek Penilaian	Kegiatan	Hasil
Ketika kita ingin mengukur kemampuan siswa untuk menghafal atau mengingat materi yang telah dipelajari (<i>to remember</i>)	Para siswa diminta untuk membuat list/daftar, memasang (menggantung), membaca, dan menjawab pertanyaan dengan jawaban yang baku atau benar.	Para siswa akan menghasilkan antara lain: kesimpulan, daftar, tabel, peta, dan tes.
Ketika kita ingin mengukur kemampuan siswa untuk mengerti konsep (<i>to comprehend</i>)	Para siswa mengklasifikasi, menyintesis, mengkonversikan, mendeskripsikan, mendiskusikan, menerangkan, memperkirakan, menggeneralisasikan, memberikan dengan kata-kata sendiri, menyingkat dan menyimpulkan.	Para siswa akan menghasilkan antara lain: klasifikasi, sitiran dari sumber-sumber, konversi, deskripsi, dan contoh.
Ketika kita ingin mengukur kemampuan siswa untuk mengaplikasikan (<i>to apply</i>)	Para siswa mengkonstruksi, memakai, menerapkan, mengumpulkan, membuat tabel atau grafik, memberi kontribusi, memberikan ilustrasi, membuat, memamerkan, mengajarkan, menjabarkan, dan mengaplikasikan.	Para siswa akan menghasilkan anantara lain: bangunan, jurnal, dari atau catatan harian, penjelasan secara verbal, model, terjemahan rencana, demo atau pameran.
Ketika kita ingin mengukur kemampuan siswa untuk menganalisis (<i>to analze</i>)	Para siswa diminta untuk membuat abstrak, ringkasan, klasifikasi, diagram, memilah-milah, deduksi, membedakan, membuat kategori, dan membuat	Para siswa akan menghasilkan antara lain: ringkasan, daftar pertanyaan, laporan, grafik, tabel, outline,

B. PEDOMAN EVALUASI

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 pendidikan anak usia dini mengemukakan bahwa tujuan evaluasi penilaian ini disusun dengan acuan dalam pelaksanaan penilaian proses dan hasil belajar sesuai dengan Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini, akan dijelaskan pada dasarnya berikut ini.

a. Tujuan Pedoman Penilaian

Pedoman penilaian hasil belajar ini diperuntukkan bagi:

- a) Pendidik anak usia 4-6 tahun sebagai acuan dalam melaksanakan penilaian proses dan hasil belajar
- b) Pendidik anak usia lahir-4 tahun sebagai referensi yang dipertimbangkan dalam melaksanakan penilaian stimulasi tumbuh kembang anak;
- c) Kepala/pengelola satuan PAUD sebagai acuan dalam merancang dan memantau pelaksanaan penilaian proses dan hasil belajar; dan
- d) Dinas pendidikan atau kantor kementerian agama kabupaten/kota sebagai acuan dalam melaksanakan pemantauan dan pembinaan sesuai dengan kewenangannya.

b. Penilaian

1. Pengertian Penilaian

Berikut adalah pengertian beberapa istilah yang terdapat dalam pedoman ini.

- a) Penilaian proses dan hasil kegiatan belajar PAUD adalah suatu proses mengumpulkan dan mengkaji berbagai informasi secara sistematis, terukur, berkelanjutan, serta menyeluruh tentang pertumbuhan dan perkembangan yang telah dicapai oleh anak selama kurun waktu tertentu.
- b) Penilaian autentik adalah penilaian proses dan hasil belajar untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi sikap (spiritual dan sosial), pengetahuan dan keterampilan yang dilakukan secara berkesinambungan. Penilaian tidak hanya mengukur apa yang diketahui oleh anak, tetapi lebih menekankan mengukur apa yang dapat dilakukan oleh anak.

C. TUJUAN DAN FUNGSI EVALUASI

Penilaian proses dan hasil belajar di PAUD bertujuan untuk:

1. Mendapatkan informasi tentang pertumbuhan dan perkembangan yang telah dicapai oleh anak selama mengikuti pendidikan di PAUD;
2. Menggunakan informasi yang didapat sebagai umpan balik bagi

- pendidik untuk memperbaiki kegiatan pembelajaran dan meningkatkan layanan pada anak agar sikap, pengetahuan, dan keterampilan berkembang secara optimal;
3. Memberikan informasi bagi orang tua untuk melaksanakan pengasuhan di lingkungan keluarga yang sesuai dan terpadu dengan proses pembelajaran di PAUD; dan
4. Memberikan bahan masukan kepada berbagai pihak yang relevan untuk turut serta membantu pencapaian perkembangan anak secara optimal.

Sedangkan fungsi Penilaian kegiatan belajar anak ialah untuk memantau kemajuan belajar, hasil belajar, dan perbaikan hasil kegiatan belajar anak secara berkesinambungan.

D. PRINSIP EVALUASI

Evaluasi/penilaian proses dan hasil belajar anak di PAUD berdasarkan pada prinsip-prinsip sebagai berikut.

1. Mendidik: Proses dan hasil penilaian dapat dijadikan dasar untuk memotivasi, mengembangkan, dan membina anak agar tumbuh dan berkembang secara optimal.
2. Berkesinambungan: Penilaian dilakukan secara terencana, bertahap, dan terus menerus untuk mendapatkan gambaran tentang pertumbuhan dan perkembangan anak.
3. Objektif: Penilaian didasarkan pada prosedur dan kriteria yang jelas, tidak dipengaruhi subjektivitas penilai.
4. Akuntabel: Penilaian dilaksanakan sesuai dengan prosedur dan kriteria yang jelas serta dapat dipertanggungjawabkan.
5. Transparan: Penilaian dilaksanakan sesuai dengan prosedur dan hasil penilaian dapat diakses oleh orang tua dan semua pemangku kepentingan yang relevan.
6. Sistematis: Penilaian dilakukan secara teratur dan terprogram sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan anak dengan menggunakan berbagai instrumen.

7. Menyeluruh: Penilaian mencakup semua aspek pertumbuhan dan perkembangan anak baik sikap, pengetahuan maupun keterampilan.
8. Bermakna: Hasil penilaian memberikan informasi yang bermanfaat bagi anak, orangtua, pendidik, dan pihak lain yang relevan.

E. LINGKUP DAN MEKANISME EVALUASI

Penilaian proses dan hasil kegiatan belajar anak mencakup semua aspek perkembangan yang dirumuskan dalam kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Sedangkan mekanisme penilaian pendidikan anak usia dini pada kurikulum 2013, yaitu:

- 1) Penilaian proses dan hasil kegiatan belajar PAUD dilaksanakan oleh pendidik pada satuan PAUD.
- 2) Teknik dan Instrumen Penilaian
 Teknik dan instrumen yang digunakan untuk penilaian kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan adalah sebagai berikut.
 - a) Pengamatan atau observasi merupakan teknik penilaian yang dilakukan selama kegiatan pembelajaran baik secara langsung maupun tidak langsung dengan menggunakan lembar observasi, catatan menyeluruh atau jurnal, dan rubrik.

Tabel. 11
Contoh Format Observasi Anak

Menjawab pertanyaan tentang keterangan/ informasi	1. Lancar 2. Benar	Menjawab dengan lancar dan benar
Bernyanyi dengan irama sederhana	1. Lancar 2. Ceria	Bernyanyi dengan lancar dan ceria
Membaca doa belajar	1. Lancar 2. Benar	Anak berdoa lancar dan benar

- b) Percakapan merupakan teknik penilaian yang dapat digunakan baik pada saat kegiatan terpimpin maupun bebas.

Tabel. 12
Format Percakapan Anak

	KEGIATAN	ASPEK YANG DIAMATI	HASIL PENGAMATAN
KEGIAT	Anak memberikan komentar tentang gambar yang diamati	1. Spontan 2. Lancar	Anak memberikan komentar yang spontan dan lancar
Berbaris Sebelum Masuk Kelas	1. Tertib 2. Rapi	Anak berbasis dengan tertib dan rapi	
Mengucapkan salam	1. Mengucapkan salam dengan lancar 2. Mengucapkan salam dengan lancar setelah di sapa guru	Mengucapkan salam dengan lancar dan spontan	
Menjawab pertanyaan tentang keterangan/ informasi	1. Lancar 2. Benar	Menjawab dengan lancar dan benar	
Bernyanyi dengan irama sederhana	1. Lancar 2. Ceria	Bernyanyi dengan lancar dan ceria	
Membaca doa belajar	1. Lancar 2. Benar	Anak berdoa lancar dan benar	

a pemberian tertentu baik sendiri maupun

Tabel. 13
Format Penugasan Anak

KEGIATAN PEMBELAJARAN	ASPEK YANG DIAMATI		HASIL PENGAMATAN			
			BM	MB	BSH	BSB
Menghitung gambar alat-alat yang digunakan guru dalam bekerja	Menghubungkan lambang bilangan dengan alat-alat pekerjaan guru	a. Benar b. Bersih c. Garis lurus	0	1	1,2	1,2,3

Ket : BM : Belum Muncul
 MB : Mulai Berkembang
 BSH : Berkembang Sesuai Harapan
 BSB : Berkembang Sangat Baik

- d) Unjuk kerja merupakan teknik penilaian yang melibatkan anak dalam bentuk pelaksanaan suatu aktivitas yang dapat diamati.

Tabel. 14
Format Unjuk Kerja Anak

KEGIATAN PEMBELAJARAN	ASPEK YANG DIAMATI	HASIL PENILAIAN			
		BM	MB	BSH	BSB
Praktik sholat	1. Benar 2. Lancar 3. Tertib	0	2	1,2	1,2,3

Ket: BM : Belum Muncul
 MB : Mulai Berkembang
 BSH : Berkembang Sesuai Harapan
 BSB : Berkembang Sangat Baik

- e) Penilaian hasil karya merupakan teknik penilaian dengan melihat produk yang dihasilkan oleh anak setelah melakukan suatu kegiatan.

Tabel. 15
Format Hasil Karya Anak

KEGIATAN PEMBELAJARAN	ASPEK YANG DIAMATI	ASPEK YANG DINILAI	HASIL PENGAMATAN			
			BM	MB	BSH	BSB
Menggambar bebas alat-alat yang digunakan guru dalam bekerja	Menggambar dengan pensil atau krayon	1. Bersih 2. Rapi 3. Kejelasan gambar	0	1	1,2	1,2,3

Ket : BM : Belum Muncul
 MB : Mulai Berkembang
 BSH : Berkembang Sesuai Harapan
 BSB : Berkembang Sangat Baik

- f) Pencatatan anekdot merupakan teknik penilaian yang dilakukan dengan mencatat sikap dan perilaku khusus pada anak ketika suatu peristiwa terjadi secara tiba-tiba/insidental baik positif maupun negatif.
- g) Portofolio merupakan kumpulan atau rekam jejak berbagai hasil kegiatan anak secara berkesinambungan atau catatan pendidik tentang berbagai aspek pertumbuhan dan perkembangan anak sebagai salah satu bahan untuk menilai kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Tabel. 16
Format Fortofolio Anak

NO	PENINGKATAN	HASIL PENILAIAN			
		BM	MB	BSH	BSB
1	Keserasian warna	Tidak serasi	Kurang serasi	Serasi	Sangat serasi
2	Kebersihan	Banyak bekas dihapus	Kurang bersih	Bersih	Sangat bersih
3	Kerapian	Tidak rapi	Kurang rapi	Rapi	Sangat rapi

Ket : BM : Belum Muncul
 MB : Mulai Berkembang
 BSH : Berkembang Sesuai Harapan
 BSB : Berkembang Sangat Baik

F. WAKTU DAN PENGOLAHAN EVALUASI

Evaluasi/penilaian dilakukan mulai dari anak datang di satuan PAUD, selama proses pembelajaran, saat istirahat, sampai anak pulang. Hasil penilaian dapat dirangkum dalam kurun waktu harian, mingguan atau bulanan. Sedangkan pengolahan penilaian meliputi:

- 1) Penilaian proses dan hasil belajar anak dimasukkan ke dalam format yang disusun oleh pendidik setiap selesai melakukan kegiatan.
- 2) Catatan penilaian proses dan hasil belajar perkembangan anak dimasukkan ke dalam format rangkuman penilaian mingguan atau bulanan untuk dibuat kesimpulan sebagai dasar laporan perkembangan anak kepada orang tua.

G. PELAPORAN PENCAPAIAN HASIL PERKEMBANGAN DAN PERTUMBUHAN ANAK

- 1) Pelaporan adalah kegiatan mengomunikasikan hasil penilaian tentang tingkat pencapaian perkembangan anak baik secara psikis maupun fisik yang dilakukan secara berkala oleh pendidik. Apabila terdapat pertumbuhan dan perkembangan yang tidak biasa pendidik dapat berkonsultasi ke ahli yang relevan.
- 2) Bentuk pelaporan berupa deskripsi pertumbuhan fisik dan perkembangan kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan anak yang dilaporkan kepada orang tua dilengkapi dengan lampiran hasil portofolio.
- 3) Teknik pelaporan dilakukan dengan cara bertatap muka dengan orang tua untuk menjelaskan hasil penilaian anak.
- 4) Pelaporan secara tertulis diberikan kepada orang tua minimal sekali untuk setiap 6 bulan, sedangkan pelaporan secara lisan dapat diberikan sesuai kebutuhan.

H. PENILAIAN PROSES DAN HASIL BELAJAR

Pada anak usia lahir-4 tahun dapat dilakukan secara lebih fleksibel dalam hal lingkup yang dinilai, teknik dan instrumen, waktu, pengolahan, dan pelaporan penilaian.

I. PIHAK YANG TERLIBAT DALAM EVALUASI

Pihak-pihak yang terlibat dalam Evaluasi/penilaian antara lain :

- 1) Pendidik;
- 2) Kepala/pengelola satuan PAUD; dan
- 3) Pihak lain yang relevan.

BAB X

PENUTUP

DAFTAR PUSTAKA

A. KESIMPULAN

Pendidikan prasekolah di Indonesia merupakan subsistem dari Sistem Pendidikan Nasional, dari itu pendidikan prasekolah adalah suatu instrument pendukung terhadap tercapainya cita-cita Pendidikan Nasional di Indonesia.

Dalam hal menumbuhkembangkan potensi anak, khususnya bagi anak usia dini hendaknya tetap memperlakukan anak sebagaimana tingkat perkembangannya, sehingga tidak membuat anak merasa terbebani. Karena anak pada usia tersebut umumnya belum dapat belajar dengan serius, mereka lebih cenderung belajar tentang suatu hal melalui bermain. Dengan bermain, anak memiliki kesempatan untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, belajar secara menyenangkan. Selain itu, bermain membantu anak mengenal dirinya sendiri, orang lain dan lingkungan.

Agar anak dapat berkembang dengan baik maka kurikulum perlu dirancang dengan sebaik-baiknya sehingga kebutuhan anak dapat terpenuhi sesuai dengan tahap perkembangannya. Kurikulum tersebut direncanakan dan diorganisasikan sedemikian rupa sehingga dapat membantu anak dalam mengembangkan potensinya secara utuh.

Tidak hanya itu saja, penyajian materi juga hendaknya dikemas secara menarik sehingga secara tidak langsung anak akan antusias dalam mengikuti pelajaran, tidak merasa bosan. Alat permainan edukatif juga menjadi salah satu alternative yang sangat memikat bagi anak, di samping membantu pendidik dalam menjalankan tugas-tugas perkembangan anak. Tetapi, harus tetap diingat bahwa jenis permainan yang diberikan pada anak hendaknya selalu memperhatikan kemampuan, kebutuhan dan tingkat perkembangannya.

- Acuan Menu Pembelajaran Pada Kelompok Bermain, Jakarta: Direktorat Pendidikan Anak Dini Usia Direktorat Jenderal Pendidikan Luar Sekolah dan Pemuda Departemen Pendidikan Nasional, 2002.
- A.Carrol, Jeri, *centers for early learner throught out the year. The ideas for using thematic, integrated units in learning centers for young children*, USA:good apple, 1991.
- Amstrong, Thomas, *Sekolah Para Juara*, Bandung: Mizan Media Utama, 2003.
- Alwisol, *Psikologi Kepribadian Edisi Revisi*, Malang: UMM Press, 2005.
- A.J Romiszowski, *Designing Instructional*, New York: Kogen page, 1981.
- Bahri Djamarah, Saiful, *Psikologi Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2002.
- B. Hurlock, Elizabeth, *Perkembangan Anak, Edisi Enam*, Jakarta; Erlangga, 1997.
- B. Hurlock, Elizabeth, *Perkembangan Anak*, Terjemahan Med Meitasari Tjandrasa Jilid I, Jakarta: Erlangga 1978.
- Brewer, Jo An. 2007, *Early Childhood Education. Sixth Edition*, America: United States.
- Collin, Gillian dan Dixon, Hazel, *Integrated Learning Planned Curriculum Units Bookshelf*. tt.
- Catron, Carol E. dan Allen, Jan, *early childhood curriculum A creative-play model, second edition, merril, an imprint of prentice-hall ipper saddle river; new jersel Columbus, ohio*.
- Craig dan Borba, Michele, *The Good Apple Learning Centers*, USA:Hamilton Press, Inc, 1978.
- Depdiknas, *Pedoman Pelaksanaan Pendidikan Beorientasi Kecakapan Hidup Taman Kanak-Kanak*, Jakarta :Depdiknas, 2005.

- D.Tobea Manager, Richard; *Essentials of Management*, Jilid II, 2000.
- Dick, Walter dan Carey, Lou, *The Systematic Design of Instruction*, USA: Harper Collin Publisher, 1990.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balaipustaka, 1991.
- Day, Barbara, *Early Childhood Education; Develovmental And Experiential Teaching And Learning*, USA: MacMillan college puplishing company, 1999.
- Direktorat Tenaga Teknis, *Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Usia 0-6 Tahun*, Jakarta, Ditjen PLSP-Depdiknas, 2003.
- Dodge, Diane Trister. *The Creative Curriculum for early Childhood*, Washington: D.C. Assocites International, Inc., 1988.
- Dockett, dockett and fleer, Marilyn, *Play ang pedagogy in early childhood bending the rules*, Australia: thomson learning, 2002.
- E Bell, Margaret, *Belajar Dan Membelajarkan Penerjemah Munandir*, Jakarta: Rajawali, 1991.
- E Berk, Laura, *Child Development Seventh Edition*, Boston; Pearson and edition, 2006.
- E Papilaya, Diane, *A Child World Infancy Through Adolescence*, New York: Mc Graw Hill, 1982.
- Bell Gredler, Margaret, *Belajar dan Membelajarkan*, Jakarta: Rajawali, 1991.
- E.Slavin, Robert, *Psikologi Pendidikan Teori dan Praktik Edisi Ke-Delapan*, Penerjemah Marianto Samosir, Jakarta; PT. Indeks, 2008.
- Bell Gredler, Margaret, *learning and Instruction theory Into Practice*, Terjemahan Munandir, Jakarta: CV. Rajawali Pers, 1991.
- E Berk, Laura, *Child Development Seventh Edition*, Boston; Pearson and Edition, 2006.
- Fogarty, Robin, *How to Integrate the Curricula*, Palatitine: IRI/Skylight Training and Publishing, Inc, 1991.
- F.J. Monks. dkk, *Psikologi Perkembangan Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya*, Gadjah Mada University Press, 2004.
- F.J. Monks dan Raditono, *Knoers Siti Rahayu, Pikologi Perkembangan Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya*, Yogyakarta: UGM Press, 2004.

- Grend design Program Pendidikan Anak Usia Dini Non Formal Tahun 2007-2015*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Luar Sekolah Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, 2007.
- Gonzalez-Mena, Janet, *Foundations of Early Childhood Education Teaching Children in A Diverse Society*, Published Megraw-Hill Companies, Inc. 2005.
- Gafur, Abdul, *Desain Intruksional*, Solo: Tiga Serangkai, 1984.
- Hakam, Abdul dan Tim, *Perancangan Desain Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Yayasan Pendidikan UT, 2003.
- Hadimiarso, Yusuf, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, Jakarta: Pustekom Diknas, 2005.
- Herawati, Netty, *Buku Pendidik Pendidikan Anak Usia Dini*, Pekan Baru, 2005.
- Isbel, Rebecca, *The Complete Learning Center Book*, Beltsville, Maryland; Gryphon House, 1995.
- Jamaris, Martini, "Pembelajaran tematik" Makalah tidak diterbitkan disampaikan pada seminar nasional dan workshop "Pembelajaran tematik", Medan: Universitas Negeri Medan, 25 Agustus 2000.
- _____, *Perkembangan dan Pengembangan anak Usia Taman Kanak-kanak*, Jakarta: Grasindo, 2005.
- _____, Martini, *Perkembangan Dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak Pedoman Bagi Orang Tua Dan Guru*, Jakarta: Grasindo, 2006.
- Johson, J. E; Christie, J.F jawkey., T.D. *Play and early Childhood Development*, New York; Longman, An imprint of Addison Wesley longman, 1999,
- Jo An, Brewer, *Early Childhood Education. Sixth Edition*, America: United States, 2007.
- Masganti Sit, 2014, *Psikologi Agama*, Medan: Perdana Pupliching.
- Megawangi, Ratna, *Pendidikan 9 Pilar Karakter*, Jakarta: Indonesia Heritage Foundation, 2003.
- _____, dkk, *Pendidikan Holistik*, Jakarta: Indonesia Heritage Foundation, 2005.
- Modul Sosialisasi PADU, *Direktorat pendidikan anak usia dini*, 2004.

- M. Gagne, Robert dan J. Brings, Lislle, *Principles of Instructional Design*, New York :Rinehart and Winston, 1979.
- M.Drake, Susan, *Creating Standards-Based Integrated Curriculum*, California: Corwin Press, Inc. 2007.
- Mangoenprasodjo, A. Setiono dan Nur Hayati, Sri, *Anak Masa Depan Dengan Multi Intelegensi*, Yogyakarta:Pradipta Piplishing, 2005.
- Modul Pembuatan Dan Penggunaan APE (Alat Permainan Edukatif) Anak Usia 0-3 Tahun, Jakarta; Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Luar Sekolah Dan Pemuda Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini Usia, 2003.
- Moeslichtoen, *Metode Pengajaran Ditaman Kanak-Kanak*, Jakarta: Rineka Cipta, 2004.
- Musfiroh, Tadkiroatun, *Cerdas Melalui Bermain*, Jakarta: Grasindo, 2008.
- _____, *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*, Jakarta: Universitas Terbuka, 2008.
- Megawangi, Ratna, *Pendidikan Yang Patut dan Menyenangkan Penerapan Teori Developmentally Appropriate Practices*, Jakarta: IHF, 2005.
- _____, *Pendidikan karakter Solusi yang Tepat untuk Membangun Bangsa*, Jakarta: Indonesia Heritage Foundations, 2007.
- Nurani Sujiono, Yuliani, *Buku Ajar Konsep Dasar Penddiikan Anak Usia Dini*, Universitas Negeri Jakarta, 2007.
- Nata, Abudin, *Akhlak Tasawwuf*, Jakarta: PT Raja Grafindo, 2002.
- Pedoman Penerapan Pendekatan Beyond Centers And Circle Time (BCCT) (Pendekatan Sentra Dan Lingkaran Dalam Pendidikan Anak Usia Dini), Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2006.
- Pedoman Teknis Penyelenggaraan Taman Penitipan Anak, Jakarta; Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini Direktorat Jenderal Pendidikan Non Formal Dan Informal Kementrian Pendidikan Nasional, 2010.
- Papalia, Old, dan Feldman, *Human Development*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008.
- Patmonodewo, Soemiarti, *Pendidikan Anak Prasekolah*, Jakarta: Rineka Cipta, 2003.

- _____, *Pendidikan Anak Prasekolah*, Jakarta: Rineka Cipta, 2003.
- Dockett Sue dan Flerr Marilyn, *Play and Pedagogy In Early Childhood Bending The Rules*, Australia: Thomson, 2002.
- Peluang dan Tantangan Pendidikan Anak Usia Dini, (Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Luar Sekolah Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, 2005.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor. 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini
- Pedoman Penerapan Pendekatan”Beyond Centers And Circle Time (BCCT)”(Pendekatan Sentra Dan Lingkaran) Dalam Pendidikan Anak Usia Dini, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2006.
- R. Covey, Stephen 8 *Kebiasaan Manusia Yang Sangat Efektif* Alih Bahasa Budijanto, Jakarta: Bina rupa Aksara, 1994.
- Rohde, B, dkk, 1991, *Teaching Young Children Using Themes*, America: Good Year Books.
- Susana, Tjipto, *Kemandirian Awal dari Kematangan*, Jakarta: Familia, Edisi 12, Oktober 2004.
- Sunar Astuti, Ratri, *Kiat Mengembangkan Kemandirian Pada Anak*, Familia, Edisi 12, Oktober 2004.
- Sekilas Taman Penitipan Anak, Direktorat Pendidikan Anak Dini Usia Direktorat Jenderal Pendidikan Luar Sekolah Dan Pemuda Departemen Pendidikan Nasional, 2004.
- Sjarkawi, Bumi Aksara, *Pembentukan Kepribadian Anak*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2006.
- Smith et.al dalam Jhonson, J.E. et.al, *Play And Early Chilhood Development*, New York: Addison Wesley Longman, 1999.
- Suyanto, Slameto, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Hukayat PUBLISHING, 2003.
- _____, *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Hikayat PUBLISHING, 2005.
- Soegeng, Santoso, *Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta :Citra Pendidikan, 2002.

- Seefeldt, Carol, dan Barbour, Nita, *Early Childhood Education*, New York: Merrill Publishing Company, 1994.
- S. Suriasumantri, Jujun, *Berfikir System; Konsep, Penerapan Tegnologi Dan Strategi Implementasi*, Jakarta FPS IKIP Jakarta, tanpa tahun.
- Syafaruddin, dkk, *Modul Pendidikan Dan Latihan Profesi Guru*, Jakarta: Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Sumatera Utara, 2012.
- Suratno, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan Dan Ketenagaan Perguruan Tinggi, 2005.
- Snelbecker, Glenn, *Learning Theory, Instructional Theory, And Psycho-Educational Design*, USA:McGraw-Hill, Inc, 1984.
- Thomas, M. Duffy, & David, H. Jonassea. *Constructivism and the technology of instruction*, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Publisher, 1992.
- Tedjasaputra, Mayke S., *Bermain, Mainan Dan Permainan Untuk Pendidikan Usia Dini*, Jakarta, 2001.
- Musfiroh, Tadkiroatun, *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*, Jakarta: Universitas Terbuka, 2008|.
- Masganti Sit, 2014, *Psikologi Agama*, Medan: Perdana Puplishing.
- Undang-Undang Republik Indonesia No.20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Jakarta: Eka Jaya, 2003.
- Sanjaya, Wina, *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standart Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana, 2008.
- W. Santrock, John, *Life-Span Development (Perkembangan Masa Hidup)*, Alih bahasa oleh Ahmad Chusairi, Jakarta: Penerbit Erlangga, 2002.
- Winkel, W.S, *Psikologi Pengajaran* , Yogyakarta; Media Abadi, 2004.
- Yulaelawati, Ella, *Kurikulum Dan Pembelajaran Filosofi Teori Dan Aplikasi*, Bandung, Pakar Raya, 2004.
- Yusup LN, *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*, Bandung: Remaja Rosdakarya, Bandung, 2000.
- Zainsyah, dkk, *Model-Model Mengajar*, Bandung: CV Diponogoro, 1990.