



MODUL
PENGEMBANGAN KEPROFESIAN
BERKELANJUTAN
TERINTEGRASI PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER

BIDANG TAMAN KANAK-KANAK
KELOMPOK KOMPETENSI B

PEDAGOGIK:

Teori Bermain Anak Usia Dini

PROFESIONAL:

Merancang Kegiatan Bermain Di TK

Tim Penulis

Dr. Eman Suparman., MM; 081394052678; suparman0857@tkplb.org
Dra. Dewi Agustini., MM; 087823222390; iwed_65@yahoo.com

Penelaah

Dr. Putu Aditya Antara, S.Pd., M.Pd; 087863031350;
putu.aditya.antara@gmail.com

Ilustrator

Eko Haryono, M.Pd; 087824751905; haryono_eko76@yahoo.com

Cetakan Pertama, 2016

Cetakan Kedua, 2017

Copyright© 2017

Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Bidang Taman Kanak-kanak & Pendidikan Luar Biasa, Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan.

Hak cipta dilindungi Undang-undang

Dilarang mengcopy sebagian atau keseluruhan isi buku ini untuk kepentingan komersial tanpa izin tertulis dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.



KATA SAMBUTAN

Peran guru profesional dalam proses pembelajaran sangat penting sebagai kunci keberhasilan belajar siswa. Guru profesional adalah guru yang kompeten membangun proses pembelajaran yang baik sehingga dapat menghasilkan pendidikan yang berkualitas dan berkarakter prima. Hal tersebut menjadikan guru sebagai komponen yang menjadi fokus perhatian Pemerintah maupun pemerintah daerah dalam peningkatan mutu pendidikan terutama menyangkut kompetensi guru.

Pengembangan profesionalitas guru melalui Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan merupakan upaya Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melalui Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan dalam upaya peningkatan kompetensi guru. Sejalan dengan hal tersebut, pemetaan kompetensi guru telah dilakukan melalui Uji Kompetensi Guru (UKG) untuk kompetensi pedagogik dan profesional pada akhir tahun 2015. Peta profil hasil UKG menunjukkan kekuatan dan kelemahan kompetensi guru dalam penguasaan pengetahuan pedagogik dan profesional. Peta kompetensi guru tersebut dikelompokkan menjadi 10 (sepuluh) kelompok kompetensi. Tindak lanjut pelaksanaan UKG diwujudkan dalam bentuk pelatihan guru paska UKG pada tahun 2016 dan akan dilanjutkan pada tahun 2017 ini dengan Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan bagi Guru. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kompetensi guru sebagai agen perubahan dan sumber belajar utama bagi peserta didik. Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan bagi Guru dilaksanakan melalui tiga moda, yaitu: 1) Moda Tatap Muka, 2) Moda Daring Murni (online), dan 3) Moda Daring Kombinasi (kombinasi antara tatap muka dengan daring).

Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan (PPPPTK), Lembaga Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Kelautan Perikanan Teknologi Informasi dan Komunikasi (LP3TK KPTK) dan Lembaga Pengembangan dan Pemberdayaan Kepala Sekolah (LP2KS) merupakan Unit Pelaksana Teknis di lingkungan Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan yang bertanggung jawab dalam mengembangkan perangkat dan melaksanakan peningkatan kompetensi guru sesuai bidangnya. Adapun perangkat pembelajaran yang dikembangkan tersebut adalah modul Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan bagi Guru moda tatap muka dan moda daring untuk semua mata pelajaran dan kelompok kompetensi. Dengan modul ini diharapkan program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan memberikan sumbangan yang sangat besar dalam peningkatan kualitas kompetensi guru.

Mari kita sukseskan Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan ini untuk mewujudkan Guru Mulia Karena Karya.

Jakarta, April 2017

Direktur Jenderal Guru dan Tenaga
Kependidikan,



Sumarna Surapranata, Ph.D.

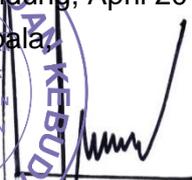
NIP 195908011985031002

KATA PENGANTAR

Kebijakan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dalam meningkatkan kompetensi guru secara berkelanjutan, diawali dengan pelaksanaan Uji Kompetensi Guru dan ditindaklanjuti dengan Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan. Untuk memenuhi kebutuhan bahan ajar kegiatan tersebut, Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Taman Kanak-Kanak dan Pendidikan Luar Biasa (PPPPTK TK dan PLB), telah mengembangkan Modul Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Bidang Taman Kanak-kanak yang terintegrasi Penguatan Pendidikan Karakter dan merujuk pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini.

Kedalaman materi dan pemetaan kompetensi dalam modul ini disusun menjadi sepuluh kelompok kompetensi. Setiap modul meliputi pengembangan materi kompetensi pedagogik dan profesional bagi guru Taman Kanak-kanak. Judul-judul modul yang disusun sebagai berikut; (1) Karakteristik Anak Usia Dini, (2) Teori Bermain dan Merancang Kegiatan Bermain di Taman Kanak-kanak, (3) Kurikulum dan Program Pembelajaran di Taman Kanak-kanak, (4) Penyelenggaraan Kegiatan Pengembangan yang Mendidik, (5) Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi di Taman Kanak-kanak, (6) Media dan Sumber Belajar di Taman Kanak-kanak, (7) Komunikasi Efektif bagi Guru Taman Kanak-kanak, (8) Konsep dan Teknik Penilaian di Taman Kanak-kanak, (9) Penelitian Tindakan Kelas dan Pemanfaatan PTK dalam Pengembangan Anak di Taman Kanak-kanak, (10) Layanan Bantuan Peserta Didik dan Pengembangan Profesi Guru.

Kami berharap modul yang disusun ini dapat menjadi bahan rujukan utama dalam pelaksanaan Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Bidang Taman Kanak-kanak. Untuk pengayaan materi, peserta disarankan untuk menggunakan referensi lain yang relevan. Kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berperan aktif dalam penyusunan modul ini.

Bandung, April 2017
Kepala

Drs. Sam Yhon, M.M.
NIP. 195812061980031003



PPPPTK TK DAN PLB BANDUNG
© 2017





DAFTAR ISI

| | |
|---|------------|
| KATA SAMBUTAN | iii |
| KATA PENGANTAR..... | v |
| DAFTAR ISI | vii |
| DAFTAR TABEL | ix |
| DAFTAR GAMBAR | xi |
| PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang..... | 1 |
| B. Tujuan..... | 4 |
| C. Peta Kompetensi..... | 5 |
| D. Ruang Lingkup..... | 6 |
| E. Saran Cara Penggunaan Modul | 7 |
| KOMPETENSI PEDAGOGIK: TEORI BERMAIN ANAK USIA DINI | 9 |
| KEGIATAN PEMBELAJARAN 1 | 11 |
| TEORI BERMAIN DAN PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI BERDASARKAN KONSEP BARAT, TIMUR, DAN AGAMA..... | 11 |
| A. Tujuan | 11 |
| B. Indikator Pencapaian Kompetensi | 11 |
| C. Uraian Materi | 11 |
| D. Aktivitas Pembelajaran | 37 |
| E. Latihan/Kasus/Tugas | 37 |
| F. Rangkuman | 38 |
| G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut | 40 |
| KEGIATAN PEMBELAJARAN 2 | 41 |
| PENERAPAN TEORI BERMAIN DAN PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI BERDASARKAN KONSEP BARAT, TIMUR, DAN AGAMA | 41 |
| A. Tujuan | 41 |
| B. Indikator Pencapaian Kompetensi | 41 |
| C. Uraian Materi | 41 |
| D. Aktivitas Pembelajaran | 51 |
| E. Latihan/Kasus/Tugas | 51 |
| F. Rangkuman | 52 |

| | |
|---|------------|
| G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut | 53 |
| KOMPETENSI PROFESIONAL: MERANCANG KEGIATAN | |
| BERMAIN DI TK | 55 |
| KEGIATAN PEMBELAJARAN 3 | 57 |
| PENDEKATAN, STRATEGI, METODE DAN TEKNIK BERMAIN | |
| SAMBIL BELAJAR DENGAN BERBAGAI PERKEMBANGAN ANAK | |
| USIA DINI | 57 |
| A. Tujuan | 57 |
| B. Indikator Pencapaian Kompetensi | 57 |
| C. Uraian Materi | 57 |
| D. Aktivitas Pembelajaran | 100 |
| E. Latihan/Kasus/Tugas | 100 |
| F. Rangkuman | 101 |
| G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut | 102 |
| KEGIATAN PEMBELAJARAN 4 | 105 |
| STRATEGI PENERAPAN BERMAIN UNTUK MENGEMBANGKAN | |
| ASPEK PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI | 105 |
| A. Tujuan | 105 |
| B. Indikator Pencapaian Kompetensi | 105 |
| C. Uraian Materi | 106 |
| D. Aktivitas Pembelajaran | 138 |
| E. Latihan/Kasus/Tugas | 138 |
| F. Rangkuman | 139 |
| G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut | 141 |
| EVALUASI | 143 |
| KUNCI JAWABAN EVALUASI | 151 |
| PENUTUP | 153 |
| DAFTAR PUSTAKA | 155 |
| GLOSARIUM | 158 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|-----|
| Tabel 1. 1 Latihan | 38 |
| Tabel 2. 1 Masa Peka Anak Usia Dini Menurut Montessori | 46 |
| Tabel 2. 2 Latihan | 51 |
| Tabel 3. 1 Proses Pembelajaran dengan Membangun Saintifik | 75 |
| Tabel 3. 2 Rancangan penerapan pengembangan moral dan nilai agama melalui pelaksanaan kegiatan metode Karya Wisata | 101 |
| Tabel 4. 1 Macam-macam Sentra..... | 121 |
| Tabel 4. 2 Rancangan pelaksanaan kegiatan dengan contoh lain | 139 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 1. 1 Ki Hajar Dewantara..... | 11 |
| Gambar 1. 2 John Dewey..... | 14 |
| Gambar 1. 3 Friederich Fröebel | 17 |
| Gambar 1. 4 Maria Montessori | 21 |
| Gambar 1. 5 Jean Piaget..... | 24 |
| Gambar 1. 6 Lev Semyonovich Vygotsky | 27 |
| Gambar 1. 7 Abdullah Nasheh Ulwan..... | 30 |
| Gambar 1. 8 Ibn Qayyim Al-Jauziyyah | 34 |
| Gambar 3. 1 Anak Belajar secara Bertahap..... | 58 |
| Gambar 3. 2 Anak Cara Berpikirnya Khas | 58 |
| Gambar 3. 3 Percobaan Efek Bunyi dengan Menggunakan Botol | 58 |
| Gambar 3. 4 Anak Belajar Satu Sama Lain dalam Lingkungan Sosial | 59 |
| Gambar 3. 5 Anak Belajar sambil Bermain..... | 59 |
| Gambar 3. 6 Piramid Hierarki Maslow | 60 |
| Gambar 3. 7 Anak Belajar sambil Bermain..... | 61 |
| Gambar 3. 8 Stimulasi Kecerdasan Anak sejak dini..... | 61 |
| Gambar 3. 9 Lingkungan yang Kondusif Menarik Minat Anak | 62 |
| Gambar 3. 10 Mengamati Proses Tumbuhan | 67 |
| Gambar 3. 11 Menanya dalam Proses Pendekatan Sainifik | 67 |
| Gambar 3. 12 Mengumpulkan Informasi dalam Proses Pendekatan Sainifik | 68 |
| Gambar 3. 13 Mengasosiasi dalam Proses Pendekatan Sainifik | 69 |
| Gambar 3. 14 Mengkomunikasikan dalam Proses Pendekatan Sainifik | 70 |
| Gambar 3. 15 Benda-benda Bergerak | 71 |
| | |
| Gambar 3. 16 Benda Cair..... | 71 |
| Gambar 3. 17 Tenggelam dan Terapung..... | 72 |
| Gambar 3. 18 Timbangan (Neraca)..... | 72 |
| Gambar 3. 19 Bermain Gelembung Sabun | 73 |
| Gambar 3. 20 Benda Lenting..... | 73 |
| Gambar 3. 21 Hewan Peliharaan..... | 74 |
| Gambar 3. 22 Bercerita | 77 |
| Gambar 3. 23 Demonstrasi..... | 78 |
| Gambar 3. 24 Bercakap-cakap | 81 |
| Gambar 3. 25 Pemberian Tugas..... | 83 |

| | |
|--|------------|
| Gambar 3. 26 Sosio- drama | 85 |
| Gambar 3. 27 Karya Wisata | 88 |
| Gambar 3. 28 Proyek..... | 90 |
| Gambar 3. 29 Eksperimen | 93 |
| Gambar 3. 30 Bermain eksplorasi | 96 |
| Gambar 3. 31 Bermain Energetik..... | 97 |
| Gambar 4. 1 Anak sedang Melakukan Aktivitas..... | 106 |
| Gambar 4. 2 Model Sudut-sudut Kegiatan..... | 114 |
| Gambar 4. 3 Posisi Lingkaran pada Model Sentra..... | 121 |

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Salah satu kompetensi yang harus dikuasai Guru Taman Kanak-kanak yang tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007 adalah menguasai karakteristik peserta didik pada aspek fisik, moral, sosial, kultural, emosional, dan intelektual. Tuntutan kompetensi ini mengharuskan guru untuk mempelajari, memahami, dan mampu mengimplementasikan Teori Bermain dan Merancang Kegiatan Bermain di TK. Oleh karena itu, kajian terhadap dasar-dasar pendidikan anak usia dini, khususnya anak usia 4-6 tahun menjadi sangat penting dan strategis bagi guru Taman Kanak-kanak (TK) maupun Pendidik Anak Usia Dini (PAUD) secara keseluruhan.

Kajian tentang Teori Bermain dan Merancang Kegiatan Bermain di TK., menjadi landasan bagi upaya perolehan berbagai kompetensi pendidik lainnya. Hal ini dilandasi oleh pemikiran bahwa untuk dapat mengelola pembelajaran di TK, maka penguasaan guru tentang karakteristik peserta didik menjadi syarat mutlak. Modul ini dalam prakteknya tidak hanya digunakan dalam proses pelatihan tatap muka, akan tetapi juga digunakan sebagai bahan belajar mandiri bagi para peserta.

Modul dengan topik Teori Bermain dan Merancang Kegiatan Bermain di TK merupakan salah satu dari sepuluh modul yang disajikan pada Program Guru Pembelajar. Secara lengkap kesepuluh modul yang dimaksud adalah:

1. Deteksi TumbuhKembang Anak Usia Dini
2. Teori Bermain dan Perkembangan Anak TK
3. Kurikulum dan Program Pembelajaran di TK
4. Strategi Pengembangan dan Pembelajaran di TK
5. Teknologi Informasi dalam Pembelajaran di TK

6. Media Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak
7. Komunikasi yang Efektif bagi guru TK
8. Penilaian di Taman Kanak-Kanak
9. Penelitian Tindakan Kelas (PTK)
10. Penilaian Kinerja Guru dan Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (PKB) Bagi Guru TK

Modul ini terdiri dari dua kegiatan kompetensi pedagogik dan professional dengan empat Kegiatan Pembelajaran, yaitu Kegiatan Pembelajaran ke satu; Teori Bermain dan Perkembangan Anak Usia Dini Berdasarkan Konsep Barat, Timur dan Agama, Kegiatan Pembelajaran ke dua; Penerapan teori Bermain dan Perkembangan Anak Usia Dini Berdasarkan Konsep Barat, Timur, dan Agama, untuk kompetensi pedagogik (Teori Bermain Anak Usia Dini). Sedangkan Kegiatan Pembelajaran ke tiga: Pendekatan metode dan teknik bermain sambil belajar dengan berbagai perkembangan anak usia, dan Kegiatan Pembelajaran ke empat; Strategi penerapan bermain untuk mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini, untuk kompetensi profesional (Merancang Kegiatan Bermain di TK). Pembahasan secara lebih spesifik akan disajikan pada diklat lanjutan khusus perkembangan anak usia dini. Untuk masing-masing materi pokok, akan disajikan latihan, rangkuman, serta evaluasi dan tindak lanjutnya.

Modul ini terintegrasi dengan lima nilai utama penguatan pendidikan karakter yaitu religius, nasionalis, mandiri, gotong royong dan integritas. *Nilai religious* tercermin dalam perilaku melaksanakan ajaran agama dan kepercayaan yang dianut, menghargai perbedaan agama, menjunjung tinggi sikap toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama dan kepercayaan lain, hidup rukun dan damai dengan pemeluk agama lain, perilaku mencintai dan menjaga keutuhan ciptaanNya. Subnilai karakter religius : cinta damai, toleransi, menghargai perbedaan agama, teguh pendirian, percaya

diri, kerjasama lintas agama, antibuli dan kekerasan, persahabatan, ketulusan, tidak memaksakan kehendak, dan melindungi yang kecil dan tersisih.

Nilai Nasionalis, tercermin dalam cara berpikir, bersikap, dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsa, menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya. Subnilai nasionalis antara lain apresiasi budaya bangsa sendiri, menjaga kekayaan budaya bangsa, rela berkorban, unggul dan berprestasi, cinta tanah air, menjaga lingkungan, taat hukum, disiplin, menghormati keragaman budaya, suku, dan agama. Nilai karakter Mandiri, menggunakan segala tenaga, pikiran, waktu untuk merealisasikan harapan, mimpi dan cita-cita. Subnilai kemandirian antara lain : etos kerja (kerja keras), tangguh tahan banting, daya juang, professional, kreatif, keberanian, dan sepanjang hayat.

Nilai Karakter Gotong royong mencerminkan tindakan menghargai, semangat kerjasama, dan bahu membahu menyelesaikan persoalan bersama, memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, bersahabat dengan orang lain dan member bantuan pada mereka yang miskin, tersingkir dan membutuhkan pertolongan. Subnilai gotong royong antara lain menghargai, kerjasama, inklusif, komitmen atas keputusan bersama, musyawarah, mufakat, tolong menolong, solidaritas, empati, anti diskriminasi, anti kekerasan dan sikap kerelawanan. *Nilai Karakter Integritas* merupakan nilai yang mendasari perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan dan pekerjaan, memiliki komitmen dan kesetiaan pada nilai-nilai kemanusiaan dan moral (Integritas moral). Karakter integritas meliputi sikap

tanggungjawab sebagai warga negara, aktif terlibat dalam kehidupan sosial, melalui konsistensi tindakan dan perkataan yang berdasarkan kebenaran. Subnilai integritas antara lain kejujuran, cinta pada kebenaran, setia, komitmen moral, anti korupsi, keadilan, tanggungjawab, keteladanan, menghargai martabat individu (terutama penyandang disabilitas).

Kelima nilai utama di atas pada modul ini terintegrasi pada kegiatan-kegiatan pembelajaran. Diharapkan setelah mempelajari modul ini, kompetensi guru dalam melaksanakan meningkat. Selain itu guru juga mampu mengimplementasikan lima nilai utama tersebut bagi dirinya sendiri maupun memberi penguatan pendidikan karakter bagi seluruh stakeholder di sekolah.

B. Tujuan

Secara umum tujuan yang diharapkan dicapai pada mata diklat ini adalah memahami teori bermain anak usia dini, penerapan teori bermain, merancang kegiatan bermain dan strategi penerapan bermain dengan tanggungjawab dan profesional. Secara lebih spesifik tujuan yang diharapkan dapat dicapai pada mata diklat ini adalah:

1. Memahami teori bermain dan perkembangan anak usia dini berdasarkan konsep Barat, Timur, dan Agama.
2. Menerapkan teori Bermain dan Perkembangan Anak Usia Dini Berdasarkan Konsep Barat, Timur, dan Agama; Menelaah teori pembelajaran dalam konteks bermain dan belajar yang sesuai dengan kebutuhan aspek perkembangan anak usia dini.
3. Menerapkan berbagai pendekatan, strategi, metode, dan teknik bermain sambil belajar yang bersifat holistik yang terkait dengan berbagai bidang pengembangan anak usia dini

4. Strategi Penerapan Bermain untuk Mengembangkan Aspek Perkembangan Anak Usia Dini.

C. Peta Kompetensi

Modul Pembinaan Karir Guru Taman Kanak-kanak Guru Taman Kanak-kanak modul ini, membahas kompetensi pedagogik dan kompetensi profesional, dengan mengintegrasikan lima nilai utama penguatan karakter antara lain; religius, nasionalis, mandiri, gotong royong dan integritas.





D. Ruang Lingkup

Modul ini terdiri dari empat kegiatan pembelajaran, diantaranya:

1. Kegiatan Pembelajaran 1. Teori Bermain dan Perkembangan Anak Usia Dini Berdasarkan Konsep Barat, Timur, dan Agama, yang mencakup:
 - a. Teori bermain dan perkembangan anak usia dini berdasarkan pendapat Ki Hajar Dewantara.
 - b. Teori bermain dan perkembangan anak usia dini berdasarkan pendapat John Dewey, Froebel, Maria Montessori, Piaget dan Vigotsky.
 - c. Teori bermain dan perkembangan anak usia dini berdasarkan pendapat Abdullah Nasheh Ulwan dan Ibnu Qoyyim Al-Jauziyyah (Filsuf Muslim).
2. Kegiatan Pembelajaran 2. Penerapan teori Bermain dan Perkembangan Anak Usia Dini Berdasarkan Konsep Barat, Timur, dan Agama, yang mencakup:
 - a. Penerapan teori bermain dan perkembangan anak usia dini berdasarkan pendapat Ki Hajar Dewantara.
 - b. Penerapan teori bermain dan perkembangan anak usia dini berdasarkan perspektif John Dewey, Froebel, Maria Montessori, Piaget dan Vigotsky.

- c. Penerapan teori bermain dan perkembangan anak usia dini berdasarkan pendapat Abdullah Nasheh Ulwan dan Ibnu Qoyyim Al-Jauziyyah (Filsuf Muslim).
3. Kegiatan Pembelajaran 3. Pendekatan metode dan teknik bermain sambil belajar dengan berbagai perkembangan anak usia dini, yang mencakup:
 - a. Pendekatan saintifik dalam pembelajaran anak usia dini.
 - b. Penerapan metode pembelajaran yang terkait dengan berbagai bidang pengembangan anak usia dini.
 - c. Penerapan teknik bermain sambil belajar yang bersifat holistik yang terkait dengan berbagai bidang pengembangan anak usia dini.
4. Kegiatan Pembelajaran 4. Strategi penerapan bermain untuk mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini, yang mencakup:
 - a. Pendekatan bermain untuk mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini.
 - b. Metode bermain untuk mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini.

E. Saran Cara Penggunaan Modul

Untuk mengoptimalkan pemanfaatan modul ini sebagai bahan pelatihan, beberapa langkah berikut ini perlu menjadi perhatian para peserta pelatihan.

1. Lakukan pengecekan terhadap kelengkapan modul ini, seperti kelengkapan halaman, kejelasan hasil cetakan, serta kondisi modul secara keseluruhan dan profesional
2. Bacalah petunjuk penggunaan modul serta bagian Pendahuluan sebelum masuk pada pembahasan materi pokok.
3. Pelajarilah modul ini secara bertahap dimulai dari Kegiatan Pembelajaran 1 sampai tuntas, termasuk didalamnya latihan dan evaluasi dengan percaya diri sebelum melangkah ke materi pokok berikutnya.
4. Buatlah catatan-catatan kecil jika ditemukan hal-hal yang perlu pengkajian lebih lanjut atau disampaikan dalam sesi tatap muka.
5. Lakukanlah berbagai latihan sesuai dengan petunjuk yang disajikan pada masing-masing materi pokok. Demikian pula dengan kegiatan evaluasi dan tindak lanjutnya.

6. Disarankan tidak melihat kunci jawaban terlebih dahulu agar evaluasi yang dilakukan dapat mengukur tingkat penguasaan peserta terhadap materi yang disajikan.
7. Pelajarilah keseluruhan materi modul ini secara intensif. Modul ini dirancang sebagai bahan belajar mandiri persiapan uji kompetensi.

KOMPETENSI PEDAGOGIK:

TEORI BERMAIN ANAK USIA DINI

KEGIATAN PEMBELAJARAN 1

TEORI BERMAIN DAN PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI BERDASARKAN KONSEP BARAT, TIMUR, DAN AGAMA

A. Tujuan

Setelah mempelajari kegiatan pembelajaran 1 diharapkan Anda dapat memahami teori bermain dan perkembangan anak usia dini berdasarkan konsep Barat, Timur, dan Agama yang terintegrasi dengan pendidikan karakter.

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

Setelah mempelajari Kegiatan Pembelajaran 1 teori bermain dan perkembangan anak usia dini berdasarkan konsep Barat, Timur dan Agama diharapkan Anda dapat:

1. Menguraikan teori belajar Ki Hajar Dewantara sesuai dengan prinsip-prinsip bermain sambil belajar yang mendidik yang terkait dengan berbagai bidang pengembangan di PAUD.
2. Menguraikan teori belajar Piaget, Vigotsky, John Dewey, JJ. Roseau, Frobel, sesuai dengan prinsip-prinsip bermain sambil belajar yang mendidik yang terkait dengan berbagai bidang pengembangan di PAUD.
3. Menguraikan teori belajar Abdullah Nasheh Ulwan, Ibnu Qoyim Aljauziah (Filsuf Muslim) sesuai dengan prinsip-prinsip bermain sambil belajar yang mendidik yang terkait dengan berbagai bidang pengembangan di PAUD.

C. Uraian Materi

1. Teori-teori Bermain dan Perkembangan Anak Usia Dini Berdasarkan Perspektif Ki Hajar Dewantara

Banyak pakar pendidikan di Indonesia yang mempunyai filosofi tentang pendidikan anak usia dini, diantaranya Ki Hadjar Dewantara, KH. Hasyim Asy'arie, KH. Ahmad



Gambar 1. 1
Ki Hajar
Dewantara

Dahlan, HOS Cokroaminoto. Namun dari sekian banyak pakar tersebut, pemikiran Ki Hadjar Dewantara dipandang lebih representatif, oleh karena itu pembahasan di sinihanya mengemukakan pemikiran KiHadjar Dewantara tentang pendidikan anak usia dini. Ki Hadjar Dewantara adalah pionir Pendidikan Nasional yang berasal dari keluarga bangsawan Yogyakarta. Beliau lahir pada tanggal 2 Mei 1889 dengan nama RM. Suwardi Suryaningrat, setelah berumur 40 tahun tepatnya tanggal 25 Februari 1928, ia berganti nama dengan sebutan Ki Hadjar Dewantara. Tentang pendidikan anak usia dini Ki Hadjar Dewantara, memandang bahwa bermain bagi anak merupakan kodrat alam yang memiliki pembawaan masing-masing serta kemerdekaan untuk berbuat serta mengatur dirinya sendiri. Kekuatan kodrati yang ada pada anak ini tiada lain adalah segala kekuatan dalam kehidupan lahir dan batin anak yang ada karena kekuasaan kodrat (karena faktor pembawaan atau keturunan yang ditakdirkan secara ajali). Kodrat anak bisa baik dan bisa juga sebaliknya. Kodrat itulah yang akan memberikan dasar bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Namun, kebebasan dalam bermain itu juga sangat relatif karena dibatasi oleh hak-hak yang patut dimiliki oleh orang lain.

Anak memiliki hak untuk menentukan apa yang baik bagi dirinya sehingga anak patut diberi kesempatan untuk berjalan sendiri dan tidak terus menerus dicampuri atau dipaksa. Guru TK hanya boleh memberi bantuan jika anak menghadapi hambatan yang cukup berat dan tidak dapat diselesaikan. Hal tersebut merupakan cerminan dari semboyan "Tut Wuri Handayani." Selanjutnya, Ki Hadjar Dewantara juga berpandangann bahwa pengajaran harus memberi pengetahuan yang bermanfaat lahir maupun batin serta dapat memberikan kebebasan atau kemerdekaan bagi diri anak. Kebebasan bagi anak melalui kegiatan bermain itu hendaknya diterapkan pada cara berpikir anak, yaitu agar anak tidak selalu diperintahkan atau dicekoki dengan buah pikiran orang lain, tetapi mereka harus dibiasakan untuk mencari serta menemukan sendiri berbagai nilai pengetahuan dan keterampilan dengan menggunakan pikiran dan kemampuannya sendiri.

Atas dasar ini Ki Hadjar Dewantara berpendapat bahwa setiap anak memiliki potensi untuk berkembang sehingga pemberian kesempatan yang luas bagi

anak untuk mencari dan menemukan pengetahuan sangat diperlukan karena, secara tidak langsung akan memberikan peluang bagi potensi anak untuk dapat berkembang secara optimal. Dengan demikian, Ki Hadjar Dewantara memandang bahwa pendidikan anak itu sifatnya hanya sebatas menuntun pertumbuhan dan perkembangan kekuatan-kekuatan kodrati yang dimiliki anak, hal ini berlangsung melalui kegiatan bermain.

Pendidikan sama sekali tidak mengubah dasar pembawaan anak, kecuali memberikan tuntunan agar kodrat-kodrat bawaan anak itu tumbuh dan berkembang kearah yang lebih baik. Dengan demikian, pendidikan anak usia dini berfungsi menuntun anak yang berpembawaan tidak baik menjadi lebih berkualitas lagi disamping untuk mencegah dari segala macam pengaruh yang negatif. Atas dasar ini, tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk menuntun segala kodrati yang ada pada anak agar ia sebagai anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginyadalam kehidupannya.

Selanjutnya salah satu teori pendidikan Ki Hadjar Dewantara yang paling terkenal adalah teori trikon. Ia mengemukakan kebudayaan wajib berlangsung secara terus menerus sebagai suatu rantai yang makin lama makin bertambah panjang. Kebudayaan setiap angkatan merupakan mata rantai penyambung mata rantai yang terdahulu dengan mata rantai yang akan datang. Sehingga kebudayaan wajib berjalan secara kontinyu, maju, dan berkelanjutan. Pendidikan merupakan pusat kebudayaan dan kebudayaan bukan suatu hal yang statis dan tradisional, namun unsur-unsur kebudayaan asing diperhatikan untuk memilih unsur-unsur yang dapat dimasukan ke dalam kebudayaan Indonesia secara selektif. Dalam menilai kebudayaan asing ini, Ki Hadjar Dewantara berpangkal atau berkonsentrasi pada kebudayaan nasional, hal ini sebagai upaya penanaman nilai-nilai nasionalisme sehingga anak merasa bangga dengan bangsa dan negaranya sendiri.

Kebudayaan Indonesia bersama dengan bangsa lain di seluruh dunia membina kebudayaan umat manusia. Kebudayaan dunia terjadi dari perpaduan atau konvergensi kebudayaan bangsa-bangsa. Tiga sikap perilaku dalam teori pendidikan Ki Hadjar Dewantara, adalah

kontinyu, konsentris, konvergensi yang selanjutnya disingkat *Trikon*. Berorientasi pada tempat terlaksananya pendidikan anak usia dini khususnya dan pendidikan pada umumnya, Ki Hadjar Dewantara membagi tiga komponen lingkungan yang berperan dalam pendidikan anak, yaitu :

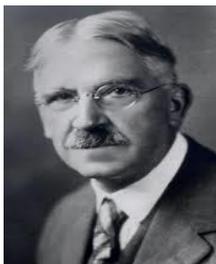
- a. Lingkungan keluarga, yaitu pendidikan yang pertama dan utama yang dilaksanakan oleh anggota keluarga terutama ayah dan ibu.
- b. Lingkungan sekolah, pendidikan yang dilaksanakan setelah keluarga yaitu yang dilaksanakan oleh guru.
- c. Lingkungan masyarakat, tidak dapat dipungkiri anak mempunyai dorongan untuk menjadi anggota dalam lingkungan masyarakat dan lingkungan ini turut mendidik dan membentuk karakter anak.

Ketiga lingkungan ini oleh Ki Hadjar Dewantara disebut sebagai *Tri Pusat Pendidikan*.

2. Teori-teori Bermain dan Perkembangan Anak Usia Dini Berdasarkan Sudut Pandang John Dewey, Froebel, Maria Montessori, Piaget, Vygotsky

Beberapa teori bermain dan perkembangan anak usia dini yang dikemukakan oleh ilmuwan-ilmuwan barat sebagai berikut.

- a. John Dewey (1859-1952)



Gambar 1.2
John Dewey

Dewey adalah teoritikus pendidikan terkemuka abad ke 20 di seluruh universitas Amerika. Ia dilahirkan pada 20 Oktober 1859 di Burlington, Vermont Amerika. Pada awalnya Dewey membentuk kelompok para wali murid yang berminat memasukan anak-anaknya ke sekolah yang

agak berbeda dengan sekolah lain di Chicago. Atas bantuan mereka baik finansial maupun moral, sebuah sekolah dasar mulai didirikan di bawah pengawasan lembaga yang ia pimpin. Sekolah tadi kemudian diberi nama “sekolah percobaan”. Sekolah ini dikenal lebih populer dengan sebutan “Sekolah Dewey”.

Pemikiran Dewey tentang pendidikan pada umumnya dan pendidikan anak pada khususnya tertuang dalam karya monumental yang berjudul *Democracy and Educatian*. Melalui karya ini Dewey menyatakan bahwa

pendidikan adalah rekonstruksi dan reorganisasi pengalaman secara konstan. *“Education is a constant reorganizing or reconstructing of experience”* (Dewey, 1955). Penekanannya pada pengalaman ini menimbulkan konsekuensi teknis dalam formasi akal pikiran. Dia mengatakan bahwa tidak perlu ditanyakan lagi, pendidikan itu adalah formasi akal pikiran.

Namun, perlu diketahui formasi di sini mengandung arti teknis, tergantung pada ide mengenai sesuatu yang berlangsung dari luar. Meyer merangkum prinsip umum dalam pendidikan Dewey sebagai berikut (Meyer, 1949)

- 1) Pendidikan itu adalah hidup, bukan sekedar persiapan untuk hidup.
- 2) Pendidikan adalah perkembangan. Selama perkembangan itu berlangsung, pendidikan juga berlangsung terus.
- 3) Pendidikan adalah rekonstruksi dari sekumpulan pengalaman secara terus menerus.
- 4) Pendidikan adalah proses sosial, dan untuk merealisasikan hal itu sekolah harus berbentuk komunitas demokratis.

Selanjutnya, Dewey berpendapat bahwa sekolah merupakan model masyarakat demokratis dalam bentuk kecil, di mana anak-anak dapat mempraktekan keterampilan yang diperlukan untuk hidup di alam demokratis. Melalui pengalaman-pengalaman itu seorang peserta didik mampu menghadapi dunia luar yang selalu berubah karena realitas itu berubah secara konstan (Dewey, 1950). Teori pendidikan Dewey mengerucut pada aliran filsafat progresivisme yang difokuskan pada sekolah sebagai *child-centered* dan menekankan kurikulum yang mengutamakan aktivitas (*activity-centered curriculum*).

Program sekolah terefleksi dalam kebutuhan dan minat anak. Guru dan murid merencanakan kegiatan belajar secara bersama. Anak-anak adalah peserta belajar yang aktif. Mereka memiliki gagasan untuk meneliti sesuatu dan melaksanakannya secara mandiri atas dorongan dan pengawasan guru (Ellis, 1986). Prinsip-prinsip dasar pendidikan yang progresif menurut Dewey secara singkat dirangkum oleh Kneller sebagai berikut:

- 1) Pendidikan itu seharusnya “kehidupan” itu sendiri bukan persiapan untuk hidup.
- 2) Belajar dikaitkan secara langsung dengan minat anak.

- 3) Belajar melalui pemecahan masalah (*problem solving*) harus didahulukan dari pada pengulangan mata pelajaran secara ketat.
- 4) Peran guru bukan untuk menunjukkan, tetapi untuk membimbing.
- 5) Sekolah harus meningkatkan upaya kerjasama, bukan bersaing.
- 6) Hanya cara demokratislah yang sesungguhnya dapat meningkatkan peran ide dan personalitas anak secara bebas, karena itu diperlukan bagi kondisi pertumbuhan anak yang benar.

Selanjutnya Dewey menekankan sistem belajar melalui kegiatan dan pengajaran anak secara mendalam, sama seperti halnya yang telah dianjurkan oleh Pestalozzi dan Proebel pada abad ke 18. Teori-teori pendidikan Dewey dipopulerkan oleh William Heard melalui *Progreive Eduction Movement*, yang sangat berpengaruh di Amerika maupun di Negara-negara lain. Secara ringkas, teori-teori Dewey adalah sebagai berikut :

- 1) Anak harus benar-benar tertarik pada kegiatan, pengalaman atau pekerjaan yang edukatif.
- 2) Anak harus menemukan dan memecahkan kesukaran atau masalahnya sendiri.
- 3) Anak harus menentukan cara pemecahan masalah yang dihadapi sendiri.
- 4) Anak harus mencoba cara terbaik untuk memecahkan sesuatu melalui penerapan dalam pengalaman, percobaan atau kehidupan sehari-hari.

Dalam proses belajar, setiap anak harus memusatkan perhatiannya pada pemecahan suatu masalah pokok, harus berpandangan luas dan menerima semua sumber informasi atau saran yang masuk akal, harus tetap tertarik pada sesuatu masalah dan mencari cara pemecahannya bukan tertarik pada keuntungan atau kerugian yang akan diperolehnya dan ia harus mau menerima segala akibat dari kesimpulan atau keputusan yang dibuatnya. Dewey yakin bahwa pendidikan umum yang dikelola dengan baik akan dapat memperbaiki suatu masyarakat dan dikatakannya pula bahwa sekolah yang baik harus merupakan miniatur masyarakat.

Pendidikan harus dapat mengembangkan minat maupun kemampuan anak sehingga ia akan berperan serta dengan baik di sekolah atau di masyarakatnya, anak harus menggunakan bangunan, alat-alat, permainan,

pengamatan alam, pengungkapan diri (bukan hanya patuh pada orang lain) dan hasil aktivitas sebagai cara belajar atau pengembangan dirinya. Anak harus mempelajari pranata-pranata sosial dan cara hidup dengan jalan ikut berperan serta dalam sekolah maupun masyarakat. Pendidikan harus menunjang kelangsungan pranata, adat-istiadat, keterampilan dan pengetahuan dari generasi yang satu ke generasi berikutnya.

b. Froebel (1782-1852)



Gambar 1.3
Friederich
Fröebel

Froebel adalah pencetus ide awal sekaligus pelopor tunggal berdirinya *Kindergarten* atau Taman Kanak-kanak (TK) pertama di dunia. Maraknya lembaga-lembaga PAUD di Indonesia, tidak bisa dilepaskan dari pengaruh Froebel, di samping murid-muridnya, Carl Schulz dan Elizabeth Peabody. Froebel dilahirkan pada tanggal 21 april 1762 di Jerman. Sekitar tahun 1800 Froebel mendapat kesempatan untuk memasuki dunia pendidikan, yang selanjutnya mengantarkan ia menjadi seorang pendidik.

Tahun 1807-1810 ia mendapat kesempatan mendidik tiga anak laki-laki, ia juga berkesempatan mengunjungi sekolah Pestalozzi di Yverdon. Dari kunjungan inilah pemikiran-pemikiran Froebel banyak dipengaruhi oleh Pestalozzi.

Pada tahun 1816, Froebel berkesempatan untuk mendirikan lembaga pendidikan yang dimulai dengan lima orang anak dan kemudian mencapai 56 orang. Dua orang yang membantu Froebel adalah Middendorf dan Langenthal. Kegiatan pendidikannya sempat mundur dan muncul lagi tahun 1837. Selanjutnya beliau mulai memberi nama sekolahnya dengan sebutan *Kindergarten*. Disamping itu juga beliau melatih anak-anak perempuan untuk menjadi guru *Kindergarten* dan beliau selalu memikirkan bagaimana cara-cara mendidik anak-anak usia 3-7 tahun secara tepat. Lingkungan terutama tumbuh-tumbuhan, maka Froebel meluaskan prinsip Evaluasi Organik, yaitu adanya integrasi yang fungsional antara pikiran dan suasana fisik. Artinya, dalam membuat suatu produk, maka ingatan, khayalan, persepsi, kemauan, dan perasaan bekerjasama dengan saraf otak, otot tubuh, dan panca indera. Berdasarkan adanya integrasi fungsional tersebut, bagi Froebel, tujuan

pendidikan yang pertama adalah aktivitas dan produktivitas (Aswardi Sudjud, 1977). Froebel percaya bahwa dalam kehidupan terdapat “kekuatan dalam” yang mengatur alam itu sendiri, termasuk kehidupan anak, baik kehidupan fisik maupun psikis. Semua tingkah laku atau aktivitas anak mengalami perkembangan dari yang sederhana ke arah yang kompleks. Hal ini menunjukkan adanya aktivitas yang produktif dan tingkah laku manusia di dalam individu yang telah mengalami evolusi.

Kemudian Froebel juga berupaya mencari prinsip tunggal yang dapat menjelaskan aktivitas kreatif di alam semesta, tentang terciptanya sesuatu yang baik atau sesuatu yang bersifat kebendaan maupun kejiwaan. Berdasarkan upaya pencariannya, ia menemukan hukum perlawanan atau hukum pertentangan yang sama dengan hukum *theca*, *antithesa*, dan *sinthesa* (Aswardi Sudjud, 1977). Hukum ini menyatakan bahwa perkembangan manusia selalu melalui tahap-tahap tertentu, yaitu: masa bayi (*infancy*), masa kanak-kanak kecil (*childhood*), masa kanak-kanak besar, masa muda (*youth*), dan masa dewasa (*maturity*). Namun setiap tahap tidak dibatasi oleh usia atau tahun tertentu karena tahap tersebut akan ditentukan oleh kecenderungan pusat tertentu yang menguasai perkembangan lainnya.

Oleh karena itu setiap tahap perkembangan yang dialami oleh anak harus dipandang sebagai suatu kesatuan yang utuh. Anak memiliki potensi, dan potensi itu akan hilang jika tidak dibina dan dikembangkan. Tahun-tahun pertama dalam kehidupan seorang anak amatlah berharga serta akan menentukan kehidupannya di masa yang akan datang. Oleh karena itu, masa anak merupakan masa emas (*The Golden age*) bagi penyelenggaraan pendidikan. Masa anak merupakan fase (tahap) yang sangat fundamental bagi perkembangan individu karena pada fase inilah terjadi peluang yang cukup besar untuk pembentukan dan pengembangan pribadi seseorang. Atas dasar ini, pendidikan keluarga sebagai pendidikan yang pertama bagi anak, sangatlah penting karena kehidupan yang dialami oleh anak pada masa kecilnya akan menentukan kehidupannya di masa depan.

Bertolak dari pandangan tersebut, pada tahun 1837 Froebel mempunyai gagasan besar untuk mendirikan Taman Kanak-kanak. Gagasan tersebut mendapat sambutan antusias di Amerika Serikat. Tahun 1855 seorang murid

Froebel yang bernama Carl Schulz mengikuti jejak gurunya untuk mendirikan sekolah taman kanak-kanak berbahasa Jerman di Watertown. Selanjutnya tahun 1860, Elizabeth Peabody juga membuka sekolah taman kanak-kanak swasta yang kemudian diikuti dengan didirikannya sebuah sekolah guru bagi calon guru Taman Kanak-kanak. Anak-anak di TK diberi materi yang sederhana misalnya pasir, tanah liat, kertas, silinder, atau kubus untuk belajar merancang bentuk atau membuat sesuatu dalam kegiatan kelompok maupun individu. Imajinasi mereka juga akan tergantung dengan mendengarkan dongeng-dongeng, cerita dan legenda. Froebel berpendapat bahwa, pendidikan dapat membantu perkembangan anak secara wajar. Ia menggunakan "*taman*" sebagai simbol dari pendidikan anak. Apabila anak mendapatkan pengasuhan yang tepat, seperti halnya tanaman (tunas) muda akan berkembang secara wajar mengikuti hukumnya sendiri. Simbol "*taman*" dari Froebel inilah yang menginspirasi tumbuhnya lembaga-lembaga Taman Kanak-kanak (TK) di seluruh dunia termasuk di Indonesia.

Pendidikan Taman Kanak-kanak harus mengikuti sifat dan karakteristik "*taman*" atau anak. Oleh sebab itu, bermain dipandang sebagai metode yang tepat untuk membelajarkan anak serta merupakan cara anak dalam meniru kehidupan orang dewasa di sekelilingnya secara wajar. Selanjutnya teori pendidikan Froebel didasarkan atas keyakinannya terhadap kesatuan alam, adanya hukum-hukum alam yang universal dan keyakinannya terhadap Tuhan sebagai pengatur kehidupan manusia yang juga merupakan bagian dari alam. Dalam hal ini, Froebel sependapat dengan Pestalozzi bahwa anak-anak sejak lahir memiliki kemampuan khusus masing-masing, tetapi ia menyatakan pula bahwa perkembangan, kemampuan, dan pemenuhan kebutuhan diri berasal dari dorongan hati anak tersebut melalui aktivitas yang dilakukannya secara spontan. Dikatakan pula bahwa, berpikir adalah suatu aktivitas otak dan berpikir terdapat pula dalam bentuk-bentuk perbuatan yang lain, seperti bermain, bersikap, bercakap-cakap, menyanyi, dan daya pengungkapan diri. Jadi, pengetahuan dan perbuatan merupakan bentuk aspek yang sama dengan pernyataan diri serta kreativitas. Sebagaimana tanaman yang tumbuh dengan bantuan alam, seorang anak juga tumbuh dan berkembang jika dibantu oleh orangtua atau guru dalam mewujudkan naluri serta memanfaatkan kemampuannya (Aswardi Sudjud, 1997).

Froebel menganggap bahwa pengetahuan dan pertumbuhan hanya akan mengembangkan naluri serta minat anak yang memang sudah ada. Karena Froebel benar-benar mengerti tentang naluri dan minat tersebut, ia menentukan berbagai pola aktivitas seperti permainan, lagu atau rancangan bentuk yang telah diatur sebelumnya, dan hal-hal lain yang akan memenuhi kebutuhan pendidikan anak dan akan memuaskan minat spontan anak dalam tahap-tahap pertumbuhan tertentu. Pandangan pendidikan Froebel yang utama adalah:

- 1) Pendidikan bukan merupakan persiapan untuk hidup masa dewasa, tetapi lebih merupakan pengalaman hidup yang akan menyatukan pikiran dengan tindakan;
- 2) Ekspresi diri dan belajar dari kerja (seperti berkebun, pekerjaan jahitan, menenun, musik, merancang, pekerjaan tangan, dan kegiatan lainnya) adalah metode terbaik untuk belajar, memperoleh pengetahuan serta keterampilan mengembangkan bakat;
- 3) Anak-anak harus dibimbing sehingga mereka akan belajar melalui pengalaman dalam suatu kelompok kerja sama serta akan membentuk sikap dan kebiasaan moral yang baik, saling membantu akan menciptakan persahabatan diantara mereka. Disekolah Taman Kanak-kanak semuanya menjadi miniatur masyarakat yang ideal;
- 4) Spontanitas, kegembiraan dan disiplin yang diberikan kepada anak-anak harus wajar dan memberikan ciri terhadap sekolah tersebut maupun program-programnya;
- 5) Manusia adalah bagian dari alam dan tunduk kepada hukum alam. Oleh karena itu, alam harus dipelajari oleh para ahli ilmu pengetahuan, sama seperti tumbuh-tumbuhan dan binatang yang harus juga dipelajari (Aswandi Sudjud, 1997).

Pemikiran Froebel sangat besar sumbangannya di dunia pendidikan modern karena menurutnya manusia pada dasarnya dinamis atau produktif dan tidak hanya bersifat reseptif saja. Manusia mempunyai kemampuan untuk berkembang sendiri, bukanlah sepotong spons yang mengisap pengetahuan dari luar saja. Di samping itu Froebel juga sangat menekankan pada

pendidikan masa kanak-kanak, khususnya usia 3-6 atau 7 tahun. Pada masa inilah pendidikan sesungguhnya dapat dimulai, dan untuk inilah Kindergarten didirikan tahun 1837. Pada masa ini tiga ekspresi anak perlu diperhatikan yakni latihan pancaindera, bahasa dan bermain.

c. Maria Montessori (1870 – 1952)



Gambar 1.3
Maria Montessori

Dari sekian banyak tokoh pendidikan anak, hanya Montessori yang mencurahkan seluruh hidupnya untuk anak-anak. Montessori lahir di Italia pada tahun 1870, tahun 1896 ia menamatkan pendidikannya sebagai dokter. Ia adalah dokter pertama yang mencurahkan banyak perhatian pada anak-anak tunanetra yang ketika itu kurang sekali mendapatkan layanan. Montessori selama dua tahun memimpin rumah sakit anak-anak tunanetra di Roma dengan menggunakan metode pendidikan *Itard* dan *Seguin*. Dari pengalamannya ternyata banyak orang menggunakan metode pendidikan Seguin tanpa memahami maksudnya. Pengalaman dari hasil penyelidikannya yang diperolehnya sebagai kepala rumah sakit anak-anak tunanetra dipergunakan untuk pendidikan anak-anak normal. Pada tahun 1900, Montessori melanjutkan pelajaran dalam ilmu pendidikan dan mendapat kesempatan untuk mempraktikkan ilmu pengetahuan dan pengalamannya pada sebuah sekolah rakyat. Kemudian kesempatan yang lebih besar terbuka lagi baginya ketika ia diijinkan mempraktikkan metodenya pada sebuah sekolah anak buruh kasar di Roma. Sekolah itu dinamakannya *Casa dei Bambini* yang berarti “rumah anak-anak”. Pandangan Montessori tentang pendidikan anak tidak terlepas dari pengaruh pikiran ahli yang lain, seperti Rousseau dan Pestalozzi, yang menekankan pola kondisi lingkungan bebas dan penuh kasih agar potensi anak dapat berkembang optimal. Montessori memandang anak usia prasekolah/TK sebagai suatu proses yang berkesinambungan. Ia memahami bahwa pendidikan merupakan aktivitas diri yang mengarah pada pembentukan disiplin pribadi, kemandirian dan pengarahan diri.

Menurut Montessori, persepsi anak tentang dunia merupakan dasar dari ilmu pengetahuan. Untuk itu ia merancang sejumlah materi yang memungkinkan indera seorang anak dikembangkan. Dengan menggunakan materi untuk mengoreksi diri, anak menjadi sadar terhadap berbagai macam rangsangan yang kemudian disusun dalam pikirannya. Oleh karena itu, Montessori mengembangkan alat-alat belajar yang memungkinkan anak untuk mengeksplorasi lingkungan. Pendidikan Montessori juga mencakup pendidikan jasmani, berkebun, dan belajar tentang alam. Montessori beranggapan bahwa pendidikan merupakan suatu upaya untuk membantu perkembangan anak secara menyeluruh dan bukan sekedar mengajar, spirit atau dasar-dasar kemanusiaan itu berkembang melalui interaksi antara anak dengan lingkungan. Montessori meyakini bahwa ketika dilahirkan, anak secara kodrati sudah memiliki pola perkembangan psikis atau jiwa. Pola ini tidak dapat teramati secara lahir. Tetapi sejalan dengan proses perkembangan yang dilaluinya maka akan dapat teramati. Anak memiliki motif atau dorongan yang kuat ke arah pembentukan jiwanya sendiri (*self construction*) sehingga secara spontan akan berusaha untuk membentuk dirinya melalui pemahaman terhadap lingkungannya.

Pandangan Montessori yang paling terkenal adalah bahwa dalam perkembangan anak terdapat masa peka, yaitu suatu masa yang ditandai dengan begitu tertariknya anak terhadap suatu objek yang lainnya. Pada masa tersebut anak memiliki kebutuhan dalam jiwanya yang secara spontan meminta kepuasan. Masa peka ini tidak bisa dipastikan kapan timbulnya pada diri seorang anak karena bersifat spontan dan tanpa paksaan. Setiap anak memiliki masa peka yang berbeda. Satu hal perlu diperhatikan adalah bahwa jika masa peka tersebut tidak dipergunakan secara optimal, tidak akan ada lagi kesempatan bagi anak untuk mendapatkan masa pekanya kembali. Tetapi meskipun demikian, guru dapat memprediksi atau memperkirakan timbulnya masa peka pada seorang anak dengan melihat minat anak pada masa itu.

Berkaitan dengan hal tersebut maka tugas seorang guru adalah mengamati dengan teliti perkembangan setiap anaknya yang berhubungan dengan masa pekanya. Kemudian guru bisa memberikan stimulasi atau rangsangan yang dapat membantu berkembangnya masa peka anak sesuai dengan

fungsinya. Anak memiliki kemampuan untuk membangun sendiri pengetahuannya, dan hal tersebut dilakukan oleh anak mulai dari awal sekali. Gejala psikis atau kejiwaan yang memungkinkan anak membangun pengetahuannya sendiri dikenal istilah jiwa penyerap (*absorbent mind*). Dengan gejala psikis/kejiwaan tersebut, anak dapat melakukan penyerapan secara tidak sadar terhadap lingkungannya, kemudian menggabungkannya dalam kehidupan jiwanya. Seiring dengan perkembangannya, proses penyerapan tersebut akan berangsur disadari.

Selanjutnya, Montessori berpendapat bahwa kemerdekaan (kebebasan) adalah hak asasi setiap anak. Merdeka berarti sanggup membuat sesuatu dengan tenaga dan usaha sendiri, tanpa bantuan atau paksaan orang lain. Anak-anak mempunyai daya di dalam dirinya sendiri. Oleh karena itu, tugas dari pendidikan adalah membimbing dan membina daya itu agar dapat berkembang secara baik dan wajar. Setiap perkembangan datangnya dari dalam. Oleh karena itu, anak-anak jangan diganggu dengan selalu memberikan pertolongan kepada mereka. Anak tidak akan senang dengan pertolongan itu, karena sesungguhnya mereka sanggup dengan tenaga sendiri menyelesaikan pekerjaan yang ditugaskan kepada mereka. Oleh karena itu dalam sistem pendidikan Montessori tidak ada hukuman atau hadiah. Disiplin tidak datang dari luar karena takut mendapatkan hukuman, atau karena mengharapkan hadiah. Disiplin adalah suatu kesadaran yang tumbuh dari jiwa anak-anak itu sendiri. Kemauan untuk bekerja pada dasarnya sudah ada pada diri setiap anak. Untuk itu sebaiknya terus dipupuk dan dipergunakan dengan sebaik-baiknya, sehingga setiap pekerjaan yang dilakukan anak dapat menimbulkan perasaan tanggung jawab.

Pekerjaan yang dimaksud disini adalah permainan. Permainan diyakini dapat menanamkan rasa tanggung jawab pada anak, karena bermain bagi anak adalah sama dengan bekerja bagi orang dewasa. Dengan kata lain, pekerjaan anak adalah bermain karena mereka melakukan permainan dengan kesungguhan. Lebih dari itu Montessori memandang bahwa permainan merupakan “kebutuhan batiniah” setiap anak karena bermain mampu menyenangkan hati, meningkatkan keterampilan, dan meningkatkan

perkembangannya. Konsep bermain inilah yang kemudian disebutnya belajar sambil bermain. Lebih lanjut Britton, 1992 mengemukakan bagi anak permainan adalah sesuatu yang menyenangkan, suka rela, penuh arti, dan aktivitas secara spontan. Permainan sering juga dianggap kreatif, menyertakan pemecahan masalah, belajar keterampilan sosial baru, bahasa baru dan keterampilan fisik yang baru.

Montessori memandang guru-guru di Taman Kanak-kanak adalah pemimpin dan pembimbing. Tugas mereka tidak terletak pada bidang pemberian pelajaran, tetapi memimpin atau membimbing anak dalam perkembangan jiwanya untuk menguasai sesuatu pekerjaan atau ilmu. Alat pelajaran yang dipilih secara bebas oleh anak menunjukkan apa yang dibutuhkannya buat dirinya. Hal ini sesuai dengan prinsip kemerdekaan yang menjadi dasar dari sistem pendidikan Montessori. Di sekolah Montessori tidak ada pembagian dalam kelas-kelas, seperti yang lazim pada sekolah biasa. Ruangan belajar mirip dengan kamar di rumah, ada meja dan kursi, jambangan bunga di atas meja, papan tulis yang rendah letaknya dan bak tempat buat cuci tangan. Dinding dihiasi dengan gambar-gambar yang menarik dan gembira. Di sudut ada pula aquarium dengan ikan yang berenang-renang. Di dekat ruangan belajar ada kebun, anak-anak bebas keluar masuk pergi ke kebun. Artinya suasana kelas di sekolah bukanlah suasana belajar yang tegang, tetapi suasana rumah tangga yang gembira dan bebas. Pelajaran dinilai dengan berbagai latihan, seperti memeriksa kebersihan muka, tangan, jari, rambut, dan telinga, atau anak didik disuruh bergerak diam-diam dalam ruangan, disuruh memperhatikan sikap yang baik dan tertib. Atau dimulai dengan percakapan tentang kejadian sehari-hari. Kemudian dilanjutkan dengan pelajaran bebas yang menyuruh anak-anak memilih alat-alat yang dibutuhkan sesuai dengan jiwa mereka ketika itu.

d. Jean Piaget

Jean Piaget dilahirkan di Neuchatel, sebuah kota universitas kecil di Swiss, ayahnya seorang sejarawan abad pertengahan di universitas tersebut. Piaget mengikuti ayahnya sebagai pemikir yang cermat dan



Gambar 1. 4
Jean Piaget

sistematis tetapi ibunya justru sebaliknya, yakni sangat emosional sehingga tingkah lakunya sering menimbulkan ketegangan di dalam keluarga (William Crain, 2007).

Dalam hal ini, Piaget meneruskan cara-cara belajar sang ayah dan menemukan tempat pelarian paling tepat dari konflik keluarga dengan cara menyendiri. Sejak kecil Piaget menunjukkan kemampuan sebagai ilmuwan kecil yang sangat menjanjikan di masa depan. Hal ini ditunjukkan ketika usia 10 tahun, Piaget menerbitkan sebuah artikel tentang burung albino yang dilihatnya di taman. Pada usia 15 tahun, Piaget mengalami krisis intelektual yang membuatnya sadar bahwa keyakinan agama dan filosofisnya kekurangan fondasi ilmiah. Hal ini membuat ia mencari cara untuk memadukan filsafat dengan sains. Dia membaca banyak buku mengenai ide-ide baru di dalam tulisannya, meskipun tulisan-tulisan itu tidak dimaksudkan bagi siapa-siapa melainkan untuk dirinya sendiri. Pencarian tersebut tidak dilakukan sepenuhnya karena ia masih berusaha memperoleh gelar doktornya di dalam ilmu alam. Pada usia 23 tahun, ia mulai menetapkan rencana riset di bidang psikologi anak, fokus mempelajari perkembangan pikiran. Setelah itu, dia menggunakan temuan-temuannya untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang lebih luas di dalam epistemologi, yaitu persoalan-persoalan filosofis berkenaan dengan asal usul pengetahuan.

Selanjutnya Piaget memutuskan untuk mempelajari anak pada tahun 1920 ketika bekerja di Laboratorium Binet di Paris. Di sana tugasnya adalah mengkonstruksi tes kepandaian bagi anak-anak. Awalnya dia merasakan pekerjaannya sebagai aktivitas yang sangat membosankan. Ia tidak berminat memberikan skor jawaban yang benar atau salah pada anak-anak, seperti yang dituntut oleh tes kepandaian tersebut. Namun beberapa saat kemudian, Piaget menjadi tertarik terhadap respon anak-anak kecil tersebut, khususnya terhadap jawaban-jawaban anak yang keliru. Kesalahan mereka, begitulah yang dilihatnya, memiliki pola konsisten yang menyatakan bahwa pikiran mereka memiliki sifatnya sendiri yang unik.

Atas dasar itu, Piaget berpendapat bahwa anak kecil mungkin tidak “lebih bodoh” dari pada anak-anak yang lebih besar atau orang dewasa, hanya karena anak berpikir dengan cara yang seluruhnya berbeda dengan orang dewasa (Ginsburg dan Opper, 1988). Oleh karena itu untuk mempelajari ide-ide unik anak yang berpotensi tersebut, Piaget meninggalkan tes-tes standar yang menurutnya memaksa respon anak menjadi “saluran-saluran artificial bagi seperangkat pertanyaan dan jawaban”, serta menggunakan sebuah wawancara klinis yang lebih terbuka untuk “menguatkan aliran kecenderungan-kecenderungan spontan mereka” (Piaget, 1926). Pikiran anak-anak dalam periode pra-operasional sangat berbeda dengan pikiran anak yang lebih besar atau orang dewasa. Pikiran pra-operasional bercirikan *egosentrisme*, *animisme*, heteronomi moral, memandang mimpi sebagai peristiwa di luar dirinya, kurangnya kemampuan mengklasifikasi, kurangnya kemampuan pengkonservasian, dan banyak lagi atribut lain yang tidak bisa dibahas di sini (William Crain, 2007). Anak-anak menjadi egosentris saat mereka memahami sesuatu hanya dari pandangan mereka sendiri. Anak-anak berasumsi bahwa segala sesuatu berfungsi seperti yang mereka lakukan. Dengan cara yang sama Piaget berusaha menunjukkan bahwa konsepsi anak-anak tentang mimpi berkaitan erat dengan *egosentrisme*.

Selain anak-anak masih egosentris, mereka juga gagal menyadari mereka menyadari kandungan di mana setiap orang memiliki pengalaman pribadi dan subjektif seperti mimpi. Pada wilayah moral, egosentrisme bergandeng tangan dengan heteronomi moral. Artinya, anak-anak melihat aturan hanya dari sudut pandang sebagai hal-hal yang mutlak yang diturunkan dari atas. Mereka belum bisa melihat bagaimana aturan-aturan dilandaskan pada kesepakatan mutualisme antara dua pelaku atau lebih yang berusaha mengoordinasikan sasaran-sasaran mereka yang berbeda dengan suatu cara yang kooperatif. Selain itu, terdapat keterkaitan antara *egosentrisme* dan performa anak-anak di dalam tugas-tugas ilmiah, seperti melakukan percobaan-percobaan. Hal ini sama seperti anak yang egosentrik memandang segala sesuatu dari sudut pandang sendiri, anak yang gagal melakukan percobaan berfokus hanya pada satu aspek masalah. Misalnya, ketika air dituangkan dari satu gelas ke gelas lain yang lebih pendek dan

lebar, anak memusatkan perhatiannya hanya kepada satu dimensi yang menyolok perbedaan tinggi. Mereka tidak bisa melihat perbedaan ini dan melihat dua aspek dalam situasi bersamaan.

Selanjutnya anak-anak pada tahap operasi berpikir konkret sanggup memahami dua aspek suatu persoalan secara serentak. Di dalam interaksi-interaksi sosialnya, anak-anak memahami bukan hanya apa yang akan mereka lakukan, tapi juga kebutuhan pendengarnya. Ketika mereka menjalani percobaan, mereka memahami bukan hanya perubahan yang terlihat mata, tetapi juga perubahan-perubahan yang terjadi. dengan demikian, kemampuan untuk mengoordinasikan dua pandangan secara serempak membentuk landasan bagi pemikiran sosial sekaligus pemikiran ilmiah.

e. Lev Semyonovich Vygotsky

Dia adalah tokoh penting dalam psikologi yang berpengaruh besar pada pendidikan anak. Keluarga Vigotsky memiliki keunikan yang tidak dimiliki oleh keluarga lain pada umumnya, yakni senang dengan percakapan yang



Gambar 1. 5
Lev
Semyonovich
Vygotsky

menarik. Iklim percakapan dalam keluarga ini menjadi sebuah karakter yang tertanam sangat kuat dalam diri Vygotsky kecil. Saat ia mencapai usia remaja, dia dikenal oleh teman-temannya sebagai profesor kecil karena dia selalu mengarahkan percakapan mereka pada diskusi, perbantahan dan perdebatan. Vygotsky juga suka membaca sejarah, karya sastra dan puisi. Selanjutnya, akan dikemukakan teori-teori psikologi perkembangan Vygotsky yang berimplikasi besar bagi pendidikan anak usia dini. Beberapa teori psikologi Vygotsky yang paling terkenal adalah ujaran, egosentris dan ucapan dalam hati.

1) Ujaran

Menurut Vygotsky, satu-satunya alat psikologi yang paling penting adalah ujaran. Ujaran membebaskan pikiran dan perhatian pada perseptual langsung, sebuah kebebasan yang membedakan kita dari spesies lain.

Untuk mengilustrasikan teori ini, Vygotsky memandang pentingnya riset Kohler tentang cara pemecahan masalah yang dilakukan kera. Kohler melihat jika kita meletakkan pisang di bidang penglihatan kera tetapi jauh dibelakang jeruji sehingga tidak bisa dijangkaunya, perhatian kera akan sangat terpaku kepada pisang sehingga sulit sekali bagi kera untuk memperhatikan hal-hal lain. Bahkan kera tidak akan berpikir untuk menggunakan sebuah tongkat yang terletak didekatnya, kecuali tongkat itu harus berada dibidang pandang si kera juga (Kohler, 1925; Vygotsky, 1930).

Sebaliknya, pikiran manusia mampu menjangkau lebih luas di bidang perseptual langsungnya. Dalam hal ini, ujaranlah yang memungkinkan manusia bertindak demikian. Karena kata-kata seringkali mengacu kepada objek-objek yang tidak ada, manusia dalam situasi seperti kera bertanya pada diri sendiri, adakah alat yang dapat digunakan untuk menjangkau pisang itu? adakah tongkat atau alat lain disekitarnya yang dapat digunakan untuk meraihnya? dengan kata lain, manusia menggunakan kata-kata untuk membayangkan dan mengarahkan pencariannya akan objek-objek yang tidak berada dalam pandangannya. Vygotsky mengatakan bahwa kemampuan anak untuk terlibat dialog batin anak berjalan dalam tiga tahap:

- a) Tahap awal, yaitu acuan kepada objek yang tidak nyata berlangsung dalam interaksi anak-anak dengan orang lain. Disini mengarahkan perhatian anak pada objek-objek yang tidak dilihatnya. Contoh; seorang ibu berkata pada anaknya, "Kami akan pergi ke taman sekarang, jadi ambil ember dan sekopmu"
- b) Tahap dua, pada usia tiga tahun atau lebih, seorang anak mulai mengarahkan kepada diri sendiri, "Di mana aku letakkan ember ku? aku perlu sekopku", dan mulai mencari objek yang tidak ada padanya saat itu. Anak-anak sering terdengar berbicara sendiri ketika dia bermain. Selanjutnya pada usia enam tahun ujaran anak yang mengarah pada dirinya menjadi semakin tak bersuara.
- c) Tahap ketiga, pada usia 8 tahun atau lebih, ujaran pada hati anak semakin tidak terdengar. Namun ujaran tersebut bukan menghilang, tetapi

dilakukan diam-diam dalam hati. Suara itu berubah menjadi ucapan dalam hati (*inner speech*), sebuah dialog batin yang diam dan dilakukan terhadap diri sendiri.

Ketiga tahap ujaran Vygotsky di atas dikenal dengan istilah *penginternalisasian interaksi-interaksi sosial* dalam diri anak. Anak-anak belajar bentuk-bentuk sosial tingkah laku dan menerapkannya pada diri sendiri.

2) Ujaran Egosentris

Dalam proses penginternalisasian ujaran sosial (*social speech*), anak-anak melewati sebuah fase Di mana mereka menghabiskan sejumlah waktu untuk berkata keras-keras pada diri sendiri. Orang pertama yang membahas ujaran seperti ini adalah Piaget, ia menyebut hal ini sebagai ujaran egosentris (*egosentrical speech*). Piaget mengamati bahwa jika anak-anak perempuan yang berusia 5 tahun bermain kotak pasir, masing-masing anak akan berbicara dengan antusias tentang topik-topik yang sebenarnya tidak bisa dibayangkan anak-anak lain.

Piaget menyebut ujaran ini dengan istilah “egosentrik” karena ia melihat ujaran tersebut merefleksikan egosentrisme umum pada semua anak-anak. Mereka tidak menyesuaikan ujarannya sesuai dengan sudut pandang pendengar karena secara egosentris dia beranggapan bahwa pendengar sama dengan persepsi dirinya. Vygotsky menyampaikan bahwa ujaran egosentrisme sangat berguna dan menjadi jalan utama menuju ucapan dalam hati.

3) Ucapan dalam Hati

Ketika seseorang berbicara dengan diam-diam pada diri sendiri, sesungguhnya orang tersebut sudah mengetahui subjek yang ada dalam pikirannya, sehingga demi keringkasannya mereka membatasi kata-kata hanya kepada hal-hal baru saja. Selain itu, terdapat karakteristik lain dari ucapan dalam hati, yakni dominasi “kepekaan” di atas “pemaknaan”. Artinya kepekaan sebuah kata adalah perasaan yang dimunculkan kata itu dalam

diri anak itu sendiri, dan perasaan tersebut sangat bergantung kepada konteks bagaimana kata-kata itu muncul. Misalnya, kata singa bisa memunculkan perasaan yang mencakup rasa takut sampai rasa simpati yang lembut, tergantung dari cerita dimana kata singa itu muncul. "Makna" kata dapat dijelaskan dengan perasaan yang muncul dari anak, mengacu pada makna yang tepat.

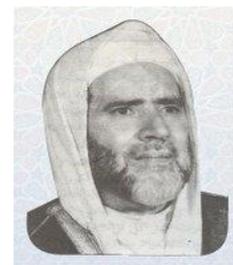
Makna kata harus stabil diberbagai konteks dan penting jika kita berharap bisa mengkomunikasikannya dengan jelas. Namun didalam pengalaman batiniah anak, ketika ia menggunakan kata-kata untuk memikirkan sesuatu yang benar bagi diri sendiri, sesungguhnya anak tersebut juga terpengaruh oleh kepekaan kata-kata itu sendiri.

3. Teori-teori Bermain dan Perkembangan Anak TK Berdasarkan Pandangan Abdullah Nasheh Ulwah, Ibnu Qoyyim Al- Jauzyyah (Filsuf Muslim)

Pandangan filsuf muslim tentang teori bermain dan perkembangan anak TK dalam modul ini diwakii oleh Abdullah Nasheh Ulwah dan Ibnu Qoyyim Al-Jauzyyah. Akan diuraikan sebagai berikut. Selanjutnya Anda diharapkan dapat menarik intisari bagaimana pandangan tentang teori bermain untuk anak TK berdasarkan pandangan filsuf Timur (Islam).

a. Pandangan Abdullah Nasheh Ulwan

Berbeda dengan pandangan filsuf Barat tentang pendidikan anak sebagaimana dikemukakan di atas. Abdullah Nasih Ulwan salah satu tokoh pemikir Islam yang memiliki karya brilian di bidang pendidikan. Salah satu dari beberapa karya tersebut adalah kitab *Tarbiyah al-Aulad Fi al-Islam*, (Pendidikan Anak dalam Islam). Ia dilahirkan di sebuah kota kecil di daerah Qadhi Askar yang terletak di Halab, Suriah, pada tahun 1928 M.



Gambar 1. 6
Abdullah
Nasheh Ulwan

Pemikiran pendidikan anak usia dini menurut Nasheh Ulwan dapat dirangkum ke dalam lima pokok pikiran, sebagai berikut:

- 1) Mendidik dengan Keteladanan (*al-Taarbiyah bi al-Qudwah*)

Pendidikan melalui bermain dengan metode keteladanan merupakan metode yang paling efektif untuk mengembangkan kecerdasan anak baik emosional, moral, spiritual, dan etos sosialnya. Jika sifat ini yang ditanamkan dan diajarkan terhadap anak, akan tumbuh pribadi yang jujur, berakhlak mulia, berani dan bertanggung jawab, serta menjauhkan diri dari perbuatan-perbuatan yang bertentangan dengan agama. Untuk itulah seorang anak memerlukan pendidikan yang benar-benar memiliki jiwa yang baik, jujur, bertanggung jawab. Demikian sebaliknya, jika pendidik adalah seorang pembohong, penghianat, orang yang kikir, penakut dan hina, anak tersebut akan tumbuh dalam kebohongan, khianat, durhaka, kikir, hina, dan penakut.

2) Mendidik dengan Adat Kebiasaan (*al-Tarbiyah bi al-Adah*)

Bermain dalam penanaman pembiasaan dalam pembelajaran terhadap anak berfungsi untuk menumbuhkan serta mengembangkan kecerdasan jiwanya dalam menemukan nilai-nilai tauhid yang murni, budi pekerti, yang mulia, rohani yang luhur, dan etika religi yang benar. Pada dasarnya setiap anak dilahirkan dalam keadaan yang fitrah (suci). Ada dua faktor yang dapat mengembangkan kepribadian anak yakni faktor lingkungan keluarga dan lingkungan sosial (sekolah dan lingkungan lainnya).

Kedua faktor inilah yang memiliki peran strategis mengubah perilaku dan kepribadian anak dalam menjalani kehidupannya apakah akan menjadi baik (sesuai dengan nilai-nilai yang ditentukan dalam al-Qur'an) atau sebaliknya jatuh dalam keburukan. Kuatnya pengaruh keluarga dan lingkungan dalam mengembangkan dan mendidik emosional anak menjadi alternatif mereka untuk meraih kesuksesan dalam hidupnya, tumbuh dengan benar, berdiri berdasarkan nilai-nilai islami, memiliki spiritual yang tinggi, serta kepribadian utama jika ia dibekali dengan pendidikan islam dan lingkungan yang baik.

3) Mendidik dengan nasihat (*al-Tarbiyah bi al-Mau'idzhah*).

Nasheh Ulwan berpendapat bahwa metode *tausiah* (nasihat) dapat digunakan untuk mendidik akidah anak, termasuk mempersiapkan anak yang baik secara moral, emosional, maupun sosial. Ulwan berpendapat bahwa nasihat dan petuah memiliki pengaruh yang cukup besar dalam menumbuhkan kesadaran diri anak terhadap hal-hal yang dapat mendorong

mereka menuju harkat dan martabat yang luhur, menuju akhlak mulia, serta tumbuhnya jiwa berdasarkan nilai-nilai islam. Oleh karena itu tidak heran jika dalam Al-Qur'an pengembangan metode ini menjadi prioritas yang diserukan bagi manusia untuk mengadopsinya dalam menjalankan pendidikan yang dilakukannya.

Nasheh Ulwan menyampaikan pendapatnya ini didasarkan pada surat Luqman, Di mana dalam satu ayatnya menceritakan pola pendidikan anak dengan nasihat. Selain itu, para nabi yang lain, nabi Nuh as, nabi Hud as. Juga menggunakan nasihat untuk memperingatkan umatnya, walaupun umatnya membangkang dan akhirnya dilaknat Allah swt. Abdullah Nasih Ulwan juga menjelaskan bahwa tidak ada seorangpun yang menyangkal bahwa nasihat yang tulus jika memasuki jiwa yang bening, hati yang terbuka, akal yang jernih dan pikiran yang matang dapat memberikan respon yang baik dan meninggalkan bekas yang mendalam dalam diri anak.

4) Pendidikan dengan Pengawasan (*al-Tarbiyah bi al-Muldhazah*)

Pendidikan melalui kegiatan bermain dengan dengan perhatian dan pengawasan adalah mencurahkan perhatian penuh dan mengikuti perkembangan aspek akidah dan moral anak, memantau kesiapan mental dan sosial anak serta mendampingi anak dalam berbagai situasi lingkungan sosialnya. Pola pendidikan model ini mempunyai dasar hukum dalam islam yang kuat sehingga dapat mengembangkan kecerdasan anak menuju manusia yang sempurna (insan kamil). Salah satu ayat dalam Al-Qur'an yang menjadi landasan bagi pola pendidikan ini adalah surat Al-Tahrim ayat 6 sebagaimana dikutip berikut ini:

Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahannya terdiri dari manusia dan batu, penjaganya malaikat yang kasar, yang tidak mendurhakai Allah terhadap apa yang diperintahkan-Nya kepada mereka dan selalu mengajarkan apa yang diperintahkan. (Q.S At-Tahrim: 6).

5) Metode Pemberian Hukuman (*al-Tarbiyah bi al-Uqubah*)

Ada dua istilah yang muncul dalam masalah hukuman dalam Islam yakni *hudud* dan *ta'zir*. *Hudud* adalah hukuman yang telah ditentukan oleh syariat

yang wajib dilaksanakan karena Allah. *Ta'zir* adalah hukuman yang ditentukan oleh Allah untuk setiap perbuatan maksiat yang tidak terdapat *had* atau *kairah*. Sebagaimana *hudud*, *ta'zir* bertujuan untuk memberikan pelajaran terhadap orang lain demi kemaslahatan umat (Nasheh Ulwan, 1990).

Namun hukuman yang diterapkan oleh orangtua dan pendidik terhadap anak berbeda, baik cara maupun jenisnya dengan hukuman yang diberikan bagi orang-orang umum karena hukuman bagi anak sifatnya motivasi dalam mengembangkan potensi. Dalam hal ini Nasih Ulwan menjelaskan bahwa penerapan hukuman terhadap anak diperbolehkan dengan beberapa syarat sebagai berikut :

- 1) Bersikap lemah lembut dan kasih sayang dalam membenahi kesalahan anak;
- 2) Menerapkan hukuman terhadap anak secara bertahap dari yang paling ringan hingga yang paling keras;
- 3) Menunjukkan kesalahan anak dengan berbagai pengarahan;
- 4) Menunjukkan kesalahan anak dengan memberikan isyarat;
- 5) Menunjukkan kesalahan anak tidak dengan kecaman;
- 6) Tidak menunjukkan kesalahan anak dengan memutuskan hubungan (tidak mengacuhkannya);
- 7) Menunjukkan kesalahan dengan memukulnya.

Dengan demikian, hukuman dalam pendidikan anak merupakan cara yang ditempuh untuk membuat anak jera sehingga mampu menghentikan perilaku buruknya. Nasheh Ulwah memberi batasan bahwa dalam menghukum anak atau memukul hendaknya tidak sampai menyebabkan cacat dan bekas pada anak karena hal tersebut belum tentu dapat menjadikan anak jera, malah sebaliknya timbul sifat dendam pada anak.

Selanjutnya Nasheh Ulwan, menjelaskan hukuman yang diberikan orangtua maupun guru hanyalah hukuman yang sifatnya mendidik, baik penekanan terhadap fisik maupun mental anak sehingga orangtua maupun guru dapat menerapkan hukuman dengan meminta anak untuk mengerjakan tugas, menghafalkan doa-doa dan surat-surat pendek ataupun meminta anak untuk mengerjakan salat sunah.

b. Pandangan Ibn Qayyim Al-Jauziyyah



Gambar 1. 7
Ibn Qayyim Al-
Jauziyyah

Ibn Qayyim Al-Jauziyyah mempunyai pandangan-pandangan yang brilian tentang pentingnya masa awal perkembangan anak, Ibn Qayyim Al-Jauziyyah sebagaimana dikatakan oleh Usman Nadjati adalah salah seorang ulama besar yang pemikiran-pemikirannya banyak berkaitan dengan psikologi dan pendidikan, termasuk didalamnya tentang bagaimana anak-anak yang suci, bersih, dan keberadaannya diamanatkan oleh Allah SWT.

Dididik dan diarahkan perkembangannya kearah yang baik dan berguna bagi kehidupan kelak (Mahammad Usman Nadjati, 2002). Ibn Qayyim Al-Jauziyyah memandang anak didik sebagai makhluk beradab dan berakhlak, menurutnya, diantara adab-adab dan akhlak yang harus diperhatikan oleh anak adalah adab yang berhubungan dengan kepribadiannya. Adab kepada ilmu yang sedang dicarinya, dan adab yang berhubungan dengan gurunya. Ia juga menegaskan bahwa anak yang baik adalah anak yang memiliki tekad kuat untuk meraih kesempurnaan ilmunya. Kata kuncinya adalah hendaknya tidak melakukan kemaksiatan dan senantiasa menundukkan pandangan dari hal-hal yang diharamkan, karena yang demikian itu akan membukakan beberapa pintu ilmu, menjernihkan hati dan memudahkan cahaya ilmu yang akan menyinari hatinya (Ibn Qayyim Al-Jauziyyah,1961).

Dalam konteks PAUD, anak-anak perlu dibimbing kepada sikap kompetitif dalam mencari ilmu dan mulai diperkenalkan secara bertahap beberapa sifat yang harus dihindari oleh anak-anak. Perkembangan yang paling baik adalah bagaimana anak-anak dibiasakan dengan pola-pola pergaulan yang bernilai islami dan mencerminkan pada akhlak yang luhur. Anak-anak juga perlu dibiasakan menjauhi tempat-tempat yang menyebabkan lahwun (ke sia-siaan) dan tempat-tempat yang membawa keburukan. Hal ini dimaksudkan untuk menjaga dan memelihara potensi dan pola pikir yang terus berkembang dengan pesat.

Selanjutnya, Ibn Qayyim Al-Jauziyyah berpandangan bahwa kedisiplinan perlu ditanamkan pada anak sejak dini. Hal ini dapat dimanifestasikan dalam kegiatan anak sehari-hari, seperti: disiplin dalam waktu, etika makan, etika bicara, cara mengajukan pertanyaan yang baik dan secara umum dalam aspek-aspek yang terjadi dalam pergaulan. Disamping itu juga anak perlu diarahkan pada pembentukan pola pikir yang sehat dan berpandangan luas dengan tidak fanatik dengan pendapat orang yang diidolakan. Dengan sikap seperti ini, anak-anak nantinya dapat mencari informasi secara bebas, bersikap selektif dan berusaha membuka wacana lebih luas dari berbagai sumber. Sebagai penguat motivasi agar giat dan semangat dalam mencari ilmu, sepatutnya anak-anak senantiasa dipersiapkan untuk dapat menyakini dan mengingat betapa besar keutamaan mencari ilmu dengan mendapat balasan dari Allah berupa kemudahan dalam berbagai urusan hidup dan dilapangkannya jalan menuju surga.

Dengan beberapa adab dan akhlak tersebut, Ibn Qayyim Al-Jauziyyah sangat menitik beratkan pada pembentukan akhlak yang luhur bagi anak-anak dan hanya dengan akhlak yang mulia anak-anak nantinya akan hidup dengan baik dan disenangi oleh banyak orang, yang pada gilirannya dapat menciptakan suasana yang kondusif ditengah-tengah masyarakat. Hal ini dibuktikan bahwa beliau juga menyoroti pentingnya anak-anak dipersiapkan dan dirangsang untuk menjadi sosok yang cinta terhadap ilmu pengetahuan murni, ikhlas dalam aktivitas, dan selalu bertanya kepada guru tentang apa yang penting diketahui oleh dirinya. Dalam konteks ini, sifat malu tidak harus menghalanginya untuk terus mendalami dan mempelajari agama. Anak-anak sejak awal dijauhkan dari sikap putus asa untuk terus mencari ilmu dan dipicu untuk senantiasa meluangkan tenaga dan waktunya untuk menuntut ilmu dan mendapatkannya.

Anak usia dini (usia emas) adalah penuh dengan rasa ingin tahu dan selalu mau bertanya. Dalam pandangan Ibn Qayyim Al-Jauziyyah anak-anak harus dibiarkan untuk bertanya karena menurutnya pertanyaan memiliki sikap ilmiah yang besar, apalagi kalau pertanyaan tersebut ditindaklanjuti dengan sikap mendengarkan jawaban dan penjelasan yang baik. Ibn Qayyim Al-Jauziyyah mengatakan, "Kunci ilmu adalah pertanyaan yang tepat dan

mendengarkan jawaban dan penjelasan dengan cara yang baik”. Dengan pernyataan ini, ia menganjurkan agar anak-anak dirangsang untuk dapat mengajukan pertanyaan dengan baik dan sopan, juga mau mendengarkan jawaban guru dengan seksama. Dua sifat ini menjadi kunci penting dalam meningkatkan proses pembelajaran dan meraih ilmu secara maksimal.

Dalam konteks pendidikan anak usia dini, pandangan Ibn Qayyim Al-Jauziyyah ini diarahkan pada komitmen yang besar dari guru dan orangtua agar dapat memberi perhatiannya terhadap perkembangan anak dalam aspek-aspek yang berhubungan dengan pengetahuan dan keilmuan sejak dini. Hal ini dapat dimulai dengan membacakan buku buat mereka, menyediakan buku-buku dan menjadikan rumah buku untuk mereka. Dengan demikian, anak-anak akan terbentuk dan terbiasa sebagai pribadi-pribadi yang cinta terhadap buku dan ilmu pengetahuan.

Beliau memandang tujuan pendidikan yang utama adalah menjaga fitrah (kesucian) anak dan melindunginya agar tidak jatuh pada penyimpangan serta mewujudkan dalam dirinya ubudiyah (penghambaan) kepada Allah SWT (Ibn Qayyim Al-Jauziyyah, 1961). Tujuan tersebut dapat dicapai dengan cara:

- 1) Menanamkan akhlak mulia dalam diri anak didik dan menjauhkannya dari akhlak buruk.
- 2) Menciptakan kebahagiaan dalam dirinya.
- 3) Selalu memperhatikannya baik ketika mereka sedang tidur maupun ketika sedang berkomunikasi (berbicara).
- 4) Mengarahkan cara berkomunikasi dengan orang lain.
- 5) Memperhatikan cara berpakaian yang baik
- 6) Mengarahkan bakat, mengembangkan kemampuan dasar anak, menyertainya dengan pendidikan agama agar tidak terjerumus dikemudian hari.

Dalam konteks PAUD, Ibn Qayyim Al-Jauziyyah menyoroti pentingnya orangtua dan pendidik untuk memperhatikan pendidikan anak dalam berbagai aspek sehingga anak menjadi pribadi yang baik dalam hal mental, intelektual dan spiritual. Dalam kitabnya *Tuhfatul Maudud bi akhkamil Maulud*. Ibn Qayyim Al-Jauziyyah memfokuskan beberapa tujuan pendidikan anak usia dini sebagai berikut:

- 1) Menanamkan cinta kepada Allah dan Rosul pada diri anak semenjak usia dini sehingga pada saat dewasa telah melekat dan menjadi bagian penting dalam dirinya.
- 2) Meningkatkan kesehatan akal dengan menjauhkan setiap sesuatu yang menakutkan dan mengagetkan mereka karena hal itu akan berpengaruh pada akalnya.
- 3) Memperhatikan masalah akhlak dan membiasakan anak dengan kata-kata yang baik dan indah, terpuji, mencintai kebaikan, dan jera terhadap keburukan.
- 4) Menjaga serta mengembangkan kemampuan, kecerdasan dan jiwa anak sehingga sehingga menjadi sosok yang mempunyai jati diri dan kepribadian yang kokoh (Bahron Fthin, 2006).

Pandangan Ibn Qayyim Al-Jauziyyah tentang tujuan pendidikan di atas berimplikasi pada pentingnya muatan akidah dan akhlak dalam pendidikan anak usia dini. Hal ini dapat diamati pada pengenalan simbol-simbol aqidah islamiyah yang menjadi dasar dari keyakinan yang benar. Rasulullah SAW misalnya, menyatakan bahwa, *“Bukalah pembicaraan anak pada awal mereka dapat bicara dengan kalimat tauhid; La Ilaaha Illaallah”*.

D. Aktivitas Pembelajaran

Setelah Anda selesai mempelajari uraian materi kegiatan pembelajaran 1, Anda diharapkan terus mendalami materi tersebut. Ada beberapa strategi belajar yang dapat digunakan, yaitu sebagai berikut.

- 1. Baca kembali uraian materi yang ada di kegiatan pembelajaran 1, dan buatlah beberapa catatan penting dari materi tersebut.**
- 2. Untuk mendalami materi, jawablah latihan yang ada di materi kegiatan pembelajaran 1 ini.**
- 3. Lakukan diskusi dan pembahasan latihan serta kunci jawaban dengan teman dalam kelompok!**

E. Latihan/Kasus/Tugas

Untuk memperdalam pemahaman Anda mengenai materi kegiatan pembelajaran 1, Anda diminta untuk menganalisis pokok-pokok pikiran teori

bermain dari masing-masing tokoh pendidikan anak usia dini, dengan menggunakan format seperti di bawah ini, serta identifikasi nilai-nilai kartakter apa yang terkait dengan pokok-pokok pikirannya.

Tabel 1. 1 Latihan

| NO | NAMA | POKOK-POKOK PIKIRAN SERTA NILAI KARAKTER YANG DIKEMBANGKAN |
|-----------|-------------------------|---|
| 1 | Ki Hajar Dewantara | |
| 2 | John Dewey | |
| 3 | Froebel | |
| 4 | Maria Montessori | |
| 5 | Piaget | |
| 6 | Vygotsky | |
| 7 | Abdullah Nasih Ulwan | |
| 8 | Ibn Qayyim Al-Jauziyyah | |

F. Rangkuman

1. Ki Hadjar Dewantara, memandang bermain bagi anak merupakan kodrat alam yang memiliki pembawaan masing-masing serta kemerdekaan untuk berbuat serta mengatur dirinya sendiri. Kekuatan kodrati yang ada pada anak ini tiada lain adalah segala kekuatan dalam kehidupan lahir dan batin anak yang ada karena kekuasaan kodrat (karena faktor pembawaan atau keturunan yang ditakdirkan secara ajali).
2. Ki Hadjar Dewantara membagi tiga komponen lingkungan yang berperan dalam pendidikan anak, yaitu:

- a. Lingkungan keluarga, yaitu pendidikan yang pertama dan utama yang dilaksanakan oleh anggota keluarga terutama ayah dan ibu.
 - b. Lingkungan sekolah, pendidikan yang dilaksanakan setelah keluarga yaitu yang dilaksanakan oleh guru.
 - c. Lingkungan masyarakat, tidak dapat dipungkiri anak mempunyai dorongan untuk menjadi anggota dalam lingkungan masyarakat dan lingkungan ini turut mendidik dan membentuk karakter anak.
3. Ketiga lingkungan ini oleh Ki Hadjar Dewantara disebut sebagai Tri Pusat Pendidikan.
4. Prinsip-prinsip dasar pendidikan menurut Dewey secara singkat dirangkum oleh Kneller sebagai berikut:
- a. Pendidikan itu seharusnya “kehidupan” itu sendiri bukan persiapan untuk hidup.
 - b. Belajar harus dikaitkan secara langsung dengan minat anak.
 - c. Belajar melalui pemecahan masalah (*problem solving*) harus didahulukan dari pada pengulangan mata pelajaran secara ketat.
 - d. Peran guru bukan untuk menunjukkan, tetapi untuk membimbing.
 - e. Sekolah harus meningkatkan upaya kerjasama, bukan bersaing.
 - f. Hanya cara demokratislah yang sesungguhnya dapat meningkatkan peran ide dan personalitas anak secara bebas, karena itu diperlukan bagi kondisi pertumbuhan anak yang benar.
5. Froebel sependapat dengan Pestalozzi bahwa anak-anak sejak lahir memiliki kemampuan khusus masing-masing, tetapi ia menyatakan pula bahwa perkembangan, kemampuan, dan pemenuhan kebutuhan diri berasal dari dorongan hati anak tersebut melalui aktivitas yang dilakukannya secara spontan. Dikatakan pula bahwa, berpikir adalah suatu aktivitas otak dan berpikir terdapat pula dalam bentuk-bentuk perbuatan yang lain, seperti bermain, bersikap, bercakap-cakap, menyanyi dan daya pengungkapan diri.
6. Montessori beranggapan bahwa pendidikan merupakan suatu upaya untuk membantu perkembangan anak menyeluruh dan bukan sekedar mengajar, spirit atau dasar-dasar kemanusiaan itu berkembang melalui interaksi antara anak dengan lingkungan.

7. Pemikiran pendidikan anak usia dini menurut Nasheh Ulwan dapat dirangkum ke dalam lima pokok pikiran, sebagai berikut:
- Mendidik dengan Keteladanan (*al-Taarbiyah bi al-Qudwah*)
 - Mendidik dengan Adat Kebiasaan (*al-Tarbiyah bi al-Adah*)
 - Mendidik dengan nasihat (*al-Tarbiyah bi al-Mau'idzhah*).
 - Pendidikan dengan Pengawasan (*al-Tarbiyah bi al-Muldhazah*)
 - Metode Pemberian Hukuman (*al-Tarbiyah bi al-Uqubah*)

G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Cocokkanlah jawaban Anda dengan kunci jawaban latihan yang terdapat di bagian akhir kegiatan pembelajaran 2 ini. Hitunglah jawaban yang benar. Kemudian, gunakan rumus berikut untuk mengetahui tingkat penguasaan Anda terhadap materi kegiatan pembelajaran 1!

$$\text{Tingkat Penguasaan} = \frac{\text{Jumlah Jawaban Anda yang benar}}{\text{Jumlah soal}} \times 100$$

Arti tingkat penguasaan yang Anda capai:

90 – 100% = baik sekali

80 – 89 % = baik

70 – 79 % = cukup

< 70 % = kurang

Apabila mencapai tingkat penguasaan 80% atau lebih, Anda dapat meneruskan dengan bab selanjutnya. Jika masih di bawah 80%, Anda harus mengulang materi kegiatan pembelajaran 1, terutama bagian yang belum dikuasai.

KEGIATAN PEMBELAJARAN 2

PENERAPAN TEORI BERMAIN DAN PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI BERDASARKAN KONSEP BARAT, TIMUR, DAN AGAMA

A. Tujuan

Setelah mempelajari kegiatan pembelajaran 2 diharapkan Anda dapat, menerapkan Teori Bermain dan Perkembangan Karakter Anak TK Berdasarkan Konsep Barat, Timur, Dan Agama.

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

Setelah mempelajari Kegiatan Pembelajaran 2 Penerapan Teori Bermain dan Perkembangan Anak Usia Dini berdasarkan Konsep Barat, Timur, dan Barat diharapkan Anda dapat:

1. Menerapkan teori belajar Ki Hajar Dewantara sesuai dengan prinsip-prinsip bermain sambil belajar yang mendidik yang terkait dengan berbagai bidang pengembangan di PAUD.
2. Menerapkan teori belajar John Dewey, Froebel, Maria Montesori, Piaget, Vigotsky. sesuai dengan prinsip-prinsip bermain sambil belajar yang mendidik terkait dengan berbagai bidang pengembangan di PAUD.
3. Menerapkan teori belajar Abdullah Nasheh Ulwan, Ibnu Qoyim Aljauziah (Filsuf Muslim) sesuai dengan prinsip-prinsip bermain sambil belajar yang mendidik terkait dengan berbagai bidang pengembangan di PAUD.

C. Uraian Materi

1. Penerapan Teori-teori Bermain dan Perkembangan Anak Usia Dini Berdasarkan Perspektif Ki Hadjar Dewantara

Ki Hadjar Dewantara memberi perhatian penuh terhadap permainan anak dalam hubungannya dengan pendidikan Nasional. Ki Hadjar Dewantara berpendapat bahwa permainan amat sesuai dengan jiwa anak guna memenuhi daya khayal dan dorongan bergerak, maka permainan

merupakan hal yang sangat penting untuk pendidikan yang banyak diberikan di Taman Indrya, Taman Anak, dan Taman Muda. Bermain dan permainan yang dipakai adalah permainan nasional yang terdiri dari berbagai permainan tradisional agar anak tetap dalam lingkungan kebudayaan bangsanya. Permainan bangsa asing memberi kemungkinan akan terpisahnya anak dari adat istiadat dan kesenian bangsanya sendiri. Permainan anak Jawa seperti: *sumber*, *ganteng*, *unclang* itu mendidik anak agar seksama (*titi pratitis*), cekatan, menjernihkan penglihatan dan lain sebagainya. Permainan *dakon*, *cublak-cublak suweng*, *kubuk*, itu mendidik anak tentang pengertian konsep perhitungan dan perkiraan.

Permainan seperti *gobag*, *trembung*, *raton*, *geritan*, *obrog*, *panahan*, *jamran*, *jelungan*, dan lain-lainnya yang bersifat sport dapat melatih kekuatan fisik motorik untuk kekuatan dan kesehatan badan, kecekatan, keterampilan, keberanian, ketajaman penglihatan, dan lain sebagainya. Permainan seperti *mengutas bunga (ngronce)*, *menyulam daun pisang* atau *janur*, membuat tikar itu semua berfaedah untuk pendidikan karakter, tertib, dan teratur (Ki Hadjar Dewantara, 1962). Ki Hadjar Dewantara menolak permainan-permainan tiruan dari bangsa asing karena kita telah mempunyai permainan sendiri, Ki Hadjar berpendapat bahwa barang tiruan tidak akan dapat menyamai barang yang murni seperti kepunyaan sendiri. Hal ini dianalogikan sebagai “Kain cap meskipun indah rupanya, derajatnya tentu di bawah kain batik”. Ki Hadjar membolehkan meniru sebatas pada permainan-permainan yang tidak kita punyai. Namun, Ki Hadjar Dewantara mengingatkan untuk waspada agar tidak salah meniru dan hanya meniru permainan-permainan bermanfaat. Lebih dari itu, beliau juga mengulangi peringatannya dengan berkata, “ lagi pula: jangan meniru belaka, tetapi barang baru yang hendak kita pakai itu bagus disesuaikan lebih dahulu, dengan rasa kita dan dengan keadaan hidup kita, ini yang kita namakan *menasionalisasikan*”.

Selain mengangkat permainan tradisional, Ki Hadjar Dewantara juga mengutip teori permainan kanak-kanak yang berasal dari seorang ahli ilmu jiwa kanak-kanak bangsa Amerika, yaitu Stanley Hall. Teori ini menghubungkan permainan kanak-kanak dengan pengajaran *biogenese*, yakni pengetahuan tentang asalnya segala makhluk di alam dunia ini.

Menurut Hall, di dalam hidup kanak-kanak selalu tampak pengulangan dari hidup nenek moyangnya di zaman-zaman yang lampau. Pengulangan sifat-sifat hidup yang sering disebut *atavisme* itu tampak di dalam segala permainan kanak-kanak. Dapat kita lihat gemarnya anak-anak pada batu dan tanah sebagai permainan, seolah-olah mengingatkan kita pada zaman batu (*steentijdperk*); senangnya mereka pada binatang (*jaman pemburu*), gemar anak-anak pada permainan perang-perangan, pada perjudian dan pertaruhan, demikian dan seterusnya.

Beberapa permainan anak-anak di seluruh dunia sifatnya sama, ini dikatakan "*biogenetische theory*", bahkan seringkali bentuknya juga sama karena memiliki asal usul yang sama. Jika ada perbedaan, hal itu disebabkan karena adanya pengaruh-pengaruh yang khusus terhubung dengan berlainannya alam dan zaman (Ki Hadjar Dewantara, 1962).

Selanjutnya Ki Hadjar Dewantara, berpandangan bahwa permainan bagi anak, khususnya permainan tradisional, mempunyai dua manfaat, yakni manfaat jasmani atau kesehatan anak dan manfaat rohani atau kesehatan mental anak. *Pertama*, permainan menjadikan tubuh atau badan anak menjadi sehat dan kuat serta membentuk kelenturan bagian-bagian tubuh, sehingga pertumbuhan dan perkembangannya berjalan secara optimal. Seluruh pancaindera, mata, telinga dan kaki tangannya, dapat dipergunakan dengan sebaik-baiknya, lancar, lembut, luwes, dan cekatan.

Kedua, bermain permainan tradisional melatih ketajaman pikiran, kehalusan rasa, serta kekuatan kemauan. Dengan kata lain, permainan dapat melatih anak-anak untuk memahami dirinya sendiri, memahami orang lain dan melakukan sikap yang bijak terhadap orang lain. Dengan demikian, bermain dan permainan anak-anak sangat bermanfaat untuk melatih perasaan diri dan sosial, kedisiplinan, toleransi, mau berbagi, tenggangrasa, ketertiban, kesetiaan dan ketaatan pada aturan, ketaatan pada janji dan kesanggupan, membiasakan bersikap waspada serta siap sedia meghadapi segala keadaan dan peristiwa.

Selanjutnya Ki Hadjar Dewantara mengingatkan bahwa nilai pendidikan yang terkandung dalam bermain, permainan diterima oleh anak-anak tanpa

paksaan atau perintah, melainkan karena kemauan serta kesenangan anak-anak itu sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa bermain dan permainan anak-anak sangat penting untuk mempertebal rasa kemerdekaan (Ki Hadjar Dewantara, 1962). Selain itu, Ki Hadjar mengatakan dan menggaris bawahi adanya jenis-jenis permainan khusus untuk anak laki-laki dan permainan khusus untuk anak-anak perempuan, serta permainan yang cocok untuk anak laki-laki dan perempuan secara bersama-sama.

Dalam satu hal permainan anak-anak di Indonesia mempunyai corak yang istimewa, yaitu kebanyakan permainan anak dilakukan dengan nyanyian. Hal ini sangat sesuai dengan sifat kebudayaan Indonesia, Dimana lagu dan nyanyian mempunyai kedudukan yang penting. Artinya bangsa kita adalah bangsa yang sangat musikal atau gemar pada lagu dan musik. Ketika penjelasan hal ini, Ki Hadjar Dewantara mengingatkan pada sistem pengajaran yang disebut dengan istilah "*antroposofis onderwifs*" karya Rudolf Steiner. System *antroposofis* adalah sistem pengajaran yang bermaksud untuk mengembalikan cara pendidikan dan pengajaran dari sifatnya yang "*intelektualistis*" kepada sifat "*kemanusiaan*", yang pada intinya adalah mempergunakan "*rhythme*", yakni "*wirama*" untuk mencapai terbentuknya budi pekerti yang lurus atau "*harmonis*". Berjenis-jenis latihan dan pengajaran diciptakan oleh Steiner, yang semuanya disebut "*Eurhythmie*" yang berarti "*wirama indah*" dan berisi latihan-latihan yang mengandung kesenian (Ki Hadjar Dewantara, 1962).

2. Penerapan Teori-teori Bermain dan Perkembangan Anak Usia Dini Berdasarkan Sudut pandang Maria Montesori, Piaget, Vigotsky

Maria Montesori menjelaskan gagasannya tentang bagaimana cara mendidik anak-anak berdasarkan pengamatannya pada setiap perkembangan anak. Maria Montesori mengidentifikasi hasil penelitiannya bahwa "karakteristik umum pada anak-anak", yang kemudian dijadikan sebagai prinsip dasar dalam metode pendidikannya. Karakteristik umum yang dimaksud adalah semua anak mempunyai "*penyerap pikiran*", semua anak akan melewati masa sensitif atau masa peka, semua anak ingin belajar, semua anak belajar dengan bermain, dan semua anak ingin mandiri. Maria

Montesori berpendapat bahwa semua anak mempunyai pikiran yang mudah menyerap. Dia mengatakan bahwa seorang anak pada dasarnya berbeda dengan orang dewasa pada cara belajar. Anak memiliki apa yang disebut *absolute mind* (pikiran yang mudah menyerap), pada suatu lingkungan belajar, sehingga hal-hal tertentu dapat diserap pada tingkat yang cepat.

Merujuk pada hal tersebut setiap anak mempunyai kapasitas pikiran yang mudah menyerap apapun yang ada disekitarnya. Bahkan, kemudahan pikiran dalam menyerap tersebut sungguh sangat berbeda dengan orang dewasa, yang biasanya cenderung agak lambat. Deborah Stipek menyebutkan bahwa anak, antara nol sampai dengan tujuh tahun selalu berhasil mempelajari segala hal yang diberikan kepadanya. Bahkan hamper tidak mengalami kesulitan yang berarti (Lawrence E. Shapiro, 2003). Lebih lanjut Maria Montesori mengatakan bahwa penyerapan anak tidak serta merta tanpa *filter*. Ia berbeda pendapat dengan Jhon Locke dengan teori tabularasanya yang memperlakukan anak seperti kertas putih yang bebas dicorat-coret dengan semaunya, dalam hal ini Maria Montesori mengatakan jangan menganggap bahwa pikiran seorang anak itu seperti kertas putih, atau bejana kosong, yang secara sedikit demi sedikit diisi, menyerap tanpa membedakan. Proses penyerapan pada periode ini lebih bersifat aktif daripada pasif.

Setiap anak akan melewati masa sensitif atau masa peka. Masa peka tersebut oleh Lesley Britton dipetakan menjadi enam periode yaitu periode keteraturan (*sensitivity to order*), periode kepekaan bahasa (*sensitivity the language*), periode kepekaan berjalan (*sensitivity to walking*), periode kepekaan kehidupan sosial (*sensitivity to the social aspects of life*), kepekaan terhadap detail (*sensitivity to the small object*), dan kepekaan terhadap persiapan belajar (*sensitivity learning though the sense*). Berbeda dengan Britton dan Sudono, William Crain membagi masa peka Maria Montesori hanya 5 (lima) periode, kelima periode tersebut adalah periode keteraturan, periode kepekaan terhadap detail, periode penggunaan tangan, periode berjalan, dan periode kepekaan bahasa. Dari berbagai pendapat maka masa peka menurut Maria Montessori dapat terlihat dalam tabel berikut:

Tabel 2. 1 Masa Peka Anak Usia Dini Menurut Montessori

| Usia (tahun) | Periode Kepekaan | Ciri Perkembangan Masa Peka |
|--------------|-----------------------------------|---|
| 0 - 3 | Kepekaan keteraturan | Masa penyerapan total: pengenalan dan pengalaman panca indera sensorik |
| 0 – 6 | Kepekaan bahasa | Kemampuan memahami makna kata atau simbol dan bahasa, lengkap dengan gramatikanya |
| 1,2 – 1,5 | Kepekaan berjalan | Masa penyempurnaan gerakan kaki dan berjalan dengan kokoh |
| 3 0 6 | Kepekaan terhadap kehidupansosial | Anak menyadari bahwa dirinya merupakan bagian dari teman kelompoknya |
| 2,5 – 6 | Kepekaan terhadap detail | Penyempurnaan penggunaan pancaindera, Di mana anak menaruh perhatian pada objek-objek kecil |
| 4 – 6 | Kepekaan terhadap pelajaran | Anak telah siap menerima pelajaran dan memahaminya dengan akal sehat |

Prinsip metode pendidikan Maria Montessori selanjutnya adalah keinginan anak untuk belajar, sesungguhnya semua anak mempunyai suatu “motivasi bawaan” sejak lahir untuk belajar sehingga siapapun tidak dapat melarang mereka untuk tidak melakukannya. Motivasi bawaan untuk belajar tersebut harus diwujudkan dalam aktivitas gerakan. Gerakan yang dimaksud di sini adalah permainan. Dengan mengoptimalkan gerakan, perkembangan otak anak semakin sempurna. Di samping itu gerakan akan memperkuat otot. Setiap anak akan belajar sesuai dengan tingkat perkembangannya masing-masing. Bahkan walaupun tingkat perkembangannya sama, tetapi cara mereka belajar bisa berbeda-beda. Hal ini disebabkan oleh sifat “unik” anak yang memang secara “kodrati” berbeda dan tidak ada yang sama antara anak yang satu dengan anak yang lainnya. Britton mengatakan “semua anak belajar sesuai dengan tahapan mereka sendiri dan sesuai waktu mereka sendiri.”Tidak ada dua anak yang mirip, sehingga tidak baik memaksa seorang anak untuk melakukan sesuatu yang berlawanan terhadap kehendaknya. Lebih baik memperkenalkan suatu gagasan tersebut dari waktu ke waktu sampai anak anda menunjukkan ketertarikan pada gagasan tersebut dan mengatakan ingin mencobanya, kemudian Anda dapat mendorong keikutsertaannya yang aktif, membangun kepercayaan dirinya

sehingga dimasa datang ia boleh tampil ke depan dengan lebih cepat mencoba sesuatu yang baru”.

Dari prinsip dasar ini maka tugas orangtua, dan guru lebih bersifat “pasif” daripada “aktif”. Lebih dari itu guru PAUD harus mengikuti kehendak anak didiknya dan tidak melakukan intervensi apalagi memaksa. Bahkan, terhadap hal-hal yang dianggap penting dipelajari anak didiknya, seorang gurupun tidak boleh memaksanya. Prinsip didaktis-metodis Maria Montessori selanjutnya adalah semua anak belajar melalui bermain, bermain dikalangan anak-anak sama halnya dengan “kerja” pada kalangan orang dewasa. Mungkin orang dewasa memandang bahwa permainan adalah main-main yang tanpa keseriusan. Namun bagi anak-anak, bermain adalah “kerja” yang dilakukan penuh kesungguhan. Orang awam pada umumnya memandang kegiatan yang dilakukan anak-anak di TK adalah “bermain” semata. Namun bagi Maria Montessori kegiatan apapun yang dilakukan anak didiknya adalah “kerja” dalam bahasa Maria Montessori atau belajar dalam bahasa orang yang mengetahui teori perkembangan anak. Esensi metode Montessori meliputi empat hal, yaitu semua pendidikan adalah pendidikan diri sendiri, kebebasan, ketertiban (termasuk hukuman), dan pengembangan indera (termasuk imajinasi).

a. Semua pendidikan adalah pendidikan diri sendiri (*child centered*)

Menurut Maria Montessori, segala bentuk keberhasilan dan perkembangan jasmani dan rohani anak adalah hasil dari belajarnya sendiri. Ia tumbuh begitu cepat laksana anak panah yang melesat. Hal yang mustahil adalah jika pendidik dapat menuangkan kecerdasan, kemauan, dan kehendaknya kepada anak didiknya. Maria Montessori mengedepankan oto-aktivitas anak sebab pada dasarnya setiap anak mempunyai “motivasi bawaan” untuk belajar. Motivasi bawaan untuk belajar ini tidak dapat dicegah oleh siapapun sehingga ia akan belajar sesuai dengan taraf perkembangannya, sebagai contoh, ketika anak-anak berkerumun melihat permainan pasir, ada seorang anak yang tidak bisa melihat karena di belakang dan tidak bisa mendesak maju ke depan.

Dalam kondisi demikian, guru tidak boleh mengangkat anak tersebut sehingga bisa melihatnya. Bahkan, ketika anak jatuh dari lari kecilnya, guru atau orangtua hanya berhak untuk membesarkan hatinya untuk bangkit dan lari kembali. Guru tidak dibolehkan membangunkannya, kecuali ia sampai sakit dan benar-benar tidak bisa

bangun (Montessori, 2008). Jika sampai guru memberi pertolongan yang memanjakan anak, sikap tersebut bisa mengurangi gerak aktif anak.

b. Kebebasan

Dalam proses belajar-mengajar, anak didik harus diberi kebebasan seluas-luasnya. Guru tidak boleh memaksakan materi tertentu kepada anak, walaupun materi tersebut sangat penting. Tugas guru lebih bersifat pasif dan hanya sebatas memberi stimulasi agar anak didik tertarik dengan stimulasi tersebut. Konsekuensinya di sekolah Montessori tidak mungkin anak melakukan permainan yang sama. Bahkan, anak-anak tidak boleh dipaksa duduk manis, diam, melihat satu arah yaitu tempat berdiri gurunya, mendengarkan, dan pasif tidak berkutik. Seandainya terpaksa harus duduk, kursi untuk anak harus berukuran kecil dan ringan sehingga mudah dipindah-pindahkan sesuai kehendak anak (Montessori, 2001) di sekolah Montessarian tidak ada paksaan harus duduk ketika belajar. Anak-anak bebas berkeliaran, berdiri, tiduran, bahkan keluar kelas.

c. Ketertiban

Tertib dalam pandangan Montessori adalah bukan aturan ketat yang seringkali membelenggu kebebasan anak didik. Tertib juga bukan ditegakannya dengan hukuman apalagi ancaman tidak naik kelas. Tertib dalam pandangan Maria Montessori adalah “seperangkat aturan” untuk menunjang lancarnya proses belajar secara bebas. Sebagai contoh, seorang anak tidak boleh mengganggu teman yang lain, tidak lari-lari dan berteriak-teriak sehingga mengganggu temannya. Jika anak melanggar tata tertib di atas, ada sanksi atau hukuman bagi anak tersebut. Tetapi, sanksinya bukan hukuman fisik, melainkan hukuman psikis berupa pengasingan atau skors.

d. Pengembangan Indera

Menurut Maria Montessori, masuknya segala pengertian dan konsep-konsep dalam pikiran anak adalah indera semata. Sebagai “gerbang” jiwa anak. Jadi segala hal yang diajarkan kepada anak harus berupa aktivitas secara konkret dan jelas. Atas dasar inilah muncul berbagai pandangan tentang imajinasi dalam pandangan Maria Montessori. Maria Montessori melarang imajinasi yang berupa khayalan-khayalan kosong yang mematikan gerak aktif anak. Artinya, anak-anak telah mengganti berbagai aktivitas bermainnya hanya dengan fantasi saja. Sebagai contoh, ketika anak-anak disediakan berbagai alat permainan, tetapi ia menolak untuk bermain dan hanya duduk termangu sambil membayangkan fungsi benda-benda tersebut. Sebaliknya Maria Montessori sangat mendukung kebebasan berimajinasi. Ia mengatakan *“apakah cakrawala mental anak terbatas pada apa yang dilihatnya?”*

Tidak! Ia memiliki jenis pikiran yang melampaui benda kongkrit. Ia memiliki kekuatan besar imajinasi. Pembayangan atau penggambaran secara mental, benda-benda yang tidak hadir secara fisik bergantung pada kemampuan mental khusus tingkat tinggi” (Maria Montessori, 2008).

Dari pernyataan Maria Montessori tersebut, cukup sebagai bukti bahwa ia tidak melarang imajinasi atau fantasi. Tetapi, imajinasi yang dimaksud adalah imajinasi mata pikiran yang berangkat dari membayangkan benda-benda kongkrit yang pernah dilihat bahkan dimainkannya. Jadi, bukan khayalan kosong yang lepas dari realita sama sekali.

3. Penerapan Teori-teori Bermain dan Perkembangan Anak Usia Dini Berdasarkan Pandangan Abdullah Nasheh Ulwan, Ibnu Qoyim Al-Jauzyyah (Filsuf Muslim).

Pandangan Ibnu Qoyim Al-Jauzyyah tentang pendidikan anak usia dini bermuara pada metode yang pernah diajarkan oleh Rasulullah SAW. Metode ini diyakini dapat membuka hati manusia dan menanamkan keyakinan kepada kebenaran. Menurut Ibnu Qoyim Al-Jauzyyah diantara metode yang paling tepat dalam mendidik dan mengajar anak usia dini adalah melalui pembiasaan dan suri tauladan (Bahron Fathin, 2006). Dalam hal ini penulis menggaris bawahi bahwa metode pembiasaan dan teladan sifatnya masih umum dalam arti tidak spesifik pada metode mendidik anak. Oleh karena itu, bentuk-bentuk pembiasaan dan keteladanan seperti apa yang khas dengan dunia anak masih perlu dicari.

Atas dasar ini, orangtua dapat melatih dan membiasakan anak-anak untuk dapat bangun dipenghujung malam dan memelakkan shalat malam sebab dengan pembiasaan tersebut anak akan mendapat manfaat di kemudian hari, paling tidak, anak-anak akan menghargai bahwa waktu tersebut adalah waktu yang baik untuk urusan spiritualnya.

Selain itu, orangtua harus menjauhkan anaknya dari sifat suka mengambil milik orang lain atau sifat buruk lainnya, karena dikhawatirkan menjadi tabiat yang sulit untuk dibuang dimasa dewasanya. Dalam kesempatan lain, ia mengatakan bahwa melatih anak dengan membiasakan berakhlak mulia seperti iffah, wara, dan akhlak mulia lainnya akan menjadikan akhlak tersebut sebagai karakternya. Selanjutnya, anak-anak harus dipelihara

dengan sungguh-sungguh dalam upaya menghindarkan mereka dari akhlak yang buruk. Bahkan Ibnu Qoyim Al-Jauziyyah menegaskan bahwa kesungguhan orangtua untuk menjauhkan anaknya dari akhlak tercela seperti bohong dan khianat, harus lebih keras daripada usaha menjauhkan mereka dari racun yang mematikan karena kapan saja terbuka bagi mereka jalan berbuat bohong dan khianat sehingga hal itu akan merusak kebahagiaan dan ketenangan mereka dan menghalangi mereka dari seluruh kebaikan (Ibnu Qoyim Al-Jauziyyah, 1961).

Selanjutnya beliau memperingatkan agar anak tidak dibiasakan menuruti hawa nafsunya (keinginannya) sehingga dengan mudah memenuhi perutnya dengan makan dan minuman (jajanan). Memberi makan kepada anak sebaiknya dengan kadar secukupnya agar pencernaannya bekerja dengan baik dan badannya sehat sehingga terbebas dari penyakit yang disebabkan adanya tumpukan sisa-sisa makanan dalam tubuhnya.

Dalam kebiasaan berpakaian, Ibnu Qoyim Al-Jauziyyah menganjurkan agar orangtua memperhatikan pakaian anaknya secara selektif, baik dari bahan kain maupun bentuknya, sebagaimana mereka memperhatikan gizi, dan makanannya karena ada sebagian pakaian yang bisa mengubah sifat dan karakter anak, apakah menjurus pada sikap kasar atau pada pornografi. Bahron Fathin menyatakan bahwa bayi yang masih lemah harus selalu dilindungi dan dijauhkan dari setiap yang mengagetkan, seperti suara-suara yang terlalu keras dan memekakan telinga, pemandangan-pemandangan yang menakutkan ataupun gerakan-gerakan yang mengejutkan karena akan mengganggu perkembangan akal anak, yang kemudian akan mengakibatkan berkurangnya fungsi akal pada masa dewasanya (Bahron Fathin, 2006).

Dari beberapa metode dan model permainan yang dikemukakan oleh Ibnu Qoyim Al-Jauziyyah di atas, jelas bahwa pendidikan dan pembentukan jiwa anak usia dini harus melalui permainan yang mengarahkan pada pembiasaan, keteladanan dan praktek nyata. Dengan demikian, diharapkan dapat membentuk akhlak yang baik dan memunculkan kesan khusus dalam diri anak sehingga kekokohan dan kemantapan ilmu dan pemahaman semakin terjamin dan terpatri pada diri anak.

Dalam konteks pendidikan anak usia dini, peran guru dan orangtua yang dominan untuk dapat memberikan pola-pola perilaku dan tutur kata yang indah dan menyenangkan tetapi juga sedapat mungkin memberikan simulasi-simulasi yang dapat merancang kecerdasan otak dan memunculkan kreativitas-kreativitas anak. Di samping itu, anak perlu dijauhkan dari hal-hal yang menyebabkan tertekannya emosi atau perasaan anak, seperti kerasnya lingkungan orang dewasa dalam bersikap dan bertutur kata (Bahron Fathin, 2006).

D. Aktivitas Pembelajaran

Setelah Anda selesai mempelajari uraian kegiatan pembelajaran 2 di atas, Anda diharapkan terus mendalami materi tersebut. Ada beberapa strategi belajar yang dapat digunakan, yaitu sebagai berikut:

1. Baca kembali uraian materi yang ada dalam kegiatan pembelajaran 2, dan buatlah beberapa catatan penting dari materi tersebut.
2. Untuk mendalami materi, jawablah latihan yang ada pada materi kegiatan pembelajaran 2.
3. Lakukan diskusi dan pembahasan latihan serta kunci jawaban dengan teman dalam kelompok.

E. Latihan/Kasus/Tugas

Untuk memperdalam pemahaman Anda mengenai materi kegiatan pembelajaran 2, silakan Anda mengerjakan latihan berikut ini!

Coba Anda identifikasikan penerapan teori bermain menurut pandangan beberapa tokoh dari Barat, Timur, dan Agama!

Tabel 2. 2 Latihan

| NO | PANDANGAN | PENERAPAN TEORI BERMAIN SERTA NILAI-NILAI KARAKTER YANG DIKEMBANGKAN |
|----|-------------------|--|
| 1 | Intelektual Timur | |

| | | |
|---|-------------------|--|
| 2 | Intelektual Barat | |
| 3 | Pandangan Agama | |

F. Rangkuman

1. Ki Hadjar Dewantara memberi perhatian penuh terhadap permainan anak dalam hubungannya dengan pendidikan Nasional. Ki Hadjar Dewantara berpendapat bahwa permainan amat sesuai dengan jiwa anak guna memenuhi daya khayal dan dorongan bergerak, maka permainan merupakan hal yang sangat penting untuk pendidikan yang banyak diberikan di Taman Indrya, Taman Anak, dan Taman Muda.
2. Bermain dan permainan yang di pakai adalah permainan nasional yang terdiri dari berbagai permainan tradisional agar anak tetap dalam lingkungan kebudayaan bangsanya. Permainan bangsa asing memberi kemungkinan akan terpisahnya anak dari adat istiadat dan kesenian bangsanya sendiri.
3. Montessori mengatakan jangan menganggap bahwa pikiran seorang anak itu seperti kertas putih, atau bejana kosong, yang secara sedikit demi sedikit diisi, menyerap tanpa mebedakan. Proses penyerapan pada periode ini lebih bersifat aktif daripada pasif.
4. Esensi metode Montessori meliputi empat hal, yaitu semua pendidikan adalah pendidikan diri sendiri, kebebasan, ketertiban (termasuk hukuman), dan pengembangan indera (termasuk imajinasi).
5. Menurut Ibnu Qoyim Al-Jauziyyah diantara metode yang paling tepat dalam mendidik dan mengajar anak usia dini adalah melalui pembiasaan dan suri tauladan.
6. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, peran guru dan orangtua yang dominan untuk dapat memberikan pola-pola perilaku dan tutur kata yang indah dan menyenangkan tetapi juga sedapat mungkin memberikan

simulasi-simulasi yang dapat merancang kecerdasan otak dan memunculkan kreativitas-kreativitas anak.

7. Di samping itu, anak perlu dijauhkan dari hal-hal yang menyebabkan tertekannya emosi atau perasaan anak, seperti kerasnya lingkungan orang dewasa dalam bersikap dan bertutur kata.

G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Cocokkanlah jawaban Anda dengan Kunci jawaban latihan yang terdapat di bagian akhir kegiatan pembelajaran 2 ini. Hitunglah jawaban yang benar. Kemudian, gunakan rumus berikut untuk mengetahui tingkat penguasaan Anda terhadap materi kegiatan pembelajaran 2.

$$\text{Tingkat Penguasaan} = \frac{\text{Jumlah Jawaban Anda yang benar}}{\text{Jumlah soal}} \times 100$$

Arti tingkat penguasaan yang Anda capai:

90 – 100% = baik sekali

80 – 89 % = baik

70 – 79 % = cukup

< 70 % = kurang

Apabila mencapai tingkat penguasaan 80% atau lebih, Anda dapat meneruskan dengan bab selanjutnya. Jika masih di bawah 80%, Anda harus mengulang materi kegiatan pembelajaran 2, terutama bagian yang belum dikuasai.

KOMPETENSI PROFESIONAL:

MERANCANG KEGIATAN BERMAINDI TK

KEGIATAN PEMBELAJARAN 3

PENDEKATAN, STRATEGI, METODE DAN TEKNIK BERMAIN SAMBIL BELAJAR DENGAN BERBAGAI PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI

A. Tujuan

Setelah mempelajari materi kegiatan pembelajaran 3 diharapkan Anda dapat menerapkan berbagai pendekatan, strategi, metode, dan teknik bermain sambil belajar yang bersifat holistik dan mandiri, sesuai kebutuhan anak usia dini, dan bermakna, yang terkait dengan berbagai bidang pengembangan anak usia dini.

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

Setelah mengikuti materi kegiatan pembelajaran 3, Penerapan Teori Bermain dan Perkembangan Anak Usia Dini diharapkan Anda dapat:

1. Menerapkan pendekatan saintifik secara professional sesuai dengan konsep yang telah ditentukan dalam pembelajaran anak usia dini.
2. Menerapkan metode pembelajaran secara professional yang terkait dengan berbagai bidang pengembangan anak usia dini
3. Menerapkan teknik bermain sambil belajar yang bersifat holistic secara profesional, sesuai kebutuhan anak usia dini, dan bermakna yang terkait dengan berbagai bidang pengembangan anak usia dini.

C. Uraian Materi

1. Pendekatan dalam Pembelajaran Anak Usia Dini

a. Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini

Kegiatan Pembelajaran pada pendidikan anak usia dini harus disesuaikan dengan beberapa hal, diantaranya yaitu:

1) Karakteristik cara belajar anak

Apa saja yang termasuk karakteristik cara belajar anak? Baiklah mari kita bahas satu persatu.

(a) Anak belajar secara bertahap dan mandiri



Gambar 3. 1 Anak Belajar secara Bertahap
<http://melyloelhabox.blogspot.co.id/>

Anak belajar dari mulai segala sesuatu yang konkret yang dapat dirasakan oleh inderanya. Anak seorang pembelajar alami dan sangat senang belajar (Raffini, 1993). Anak belajar mulai dengan cara menarik, mendorong, merasakan, mencicipi, menemukan, dan menggerak-gerakkan dengan berbagai cara yang disukainya.

(b) Anak cara berpikirnya bersifat khas

Seringkali anak menggunakan kata-kata yang maknanya berbeda dengan orang dewasa atau pada umumnya. Misalnya “Kemarin aku pergi berenang sama kakak”. Kata kemarin bukan berarti sebelum hari ini, tetapi bisa



Gambar 3. 2 Anak Cara Berpikirnya Khas
(<http://melyloelhabox.blogspot.co.id/>)

jadi minggu lalu, dua hari yang lalu atau bisa saja yang baru terlewati. Hal ini terjadi karena pemahaman konsep waktu pada anak belum cukup matang.

(c) Anak-anak belajar dengan berbagai cara secara mandiri



Gambar 3. 3 Percobaan Efek Bunyi dengan Menggunakan Botol

Anak termotivasi untuk mengeksplor dunia dengan caranya sendiri. Anak yang terbiasa menggunakan alam dan lingkungan sekitar untuk belajar, akan berkembang lebih peka terhadap kesadaran untuk memelihara lingkungan. Contoh Nabil mengisi beberapa botol yang diisi dengan volume air yang sedikit dan ada yang banyak, kemudian ia

memukul-mukul semua botol tersebut dengan menggunakan sendok. Sehingga rumah jadi becek, tetapi saat ditanya, jawaban yang terlontar dari Nabil “Kenapa bunyi botol yang diisi air sedikit dengan air yang banyak berbeda bunyinya.” Rupanya Nabil sedang melakukan percobaan efek bunyi pada botol yang diisi air sedikit dan banyak.

- (d) Anak belajar satu sama lain dalam lingkungan social melalui kerjasama



Gambar 3. 4 Anak Belajar Satu Sama Lain dalam Lingkungan Sosial
(<https://www.google.co.id/>)

Anak belajar banyak pengetahuan dan keterampilan melalui interaksi dengan lingkungannya. Kemampuan berbahasa, kemampuan sosial-emosional, dan kemampuan lainnya berkembang pesat bila anak diberi kesempatan bersosialisasi dengan teman, benda, alat main, dan orang-orang yang ada di

sekitarnya.

- (e) Anak belajar melalui bermain secara profesional



Gambar 3. 5 Anak Belajar sambil Bermain
(<https://www.google.co.id/>)

Bermain membantu mengembangkan berbagai potensi anak, melalui bermain anak diajak bereksplorasi, dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengan anak, sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi anak.

b. Prinsip-prinsip pendekatan dalam pembelajaran anak usia dini

Berikut ini adalah prinsip-prinsip pendekatan pembelajaran anak usia dini, diantaranya:

- (1) Bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain
- (2) Bermain merupakan kegiatan yang diminati anak, saat bermain melatih otot besar dan kecil, melatih keterampilan berbahasa, menambah pengetahuan, melatih cara mengatasi masalah,
- (3) Mengelola emosi, bersosialisasi, mengenal matematika, sains, dan lain sebagainya.
- (4) Bermain bagi anak juga sebagai pelepasan energi, rekreasi, dan emosi, dalam keadaan nyaman semua syaraf otak dalam keadaan rileks
- (5) Kegiatan pembelajaran melalui bermain mempersiapkan anak mejadi anak yang senang belajar.

2) Berorientasi pada kebutuhan anak

Kegiatan pembelajaran pada anak harus senantiasa berorientasi kepada kebutuhan anak. Menurut Maslow kebutuhan anak yang sangat mendasar adalah kebutuhan fisik (rasa lapar dan haus), anak dapat belajar apabila tidak dalam kondisi lapar dan haus. Kebutuhan berikutnya adalah kebutuhan keamanan (merasa aman, terlindung, dan bebas dari bahaya), dan rasa diterima dan dimiliki).



Gambar 3. 6 Piramid Hierarki Maslow
(<https://www.google.co.id/>)

Pendekatan Abraham Maslow terkait dengan motivasi yang diterima secara luas, Maslow membuat hipotesis bahwa dalam diri setiap manusia terdapat lima tingkat kebutuhan, yaitu:

- a) Kebutuhan fisik: meliputi rasa lapar, haus, tempat bernaung, seks, dan kebutuhan-kebutuhan lainnya.
- b) Kebutuhan rasa aman: meliputi keamanan dan perlindungan dari bahaya fisik dan emosi
- c) Kebutuhan sosial: meliputi kasih sayang, rasa memiliki, penerimaan, dan persahabatan.

- d) Kebutuhan penghargaan: meliputi faktor-faktor internal seperti harga diri, otonomi, dan prestasi serta faktor-faktor eksternal seperti status, pengakuan, dan perhatian.
- e) Kebutuhan aktualisasi diri: dorongan untuk menjadi apa yang mampu ia lakukan; meliputi pertumbuhan, pencapaian potensi diri, dan pemenuhan kebutuhan diri sendiri.

3) Stimulasi terpadu

Anak memiliki aspek moral, sosial-emosional, fisik, kognitif, bahasa, dan seni. Kebutuhan anak juga mencakup kesehatan, gizi, pengasuhan, kenyamanan, pendidikan, dan perlindungan. Pendidikan anak usia dini memandang anak sebagai individu utuh, karenanya layanan PAUD dilakukan secara menyeluruh dan terpadu. Untuk memenuhi stimulasi yang terpadu, maka penyelenggaraan PAUD harus bekerjasama dengan layanan kesehatan gizi, dan pendidikan orangtua. Dengan kata lain layanan pendidikan anak usia dini harus holistik integrative.



Gambar 3. 7 Anak Belajar sambil Bermain
(<https://www.google.co.id/>)

4) Berorientasi pada perkembangan anak



Gambar 3. 8 Stimulasi Kecerdasan Anak sejak dini
(<http://membumikan->

setiap anak memiliki kecepatan dan irama perkembangan yang berbeda, tetapi pada umumnya memiliki tahapan perkembangan yang sama, didalam pembelajaran pendidikan anak usia dini, pendidik perlu memberikan kegiatan sesuai dengan tahapan perkembangan anak dan memberi dukungan sesuai dengan perkembangan masing-masing anak. Pembelajaran yang

berorientasi pada perkembangan anak mengacu pada tiga hal penting, yaitu;

(a) berorientasi pada usia yang tepat, (b) berorientasi pada individu yang tepat dan (c) berorientasi pada konteks sosial budaya. (Masitoh dkk, 2005: 3. 12)

5) Lingkungan yang kondusif terintegrasi Nasionalis dan gotong royong



Gambar 3. 9 Lingkungan yang Kondusif Menarik Minat Anak

(<http://membumikan-pendidikan.blogspot.com/>)

Lingkungan harus diciptakan sedemikian rupa sehingga menarik dan menyenangkan dengan memperhatikan keamanan serta kenyamanan yang dapat mendukung kegiatan belajar melalui bermain, untuk lebih jelasnya lagi bagaimana lingkungan yang kondusif itu. Lingkungan kondusif adalah:

- a) Lingkungan adalah guru ketiga bagi anak. Anak belajar kebersihan, kemandirian, aturan, dan banyak hal dari lingkungan bermain atau ruangan yang tertata dengan baik, bersih, nyaman, terang, aman, dan ramah untuk anak.
- b) Lingkungan pembelajaran harus diciptakan sedemikian menarik dan menyenangkan serta demokratis sehingga anak selalu betah dalam lingkungan sekolah baik di dalam maupun di luar ruangan.
- c) Penataan ruang belajar harus disesuaikan dengan ruang gerak anak dalam bermain, sehingga anak dapat berinteraksi dengan mudah dengan pendidik maupun dengan temannya.
- d) Tidak memisahkan anak dari nilai-nilai budayanya, yaitu tidak membedakan nilai-nilai yang dipelajari di rumah dan di sekolah ataupun di lingkungan sekitar.

6) Menggunakan pendekatan tematik

Pembelajaran anak usia dini dapat dikembangkan dengan menggunakan tema. Melalui tema pembelajaran, peserta didik akan lebih mudah mengenal suatu konsep pengetahuan dan dapat mempelajari sesuatu yang bersifat konkret. Menurut Depdiknas (2006:6), pendekatan tematik memiliki beberapa ciri khas antara lain:

- a) Pengalaman dan kegiatan belajar sangat relevandengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak usia dini.

- b) Kegiatan-kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran bertolak dari minat dan kebutuhan peserta didik.
- c) Kegiatan belajar harus bermakna dan berkesan bagi peserta didik, sehingga hasil belajar dapat bertahan lebih lama.
- d) Membantu mengembangkan keterampilan berpikir peserta didik.
- e) Menyajikan kegiatan belajar yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui peserta didik dalam lingkungan.
- f) Mengembangkan keterampilan sosial anak, seperti kerjasama, toleransi, komunikasi dan tanggap terhadap gagasan orang lain.

Pembelajaran dengan pendekatan tematik memiliki karakteristik-karakteristik antara lain:

a) Berpusat pada anak (*student centered*)

Hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan anak sebagai subjek belajar sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator yaitu memberikan kemudahan-kemudahan kepada anak untuk melakukan aktivitas belajar.

b) Memberikan pengalaman langsung kepada anak (*direct experience*)

Dengan pengalaman langsung ini, anak dihadapkan pada sesuatu yang nyata (konkret) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak. Pengalaman langsung merupakan pengalaman yang diperoleh anak dengan menggunakan semua pancainderanya.

c) Mengoptimalkan semua pemikiran anak

Dalam kegiatan pembelajaran dengan pendekatan tematik, anak ditantang untuk menggunakan semua pemikiran dan pemahamannya melalui berbagai kegiatan yang mengeksplor lingkungannya dan melibatkan seluruh panca indera. Hal ini akan melibatkan aktivitas mental anak secara optimal.

d) Menyajikan konsep-konsep dari berbagai bidang pengembangan dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian anak mampu memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu anak dalam memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

e) Bersifat fleksibel

Guru dapat memilih tema apa saja yang dekat dengan dunia anak dan mengembangkannya dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu penentuan tema sebaiknya sesuai minat anak, dengan demikian anak akan memperoleh pemahaman lebih baik dan anak akan lebih tertarik untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran.

f) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan

Pendekatan tematik mengadopsi prinsip belajar PAKEM yaitu pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

7) Menggunakan berbagai media dan sumber belajar

- a) Piaget meyakini bahwa anak belajar banyak dari media dan alat yang digunakannya saat bermain. Karena itu media belajar bukan hanya yang sudah jadi berasal dari pabrikan, tetapi juga segala bahan yang ada di sekitar anak, misalnya daun, tanah, batu-batuan, tanaman, dan sebagainya.
- b) Penggunaan berbagai media dan sumber belajar dimaksudkan agar anak dapat bereksplorasi dengan benda-benda di lingkungan sekitarnya. Anak yang terbiasa menggunakan alam dan lingkungan sekitar untuk belajar, akan berkembang lebih peka terhadap kesadaran untuk memelihara lingkungan.

c. Pendekatan Saintifik dalam Pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini

Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini mengamanatkan bahwa pembelajaran di PAUD menggunakan pendekatan saintifik dalam pemberian rangsangan pendidikan. Di sini akan dijelaskan tentang pengertian pendekatan saintifik. Pendekatan saintifik adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik membangun kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan melalui tahapan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar dan mengkomunikasikan. Pendekatan saintifik tidak diartikan sebagai belajar sains tetapi menggunakan proses saintis dalam kegiatan belajar.

d. Mengapa Perlu Menggunakan Pendekatan Saintifik

Pembelajaran saintifik pada anak usia dini merupakan hal yang sangat penting untuk banyak aspek perkembangan anak. Mengembangkan berpikir saintifik sejak

usia dini akan mempermudah transfer keterampilan saintifik yang mereka miliki menjadi area akademik yang dapat mendukung prestasi akademik. Berpikir saintifik adalah kemampuan berpikir dalam memahami masalah, menganalisis, mencari pemecahannya, dan menghasilkan sesuatu yang inovatif dan kreatif.

Pentingnya pendekatan saintifik diimplementasikan di PAUD adalah:

- 1) Mendorong anak agar memiliki kemampuan berpikir kritis, analitis, dan memiliki kemampuan memecahkan masalah.
- 2) Memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna kepada anak dengan mendorong anak melakukan kegiatan mengamati, bertanya, mengumpulkan informasi, menalar/mengasosiasi, dan mengkomunikasikan.
- 3) Mendorong anak mencari tahu dari berbagai sumber melalui observasi dan bukan hanya diberitahu.

e. Tujuan Saintifik Untuk Pendidikan Anak Usia Dini

Leeper (1994) mengemukakan tujuan pembelajaran sains bagi anak usia dini adalah sebagai berikut:

- 1) Agar anak-anak memiliki kemampuan memecahkan masalah yang dihadapinya melalui penggunaan metode sains, sehingga anak-anak terbantu dan menjadi terampil dalam menyelesaikan berbagai hal yang dihadapinya.
- 2) Agar anak memiliki sikap ilmiah. Hal-hal yang mendasar, misalnya: tidak cepat-cepat dalam mengambil keputusan, dapat melihat sesuatu dari berbagai sudut pandang, berhati-hati terhadap informasi yang diterimanya serta bersifat terbuka.
- 3) Agar anak-anak mendapatkan pengetahuan dan informasi ilmiah yang lebih baik dan dapat dipercaya, artinya informasi yang diperoleh anak berdasarkan pada standar keilmuan yang semestinya, karena informasi yang disajikan merupakan hasil temuan dan rumusan yang obyektif serta sesuai dengan kaidah-kaidah keilmuan yang menaunginya.
- 4) Agar anak lebih berminat dan tertarik untuk menghayati sains yang berada dan ditemukan di lingkungan dan alam sekitarnya. Pembelajaran sains untuk anak usia dini difokuskan pada pembelajaran mengenal diri sendiri, alam sekitar dan gejala alam. Pembelajaran Sains pada anak usia dini memiliki beberapa tujuan, diantaranya yaitu:

- (a) Membantu anak usia dini untuk dapat mengenal dan memupuk rasa cinta kepada alam sekitar sehingga menyadari kebesaran dan keagungan Tuhan Yang Maha Esa.
- (b) Membantu menumbuhkan minat pada anak usia dini untuk mengenal dan mempelajari benda-benda serta kejadian di lingkungan sekitarnya.
- (c) Membantu melekatkan aspek-aspek yang terkait dengan keterampilan proses sains, sehingga pengetahuan dan gagasan tentang alam sekitar dalam diri anak menjadi berkembang.
- (d) Memfasilitasi dan mengembangkan sikap ingin tahu, tekun, terbuka, kritis, mawas diri, bertanggung jawab, bekerjasama, dan mandiri dalam kehidupannya.
- (e) Membantu anak agar mampu menggunakan teknologi sederhana & konsep sains yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah yang di temukan dalam kehidupan sehari-hari.
- (f) Membantu anak agar mampu menerapkan berbagai konsep sains untuk menjelaskan gejala-gejala alam dan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.
- (g) Membantu anak dalam pengenalan dan penguasaan fisika dasar/sains seperti melakukan eksplorasi/penyelidikan, dan percobaan sederhana dengan berbagai benda (air, angin, api, dan magnet).

Berdasarkan tujuan tersebut, jelaslah bahwa pengembangan pembelajaran sains bukan saja membina domain kognitif anak saja, melainkan membina aspek afektif dan psikomotor secara seimbang, bahkan lebih jauh diharapkan dengan mengembangkan pembelajaran sains yang memadai (*adequate*) akan menumbuhkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis yang semuanya akan sangat bermanfaat bagi aktualisasi dan kesiapan anak untuk menghadapi perannya yang lebih luas dan kompleks pada masa akan datang.

f. Manfaat Belajar Saintifik

Apa saja manfaat belajar sains? Baiklah untuk lebih jelasnya mari kita bahas satu persatu.

- (1) Eksplorasi dan investigasi, yaitu kegiatan untuk mengamati dan menyelidiki objek serta fenomena alam.

- (2) Mengembangkan keterampilan proses sains dasar, seperti melakukan pengamatan, mengukur, mengkomunikasikan hasil pengamatan, dan sebagainya.
- (3) Mengembangkan rasa ingin tahu, rasa senang, dan mau melakukan kegiatan inkuiri atau penemuan.
- (4) Memahami pengetahuan tentang berbagai benda baik ciri, struktur, maupun fungsinya.

g. Bagaimana Pelaksanaan Pendekatan Saintifik?

Pendekatan saintifik dilaksanakan dengan cara menerapkan proses. Untuk lebih jelas bagaimana pelaksanaan pendekatan saintifik sesuai dengan konten yang telah ditentukan, mari kita bahas satu persatu.

1) Mengamati (*Observing*)



Gambar 3. 10
Mengamati Proses
Tumbuhan

Mengamati dilakukan untuk mengetahui objek diamatinya dengan menggunakan semua indera (penglihatan, penghidupan, pendengaran, perabaan dan pengecap). Semakin banyak indera yang digunakan dalam proses mengamati maka semakin banyak informasi yang diterima dan diproses dalam otak anak. Proses mengamati benar-benar dilakukan oleh anak tidak karena tidak diberi tahu guru. Apabila anak belum terbiasa dengan proses ini, guru dapat mendukungnya dengan kata-kata, "Kamu boleh memegang, mencium, mendengarkan, mencicipi.....nah apa yang kamu rasakan?"

Proses mengamati benar-benar dilakukan oleh anak tidak karena tidak diberi tahu guru. Apabila anak belum terbiasa dengan proses ini, guru dapat mendukungnya dengan kata-kata, "Kamu boleh memegang, mencium, mendengarkan, mencicipi.....nah apa yang kamu rasakan?"

2) Menanya (*Questioning*)

Menanya sebagai salah satu proses mencari tahu atau mengkonfirmasi atau mencocokkan dari pengetahuan yang sudah dimiliki anak dengan pengetahuan baru yang sedang dipelajarinya. Pada dasarnya anak adalah seorang peneliti yang handal, ia selalu ingin tahu tentang sesuatu yang ditangkap inderanya. Karenanya ia sering bertanya, yang terkadang

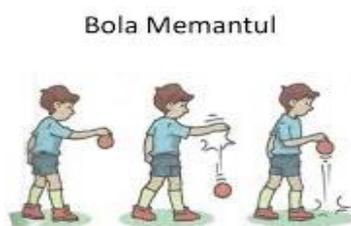


Gambar 3. 11
Menanya dalam
Proses Pendekatan
Saintifik

pertanyaannya sangat diluar dugaan orang dewasa. Tetapi itu proses saintis yang berasal dari pikiran kritis, yang perlu dilakukan oleh guru untuk mendukung kemampuan menanya adalah sebagai berikut:

- a) Pada dasarnya anak senang bertanya. Saat anak tidak punya gagasan untuk bertanya, guru boleh memancingnya, misalnya, "Waktu kita petik tadi bunganya masih segar, kenapa sekarang menjadi layu ya?" Apabila anak bertanya dengan pertanyaan demikian, sebaiknya tidak usah langsung dijawab, tetapi pancing agar ia mencari jawabannya, misalnya: "Oya ya.. Mengapa demikian ya..menurut kamu kenapa?"
- b) Bila ada buku yang sesuai, ajaklah anak untuk mencari jawabannya di buku, untuk mengenalkan buku sebagai sumber ilmu sejak usia dini, misalnya: mari kita lihat di buku ini.

3) Mengumpulkan Informasi (*Collecting*)



Gambar 3. 12
Mengumpulkan Informasi
dalam Proses Pendekatan
Saintifik

Mengumpulkan informasi dilakukan melalui beragam cara, misalnya: dengan melakukan, mencoba, mendiskusikan, membaca buku, menanya, dan menyimpulkan hasil dari berbagai sumber.

Mengumpulkan data adalah suatu proses yang sangat diminati anak. Dalam proses ini anak melakukan coba-gagal-coba. Anak senang mengulang-ulang kegiatan yang sama tetapi dengan cara bermain yang berbeda. Bentuk dukungan guru untuk membangun kemampuan anak di tahap ini adalah:

- a) Saat anak bermain ia membutuhkan waktu untuk menerapkan gagasannya, karenanya berikan waktu untuk menyelesaikan gagasan melalui bahan dan alat yang digunakannya.
- b) Bila anak tidak memiliki gagasan bermain, guru dapat memberi contoh awal, selanjutnya anak dapat melakukan sendiri

- c) Bila anak sudah selesai, guru dapat memperluas gagasan dengan cara memberi pertanyaan terbuka dengan kreatif, misalnya: Wah... Sudah banyak daun bunga yang sudah ditempel, siapa yang menciptakan daun dan bunga? dan bagaimana menjaga lingkungan agar daun dan bunga tersebut tetap terpelihara?



Gambar 3. 13
Mengasosiasi dalam
Proses Pendekatan
Saintifik

4) Mengasosiasi (*Associating*)

Proses asosiasi merupakan proses lebih lanjut Di mana anak mulai menghubungkan pengetahuan yang sudah dimilikinya dengan pengetahuan baru yang didupatkannya atau yang ada disekitarnya. Contohnya anak belajar tentang bentuk segi tiga melalui potongan kertas yang disiapkan guru. Guru mengajak anak untuk menemukan benda-benda yang ada di sekitarnya yang berbentuk segitiga. Di sini guru sudah mengasosiasikan atau menghubungkan pengetahuan baru tentang segitiga dengan benda-benda dilingkungan sekitar. Proses asosiasi penting bagi anak untuk membangun pemahaman baru tentang dunia di sekelilingnya. Piaget menyatakan bahwa anak membentuk *schemata* baru tanpa membuang yang sudah ada tetapi memperbaiki dan menguatkan yang sebelumnya. Proses asosiasi dapat terlihat saat anak mampu:

- Menyebutkan perasaan: itu sama dengan
- Menyebutkan perbedaan: kalau ini tapi itu
- Mengelompokkan: yang ini temannya ini
- Membandingkan: daun ku lebih besar dari daun kamu

Kemampuan di atas sangat tergantung pada kemampuan yang dimiliki anak dan usia anak. Dukungan guru untuk memunculkan kemampuan asosiasi dapat dilakukan dengan memancing pernyataan, seperti berikut:

- Daun ini pinggirnya bergerigi seperti apa ya ...?
- Apabila anak menghubungkan dengan sesuatu, maka guru harus menguatkan dan bertanya yang lebih luas lagi, misalnya, "Bu guru daunnya berwarna coklat seperti warna pintu itu." Guru bisa menguatkan, "Oya.. benar, terus apa lagi ya yang berwarna coklat..?"
- Anak yang lebih muda usia kemampuan asosiasinya terkadang muncul tetapi seperti tidak nyambung, misalnya: "Aku diberi coklat oleh ayah (kata Lina)."

“Nanti aku pulang dijemput ayah (kata Asri)”. “Aku suka main bola sama ayah (kata Firman)”. Anak memahami makna ayah, tetapi menghubungkannya pengalamannya dengan ayah melalui kalimat yang saling terpisah.

5) Mengkomunikasikan (*Communicating*)

Mengkomunikasikan merupakan kegiatan untuk menyampaikan hal-hal yang telah dipelajari dalam berbagai bentuk, misalnya melalui cerita, gerakan, dan dengan menunjukkan hasil karya berupa gambar, berbagai bentuk dari adonan, boneka dari bubur kertas, dan lain-lain. Proses mengkomunikasikan



Gambar 3. 14
Mengkomunikasikan dalam
Proses Pendekatan Saintifik
(<https://www.google.co.id/>)

adalah proses penguatan pengetahuan terhadap pengetahuan baru yang didapatkan anak. Mengkomunikasikan kalimat yang sering dilontarkan anak, misalnya: “Bu guru aku tahu, kalau.....” Tetapi mengkomunikasikan tidak hanya disampaikan melalui ucapan, dapat juga disampaikan melalui hasil karya. Biasanya anak menyampaikannya dengan cara menunjukkan karyanya. “Bu guru lihat...aku sudah membuat....” Kalimat ini yang sering disampaikan anak. Dukungan guru yang tepat akan menguatkan pemahaman anak terhadap konsep atau pengetahuannya, proses berpikir kritis dan kreatifnya terus tumbuh. Sebaliknya guru mengabaikan pendapat anak atau menyalahkannya maka keinginan untuk mencari tahu dan mencoba hal baru menjadi hilang. Dukungan guru saat anak-anak mengkomunikasikan karyanya adalah perhatian yang tulus. Untuk lebih jelasnya coba Anda perhatikan contoh dukungan guru saat anak mengkomunikasikan karyanya, yaitu :

- a) “Bu guru lihat...aku sudah membuat....” contoh celoteh anak. Tanggapan guru: "Oya.. Bisa kamu ceritakan kepada ibu guru..?"
- b) Untuk penguatan, guru dapat menyatakan: "Kamu berhasil menyelesaikan tugasmu dengan baik, apakah mau membuat lagi atau mencoba kegiatan main yang lain..?"

h. Materi Saintifik Bagi Anak Usia Dini

Ada beberapa materi sains yang sesuai untuk anak prasekolah terutama usia 5-6 tahun. Pembelajaran topik-topik sains hendaknya lebih bersifat memberikan pengalaman tangan pertama (*first-hand experience*) kepada anak, bukan mempelajari konsep sains yang abstrak. Selain itu pembelajaran sains

hendaknya mengembangkan kemampuan observasi, klasifikasi, pengukuran, menggunakan bilangan dan mengidentifikasi hubungan sebab akibat. Materi tersebut antara lain:

1) Mengenal Gerak



Gambar 3. 15 Benda-benda Bergerak

Anak sangat senang bermain dengan benda-benda yang dapat bergerak, memutar, menggelinding, melenting, atau merosot. Ada beberapa kegiatan untuk mengenalkan anak dengan gerakan, antara lain:

a) Menggelinding dan bentuk benda

Materi ini menyadarkan anak akan sebab-sebab timbulnya gerakan pada benda. Kemiringan papan, bentuk benda silindris dan kotak, halus kasarnya permukaan benda ikut mempengaruhi kecepatan gerakan. Materi ini juga dapat melatih kemampuan observasi.

b) Menggelinding dan ukuran benda

Bermain dengan cara menggelindingkan benda-benda dengan berbagai ukuran akan membantu siswa untuk mengenal bahwa besar kecil, berat ringannya suatu benda akan mempengaruhi gerak benda tersebut. Materi ini juga melatih kemampuan observasi pada anak.

2) Mengenal Benda Cair



Gambar 3. 16 Benda Cair

Anak dapat memiliki berbagai pengalaman tentang air. Air senantiasa menyesuaikan bentuknya dengan bentuk wadahnya. Air senantiasa menyesuaikan bentuknya dengan bentuk wadahnya. Air mengalir dari tempat yang lebih tinggi ke

tempat yang lebih rendah atau dari tempat yang bertekanan tinggi ke tempat yang bertekanan rendah. Berbagai kegiatan dengan air, antara lain:

a) Konservasi / Penghematan volume

Kegiatan ini merupakan cara untuk melatih anak memahami isi atau volume benda cair. Anak pra-operasional belum dapat memahami penghematan volume (Piaget 1972). Oleh karena itu memperkenalkan anak dengan bejana(botol) yang dapat diisi akan membantu anak memahami penghematan volume. Sambil mengisi botol besar, lalu memindahkan ke botol yang lebih kecil dan sebaliknya, anak belajar menggunakan bilangan untuk menghitung banyaknya air yang dimasukkan ke dalam botol tersebut. Anak juga akan berlatih memahami pengertian lebih banyak dan lebih sedikit. Kegiatan ini sebaiknya dilakukan di luar kelas. Agar tidak basah, sebaiknya anak diminta memakai rompi plastik (celemek).

b) Tenggelam dan terapung



Gambar 3. 17
Tenggelam dan
Terapung

Kegiatan ini dapat dilakukan di kelas atau di luar kelas. Jika di kelas, beri alas plastik dan koran agar air tidak membasahi tempat. Tujuan kegiatan ini adalah agar anak diberi pengalaman bahwa ada benda yang tenggelam dan ada benda yang terapung. Anak sering mengira benda yang berukuran kecil terapung dan yang besar tenggelam. Tenggelam atau terapung tidak ditentukan oleh ukuran benda melainkan oleh berat jenis benda.

c) Air mengalir

Air mengalir dari tempat yang tinggi ke tempat yang lebih rendah karena gravitasi bumi. Air dari tempat yang lebih rendah dapat dialirkan ke tempat yang lebih tinggi dengan menambah tekanan, misalnya dengan pompa air. Anak sangat senang bermain dengan air mengalir dan memperoleh pengalaman langsung yang kelak akan berguna untuk mempelajari sains.

d) Mengenal sifat berbagai benda cair

Melalui kegiatan ini anak diperkenalkan bahwa benda cair itu bermacam-macam, tidak hanya air. Benda-benda cair itu juga memiliki sifat yang berbeda.



3) Mengenal Timbangan (Neraca)

Neraca sangat baik untuk melatih anak menghubungkan sebab akibat karena hasilnya akan nampak secara langsung. Jika beban di satu lengan timbangan

Gambar 3. 18
Timbangan (Neraca)

ditambah, maka beban akan turun. Demikian pula jika beban digeser menjauhi sumbu. Berbagai benda memiliki massa jenis berbeda. Kapas dan spons memiliki massa jenis yang lebih kecil dibanding besi dan batu, meskipun batu dan besi ukurannya kecil tetapi akan lebih berat dari kapas atau spons.

4) Bermain Gelembung Sabun

Anak sangat menyukai bermain dengan gelembung sabun, dengan cara menambah satu sendok gliserin pada dua liter air, akan diperoleh larutan sabun yang menakjubkan yang dapat digunakan untuk membentuk gelembung raksasa, jendela kaca, atau bentuk lainnya dari busa.



5) Mengenal Benda-benda Lenting



Gambar 3. 20
Benda Lenting

Benda-benda dari karet pada umumnya memiliki kelenturan sehingga mampu melenting jika dijatuhkan. Demikian pula benda dari karet yang diisi udara, seperti bola basket, bola voli dan bola plastik. Anak sangat senang bermain dengan benda-benda tersebut

Gambar 3. 19
Bermain Gelembung Sabun

6) Mengenal Binatang

Binatang merupakan makhluk yang menarik bagi anak-anak karena mampu merespon rangsangan. Anjing, misalnya mampu mengembalikan benda-benda yang dilemparkan pemiliknya. Anak kucing akan mengejar dan menerkam benda-benda yang bergerak. Ada beberapa keuntungan yang diperoleh anak jika berinteraksi dengan binatang. Pertama, anak belajar mengenal dan menghargai makhluk hidup, ia belajar bahwa makhluk hidup memerlukan makanan, kandang, dan kasih sayang. Kedua, anak belajar untuk menyayangi binatang yang pada akhirnya akan menumbuhkan rasa kasih sayang pada makhluk hidup.



Gambar 3. 21 Hewan Peliharaan

i. Penerapan Pendekatan Saintifik dalam Pembelajaran Anak Usia Dini

Materi:

Tubuhku ciptaan Tuhan, menjawab pertanyaan dengan sopan, bagian tubuh yang boleh dan tidak di sentuh orang lain.

Contoh proses kegiatan bermain yang membangun saintifik.

Tema : Diriku

Sub Tema : Tubuhku

Kompetensi Dasar yang Dicapai:

1.1– 1.2 – 2.3 – 2.5 – 2.8 – 2.10 – 3.3-4.3 – 3.4-4.4 – 3.12-4.12

Materi:

Tubuhku ciptaan Tuhan, menjawab pertanyaan dengan sopan, bagian tubuh yang boleh dan tidak boleh disentuh, kerapihan berpakaian, doa sebelum dan sesudah belajar, nama anggota tubuh, dan cara merawatnya, keaksaraan awal nama anggota tubuh.

Kegiatan:

- 1) Menyusun huruf nama diri
- 2) Membuat hiasan dinding dengan foto diri
- 3) Menggambar foto diri
- 4) Menggunting dan menempel gambar anggota tubuh

Tabel 3. 1 Proses Pembelajaran dengan Membangun Saintifik

| Dukungan/Pijakan Guru | Kegiatan Anak |
|---|---|
| <p>Kegiatan Pembukaan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyiapkan alat di tempatnya masing-masing. Beberapa alat yang terkait dengan tema dan pengetahuan dibawa untuk dibahas bersama. • Guru menunjukkan kartu nama masing-masing anak. • Guru menunjukkan gambar bagian-bagian anggota tubuh • Guru menunjukkan contoh hiasan dinding dengan foto diri, lalu berdiskusi: “Bahan apa saja yang diperlukan, bagaimana caranya, dst” • Guru mempersilakan anak untuk memilih kegiatan main yang diminatinya. | <p>Anak mengidentifikasi huruf yang ada di kartu namanya dan mencocokkan huruf yang sama dengan nama temannya.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak mengamati bagian anggota tubuh dan menyebutkan nama-namanya. • Anak mengemukakan pendapatnya tentang bahan dan cara membuat. • Anak menentukan kegiatan main yang akan dipilihnya. |
|  |  |
| <p>Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengamati apa yang dilakukan anak, mencatat di lembar pengamatan, memberi dukungan apabila ada anak yang memerlukan bantuan atau menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan anak. • Mempersilakan anak yang sudah selesai dengan kegiatan mainnya untuk merapikan kembali alat dan bahan sebelum berpindah ke tempat lainnya. | <ul style="list-style-type: none"> • Anak bereksplorasi dengan kartu huruf untuk menyusun nama diri. • Anak bereksplorasi dengan alat untuk menggunting gambar-gambar anggota tubuh untuk ditempel sehingga menjadi tubuh yang utuh. • Anak bereksplorasi dengan alat krayon dan spidol untuk menggambar foto diri • Anak bereksplorasi dengan alat dan bahan untuk membuat hiasan dinding foto diri. |
| <p>Kegiatan Setelah Bermain</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengajak anak membereskan mainan yang sudah digunakan. • Mengumpulkan semua anak. • Menanyakan perasaan anak selama bermain, apa yang dikerjakan, | <ul style="list-style-type: none"> • Mengembalikan mainan ke tempat semula secara tertib. • Berkumpul setelah membereskan mainan • Secara bergilir menceritakan pengalaman bermainnya. |

| | |
|--|---|
| <p>mengulang pengetahuan yang dikenalkan sebelum main.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membahas bila ada perilaku yang kurang tepat selama bermain dan mengingatkan kembali aturan main. | <ul style="list-style-type: none"> • Anak menunjukkan hasil karya dan menceritakan kepada kelompok. • Berdiskusi tentang perilaku yang baik dan yang kurang baik. |
|--|---|

2. Penerapan Metode Pembelajaran yang Terkait dengan Berbagai Bidang Pengembangan Anak Usia Dini

a. Karakteristik Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini

Kegiatan pembelajaran pada anak usia dini pada dasarnya adalah pengembangan kurikulum secara konkret berupa seperangkat rencana yang berisi sejumlah pengalaman belajar melalui bermain yang diberikan pada anak usia dini berdasarkan potensi dan tugas perkembangan yang harus dikuasainya dalam rangka pencapaian kompetensi yang harus dimiliki oleh anak.

b. Macam-macam Metode Pembelajaran Anak Usia Dini

Metode pembelajaran anak usia dini merupakan cara-cara atau teknik yang digunakan agar tujuan pembelajaran tercapai. Kalau model pembelajaran merupakan pendekatan umum dalam satu proses pembelajaran dan biasanya dalam satu proses pembelajaran menggunakan satu model, sedangkan metode adalah langkah teknisnya dan dapat menggunakan lebih dari satu metode disesuaikan dengan model pembelajaran yang digunakan serta kebutuhan anak ketika pembelajaran berlangsung.

1) Pemilihan Metode Pembelajaran Anak Usia Dini

Metode yang akan digunakan untuk mencapai tujuan belajar perlu dipilih kesesuaiannya agar pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Beberapa pokok pikiran untuk melakukan pemilihan metode pembelajaran itu adalah: (a) karakteristik tujuan pembelajaran, (b) karakteristik bidang pengembangan anak, (c) karakteristik bahan/materi pembelajaran, (d) karakteristik anak dan cara belajarnya, (e) tempat berlangsungnya kegiatan belajar, (f) tema pembelajaran, (g) pola kegiatan, (h) sumber belajar, sarana/prasarana, (i) kemampuan guru.

2) Jenis-Jenis Metode Pembelajaran Anak Usia Dini

Penggunaan metode pengajaran yang tepat dan sesuai dengan karakter anak akan dapat memfasilitasi perkembangan berbagai potensi dan kemampuan anak secara optimal serta tumbuhnya sikap dan perilaku positif bagi anak. Secara teknis ada beberapa metode yang tepat untuk diterapkan pada anak usia dini, antara lain:

a) Bercerita

Bercerita adalah cara bertutur dan menyampaikan cerita secara lisan. Metode bercerita merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar bagi anak PAUD. Cerita yang

dibawakan guru harus menarik, kreatif, mengundang perhatian anak dan tidak lepas dari tujuan pendidikan. Anak diberikesempatan untuk bertanya dan memberikan tanggapan. Pendidik dapat menggunakan buku sebagai alat bantu bercerita. Metode bercerita sangat umum



Gambar 3. 22 Bercerita

digunakan dalam pembelajaran anak usia dini, khususnya dalam menyampaikan pesan-pesan dan nilai-nilai yang hendak diinternalisasikan kepada anak. Bentuk-bentuk bercerita:

- (1) Bercerita tanpa alat: dalam pelaksanaan bercerita tanpa alat peraga guru harus memperhatikan mimik muka (ekspresi muka), pantomim (gerak-gerik), dan suara guru harus menolong fantasi anak untuk mengahayalkan hal-hal yang diceritakan guru
- (2) Bercerita dengan alat peraga: dalam melaksanakan kegiatan ini menggunakan alat peraga dengan maksud memberikan tanggapan yang tetap mengenai hal-hal yang di dengar dalam suatu cerita.
 - (a) Alat peraga yang digunakan langsung seperti binatang (ayam, kelinci, burung, kucing), alat-alat rumah tangga (piring, sendok, gelas, kompor, dsb)
 - (b) Alat peraga tak langsung menggunakan benda-benda tiruan sebagai alat peraga (binatang tiruan, buah tiruan, sayuran tiruan, dsb), gambar-gambar tiruan atau gambar dalam buku atau buku seri
 - (c) Menggunakan papan flannel dan guntingan/potongan-potongan gambar yang ditempel pada papan flannel tersebut. Dalam pelaksanaannya sambil

bercerita guru meletakkan potongan gambar cerita satu persatu pada papan flannel sesuai dengan jalan cerita dan adegan-adegan. Guru harus menjaga gerak-geriknya pada waktu bercerita agar tidak mengganggu konsentrasi anak.



Gambar 3. 23
Demonstrasi

(d) Membacakan cerita (*story reading*) guru membacakan cerita dari sebuah buku yang disesuaikan dengan usia peserta didik, untuk memupuk cinta akan buku yang dapat berkembang kearah minat baca dan membantu kematangan untuk belajar membaca.

(e) Sandiwara boneka, merupakan kegiatan pendidikan bahasa yang tidak begitu mudah untuk dilaksanakan. Guru dapat menggunakan satu boneka (boneka berbicara langsung dengan anak), dua boneka (boneka berbicara sesuai peran dalam alur cerita), atau tiga sampai enam boneka dengan berbagai peran menggunakan panggung boneka)

Dalam penggunaan metode cerita ini, ada kelebihan dan kekurangannya, diantaranya yaitu:

(a) Kelebihan dari metode ini adalah:

(1) Dapat meningkatkan motivasi anak untuk belajar, karena anak sangat senang dengan cerita-cerita.

(2) Sangat sesuai untuk pendidikan afektif (nilai), sebab metode ini dapat menyampaikan nilai-nilai kebaikan kepada anak melalui contoh-contoh dalam cerita sehingga mendorong anak melakukan kebaikan tersebut, sekaligus menghindari perbuatan buruk yang digambarkan dalam cerita guru;

(3) Tidak membutuhkan banyak alat dan media pembelajaran.

(b) Kelemahannya antara lain:

(1) Dalam pembelajaran ini biasanya guru lebih dominan, sehingga peran aktif anak sedikit terbatas. Oleh karena itu, guru harus mampu mengkolaborasikan metode ini dengan metode-metode yang lainnya seperti tanya jawab dan bernyanyi;

(2) Guru dituntut untuk benar-benar menguasai teknik bercerita yang baik, sehingga anak tertarik dengan cerita yang dibawakannya sekaligus pesan yang ingin disampaikan akan diterima anak dengan baik.

b) Demonstrasi

Metode demonstrasi adalah suatu strategi pengembangan dengan cara memberikan pengalaman belajar melalui perbuatan melihat dan mendengarkan diikuti dengan meniru pekerjaan yang didemonstrasikan. Demonstrasi digunakan untuk menunjukkan atau memperagakan cara untuk membuat atau melakukan sesuatu. Metode ini menekankan pada cara-cara mengerjakan sesuatu dengan penjelasan, petunjuk, dan pengarahan secara langsung. Melalui metode ini, diharapkan anak-anak dapat mengenal langkah-langkah pelaksanaan dalam melakukan kegiatan, yang pada gilirannya anak-anak diharapkan dapat meniru dan melakukan apa yang didemonstrasikan oleh guru. Misalkan melipat kertas origami. Dalam pelaksanaannya metode demonstrasi dan eksperimen sangat erat kaitannya.

(1) Manfaat dan Tujuan Metode Demonstrasi

Manfaat psikologis pedagogis dari metode demonstrasi secara umum adalah:

- a) Perhatian anak dapat lebih dipusatkan.
- b) Proses belajar anak lebih terarah pada materi yang sedang dipelajari.
- c) Pengalaman dan kesan sebagai hasil pembelajaran lebih melekat dalam diri anak.

Di samping itu, metode demonstrasi memiliki 2 fungsi, yaitu:

- a) Dapat dipergunakan untuk memberikan ilustrasi dalam menjelaskan informasi kepada anak.
- b) Membantu meningkatkan daya pikir anak usia dini terutama daya pikir anak dalam meningkatkan kemampuan mengenal, mengingat, berpikir konvergen adalah berpikir menuju satu arah yang benar atau satu jawaban yang paling tepat atau satu pemecahan dari suatu masalah dan berpikir evaluatif.
- c) Metode demonstrasi memberikan kesempatan kepada anak untuk memperkirakan *apa* yang akan terjadi, *bagaimana* hal itu dapat terjadi dan *mengapa* hal itu terjadi.

Tujuan Metode Demonstrasi

Demonstrasi merupakan satu wahana untuk memberikan pengalaman belajar agar anak dapat menguasai kemampuan yang diharapkan dengan lebih baik. Tujuan metode demonstrasi adalah peniruan terhadap model yang dapat

dilakukan dan memberikan pengalaman belajar melalui penglihatan dan pendengaran.

(2) Kelebihan dan kekurangan Metode Demonstrasi

Kelebihan metode demonstrasi antara lain:

- a) Membantu anak didik memahami dengan jelas jalannya suatu proses atau kerja suatu benda/peristiwa.
- b) Memudahkan berbagai jenis penjelasan.
- c) Kesalahan-kesalahan yang terjadi dari hasil ceramah dapat diperbaiki melalui pengamatan dan contoh konkret.
- d) Perhatian anak dapat lebih terpusatkan.
- e) Anak dapat ikut serta aktif apabila demonstrasi langsung dilanjutkan dengan eksperimen.
- f) Mengurangi kesalahan-kesalahan yang mungkin terjadi sekiranya anak hendak mencoba sendiri.
- g) Beberapa persoalan yang belum dimengerti dapat ditanyakan langsung saat suatu proses ditunjukkan sehingga terjawab dengan jelas.

Kelemahan metode demonstrasi antara lain :

- a) Anak didik terkadang sukar melihat dengan jelas benda/peristiwa yang akan dipertunjukkan karena jumlah anak yang banyak dalam satu kelas atau alat yang terlalu kecil. Sehingga metode demonstrasi hanya efektif untuk sistem kelompok dan kurang efektif apabila menggunakan sistem klasika.
- b) Tidak semua benda/peristiwa dapat didemonstrasikan.
- c) Sukar dimengerti apabila didemonstrasikan oleh guru yang kurang menguasai apa yang didemonstrasikan.
- d) Apabila tidak dilanjutkan dengan eksperimen ada kemungkinan anak menjadi lupa, dan materi belajar tidak akan bermakna karena tidak menjadikan pengalaman belajar.

(3) Rancangan Kegiatan Demonstrasi

Secara umum persiapan yang perlu dilakukan guru dalam merancang kegiatan demonstrasi adalah sebagai berikut;

- (a) Menetapkan tujuan dan tema kegiatan demonstrasi

Dalam menetapkan tujuan demonstrasi guru mengidentifikasi perbuatan-perbuatan apa yang akan diajarkan kepada anak dalam pernyataan-pernyataan

yang spesifik dan operasional (teknis). Dalam menetapkan tema yang harus diperhatikan guru adalah tema yang dekat dengan kehidupan anak, menarik dan menantang aktivitas belajar anak.

(b) Menetapkan bentuk demonstrasi yang dipilih

Sebelum menetapkan kegiatan, guru menentukan bentuk demonstrasi, misalnya dengan cara penjelasan, sosio-drama atau cara lainnya.

(c) Menetapkan bahan dan alat yang diperlukan

Ada dua jenis bahan dan alat yang dibutuhkan yaitu:

- 1) Bahan dan alat yang diperlukan oleh guru untuk mendemonstrasikan sesuatu.
- 2) Bahan dan alat yang diperlukan anak untuk menirukan contoh yang dilakukan guru.
 - (a) Menetapkan langkah kegiatan demonstrasi. Langkah-langkah ini bersifat fleksibel tergantung jenis kegiatan.
 - (b) Menetapkan penilaian kegiatan demonstrasi

c) Bercakap-cakap (Berdialog)

Bercakap-cakap dapat dilakukan dalam bentuk tanya jawab yang professional antara anak dengan pendidik atau antara anak dengan anak yang lain. Kegiatan bercakap-cakap atau berdialog dapat diartikan saling mengomunikasikan pikiran, perasaan, dan kebutuhan secara verbal untuk mewujudkan bahasa reseptif yang meliputi kemampuan mendengarkan dan memahami pembicaraan orang lain dan bahasa ekspresif yang meliputi kemampuan menyatakan pendapat. Seorang guru PAUD hendaknya berupaya untuk menggunakan bahasa yang baik dan benar dalam berdialog. Upayakan menggunakan kata-kata yang positif, penuh dengan penghargaan dan pujian. Upayakan menggunakan kata-kata yang positif, penuh dengan penghargaan dan pujian, serta kata-kata yang santun dan lembut. Penguasaan bahasa reseptif adalah semakin banyak kata-kata yang semakin banyak kata-kata yang baru dikuasai oleh anak yang diperoleh dari kegiatan bercakap-cakap. Dan penguasaan berbahasa ekspresif adalah semakin seringnya anak menyatakan keinginan, kebutuhan, pikiran, dan perasaan kepada orang lain secara lisan. Untuk



Gambar 3. 24
Bercakap-cakap

bercakap-cakap secara efektif, belajar mendengarkan, dan belajar berbicara sama pentingnya Moeslichatoen (1999:95) menyatakan bahwa metode bercakap-cakap mempunyai manfaat:

- 1) Meningkatkan keberanian anak untuk mengaktualisasikan diri dengan menggunakan kemampuan berbahasa secara ekspresif, menyatakan pendapat, menyatakan perasaan, menyatakan keinginan, dan kebutuhan secara lisan.
- 2) Meningkatkan keberanian anak untuk menyatakan secara lisan apa yang harus dilakukan oleh diri sendiri dan anak lain.
- 3) Meningkatkan keberanian anak untuk mengadakan hubungan dengan anak lain atau dengan gurunya agar terjalin hubungan sosial yang menyenangkan.
- 4) Dengan seringnya anak mendapat kesempatan untuk mengemukakan pendapatnya, perasaannya, dan keinginannya maka hal ini akan semakin meningkatkan kemampuan anak membangun jati dirinya.
- 5) Dengan seringnya kegiatan bercakap-cakap diadakan, semakin banyak informasi baru yang diperoleh anak yang bersumber dari guru atau anak lain. Penyebaran informasi dapat memperluas pengetahuan dan wawasan anak tentang tujuan dan tema yang ditetapkan guru.

Tujuan Metode Bercakap-cakap

Dengan menggunakan metode bercakap-cakap tujuan pengembangan bahasa yang ingin dicapai antara lain:

- 1) Mengembangkan kecakapan dan keberanian anak dalam menyampaikan pendapatnya kepada siapapun
- 2) Memberi kesempatan kepada anak untuk berekspresi secara lisan
- 3) Memperbaiki ucapan dan lafal anak
- 4) Menambah perbendaharaan/kosa kata
- 5) Melatih daya tangkap anak
- 6) Melatih daya pikir dan fantasi anak.
- 7) Menambah pengetahuan dan pengalaman anak didik.
- 8) Memberikan kesenangan kepada anak.
- 9) Merangsang anak untuk belajar membaca dan menulis.

Tujuan tersebut sesuai dengan pendapat Moeslichatoen. Perkembangan bahasa yang dapat dikembangkan dengan metode ini adalah kemampuan menangkap

makna pembicaraan orang lain dan kemampuan menanggapi pembicaraan orang lain secara lisan.

Kelebihan dan kelemahan metode bercakap-cakap

Kelebihannya:

- 1) Anak mendapat kesempatan untuk mengemukakan ide-ide dan pendapatnya.
- 2) Anak mendapat kesempatan untuk menyumbangkan gagasannya.
- 3) Hasil belajar dengan metode bercakap-cakap bersifat fungsional karena topik/tema yang menjadi bahan percakapan dalam keseharian dan di lingkungan anak.
- 4) Mengembangkan cara berpikir kritis dan sikap hormat atau menghargai pendapat orang lain.
- 5) Anak mendapat kesempatan untuk mengembangkan kemampuan belajarnya pada taraf yang lebih tinggi.

Kelemahannya:

- 1) Membutuhkan waktu yang cukup lama.
- 2) Memerlukan ketajaman dalam menangkap inti pembicaraan.
- 3) Dalam prakteknya, percakapan akan selalu didominasi oleh beberapa orang saja.

d) Pemberian Tugas

Pemberian tugas dilakukan oleh pendidik untuk memberi pengalaman yang nyata kepada anak baik secara individu maupun secara berkelompok dan juga menerapkan kedisiplinan kepada anak. Metode pemberian tugas merupakan tugas atau pekerjaan yang sengaja diberikan kepada anak TK yang harus dilaksanakan dengan baik. Tugas itu diberikan kepada anak TK untuk memberi kesempatan kepada mereka dalam menyelesaikan tugas yang didasarkan pada petunjuk langsung dari guru yang sudah



Gambar 3. 25
Pemberian Tugas

dipersiapkan sehingga anak dapat menjalani secara nyata dan melaksanakan dari awal sampai tuntas. Manfaat penggunaan metode pemberian tugas adalah:

- 1) Untuk memberikan pengalaman belajar yang dapat meningkatkan cara belajar yang lebih baik dan memantapkan penguasaan perolehan hasil belajar.

- 2) Bila dirancang secara proposional dapat meningkatkan bagaimana cara belajar yang benar.
- 3) Apabila diberikan secara teratur, berkala akan menanamkan sikap belajar yang positif yang pada gilirannya dapat memotivasi anak untuk belajar sendiri, berlatih sendiri, dan memelajari kembali sendiri.
- 4) Apabila dirancang secara tepat dan seksama akan menghasilkan prestasi belajar secara optimal.
- 5) Bila menggunakan bahan yang bervariasi sesuai dengan kebutuhan dan minat, maka memberikan arti yang besar bagi anak TK dalam konteks dapat membangkitkan minat anak terhadap tugas yang akan diberikan berikutnya.

Tujuan metode pemberian tugas:

- 1) Anak memperoleh pemantapan cara mempelajari materi pelajaran secara lebih efektif karena dalam kegiatan melaksanakan tugas itu anak memperoleh pengalaman belajar untuk memperbaiki cara belajar yang kurang tepat.
- 2) Untuk meningkatkan keterampilan berpikir, yaitu keterampilan pada kemampuan yang paling sederhana sampai ke yang kompleks yaitu dari kemampuan mengingat sampai kemampuan *problem solving*.
- 3) Anak mampu meningkatkan kemampuan berpikirnya dalam kaitan pengembangan kreativitas, bahasa, berhitung, musik, bermain, dan ilmu pengetahuan alam.

Berikut ini adalah contoh kegiatan pengembangan perilaku dan kemampuan dasar anak usia 3-4 tahun melalui metode pemberian tugas, diantaranya:

Penerapan pengembangan fisik

Berjalan, berlari, dan melempar

Nama Kegiatan : Berjalan, berlari, dan melempar

Alat dan Bahan : Bola (ukuran bola basket, berat lebih ringan)

Bentuk tugas : Individual

Langkah kegiatan :

- (1) Anak berdiri di garis start.
- (2) Pendidik memberi kode kepada anak untuk berjalan.
- (3) Anak berjalan mengikuti garis zig zag. Di pos 2, anak mengambil bola dan berlari membawanya ke pos 3.
- (4) Di pos 3, anak memasukkan bola ke dalam keranjang.

Penerapan Pengembangan Kognitif

Berhitung

- Nama kegiatan : Mencocokkan titik dengan benda
- Alat dan bahan :10 karton berbentuk lingkaran yang masing-masing diberi titik dari 1 – 10 titik, biji-bijian
- Bentuk tugas : Individual
- Langkah Kegiatan :
- Letakkan 10 karton tersebut di atas meja.
 - Minta anak untuk meletakkan biji-bijian tepat di atas titik-titik yang tersedia
- Variasi kegiatan :Biji-bijian dapat diganti dengan benda lain, seperti kancing baju, kelereng, penjepit baju. Titik-titik dapat diganti dengan lambang bilangan jika anak sudah memasuki tahapan transisi dari konkret ke lambang bilangan.

e) Sosio-drama/ Bermain Peran

Metode sosio-drama di TK adalah suatu cara memainkan peran dalam suatu cerita tertentu yang menuntun integrasi diantara pemerannya. Dalam kegiatan sosio-drama tersebut, anak mendapat bimbingan dari guru dalam mengembangkan kemampuan berekspresi, dan kerjasama sehingga anak dapat memotivasi anak lain untuk memperoleh informasi dari lingkungannya berdasarkan pengalaman anak dalam menjajahi dan meneliti lingkungannya, sehingga memperkuat anak dalam memerankan tokoh yang diperankan Sosio-drama atau bermain peran dilakukan untuk mengembangkan daya khayal atauimajinasi, kemampuan berekspresi, dan kreativitas anak yang diinspirasi dari tokoh-tokoh atau benda-benda yang ada dalam cerita. Dalam kegiatan sosio-drama terjadi aktivitas berbahasa melalui dialog atau percakapan serta pertunjukkan ekspresi karakter peran atau tokoh yang dimainkan oleh pemain atau percakapan serta pertunjukkan ekspresi karakter peran atau tokoh yang dimainkan oleh pemain.



Manfaat Metode Sosio-drama

Manfaat sosio-drama serupa dengan bermain peran. Vygotsky, seorang ahli terkemuka, percaya bahwa fungsi mental yang lebih tinggi berakar pada hubungan sosial dan kegiatan bekerja sama. Manfaat metode sosio-drama dalam perkembangan adalah sebagai berikut: (1) Menyalurkan aspirasi anak-anak kedalam kegiatan yang menyenangkan,(2) Mendorong aktivitas, inisiatif dan kreatif sehingga mereka berpartisipasi dalam kegiatan bersama, (3) Memahami isicerita karena ikut memainkannya, (4) Membantu menghilangkan rasa malu, rendah diri dan kemurungan pada anak, (5) Mengajarkan anak saling membantu dan bekerja sama dalam permainan sosio-drama, (6) Menimbulkan rasa saling percaya mempercayai satu sama lain atas kesanggupan masing-masing. Sosio-drama sering juga di sebut sebagai kegiatan *role playing*. Keuntungan penggunaan *role playing* menurut Cheppy H.C. (1980:124-125) yaitu:

- (1) Membantu anak didik untuk berlaku, berpikir dan merasakan apa yang dirasakan orang lain.
- (2) Menggambarkan situasi hubungan antar manusia secara realistis.
- (3) Dapat mengungkapkan sejarah kehidupan untuk anak didik.
- (4) Mengembangkan daya imajinasi anak didik.
- (5) Memperkaya hal-hal baru dalam belajar mengajar.

Kelebihan dan Kelemahan

Metode sosio-drama atau *role playing* menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2006:89-90), adalah sebagai berikut:

Kelebihan metode sosio-drama atau *role playing*:

- (1) Anak melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat isi bahan yang akan didramakan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya. Dengan demikian, daya ingatan siswa harus tajam dan tahan lama.
- (2) Anak akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreasi. Pada waktu main drama para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia.
- (3) Bakat yang terdapat pada Anak dapat dipupuk sehingga dimungkinkan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah. Jika seni drama mereka

dibina dengan baik kemungkinan besar mereka kelak akan menjadi pemain drama yang baik.

(4) Kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya.

(5) Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.

(6) Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

Kelemahan metode sosio-drama atau *role playing*:

(1) Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain drama mereka menjadi kurang kreatif.

(2) Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukan.

(3) Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menjadi kurang bebas.

(4) Kelas lain sering terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan dan sebagainya.

Contoh Kegiatan Mengembangkan Motorik Anak Usia Dini dengan Metode Sosio-drama untuk Kelompok B:

- Tema : Tanaman
- Sub Tema : Menenal tanaman hias
- Indikator : Anak dapat menenal tanaman bunga mawar, dan bunga melati
- Kegiatan : Anak memetik bermacam-macam bunga di halaman sekolah
- Metode : Bermain peran
- Tujuan :
 - Mengembangkan aspek afektif motorik dan aspek kognitif
 - Merangsang untuk berpikir dan memecahkan masalah
 - Menumbuhkan rasa tanggung jawab
- Alat dan bahan : Kebun bunga buatan bahannya kertas asturo, lem dan *double tape*

Langkah-Langkah :

- Guru harus menerangkan kepada anak mengenai teknik sosio-drama/bermain peran
- Menentukan pokok persoalan /tema
- Memilih para pelaku
- Mempersiapkan peranan
- Mempersiapkan para penonton
- Pelaksanaan sosio-drama
- *Follow up*

f) Karya Wisata

Pengertian Metode Karya Wisata Moeslichatoen (1999) menuliskan bahwa Karya Wisata merupakan salah satu metode pembelajaran di Taman Kanak-Kanak



Gambar 3. 27 Karya Wisata

yang dilaksanakan dengan cara mengamati dunia sesuai dengan kenyataan yang ada secara langsung. Pengamatan itu diperoleh melalui panca indera seperti pengelihatn, pendengaran, pengecapan, pembauan, dan perabaan.

Selanjutnya Moeslichatoen (1999) menyatakan bahwa hasil informasi yang didapat anak melalui penglihatan mata antara lain adalah kesan pengamatan (presepsi penglihatan) seperti bentuk, warna, dan ukuran. Benda-benda itu dapat dibandingkan berdasarkan persamaan dan perbedaan suaranya. Misalnya anjing menggonggong dan kucing mengeong. Suara anjing lebih keras daripada suara kucing.

Contoh Teknik Penerapan Metode Karya Wisata dalam Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia 3-4 Tahun

1) Pengembangan Fisik Anak Melalui Metode Karya Wisata

Teknik-teknik untuk mengembangkan fisik anak usia 3-4 tahun dengan metode Karya Wisata diantaranya, yaitu: menirukan gerakan, variasi kegiatan ini antara lain:

- (a) Pendidik mencontohkan gerakan yang biasa ditiru anak.
- (b) Pendidik menggunakan media audio dan anak dapat memperagakan/bergerak sesuai sumber suara yang ada.
- (c) Biarkan anak bergerak sesuai dengan hasil pengamatannya dari lingkungan.

2) Pengembangan Kognitif Anak Melalui Metode Karya Wisata

Teknik pengembangan kognitif anak usia 3 - 4 tahun dengan metode karya wisata antara lain sebagai berikut.

- (a) Cara binatang memangsa.
- (b) Proses binatang menyusui.
- (c) Cara berjalan/bergerak binatang.
- (d) Pak tani menanam padi.

3) Pengembangan Bahasa Anak Melalui Metode Karya Wisata

Metode Karya Wisata dapat digunakan untuk mengembangkan aspek berbahasa anak diantaranya dengan cara bercerita, melihat huruf pertama subjek yang dilihat, bercakap-cakap dan sebagainya. Teknik pengembangan bahasa melalui metode Karya Wisata diantaranya adalah sebagai berikut.

- (a) Bercakap-cakap tentang proses yang sedang berlangsung.
- (b) Tanya jawab.
- (c) Menceritakan hasil pengamatan.
- (d) Mendengarkan cerita.
- (e) Menulis huruf awal subjek yang diamati.
- (f) Tebak terka rekaman suara.

4) Pengembangan Seni Anak Melalui Metode Karya Wisata

Seni untuk anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan rasa estetis dan kreativitas, juga untuk mengekspresikan perasaan dan pikiran anak. Teknik-teknik yang dapat dikembangkan dalam seni melalui metode Karya Wisata ini adalah:

- (a) Mendengarkan musik.
- (b) Menggambar apa yang dilihat.
- (c) Bernyanyi: yang direncanakan dan yang tidak direncanakan.
- (d) Bermain musik.
- (e) Bergerak sesuai dengan irama lagu.

5) Pengembangan Moral dan Agama Anak Melalui Metode Karya Wisata

Karya Wisata dapat memperkuat hasil dari proses pembiasaan dan perilaku yang diterapkan sehari-hari di sekolah. Teknik-teknik untuk mengembangkan moral dan agama melalui Karya Wisata antara lain sebagai berikut.

- (a) Berdo'a.
 - (b) Menyebutkan ciptaan Tuhan.
 - (c) Menjaga kebersihan bersama.
 - (d) Pengarahan terhadap perilaku moral dan agama yang baik.
- 6) Pengembangan Sosial Emosional Anak Melalui Metode Karya Wisata
Karya Wisata kaya akan nilai-nilai pendidikan diantaranya meningkatkan kemampuan sosial, sikap dan nilai kemasyarakatan (sikap mencintai lingkungan, sesama manusia, hewan, tumbuhan dan benda lain). Teknik-teknik yang dapat dikembangkan dalam sosial emosional melalui metode Karya Wisata antara lain :
- (a) Membuat dan mentaati kesepakatan bersama.
 - (b) Berjalan bersama dan bergandengan tangan.
 - (c) Bekerja kelompok.
 - (d) Memberikan hadiah.
 - (e) Sosio-drama.

g) Proyek

Metode proyek merupakan suatu tugas yang terdiri atas rangkaian kegiatan yang diberikan oleh pendidik kepada anak, baik secara individu maupun secara berkelompok dengan menggunakan objek alam sekitar maupun kegiatan sehari-hari. Dengan menggunakan metode proyek, melatih anak untuk bekerja sama, bertanggungjawab dan mengembangkan kemampuan sosial. Metode ini memfokuskan pada pengembangan produk atau unjuk kerja (*performance*).Manfaat kegiatan pengembangan dengan metode proyek, yaitu:



Gambar 3. 28 Proyek

- (1) Membangun pengetahuan baru yang didasari oleh pengetahuan sebelumnya.
- (2) Menolong anak mengerti nilai-nilai yang berlaku di lingkungan mereka.
- (3) Menolong anak mengerti hubungan satu konsep dengan konsep yang lain.
- (4) Mendorong anak mencari sumber-sumber pengetahuan dan informasi yang lain selain di sekolah.
- (5) Menjembatani komunikasi dengan orangtua atau orang dewasa lainnya.

Kegiatan proyek juga mempunyai makna penting bagi anak usia dini, antara lain:

- (1) Didalam kegiatan bersama, anak belajar mengatur diri sendiri untuk bekerja sama dengan teman dalam memecahkan suatu masalah.
- (2) Dalam kegiatan bersama pengalaman akan sangat bermakna bagi anak. Misalnya pengalaman anak dalam melipat kertas akan menjadi sangat bermakna untuk membuat hiasan dinding dalam rangka menyiapkan ruangan untuk pesta.
- (3) Berlatih untuk berprakarsa dan bertanggung jawab.
- (4) Berlatih menyelesaikan tugas yang harus diselesaikan secara bebas dan kreatif.

Kegiatan yang cocok dijadikan proyek:

- (1) Bersumber dari pengalaman sehari-hari.
- (2) Merupakan kegiatan yang kompleks.
- (3) Memerlukan kerjasama dan meningkatkan kegiatan berpikir.
- (4) Cukup menantang bagi anak.
- (5) Dapat memberikan kepuasan bagi anak.
- (6) Usahakan supaya hasil dari proyek itu meningkatkan keterampilan yang dapat diketahui banyak orang (pameran, disajikan, dan lain-lain).

1) Langkah-langkah pembelajaran

Dalam menggunakan metode proyek ini ada beberapa langkah yang harus dilalui oleh pendidik terhadap anak:

- (a) Menentukan tema kegiatan.
- (b) Merumuskan apa yang ingin di harapkan dan di peroleh dari Guru maupun anak di setiap kegiatan.
- (c) Menentukan jadwal kegiatan.
- (d) Tentukan waktu sesuai dengan Hari Raya atau hari-hari tertentu.
- (e) Melakukan pembagian tugas.
- (f) Dalam pembagian tugas, hendaknya anak memilih sesuai dengan minatnya.
- (g) Tujuannya agar anak senang dalam mengerjakan tugasnya.
- (h) Menyiapkan bahan dan peralatan.
- (i) Melaksanakan kegiatan.
- (j) Buat kesimpulan menyeluruh.

2) Kelebihan dan Kelemahan Metode Proyek

Kelebihan metode proyek, yaitu:

- (a) Meningkatkan motivasi, belajar dalam proyek lebih menyenangkan daripada komponen kurikulum yang lain.
- (b) Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, belajar berbasis proyek membuat anak menjadi lebih aktif dan berhasil memecahkan masalah yang kompleks.
- (c) Meningkatkan kolaborasi, pentingnya kerja kelompok dalam proyek memerlukan anak untuk mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi.
- (d) Metode ini sesuai dengan prinsip-prinsip modern yang dalam pengajaran dan perlu diperhatikan:
 - (1) Kemampuan individu siswa dan kerja sama dalam kelompok.
 - (2) Pengembangan aktivitas, kreativitas, dan pengalaman siswa banyak dilakukan.
 - (3) Agar teori dan praktek, sekolah dan kehidupan masyarakat menjadi satu kesatuan yang tak terpisahkan.

Kelemahan metode proyek, yaitu:

- (a) Pemilihan topik unit yang tepat sesuai dengan kebutuhan siswa, cukup fasilitas dan sumber-sumber belajar yang diperlukan, bukanlah merupakan pekerjaan yang mudah.
- (b) Keterlibatan matematika dalam penyelesaian masalah dalam proyek tidak banyak.
 - (a) Pendahuluan, guru membentuk anak dalam kelompok, menjelaskan tugas kepada anak pada setiap kelompok, (satu anak mengamati daun, yang lain mengamati batang, kemudian mengamati uratnyanya, baik berkaitan warna, bentuk, ukurannya).
 - (b) Tahap pengamatan, masing-masing anak melakukan tugas yang sesuai dengan pembagiannya, serta melakukan pencatatan.
 - (c) Pada tahap presentasi, setelah selesai anak menyampaikan apa yang mereka temukan.

h) Eksperimen

Pada praktiknya metode ini sering digunakan bergantian dan saling melengkapi dengan metode demonstrasi dan juga diharapkan anak dapat melaksanakannya dengan kerja sama dan percaya diri. Misalnya: ketika melakukan percobaan tentang magnet, pendidik mencontohkan



Gambar 3.
29Eksperimen

cara magnet bekerja, dapat bersifat tarik-menarik dan sebaliknya (demonstrasi). Selanjutnya pendidik meminta anak untuk mencoba menggunakan magnet dan mendekatkan ke berbagai benda. Kemudian anak diminta melaporkan dari hasil pengamatannya untuk mengklasifikasikan benda apa saja yang melekat dengan magnet dan yang tidak melekat dengan magnet (eksperimen).

Beberapa kemampuan yang dapat dicapai oleh anak dengan belajar menggunakan metode eksperimen, yaitu: a) kemampuan mengamati, kemampuan bertanya kritis, b) kemampuan mengklasifikasi, dan c) kemampuan membandingkan. Sedangkan manfaat yang dapat diraih melalui pembelajaran dengan metode eksperimen akan berdampak pada seluruh aspek perkembangan anak, yang meliputi:

- 1) aspek intelektual,
- 2) aspek bahasa,
- 3) aspek fisik motorik,
- 4) aspek seni,
- 5) aspek sosial-emosional, dan
- 6) aspek moral agama.

i) Penerapan Teknik Bermain Sambil Belajar Bersifat Holistik yang Terkait dengan Berbagai Bidang Pengembangan Anak Usia Dini

Pendidikan Anak Usia Dini Berorientasi Perkembangan

Praktek pendidikan yang berorientasi perkembangan mengacu pada tiga hal penting, yaitu :

- 1) Berorientasi pada Usia

Pembelajaran yang berorientasi perkembangan harus sesuai dengan tingkat usia anak, artinya pembelajaran itu harus diminati, kemampuan yang diharapkan

dapat tercapai, serta kegiatan belajar tersebut menantang untuk dilakukan oleh anak usia dini.

2) Berorientasi pada individu

Setiap anak merupakan pribadi yang unik dalam pola tingkah laku, masa pertumbuhan serta kepribadian dan gaya belajarnya. Anak-anak secara individual akan mencapai tingkat kemampuan tertentu dalam aspek pengetahuan dan keterampilannya.

3) Berorientasi pada konteks sosial budaya anak

Selain berorientasi pada usia dan individu yang tepat, pembelajaran berorientasi perkembangan harus berorientasi pada konteks sosial budaya anak. Untuk mengembangkan program pendidikan yang bermakna, guru harus melihat dan memahami anak dan keluarganya dalam konteks masyarakat dan budayanya, karena setiap anak memiliki latar belakang budaya yang berbeda.

Pendidikan Anak Usia Dini Holistik Integratif

1) Pengertian PAUD Holistik Integratif

Perkembangan anak usia dini Holistik Integratif adalah upaya perkembangan anak usia dini yang dilakukan untuk memenuhi kebutuhan esensial anak yang beragam dan saling terkait secara utuh, simultan, sistematis, dan terintegrasi. Pelayanan anak usia dini holistik integratif merupakan pelayanan yang dilakukan secara utuh, menyeluruh, dan terintergrasi dalam rangka memenuhi kebutuhan dasar anak. Kebutuhan-kebutuhan dasar anak meliputi kebutuhan kesehatan dan gizi, pendidikan dan stimulasi serta kasih sayang orangtua.

2) Tujuan Pengembangan Anak Usia Dini Holistik Integratif

Tujuan umum pengembangan anak usia dini holistik-integratif adalah terselenggaranya layanan pengembangan anak usia dini holistik-integratif menuju terwujudnya anak Indonesia yang sehat, cerdas, ceria, dan berakhlak mulia. Sementara tujuan secara khusus pengembangan anak usia dini holistik-integratif adalah:

a) Terpenuhinya kebutuhan esensial anak usia dini secara utuh meliputi kesehatan dan gizi, rangsangan pendidikan, pembinaan moral-emosional dan pengasuhan sehingga anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal sesuai kelompok umur,

- b) Terlindunginya anak dari segala bentuk kekerasan, penelantaran, perlakuan yang salah, dan eksploitasi di manapun anak berada,
- c) Terselenggaranya pelayanan anak usia dini secara terintegrasi dan selaras antar lembaga layanan terkait, sesuai kondisi wilayah, dan
- d) Terwujudnya komitmen seluruh unsur terkait yaitu orangtua, keluarga, masyarakat, Pemerintah, dan Pemerintah Daerah, dalam upaya pengembangan anak usia dini holistik-integratif.

3) Prinsip, Arah Kebijakan, dan Strategi Pengembangan Anak Usia Dini Holistik-Integratif Pengembangan Anak Usia Dini Holistik-Integratif mengacu pada beberapa prinsip, sebagai berikut:

- a) Pelayanan yang menyeluruh dan terintegrasi.
- b) Pelayanan yang berkesinambungan.
- c) Pelayanan yang tidak diskriminasi.
- d) Pelayanan yang tersedia, dapat dijangkau dan terjangkau, serta diterima oleh kelompok masyarakat.
- e) Partisipasi masyarakat.
- f) Berbasis budaya yang konstruktif.
- g) Tata kelola pemerintahan yang baik.

Ruang Lingkup dan Sasaran Kegiatan Pengembangan di Taman Kanak-kanak

Sasaran bidang pengembangan pada level TK ruang lingkungnya adalah pengembangan moral dan nilai-nilai agama, pengembangan sosial, emosional dan kemandirian, pengembangan kemampuan berbahasa, pengembangan kognitif, pengembangan fisik/motorik, serta pengembangan seni.

1. Bidang Pengembangan Pembentukan Perilaku melalui Pembiasaan

Pembentukan perilaku melalui pembiasaan merupakan kegiatan yang dilakukan secara terus-menerus dan ada dalam kehidupan sehari-hari anak sehingga menjadi kebiasaan baik. Bidang pengembangan pembiasaan meliputi pengembangan moral dan nilai-nilai agama, pengembangan sosial, emosional dan kemandirian. Pada pengembangan moral dan nilai agama anak diharapkan dapat meningkatkan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan meletakkan dasar agar menjadi warga negara yang baik.

2. Bidang Pengembangan Kemampuan Dasar

Pengembangan kemampuan dasar merupakan kegiatan yang dipersiapkan untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas sesuai dengan perkembangan anak, yang meliputi:

a. Kemampuan berbahasa

Bertujuan agar anak mampu mengungkapkan pikiran yang dipersiapkan melalui bahasa yang sederhana, mampu berkomunikasi dan membangkitkan minat untuk dapat menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.

b. Kognitif

Bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, dan membantu anak dalam menyelesaikan masalah.



Gambar 3. 30

c. Seni

Bertujuan agar anak mampu menciptakan sesuatu berdasarkan hasil imajinasinya, pengembangan kepekaan dan dapat menghargai hasil karya yang kreatif.

Bermain eksplorasi

d. Bermain Berdasarkan Kemampuan Anak

Pembelajaran pada anak usia dini dipengaruhi oleh kemampuannya baik secara fisik, kognitif, bahasa, sosio-emosional ataupun keterampilannya. Untuk itu bermain dapat diklasifikasikan sesuai kemampuan anak, seperti yang dipaparkan berikut ini.

(1) Bermain Eksploratoris

Bermain eksplorasi mempengaruhi perkembangan anak melalui empat cara yang berbeda: 1) eksplorasi memberikan kesempatan pada setiap anak untuk menemukan hal baru, 2) eksplorasi merangsang rasa ingin tahu anak, 3) mengembangkanketerampilannya, dan 4) eksplorasi mendorong anak untuk mempelajari keterampilan baru. Memilih kegiatan permainan, kesan pertama:

- a) Melibatkan anak dalam berbagai permainan dan libatkan anak dalam kegiatan rutinitas sehari-hari.
- b) Beri dukungan pada anak-anak dan biarkan anak mengetahui apa yang terjadi di sekelilingnya.3)Lihat, ajak anak untuk melihat dan fokus pada alat permainannya yang tidak diletakkan pada tempat tertentu yang menarik

perhatian anak sehingga anak terdorong untuk menggapai atau mengambil alat permainan tersebut.

(2) Bekerja dengan tangan:

a) Permainan ini untuk anak yang telah mempelajari tingkatan tertentu pada keterampilan tangannya seperti meraih, dan mengambil benda. Kegiatan ini melibatkan anak-anak untuk menggunakan tangannya dalam bereksplorasi dengan benda-benda yang berda di sekelilingnya dengan tingkat kesulitan yang berbeda.

b) Berkeliling, kegiatan ini diberikan pada anak yang mulai berjalan dan senang berkeliling seperti seorang penjelajah. Di mana anak diajak berkeliling untuk bereksplorasi dengan dunia yang lebih luas.

(3) Bermain Energetik

Permainan ini melibatkan energi yang sangat banyak, seperti memanjat, melompat, dan bermain bola. Kegiatan ini melibatkan seluruh koordinasi tubuh. Pentingnya permainan kekuatan: (1) permainan enerjik membantu anak untuk menjadi penjelajah yang aktif dalam lingkungannya, (2) permainan enerjik membantu anak untuk mengendalikan tubuhnya, (3) permainan enerjik membantu anak untuk mengkoordinasikan setiap bagian yang berbeda pada tubuhnya.

Memilih kegiatan permainan:

Maju Terus

- a) Tetap tenang dan percaya diri dalam melakukan kegiatan.
- b) Kendalikan dengan lembut, hindari gerakan yang menyentak.
- c) Jangan memberikan perlawanan terhadap ketahanan
- d) Dilakukan pada kedua sisi tubuh.
- e) Tanpa pakaian, karena pakaian dapat menghambat gerakan anak.

(4) Menemukan pada kaki sendiri

Kegiatan ini untuk mengembangkan kemampuan berjalan pada anak.

- a) Berpijak pada kaki
- b) Menarik dan mendorong

Gambar 3. 31 Bermain Energetik



- c) Permainan dilihat dan melihat
- d) Merangkak, berdiri, bangkit, bergerak untuk berdiri tegak dan berdiri sendiri, berjalan sendiri, dan menendang

(5) Bersiap untuk bergerak

Kegiatan ini dikembangkan untuk anak yang sudah berjalan. Seperti: memanjat, menaiki tangga, melompat, mengendarai sepeda roda tiga, bermain sepatu roda, menendang bola, melempar, menangkap, dan bermain dalam tim, seperti bermain bola yang melibatkan kegiatan menendang, melempar, dan menangkap.

(6) Bermain Keterampilan

Pentingnya bermain dengan keterampilan, antara lain: 1) membantu anak untuk menjadi pembangun, 2) dapat mengurangi keputus-asaan, 3) mengarah kepada kebergunaan dan kemandirian, 4) mengembangkan keterampilan baru meningkatkan kepercayaan diri, serta 5) belajar melalui memegang langsung bahan.

Memegang langsung

Berikut ini kegiatan permainan yang dapat dikembangkan untuk mengasah berbagai keterampilan yang berbeda:

- a) Mencari, berisikan kegiatan untuk mengembangkan kemampuan melihat, mencari objek dan mencari asal suara.
- b) Meraih, menggambarkan kegiatan untuk mengembangkan kemampuan dalam meraih seperti mainan yang dapat diremas dan alat musik sederhana.
- c) Menggenggam, kegiatan yang mengembangkan kemampuan menggenggam pada anak.
- d) Seluruh jari dan ibu jari, mengembangkan kemampuan untuk menggunakan jari dan ibu jari seperti mendayung perahu, bertepuk tangan dan lain sebagainya.

Tangan yang pintar:

- 1) Menggunakan

Mengembangkan kegiatan yang melibatkan dalam menggunakan peralatan, seperti permainan memukul dengan palu, memukul drum, mengelomokan peralatan dan kesempatan untuk menggunakan peralatan atau perkakas.

- 2) Melanjutkan

Mengembangkan kemampuan yang melibatkan kegiatan untuk meraih, seperti memasukan cincin dan meronce permulaan.

3) Membangun

Mengembangkan kemampuan dalam membangun, seperti membangun menara dengan menggunakan dua buah balok, membuat kereta balok, mainan memasang balok dan balok kayu.

4) Menggambar

Kegiatan ini mengembangkan kegiatan yang berhubungan dengan menggambar, menggunting, dan merekat, seperti mencoret-coret, mencocokkan gambar, melukis, membuat buku coretan dan merobek kertas.

Bermain Sosial

Pentingnya bermain sosial: 1) sebagai sarana bagi anak untuk belajar dari orang lain, 2) mengembangkan kemampuan anak untuk berkomunikasi, 3) membuat anak lebih mampu untuk bersosialisasi, 4) membantu anak untuk mengembangkan persahabatan.

Memilih Kegiatan Permainan

1) Bermain denganku

Merupakan bentuk awal dari bermain sosial, biasanya terjadi antara anak dan orangtua, seperti orangtua memberikan kesempatan pada anak untuk terlibat, mengawasi respon yang tidak diinginkan, mengikuti kemauan anak dan menyanyikan lagu untuk anak.

2) Kita berdua

Kegiatan yang melibatkan setidaknya dua orang dalam bermain, baik orang dewasa dan anak, atau dua orang anak, seperti: terlibat langsung, berlatih dengan orangtua, bertemu dengan anak lain, terbiasa dengan anak lain, serta mendorong anak untuk bermain bersama.

3) Bergiliran

Dikembangkan pada kegiatan yang melibatkan aturan atau bermain dengan aturan:

- (a) Mempelajari aturan baik antara orang dewasa dan anak, dua orang anak dan sekelompok anak.
- (b) Mempelajari aturan pada permainan sederhana dan perlombaan.
- (c) Membuat permainan yang lebih sulit.
- (d) Peraturan baru, seperti pemenang, dadu, dan ular tangga.
- (e) Permainan di luar ruangan.

Bermain Imajinatif

Pentingnya bermain imajinasi: 1) membantu anak untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan bahasa, 2) membantu anak untuk memahami orang lain, 3) membantu anak untuk mengembangkan kreativitasnya, 4) membantu anak untuk mengenali dirinya sendiri. Bagaimana dalam memilih pembelajaran?

(a) Mari berpura-pura: membawahi imajinasinya, bermain pura-pura, bermain peran. Tujuan umum: anak mampu mengikuti petunjuk, menjadi lebih imajinatif, menyusun scenario, dan membicarakannya.

(b) Bercerita: melihat gambar dan waktu bercerita

Bermain Teka-Teki

Pentingnya bermain teka-teki dapat: 1) mengembangkan kemampuan anak dalam berpikir, 2) teka-teki mendorong rasa ingin tahu anak, dan 3) mengembangkan kemandirian pada anak.

Permainan Serupa tapi tak sama

Berisikan kegiatan yang mengembangkan kemampuan anak untuk mencari tahu perbedaan dan persamaan dari berbagai objek, seperti permainan mencocokkan dan permainan mengelompokan.

D. Aktivitas Pembelajaran

Setelah Anda selesai mempelajari uraian materi kegiatan pembelajaran 3, Anda diharapkan terus mendalami materi tersebut dengan profesional. Ada beberapa strategi belajar yang dapat digunakan, yaitu sebagai berikut.

1. Baca kembali uraian materi yang ada di kegiatan pembelajaran 3 dengan secara kreatif dan profesional, dan buatlah beberapa catatan penting dari materi tersebut!
2. Untuk mendalami materi, jawablah latihan yang ada di materi kegiatan pembelajaran 3 ini secara jujur.
3. Lakukan diskusi dan pembahasan latihan dengan kerjasamadalam kelompok.

E. Latihan/Kasus/Tugas

Untuk memperdalam pemahaman Anda terhadap materi pokok 3, kerjakan latihan dibawah ini:

1. Coba Anda susun rancangan kegiatan metode Karya Wisata!
2. Tuliskan hasil rancangan pada tabel yang tersedia!

Tabel 3. 2
Rancangan penerapan pengembangan moral dan nilai agama melalui pelaksanaan kegiatan metode Karya Wisata

| No | Aspek | Uraian |
|----|-----------------------|--|
| 1 | Kegiatan Perencanaan | |
| | a. Rancangan Kegiatan | Tema : Sub Tema: Kemampuan yang diharapkan : 1. 2. 3. Waktu : Tempat : Peralatan : |
| | b. Teknis Kegiatan | |
| 2 | Kegiatan Pelaksanaan | |

F. Rangkuman

Pendekatan saintifik adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik membangun kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan melalui tahapan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengkomunikasikan. Pendekatan saintifik tidak diartikan sebagai belajar sains tetapi menggunakan proses saintis dalam kegiatan belajar. Pentingnya pendekatan saintifik diimplementasikan di PAUD adalah:

1. **Mendorong anak agar memiliki kemampuan berpikir kritis, analitis, dan memiliki kemampuan memecahkan masalah.**
2. **Memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna kepada anak dengan mendorong anak melakukan kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar/mengasosiasi, dan mengkomunikasikan.**
3. **Mendorong anak mencari tahu dari berbagai sumber melalui observasi dan bukan hanya diberitahu.**

Jenis metode pembelajaran di TK: bercerita, demonstrasi, bercakap-cakap, pemberian tugas, sosio-drama/bermain peran, karya wisata, proyek, dan eksperimen. Metode demonstrasi memberikan kesempatan kepada anak untuk memperkirakan *apa* yang akan terjadi, *bagaimana* hal itu dapat terjadi, dan *mengapa* hal itu terjadi. Sosio-drama atau bermain peran dilakukan untuk mengembangkan daya khayal/imajinasi, kemampuan berekspresi, dan kreativitas anak yang diinspirasi dari tokoh-tokoh atau benda-benda yang ada dalam cerita.

Beberapa hal tentang pentingnya menggunakan prinsip holistik dalam memfasilitasi perkembangan dan belajar anak, antara lain:

- 1) **Secara langsung maupun tidak langsung bahwa berbagai dimensi perkembangan dan lingkungan yang menyertainya saling mempengaruhi dan memberikan dampak, baik negatif maupun positif pada anak.**
- 2) **Setiap fokus pertumbuhan dan perkembangan yang mempertimbangkan secara luas atas keterkaitan dengan bidang lainnya akan dapat mengoptimalkan tugas dan fungsi perkembangan yang sedang dan akan dijalani oleh anak tersebut.**
- 3) **Tindakan memfasilitasi dan membelajarkan perkembangan yang berpijak pada landasan holistik, akan lebih menghasilkan program yang lebih terencana, terukur, matang, dan komprehensif.**

G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Cocokkanlah jawaban Anda dengan kunci jawaban latihan yang terdapat di bagian akhir kegiatan pembelajaran 4 ini. Hitunglah jawaban yang benar. Kemudian, gunakan rumus berikut untuk mengetahui tingkat penguasaan Anda terhadap kegiatan pembelajaran 4.

$$\text{Tingkat Penguasaan} = \frac{\text{Jumlah Jawaban Anda yang benar}}{5} \times 100$$

Arti tingkat penguasaan yang Anda capai:

90 – 100% = baik sekali

80 – 89 % = baik

70 – 79 % = cukup
< 70 % = kurang

Apabila mencapai tingkat penguasaan 80% atau lebih, Anda dapat meneruskan dengan bab selanjutnya. Jika masih di bawah 80%, Anda harus mengulang materi kegiatan pembelajaran 3, terutama bagian yang belum dikuasai.

KEGIATAN PEMBELAJARAN 4

STRATEGI PENERAPAN BERMAIN UNTUK MENGEMBANGKAN ASPEK PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI

A. Tujuan

Setelah mempelajari materi Kegiatan pembelajaran 4.Strategi Penerapan Bermain untuk Mengembangkan Aspek Perkembangan Anak Usia Dini, diharapkan Anda dapat merancang kegiatan bermain sebagai bentuk pembelajaran yang mendidik pada anak usia dini secara kreatif dan profesional.

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

Setelah mempelajari materi pokok 4.Strategi Penerapan Bermain untuk Mengembangkan Aspek Perkembangan Anak Usia Dini, diharapkan Anda dapat:

1. Merancang kegiatan bermain melalui pendekatan saintifik dalam model kelompok dengan kegiatan pengaman, dengan kreatif dan profesional.
2. Merancang kegiatan bermain melalui kegiatan saintifik dalam model sudut, dengan kreatif dan profesional.
3. Merancang kegiatan bermain melalui kegiatan saintifik dalam model area,dengan kreatif dan profesional.
4. Merancang kegiatan bermain melalui kegiatan saintifik dalam model sentra,dengan kreatif dan professional.
5. Merancang kegiatan bermain melalui penerapan berbagai metode pembelajaran yang terkait dengan berbagai bidang pengembangan usia dini, dengan kreatif dan profesional.
6. Merancang kegiatan bermain dengan teknik bermain sambil belajar yang bersifat holistik, sesuai kebutuhan anak usia dini, dan bermakna, yang terkait dengan berbagai bidang pengembangan anak usia dini, dengan kreatif dan profesional.

C. Uraian Materi

1. Pendekatan Bermain untuk Mengembangkan Aspek Perkembangan Anak Usia Dini

Strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu alat interaksi di dalam proses pembelajaran, dengan demikian kegiatan pembelajaran akan berlangsung baik sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan tercapai dengan baik. Tujuan dari penggunaan strategi pembelajaran di PAUD adalah untuk: a) mengaktifkan anak belajar dengan kondisi yang menyenangkan tanpa adanya tekanan-tekanan secara mental ataupun emosional; b) memperoleh perubahan perilaku anak didik sebagai hasil belajar yang sudah diorganisasikan; c) membuat lingkungan belajar yang merangsang dan menantang anak serta mengembangkan seluruh aspek perkembangan baik afeksi, kognisi, bahasa, fisik-motorik, maupun sosial emosional.



Gambar 4. 1 Anak sedang Melakukan Aktivitas

a. Nilai Bermain Bagi Aspek Perkembangan Anak

Penggolongan kegiatan bermain sesuai dengan dimensi perkembangan anak menurut Gordon dalam Moeslichatoen (2004:37) dibagi dalam 4 golongan yaitu: “bermain secara soliter, bermain secara paralel, bermain secara asosiatif, dan bermain secara kooperatif.

- 1) Bermain soliter artinya bermain sendiri tanpa teman. Bermain paralel artinya kegiatan bermain yang dilakukan sekelompok anak dengan menggunakan alat permainan yang sama, tetapi masing-masing anak bermain sendiri.
- 2) Bermain asosiatif artinya anak bermain dalam permainan yang sama tapi tidak ada peraturan.

3) Bermain kooperatif adalah masing-masing anak memiliki peran tertentu guna mencapai tujuan bermain. Anak-anak dari kelompok usia tertentu akan menunjukkan tahapan perkembangan bermain sosial yang berbeda-beda.

Kegiatan bermain berdasarkan pada kegemaran anak, dibagi menjadi 4 macam, yaitu:

- 1) Bermain bebas dan spontan
- 2) Bermain pura-pura, dapat dibedakan menjadi beberapa bentuk:
 - a. Minat pada personifikasi (bicara pada boneka atau benda-benda mati).
 - b. Bermain dengan menggunakan peralatan (minum dengan menggunakan cangkir kosong).
 - c. Bermain pura-pura dalam situasi tertentu, misalnya situasi dalam keluarga, tempat praktek dokter, dan sebagainya).

3) Bermain dengan cara membangun dan menyusun.

Bermain dalam bentuk seperti ini sangat baik untuk mengembangkan kreativitas anak. Setiap anak akan menggunakan imajinasinya membentuk atau membangun sesuatu mengikuti daya khayalnya. Anak akan merasa bangga dan akan menunjukkan kreasinya kepada teman atau gurunya. Membangun dan menyusun ini bukan hanya dengan menggunakan alat bantu (APE-Alat Permainan Edukatif), akan tetapi bentuk gambar, lukisan (*finger painting*), meronce merupakan bentuk lain dari kreativitas anak dalam hal membentuk dan membangun.

4) Bertanding atau Berolah Raga

Bermain dengan jenis permainan yang mengandung unsur *game* atau pertandingan, baik juga dilakukan di sekolah. Permainan yang bermakna pertandingan hendaknya dilakukan dengan aturan sederhana dan jelas, dan usahakan tempo permainan tidak terlalu panjang. Berbagai kegiatan bermain yang mengandung unsur pertandingan misalnya:

- a. Belajar mendengar dan menguasai kosa kata.
- b. Belajar mendengar dan mengapresiasi nada musik.
- c. Permainan yang menuntut penguasaan anak dalam hal menjodohkan (kartu kuartet, domino).
- d. Permainan yang menuntut penguasaan koordinasi motorik halus.

b. Nilai bermain bagi pertumbuhan dan perkembangan fisik

Setiap kegiatan yang dilakukan anak menghasilkan gerakan menggunakan fisiknya, baik bergerak bebas dengan menggunakan anggota-anggota tubuhnya. Contohnya: berjalan, berlari, melompat, merangkak, melempar, mendorong, berayun, meluncur, dan meniti.

1) Nilai bermain bagi perkembangan kognitif

Vygotsky (1976) adanya hubungan erat antara bermain dan perkembangan kognitif. Bermain merupakan kesempatan bagi anak untuk bereksplorasi, mengadakan penelitian-penelitian, mengadakan percobaan untuk memperoleh pengetahuan.

2) Nilai bermain bagi perkembangan sosial

Bermain bersama teman merupakan kesempatan yang baik bagi anak untuk belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan serta melatih anak untuk pandai bergaul dengan teman sebayanya.

3) Nilai bermain bagi perkembangan emosional

Kegiatan bermain memberikan banyak kesempatan kepada anak mengekspresikan perasaannya secara bebas, baik perasaan senang, takut, kecewa, sedih marah dll. Bermain mempunyai nilai yang penting bagi perkembangan aspek fisik, kognitif, bahasa, sosial-emosional anak, selain itu bermain juga dapat:

- a) Memicu kreativitas anak
- b) Mencerdaskan otak anak
- c) Menanggulangi konflik yang anak alami
- d) Mengasah panca inderanya
- e) Melatih empati anak
- f) Sebagai terapi bagi anak
- g) Melakukan penemuan-penemuan baru

Adapun pengaruh bermain bagi perkembangan anak menurut Gurlock (1978: 323) adalah sebagai berikut:

1) Perkembangan fisik

Bermain aktif penting bagi anak-anak untuk mengembangkan otot dan melatih seluruh bagian tubuhnya. Bermain juga berfungsi sebagai penyalur tenaga yang

berlebihan yang bila terpendam terus akan membuat anak tegang, gelisah, dan mudah tersinggung.

2) Dorongan berkomunikasi

Agar dapat bermain dan persahabatan dengan baik bersama yang lain, anak harus belajar berkomunikasi dalam arti anak dapat mengerti dan sebaliknya anak harus belajar mengerti apa yang dikomunikasikan anak lain.

3) Penyaluran bagi energi emosional yang terpendam

Bermain merupakan sarana bagi anak untuk menyalurkan ketegangan yang disebabkan oleh pembatasan lingkungan terhadap perilaku anak.

4) Penyaluran bagi kebutuhan dan keinginan

Kebutuhan dan keinginan yang tidak dapat dipenuhi dengan cara lain seringkali dapat dipenuhi dengan bermain. Contohnya, anak yang tidak mampu mencapai peran pemimpin dalam kehidupan nyata mungkin akan memperoleh pemenuhan keinginan itu dengan menjadi pemimpin tentara mainan.

5) Sumber belajar

Bermain memberikan kesempatan untuk mempelajari berbagai hal yang tidak diperoleh anak dari belajar di rumah atau di sekolah, misalnya melalui buku, televisi, atau menjelajah lingkungan.

6) Rangsangan bagi kreativitas

Melalui eksperimentasi dalam bermain, anak-anak menemukan bahwa merancang sesuatu yang baru dan berbeda dapat menimbulkan kepuasan. Selanjutnya anak dapat mengalihkan minat kreatifnya ke situasi di luar dunia bermain.

7) Perkembangan wawasan diri

Dengan bermain anak mengetahui tingkat kemampuannya dibandingkan dengan teman bermainnya. Ini memungkinkan anak untuk mengembangkan konsep dirinya dengan lebih pasti dan nyata.

8) Belajar bermasyarakat

Dengan bermain bersama anak lain, anak belajar bagaimana membentuk hubungan sosial dan bagaimana menghadapi serta memecahkan masalah yang timbul dalam hubungan tersebut.

9) Standar moral

Walaupun anak belajar di rumah dan di sekolah tentang apa saja yang dianggap baik atau buruk oleh kelompok, tidak ada pemaksaan standar moral paling teguh selain dalam kelompok bermain.

10) Belajar bermain sesuai dengan peran jenis kelamin

Anak belajar di rumah dan di sekolah mengenai apa saja peran jenis kelamin yang disetujui. Akan tetapi, anak segera menyadari bahwa mereka juga harus menerimanya bila ingin menjadi anggota kelompok bermain.

11) Perkembangan ciri kepribadian yang diinginkan

Dari hubungan dengan anggota kelompok teman sebaya dalam bermain, anak belajar bekerjasama, murah hati, jujur, sportif, dan disukai orang.

c. Kegiatan Bermain melalui Pendekatan Saintifik dalam Model Pembelajaran

Kegiatan bermain melalui pendekatan saintifik ada lima kegiatan utama di dalam proses pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik, yaitu:

1) Mengamati

Mengamati dapat dilakukan antara lain melalui kegiatan mencari informasi, melihat, mendengar, membaca, dan atau menyimak.

2) Menanya

Menanya untuk membangun pengetahuan peserta didik secara faktual, konseptual, dan prosedural, hingga berpikir metakognitif, dapat dilakukan melalui kegiatan diskusi, kerja kelompok, dan diskusi kelas.

3) Mencoba

Meng-*eksplor*/mengumpulkan informasi, atau mencoba untuk meningkatkan keingintahuan peserta didik dalam mengembangkan kreativitas, dapat dilakukan melalui membaca, mengamati aktivitas, kejadian atau objek tertentu, memperoleh informasi, mengolah data, dan menyajikan hasilnya dalam bentuk tulisan, lisan, atau gambar.

4) Mengasosiasi

Mengasosiasi dapat dilakukan melalui kegiatan menganalisis data, mengelompokkan, membuat kategori, menyimpulkan, dan memprediksi.

5) Mengkomunikasikan

Mengkomunikasikan adalah sarana untuk menyampaikan hasil konseptualisasi dalam bentuk lisan, tulisan, gambar/sketsa, diagram, atau grafik, dapat dilakukan melalui presentasi, membuat laporan, dan/atau unjuk kerja.

Setelah Anda memahami bagaimana proses pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik, sekarang bagaimana merancang kegiatan bermain tersebut melalui pendekatan saintifik dalam berbagai model pembelajaran. Adapun komponen model pembelajaran meliputi: konsep, tujuan pembelajaran, materi/tema, langkah-langkah/prosedur, metode, alat/sumber belajar, dan teknik evaluasi. Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di KB/TK, dikenal beberapa model pembelajaran, misalnya model klasikal, model kelompok dengan pengaman, model pembelajaran berdasarkan sudut kegiatan, serta model berdasarkan area dan sentra, tapi yang akan kita bahas di sini adalah; model kelompok dengan kegiatan pengaman, model sudut, model area, dan model sentra. Baiklah untuk lebih jelasnya mari kita bahas satu-persatu.

1) Pendekatan Model Kelompok dengan Kegiatan Pengaman

Model pembelajaran kelompok adalah pola pembelajaran di mana anak-anak dibagi menjadi beberapa kelompok (biasanya menjadi tiga kelompok), masing-masing kelompok melakukan kegiatan yang berbeda. Dalam satu pertemuan, anak didorong harus mampu menyelesaikan 2-3 kegiatan dalam kelompok secara bergantian. Apabila dalam pergantian kelompok terdapat anak-anak yang sudah menyelesaikan tugasnya lebih cepat daripada temannya, maka anak tersebut dapat meneruskan kegiatan lain selama dalam kelompok lain masih ada tempat. Jika sudah tidak ada tempat, anak-anak tersebut dapat bermain pada tempat tertentu yang sudah disediakan oleh guru, dan tempat itulah yang disebut dengan kegiatan pengaman. Pada kegiatan pengaman sebaiknya disediakan alat-alat yang lebih bervariasi dan sering diganti sesuai dengan tema/subtema yang dibahas. Adapun strategi yang dapat dilakukan guru dalam menerapkan model pembelajaran kelompok ini adalah sebagai berikut;

a) Pengelolaan Kelas

Pengelolaan kelas yang meliputi penataan ruangan maupun pengorganisasian peserta didik yang sesuai dengan kebutuhan dan program yang direncanakan

akan membantu pencapaian pembelajaran yang optimal. Untuk itu hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pengelolaan kelas adalah:

- (1) Penataan perabot di ruangan harus disesuaikan dengan kegiatan yang akan dilaksanakan.
- (2) Pengelompokkan meja dan kursi anak disesuaikan dengan kebutuhan sehingga ruang gerak peserta didik leluasa. Susunan meja kursi dapat berubah-ubah. Pada waktu mengikuti kegiatan, anak tidak selalu duduk di kursi, tetapi dapat juga duduk di tikar/karpet.
- (3) Dinding dapat digunakan untuk menempelkan sarana yang dipergunakan sebagai sumber belajar dan hasil kegiatan anak, tetapi jangan terlalu banyak sehingga dapat mengganggu perhatian anak.
- (4) Peletakan dan penyimpanan alat bermain diatur sedemikian rupa sesuai dengan fungsinya sehingga dapat melatih anak untuk pembiasaan yang ingin dicapai seperti kemandirian, tanggung jawab, membuat keputusan, kebiasaan mengatur kembali peralatan, dan sebagainya.
- (5) Alat bermain untuk kegiatan pengaman diatur dalam ruangan, sehingga dapat berfungsi apabila diperlukan oleh peserta didik.

b) Langkah-langkah Kegiatan

Kegiatan belajar mengajar dengan model pembelajaran kelompok dengan kegiatan pengaman menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

(1) Kegiatan Pendahuluan/Awal

Kegiatan pendahuluan/awal dilaksanakan secara klasikal artinya kegiatan yang dilakukan oleh seluruh anak dalam satu kelas, dalam satu satuan waktu dengan kegiatan yang sama dan sifatnya pemanasan, misalnya berdiskusi dan tanya jawab tentang teman dan sub teman atau pengalaman yang dialami anak. Jika pada waktu diskusi terjadi kejenuhan diharapkan guru membuat variasi kegiatan, misalnya kegiatan fisik/motorik atau permainan yang melatih pendengaran anak.

(2) Kegiatan Inti

Sifat dari kegiatan ini adalah kegiatan yang mengaktifkan perhatian, kemampuan dan sosial emosi anak. Kejadiannya terdiri dari bermacam-macam kegiatan bermain yang dipilih dan disukai anak agar dapat bereksplorasi, bereksperimen, meningkatkan pengertian-pengertian, konsentrasi, memunculkan inisiatif,

kemandirian, dan kreativitasnya serta dapat membantu dan mengembangkan kebiasaan bekerja yang baik. Pada kegiatan ini anak terbagi beberapa kegiatan kelompok, artinya dalam satu satuan waktu tertentu terdapat beberapa kelompok anak melakukan kegiatan yang berbeda-beda. Pengorganisasian anak saat kegiatan pada umumnya dengan kegiatan kelompok, namun ada kalanya diperlukan menggunakan kegiatan klasikal maupun individual.

Anak-anak yang sudah menyelesaikan tugasnya lebih cepat dari pada temannya dapat meneruskan kegiatan di kelompok lain. Jika tidak tersedia tempat, anak tersebut dapat melakukan kegiatan di kegiatan pengaman. Fungsi kegiatan pengaman adalah:

- (a) Sebagai tempat kegiatan anak yang telah menyelesaikan tugasnya lebih cepat sehingga tidak mengganggu teman lain.
- (b) Untuk memotivasi anak agar cepat menyelesaikan tugasnya.
- (c) Untuk mengembangkan aspek emosional, sosial, kerja sama dan kreativitas anak.

Sebaiknya alat-alat yang disediakan pada kegiatan pengaman lebih bervariasi dan sering diganti disesuaikan dengan teman atau sub tema yang dibahas. Pada waktu kegiatan kelompok berlangsung, guru tidak berada di satu kelompok saja melainkan juga memberikan bimbingan kepada peserta didik yang mengalami kesulitan walaupun peserta didik tersebut berada di kelompok lain.

(3) Istirahat/Makan

Kegiatan ini kadang-kadang dapat digunakan untuk mengisi indikator/kemampuan yang hendak dicapai yang berkaitan dengan kegiatan makan, misalnya tata tertib makan, jenis makanan bergizi, rasa rasional, dan kerjasama. Setelah kegiatan makan selesai, waktu yang tersisa dapat digunakan untuk bermain dengan alat permainan di luar kelas yang bertujuan mengembangkan fisik/motorik. Apabila dianggap waktu untuk istirahat kurang, guru dapat menambah sendiri waktu istirahat dengan tidak mengambil waktu kegiatan lainnya, misalnya bermain sebelum kegiatan awal atau sesudah kegiatan penutup.

(4) Penutup

Kegiatan yang dilaksanakan pada kegiatan penutup, bertujuan untuk menenangkan anak dan diberikan secara klasikal, misalnya membaca cerita dari

buku, pantomin, menyanyi, atau apresiasi musik dari berbagai daerah. Kegiatan ini diakhiri dengan tanya jawab mengenai kegiatan yang berlangsung, sehingga anak memaknai kegiatan yang dilaksanakan.

(5) Penilaian

Selama kegiatan belajar mengajar berlangsung guru hendaknya mencatat segala hal yang terjadi baik terhadap program kegiatannya maupun terhadap perkembangan peserta didik. Segala catatan guru digunakan sebagai bahan masukan bagi keperluan penilaian.

2) Model Sudut-Sudut Kegiatan

Sudut kegiatan adalah sebuah latar untuk kegiatan pembuatan pembelajaran pada bidang pengembangan kemampuan dasar tertentu. Sudut kegiatan tersebut, disamping tempat meletakkan alat dan sumber belajar juga berfungsi sebagai wahana untuk memotivasi dan mengembangkan kreativitas anak. Alat/sumber belajar yang diperlukan pada pembelajaran dengan sudut-sudut kegiatan berdasarkan minat diatur sedemikian rupa di dalam ruangan/kelas disusun menurut sifat dan tujuan kegiatan ini. Alat/sumber belajar yang disediakan dalam sudut-sudut ini beraneka ragam alat/sumber belajar yang dapat merangsang anak untuk melakukan kegiatan bermain dengan tangan.

Sudut-sudut kegiatan dapat juga difungsikan sebagai tempat pembelajaran sesuai minat anak untuk merangsang kreativitas anak. Sudut-sudut kegiatan yang dimaksud adalah:



Gambar 4. 2 Model Sudut-sudut Kegiatan

a) Sudut keluarga

Alat-alat yang disediakan antara lain, seperti meja-kursi tamu, meja-kursi makan, peralatan makan, tempat tidur, dan kelengkapannya, lemari pakaian, lemari dapur, rak piring, peralatan masak (kompor, panci, dsb), setrika, cermin, bak cucian/ember, papan cucian, serbet, celemek, boneka, dan sebagainya.

b) Sudut alam sekitar dan pengetahuan

Alat-alat yang disediakan antara lain, aquarium beserta kelengkapannya, timbangan, biji-bijian dengan tempatnya, batu-batuan, gambar proses pertumbuhan binatang, gambar proses pertumbuhan tanaman, magnet, kaca pembesar, benda-benda laut seperti kulit-kulit kerang, meja untuk tempat benda-benda yang menjadi obyek pengetahuan, alat-alat untuk menyelidiki alam sekitar dan sebagainya. Sudut alam sekitar dan pengetahuan ini hendaknya disesuaikan dengan lingkungan sekitar di Taman Kanak-kanak masing-masing.

c) Sudut pembangunan

Alat-alat yang disediakan antara lain, alat-alat untuk permainan konstruksi, seperti balok-balok bangunan, alat pertukangan, rak-rak tempat balok, macam-macam, kendaraan kecil, permainan lego, menara gelang, permainan pola, kotak Menara, dan sebagainya.

d) Sudut kebudayaan

Alat-alat yang disediakan antara lain, peralatan musik/perkusi, rak-rak buku/perpustakaan, buku-buku bergambar (seri binatang, seri buah-buahan, seri bunga-bunga), buku-buku pengetahuan, peralatan untuk kreativitas, alat-alat untuk pengenalan bentuk, warna, konsep bilangan, simbol-simbol, dan sebagainya. Sudut kebudayaan ini dapat dikembangkan berdasarkan budaya setempat Di mana TK tersebut berada.

e) Sudut Ke-Tuhanan

Alat-alat yang disediakan antara lain, seperti maket-maket rumah ibadah (masjid, gereja, pura, vihara), peralatan ibadah, alat-alat lain yang sesuai untuk menjalankan ibadah agama, gambar yang memupuk rasa ketuhanan, dan sebagainya.

Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran Sudut

Kegiatan belajar mengajar dengan model pembelajaran sudut menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

a) Kegiatan Awal (30 menit)

Kegiatan yang dilaksanakan adalah bernyanyi, berdoa, mengucapkan salam, membicarakan tema/sub tema, diskusi kegiatan yang akan dilaksanakan, melakukan kegiatan fisik motorik.

b) Kegiatan Inti (60 menit) secara individu di sudut-sudut kegiatan

Sebelum melakukan kegiatan inti, pendidik bersama anak membicarakan tugas-tugas yang diprogramkan di sudut-sudut kegiatan. Setelah itu pendidik menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan di setiap sudut kegiatan yang diprogramkan. Sudut yang dibuka setiap hari disesuaikan dengan indikator yang dikembangkan dan sarana/ alat pembelajaran yang ada. Kemudian anak dibebaskan untuk memilih sudut yang disukai sesuai dengan minatnya tanpa ditentukan oleh guru. Tugas guru adalah memberi motivasi.

c) Istirahat/ Makan Siang (30 menit)

Kegiatan makan bersama dapat dijadikan wahana untuk menanamkan kebiasaan yang baik, misalnya mencuci tangan, berdoa sebelum dan sesudah makan, berbagi bekal dengan teman, membereskan, dan merapikan alat-alat makan, dan sebagainya, setelah kegiatan makan selesai, waktu yang tersedia dapat digunakan untuk bermain di dalam atau diluar kelas.

d) Kegiatan Penutup (30 menit)

Kegiatan penutup dilaksanakan secara klasikal, misalnya dengan bercerita, bernyanyi, gotong royong membersihkan kelas, diskusi kegiatan sehari yang telah dilakukan, informasi kegiatan untuk esok hari, berdoa, dan mengucapkan salam.

e) Penilaian

Penilaian yang dilakukan pada pembelajaran ini sama dengan penilaian pada model pembelajaran kelompok dengan kegiatan pengamatan, yaitu selama kegiatan pembelajaran berlangsung, pendidik mencatat segala hal yang terjadi baik terhadap perkembangan peserta didik maupun program kegiatannya sebagai dasar bagi keperluan penilaian.

3) Model Area

Pembelajaran area menggunakan 10 (sepuluh) area, yaitu: Area Agama, Balok, Bahasa, Drama, Berhitung/Matematika, IPA, Seni/Motorik, Pasir dan Air, Musik, Membaca dan Menulis. Dalam satu hari dapat dibuka minimal 4 (empat) area untuk disiapkan alat bermain/alat peraga dan sarana pembelajaran yang sesuai dengan indikator yang ingin dicapai. Alat bermain untuk area tersebut antara lain:

a) Area Agama: maket tempat ibadah dan alat peraga tata cara ibadah agama-agama di Indonesia, misalnya sebagai berikut: a) Islam: maket masjid, gambar tata cara shalat, gambar tata cara berwudhu, sajadah, mukena, peci, kain sarung, kerudung, buku Iqro', kartu huruf hijaiyah, tasbih, juz'amma, Al-Qur'an, dan sebagainya. b) Hindu maket pura, gambar orang menuju ke Pura, tiruan sesaji. c) Kristen/Katolik maket gereja, Alkitab, Rosario. d) Budha: maket pura, maket candi Budha, gambar bikshu. e) Konghucu: maket klenteng, foto orang sembahyang.

b) Area Balok: balok dengan berbagai bentuk, ukuran, dan warna, lego, lotto sejenis, lotto berpasangan, kepingan geometri dari triplek berbagai ukuran dan warna, kotak geometri, kendaraan mainan (kendaraan laut, udara, darat), rambu-rambu lalu lintas, kubus berpola, kubus berbagai ukuran dan warna. korek api, lidi, tusuk es krim, tusuk gigi, bola dengan berbagai ukuran, warna, kardus bekas, dan sebagainya.

c) Area Berhitung/Matematika: lambang bilangan, kepingan geometri, kartu angka, kulit kerang, *puzzle*, konsep bilangan, kubus permainan, pohon hitung, papan jamur, ukuran panjang pendek, ukuran tebal-tipis, tutup botol, pensil, manik-manik, gambar buah-buahan, penggaris, meteran, buku tulis, *puzzle* busa (angka), kalender, gambar bilangan, dan pasak.

d) Area IPA: macam-macam tiruan binatang, gambar-gambar perkembangbiakan binatang, gambar-gambar proses pertumbuhan tanaman, biji-bijian (jagung, kacang tanah, kacang hijau, beras), kerang batu kali, pasir, bunga karang. Contoh pengorganisasian ruang kelas model areamagnet, mikroskop, kaca pembesar(lup), pipet, tabung ukur, timbangn kue, timbangan bebek (sebenarnya), gelas ukuran, pencampur warna, nuansa warna, pita meteran, penggaris, benda-benda kasar (batu, batu bata, amplas, besi, kayu, kapas, kain,

kulit kayu, kulit binatang, dan lainnya) benda-benda untuk pengenalan berbagai macam rasa (gula, kopi asam, cuka, garam, sirup, cabe, dan lain-lain), berbagai macam bumbu (bawang merah, bawang putih, ketumbar, kemiri, lengkuas, daun salam, jahe, kunyit, jinten, dan lain-lain), pengenalan aroma.

e) Area Musik: Seruling, kastanyet, maracas, organ kecil, tamburin, kerincingan, triangle kecil, balok kayu, kulintang, angklung, biola, piano, harmonika, gendang, rebana, dan sebagainya dengan menyesuaikan pada keunikan daerah masing-masing.

f) Area Bahasa: buku-buku cerita, gambar seri, kartu kategori kata, kartu nama-nama, boneka tangan, panggung boneka, papan panel, kartu nama bulan, majalah anak, koran, macam-macam gambar sesuai tema, kliping peristiwa, dan sebagainya.

g) Area Membaca dan Menulis: buku tulis, pensil warna, pensil, kartu huruf, kartu kategori, kartu gambar, kertas piano, spidol, pulpen/pena, dan sebagainya.

h) Area Drama: tempat tidur anak (boneka), lemari kecil, meja kursi kecil (meja tamu), boneka-boneka, tempat jemuran, setrika dan meja setrika, baju-baju besar, handuk, bekas *make-up*, minyak wangi, sisir, kompor-komporan, penggorengan, dandang tiruan, piring, sendok, garpu, gelas, cangkir, teko, keranjang belanja, pisau mainan, ulekan/cobek, mangkok-mangkok, tas-tas, sepatu/sandal, rak sepatu, cermin, *mixer*, *blender*, sikat gigi, odol, telepon-teleponan, tiruan baju tentara dan polisi, tiruan baju dokter, dan sebagainya.

i) Area Pasir/Air: bak pasir/ bak air, akuarium kecil, ember kecil, gayung, garpu, garu, botol-botol plastik, tabung air, cangkir plastik, literan air, corong, sekop kecil, saringan pasir, serokan, cetakan-cetakan pasir/cetakan agar-agar berbagai bentuk, penyiram tanaman, dan sebagainya.

j) Area Seni dan Motorik: meja gambar, meja kursi anak, krayon, pensil berwarna, pensil, kapur tulis, kapur warna, arang buku gambar, kertas lipat, kertas koran, lem. Area Masak : alat-alat dapur, seperti kompor, panci, meja, piring, *mixer*, dan *blender*.

a) Langkah-langkah Kegiatan dalam Model Area

Pengelolaan kelas pada model pembelajaran area meliputi pengorganisasian peserta didik, pengaturan area yang diprogramkan, dan peranan pendidik. Untuk itu hal-hal yang diperlukan dalam pengelolaan kelas adalah:

- (1) Alat bermain, sarana prasarana diatur sesuai dengan area yang diprogramkan pada hari itu.
- (2) Kegiatan dapat dilakukan dengan menggunakan meja kursi, karpet, atau tikar sesuai dengan alat yang digunakan.
- (3) Pengaturan area memungkinkan pendidik dapat melakukan pengamatan sehingga dapat memberikan motivasi, pembinaan, dan penilaian.
- (4) Pendidik memperhatikan perbedaan individu setiap peserta didik pada saat mereka melakukan kegiatan di area.

1. Kegiatan Awal (+ 30 menit)

Kegiatan yang dilaksanakan adalah melatih pembiasaan, misalnya menyanyi, memberi salam dan berdoa. Bercerita tentang pengalamam sehari-hari dan setiap anak bercerita, 3 atau 4 anak bertanya tentang cerita anak tersebut, membicarakan tema/sub tema, melakukan kegiatan fisik/motorik yang dapat dilakukan di luar atau di dalam kelas.

2. Kegiatan Inti (+ 60 menit)

Sebelum melakukan kegiatan inti, guru bersama anak membicarakan tugas-tugas di area yang diprogramkan. Setelah itu peserta didik dibebaskan memilih area yang disukai sesuai dengan minatnya. Pendidik menjelaskan kegiatan-kegiatan di dalam area yang diprogramkan. Area yang dibuka setiap hari disesuaikan dengan indikator yang dikembangkan dan sarana/alat pembelajaran yang ada. Anak dapat berpindah area sesuai dengan minatnya tanpa ditentukan oleh guru. Apabila ada anak tidak mau melakukan kegiatan di are yang diprogramkan, pendidik harus memotivasi anak tersebut agar mau melakukan kegiatan.

Pendidik dapat melayani anak dengan membawakan tugasnya ke area yang sedang diminatinya. Pendidik melakukan penilaian dengan memakai alat

penilaian yang telah disiapkan, tetapi dapat juga untuk mengetahui ke area mana saja minat anak hari itu dengan menggunakan ceklis di setiap area. Bagi kegiatan yang memerlukan pemahaman atau yang membahayakan, jumlah anak dibatasi agar guru dapat memperhatikan lebih mendalam proses dan hasil yang dicapai secara maksimal, tanpa mengabaikan anak-anak yang berada di area yang lain. Orangtua/keluarga dapat dilibatkan untuk berpartisipasi membantu pendidik pada waktu kegiatan pembelajaran, memberikan sesuatu yang bermanfaat untuk menambah wawasan dan pengetahuan anak.

3. Istirahat/Makan(30 menit)

Kegiatan makan bersama menanamkan pembiasaan yang baik, misalnya mencuci tangan, berdoa sebelum dan sesudah makan, tata tertib makan, mengenalkan jenis makanan bergizi, menumbuhkan rasa sosial (berbagai makanan), dan kerjasama. Melibatkan anak membersihkan sisa makanan dan merapikan alat-alat makan yang telah digunakan. Setelah kegiatan makan selesai, waktu yang tersedia dapat digunakan untuk bermain dengan alat permainan yang bertujuan mengembangkan fisik/motorik. Apabila dianggap waktu untuk istirahat kurang, pendidik dapat menambah waktu istirahat dengan tidak mengambil waktu kegiatan lainnya, misalnya bermain sebelum kegiatan awal atau sesudah kegiatan penutup.

4. Kegiatan Penutup (30 menit)

Kegiatan penutup dilaksanakan secara klasikal, misalnya dengan bercerita, bernyanyi, cerita dari pendidik atau membaca puisi, dilanjutkan dengan diskusi kegiatan satu hari dan menginformasikan kegiatan esok hari, berdoa, mengucapkan salam dan pulang.

5. Penilaian

Penilaian yang dilakukan pada model pembelajaran area pada hakikatnya tidak berbeda dengan model-model pembelajaran sebelumnya karena selama kegiatan pembelajaran berlangsung, pendidik mencatat segala hal yang terjadi baik terhadap perkembangan peserta didik maupun program kegiatannya sebagai dasar bagi keperluan penilaian

4) Model Sentra

Model sentra adalah pendekatan pembelajaran yang dalam proses pembelajarannya dilakukan di dalam “lingkaran” (*circle times*) dan sentra bermain. Lingkaran adalah saat di mana pendidik duduk bersamaan dengan posisi melingkar untuk memberikan pijakan kepada anak yang dilakukan sebelum dan sesudah bermain.



Gambar 4. 3 Posisi Lingkaran pada Model Sentra

Macam-macam Sentra dalam Model Pembelajaran Sentra. Pada model pembelajaran sentra ada beberapa macam sentra. Pemilihan sentra yang akan dikembangkan sangat disesuaikan dengan berbagai multi kecerdasanyang akan dikembangkan antara lain:

Tabel 4. 1
Macam-macamSentra

| Sentra | Deskripsi |
|--|--|
| <p>Sentra Imtaq (Keimanan dan Ketaqwaan)</p>  | <p>Sentra ini berisi berbagai kegiatan untuk menanamkan nilai-nilai agama, keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa. Sentra ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan beragama pada anak sejak dini dan membentuk pribadi yang cerdas berperilaku sesuai dengan norma-norma agama. Bahan-bahan yang disiapkan adalah berbagai bangunan ibadah berbentuk mini, alat-alat beribadah, dan kitab berbagai agama, buku-buku cerita, gambar-gambar, dan alat permainan lain yang bernuansa agama.</p> |
| <p>Sentra Bahan Alam</p>  | <p>Sentra bahan alam kental dengan pengetahuan sains, matematika, dan seni. Sentra bahan alam diisi dengan berbagai bahan main yang berasal dari alam, seperti air, pasir, bebatuan, dan daun. Sentra bahan alam memiliki tujuan untuk memberikan pengalaman pada anak untuk bereksplorasi dengan berbagai materi. Di sentra ini, anak bermain sambil belajar untuk dapat menunjukkan kemampuan menunjukkan, mengenali, membandingkan,</p> |

| Sentra | Deskripsi |
|--|---|
| | menghubungkan, dan membedakan. Efek yang diharapkan: Anak dapat terstimulasi aspek motorik halus secara optimal, dan mengenal sains sejak dini. |
| <p>Sentra Seni</p>  | Sentra seni memiliki fokus memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan berbagai keterampilannya, terutama keterampilan tangan dengan menggunakan berbagai bahan dan alat, seperti: melipat, menggunting, mewarnai, membuat prakarya, melukis dan membuat prakarya dengan menggunakan adonan. Di sentra ini, anak bermain sambil belajar mengasah rasa keindahan, membangun kemandirian, kerja sama, tanggung jawab, bersosialisasi, melatih koordinasi mata, tangan, kaki, dan pikiran. |
| <p>Sentra Bermain Peran Sesungguhnya</p>  | Sentra Bermain Peran. Sesungguhnya (<i>Macro Play</i>) Sentra bermain peran makro mendukung sepenuhnya pada perkembangan bahasa dan interaksi sosial. Bermain peran makro adalah bermain peran yang seakan-akan anak bermain sesuai dengan yang sesungguhnya. Sentra ini dilengkapi dengan bermacam-macam bahan dan alat untuk mendukung main pura-pura, misalnya; rumah-rumahan, tema keluarga atau tema lainnya seperti profesi (guru, dokter, polisi). |
| <p>Sentra Bermain Peran (<i>micro play</i>)</p>  | Sentra bermain peran (<i>micro play</i>) Sentra bermain peran mikro (<i>micro play</i>) sama dengan bermain peran makro, tetapi pada mikro anak menggunakan miniatur dari kehidupan sosial manusia, misalnya anak menggunakan rumah bonekadan boneka untuk bermain. |

| Sentra | Deskripsi |
|--|---|
| <p>Sentra Balok</p>  | <p>Sentra balok membantu perkembangan anak dalam keterampilan berkonstruksi. Sentra ini terutama untuk mengembangkan kemampuan visual spasial dan matematika anak usia dini.</p> |
| <p>Sentra Persiapan</p>  | <p>Sentra persiapan berfokus untuk memberikan kesempatan pada anak mengembangkan kemampuan matematika, pra menulis, dan pra membaca, dengan kegiatan antara lain: mengurutkan, mengklasifikasikan, dan mengelompokkan berbagai aktivitas lainnya yang mendukung perkembangan kognitif anak.</p> |

Langkah-langkah Kegiatan dalam Model Sentra

- i. 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.
- ii. Penyambutan Anak

Sambil menyiapkan tempat dan alat main, agar ada seseorang pendidik yang bertugas menyambut kedatangan anak. Anak-anak langsung diarahkan untuk bermain bebas dulu dengan teman-teman lainnya sambil menunggu kegiatan dimulai. Sebaiknya para orangtua/ pengasuh sudah tidak bergabung dengan anak.
- iii. Main Pembukaan (Pengalaman Gerakan Kasar)

Pendidik menyiapkan seluruh anak dalam lingkaran, lalu menyebutkan kegiatan pembuka yang akan dilakukan. Kegiatan pembuka bisa berupa permainan tradisional, gerak dan musik, atau sebagainya. Satu kader yang memimpin,

kader lainnya jadi peserta bersama anak (mencontohkan). Kegiatan main pembuka berlangsung sekitar 15 menit.

iv. Transisi 10 Menit

a. Setelah selesai main pembukaan, anak-anak diberi waktu untuk pendinginan dengan cara bernyanyi dalam lingkaran, atau membuat permainan tebak-tebakan. Tujuannya agar anak kembali tenang. Setelah anak tenang, anak secara bergiliran dipersilahkan untuk minum atau ke kamar kecil.

b. Sambil menunggu anak minum atau ke kamar kecil, masing-masing pendidik siap di tempat bermain yang sudah disiapkan untuk kelompoknya masing-masing.

v. Kegiatan Inti di Masing-masing Kelompok

a. Pijakan pengalaman sebelum main (15 menit).

- Guru dan anak didik duduk melingkar.
- Guru meminta anak-anak untuk memperhatikan siapa saja yang tidak hadir hari ini (mengabsen).
- Berdoa bersama, mintalah anak secara bergilir siapa yang akan memimpin doa hari ini.
- Guru menyampaikan tema hari ini dan dikaitkan dengan kehidupan anak.
- Guru membacakan buku yang terkait dengan tema. Setelah membaca selesai, guru menanyakan kembali isi cerita.
- Guru mengaitkan isi cerita dengan kegiatan main yang akan dilakukan anak.
- Guru mengenalkan semua tempat dan alat main yang sudah disiapkan.
- Dalam memberi pijakan, guru harus mengaitkan kemampuan apa yang diharapkan muncul pada anak, sesuai dengan rencana belajar yang sudah disusun.
- Guru menyampaikan bagaimana aturan main, memilih teman bermain, memilih mainan, cara menggunakan alat-alat, kapan memulai dan mengakhiri main, serta merapikan kembali alat yang sudah dimainkan.
- Guru mengatur teman main dengan memberi kesempatan kepada anak untuk memilih teman mainnya.
- Setelah anak siap untuk main, guru mempersilahkan anak untuk mulai bermain.

b. Pijakan pengalaman selama anak main (60 menit)

- Guru berkeliling diantara anak-anak yang sedang bermain.
- Memberi contoh cara main pada anak yang belum bisa menggunakan bahan/alat.
- Memberi dukungan berupa pernyataan positif tentang pekerjaan yang dilakukan anak.
- Memancing dengan pertanyaan terbuka untuk memperluas cara main anak.
- Memberikan bantuan pada anak yang membutuhkan.
- Mendorong anak untuk mencoba dengan cara lain, sehingga anak memiliki pengalaman main yang kaya.
- Mencatat yang dilakukan anak.
- Mengumpulkan hasil kerja anak.
- Bila waktu tinggal 5 menit, guru memberitahukan pada anak-anak untuk bersiap-siap menyelesaikan kegiatan.

c. Pijakan pengalaman setelah main

- Bila waktu main habis, guru memberitahukan saatnya membereskan.
- Bila anak belum terbiasa untuk membereskan, gurubisa membuat permainan yang menarik agar anak ikut membereskan.
- Saat membereskan, guru menyiapkan tempat yang beerbeda untuk setiap jenis alat, sehingga anak dapat mengelompokkan alat main sesuai dengan tempatnya
- Bila bahan main sudah dirapikan kembali, satu orang guru membantu anak membereskan baju anak, sedangkan guru lainnya dibantu orangtua membereskan semua mainan hingga semuanya rapi di tempatnya.
- Bila anak sudah rapi, mereka diminta duduk melingkar bersama guru.
- Setelah semua anak duduk dalam lingkaran, guru menanyakan pada setiap anak kegiatan main yang tadi dilakukannya. Kegiatan menanyakan kembali melatih daya ingat anak dan melatih anak mengemukakan gagasan dan pengalaman mainnya.

vi. Makan Bekal Bersama (15 menit)

- a. Usahakan setiap pertemuan ada kegiatan makan bersama.

- b. Sebelum makan bersama, guru mengecek apakah ada anak yang tidak membawa makanan. Jika ada tanyakan siapa yang mau member makan pada temannya.
- c. Guru memberitahukan jenis makanan yang baik dan kurang baik.
- d. Jadikan waktu makan bekal bersama sebagai pembiasaan tata cara makan yang baik.
- e. Libatkan anak untuk membereskan bekas makanan dan membuang bungkus makanan ke tempat sampah.

vii. Kegiatan Penutup

- a. Setelah semua anak berkumpul membentuk lingkaran, guru dapat mengajak anak bernyanyi atau membaca puisi. Pendidik menyampaikan rencana kegiatan minggu depan, dan menganjurkan anak untuk bermain yang sama di rumah masing-masing.
- b. Guru meminta anak yang sudah besar secara bergiliran untuk memimpin doa penutup.
- c. Untuk menghindari berebut saat pulang, digunakan urutan berdasarkan warna baju, usia atau cara lain untuk keluar dan bersalaman terlebih dahulu.

2. Merancang Kegiatan Bermain dengan Menerapkan Teknik dan Metode Bermain untuk Mengembangkan Berbagai Bidang Pengembangan Anak Usia Dini

a. Rancangan Kegiatan Bermain

Sebagai seorang guru hendaknya dapat menciptakan permainan sederhana bukan hanya anak terhibur dan senang, tetapi dapat membuat anak selalu aktif, sehat, cerdas, dan gembira.

Langkah-langkah dalam menciptakan untuk itu guru perlu membuat jenis-jenis permainan anak usia dini yang kreatif, dengan bahan sederhana baik permainan perorangan maupun permainan kelompok kecil dan kelompok besar dengan memperhatikan lingkungan sekitar. Langkah-langkah dalam menciptakan permainan adalah sebagai berikut:

- 1) Sesuaikan dengan tema.
- 2) Rencanakan jenis permainan yang tepat.

- 3) Memperhatikan karakteristik bermain anak.
- 4) Mengembangkan aspek perkembangan anak.
- 5) Sesuai tahap perkembangan anak.
- 6) Tentukan tempat /ruang bermain.
- 7) Dokumentasikan permainan.
- 8) Ciptakan permainan yang aman dan nyaman bagi anak.
- 9) Menuliskan skenario permainan dari jenis-jenis yang diciptakan.
- 10) Apabila permainan memakai lagu sebaiknya syair lagu sesuai aslinya atau lagu ciptaan sendiri.

b. Contoh Penerapan Kegiatan Bermain melalui Pendekatan Saintifik, Berbagai Model Pembelajaran, dan Metode Pembelajaran yang Bersifat Holistik yang Terkait dengan Berbagai Bidang Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini

1) Kegiatan Bermain Melalui Pendekatan Saintik dalam Model Kelompok dan Kegiatan Pengaman

- a) Nama kegiatan : Karya Wisata ke Kolam Ikan
- b) Tema/ sub tema : Binatang/ binatang di air/ ikan
- c) Alat permainan : alat pancing dan jala ikan, makanan ikan, ember untuk ikan, kartu gambar, kartu angka, kertas gambar, dan krayon
- d) Sumber belajar : Kolam ikan, orang memancing, dan jala ikan
- e) Usia : 5.6 tahun
- f) Tempat main : Kolam ikan
- g) Waktu : 08.00 s.d 10.00
- h) Tujuan permainan :
 1. Mengenal ciptaan Tuhan.
 2. Mengembangkan motorik kasar dan halus.
 3. Mengenal konsep bilangan.
 4. Mengenal konsep warna, bentuk, ukuran, tekstur, dan ciri-ciri ikan.
 5. Dapat mengungkapkan dengan kalimat sederhana.
 6. Menambah kosa kata.
 7. Menerapkan peraturan yang sudah dibuat, membangun kerja sama.
- i) Langkah kegiatan :
 1. Pembukaan
 - a. Membacakan doa sebelum kegiatan dimulai

- b. Tanya jawab tentang jenis-jenis binatang air(ikan, katak, ular, buaya, kura-kura, dan lain-lain)
2. Inti
 - a. Mengamati: Karya wisata ke kolam ikan
 - Anak mengamati langsung orang yang sedang memancing, menangkap ikan, dan memberi makan ikan di kolam.
 - b. Menanya
 - Guru mendorong anak untuk bertanya apa yang ingin anak-anak ketahui dari apa yang dilihat di kolam ikan, misalnya pertanyaan yang diajukan anak “bagaimana cara memancing”, “alat apa yang dipakai untuk memancing”
 - c. Mengumpulkan informasi, menalar, dan mengomunikasikan.
 - Guru mempercakapkan tentang pertanyaan anak dan mempersiapkan kegiatan untuk menjawab pertanyaan anak.
 - Guru menyiapkan dan memperlihatkan alat pancing, jala, ember untuk tempat menyimpan ikan, kartu gambar, kartu angka, kertas gambar, dan krayon.
3. Kegiatan 1: memancing, menangkap, dan memberi makan ikan
 - a. Anak menyiapkan alat memancing dan melakukan percobaan untuk memancing ikan, menangkap ikan dengan jala dan mencoba memberi makan ikan.
 - b. Bagi anak yang telah mendapat ikan memasukkannya ke dalam tempat yang telah disediakan.
 - c. Anak memasukan ikan ke dalam wadah yang disediakan dan menghitungnya.
 - d. Menceritakan pengalaman melakukan kegiatan memancing, menjala atau memberi makan ikan.
4. Kegiatan 2: Menghitung kartu gambar ikan sesuai lambang bilangan
 - a. Anak bermain kartu gambar dan kartu bilangan untuk melakukan kegiatan menghitung benda.
 - b. Menyampaikan hasil kegiatan menghitung benda.
5. Kegiatan 3: Membedakan benda ciptaan Tuhan dan buatan manusia dan menggambar bebas

- a. Anak ditugaskan untuk menyebutkan benda-benda yang merupakan ciptaan Tuhan dan buatan manusia.
 - b. Menyebutkan benda-benda yang diciptakan Tuhan dan yang buatan manusia berdasarkan hasil karya wisata ke kolam ikan.
 - c. Anak menggambar bebas sesuai dengan pengalaman karya wisata ke kolam ikan.
 - d. Anak diberi kebebasan untuk menggambar sesuai pengalamannya.
 - e. Menceritakan isi gambar yang dibuatnya.
6. Penutup
- a. Tepuk dengan pola “Memancing ikan”
 - b. Membicarakan mengenai kegiatan-kegiatan yang telah dilakukan selama satu hari
 - c. Berdoa, salam
7. Kegiatan pengaman: bermain *puzzle*

2) Kegiatan Bermain melalui Pendekatan Saintifik dalam Model Sudut

- a) Nama kegiatan : Bercerita hewan peliharaan (ayam)
 - b) Tema/sub tema : Binatang/binatang peliharaan/ayam
 - c) Alat permainan : Gambar ayam, kartu gambar ayam, koran bekas, dan kartu angka
 - d) Usia : 5-6 tahun
 - e) Tempat main : di dalam kelas
 - f) Waktu : 08.00 s.d 10.00
- g) Tujuan permainan :
- (1) Mengetahui ciptaan Tuhan dan menyayangi sesama makhluk.
 - (2) Mengembangkan motorik kasar dan motorik halus.
 - (3) Mengetahui konsep bilangan.
 - (4) Mengetahui konsep warna, bentuk, ukuran, tekstur, dan ciri-ciri ayam.
 - (5) Dapat mengungkapkan dengan kalimat sederhana.
 - (6) Menambah kosa kata.
- h) Langkahkegiatan:

1. Pembukaan

- (a) Membacakan doa sebelum kegiatan dimulai.
- (b) Tanya jawab tentang macam-macam binatang peliharaan.
- (c) Senam irama dengan lagu “ayam berkotek”.

2. Inti

(a) Mengamati:

Guru bercerita tentang ayam dengan menggunakan gambar, anak mengamati cerita guru.

(b) Menanya:

Guru mendorong anak untuk bertanya tentang apa yang ingin anak ketahui berdasarkan gambar yang telah diamati.

(c) Mengumpulkan informasi, menalar, dan mengomunikasikan:

Guru mempercakapkan kegiatan yang akan dilakukan antara lain mengelompokkan kartu gambar ayam sesuai dengan kartu angka yang diambil, merobek bentuk ayam dari koran bekas, membilang kartu gambar ayam, dan biji jagung.

i) Kegiatan pada sudut-sudut:

(a) Kegiatan di sudut alam sekitar

- Mengelompokkan kartu gambar ayam besar dan kecil.
- Anak mengelompokkan kartu-kartu gambar ayam besar dan kecil.
- Menghitung benda.

Kegiatan 1:

- Anak ditugaskan memilih kartu angka lalu anak mengambil kartu gambar yang berisi gambar ayam atau kartu gambar biji jagung atau kartu gambar anak ayam yang jumlahnya sama dengan kartu angka yang terpilih oleh anak.
- Kegiatan ini dilakukan beberapa kali sehingga anak memperoleh pemahaman bilangan.
- Menjawab pertanyaan yang diajukan guru berhubungan dengan kegiatan yang telah dilakukan.

Kegiatan 2:

- Anak mengamati ayam dan menghitung jumlah kaki ayam.
- Anak ditugaskan untuk mengambil kartu yang bergambar beberapa ekor ayam.

- Anak menghitung jumlah kaki ayam dari kartu yang dipilihnya.
- Anak mengambil kartu angka yang sesuai dengan jumlah kaki ayam dari kartu gambar yang dipilih.
- Anak meniru tulisan lambang bilangan/ angka berdasarkan kartu angka.
- Menceritakan hasil kegiatan yang telah dilakukan.

(b) Kegiatan di Sudut Pembangunan

Bermain *puzzle* ayam

- Anak mengamati macam-macam bentuk *puzzle* ayam secara utuh.
- Anak bermain *puzzle* ayam (bongkar-pasang).
- Mempercakapkan hasil kegiatan yang telah dilakukan.

(c) Kegiatan di Sudut Budaya

- Merobek bentuk ayam dari Koran bekas
 - Anak merobek bentuk ayam dari koran dan menempel di kertas gambar.
 - Tanya jawab tentang informasi yang diperoleh anak setelah melakukan kegiatan.
- Gerak dan lagu “ayam berkotek”
 - Anak dan guru menyanyikan lagu “ayam berkotek”.
 - Anak bergerak sesuai syair lagu yang dinyanyikan.
- Menyanyi “ayam berkotek”
 - Guru menyanyikan lagu ayamku.
 - Anak dan guru menyanyikan lagu ayamku secara berulang-ulang.

j) Penutup

- (1) Menyanyi lagu sesuai tema.
- (2) Diskusi tentang kegiatan satu hari.
- (3) Berdoa, salam.

3) Kegiatan Bermain melalui Pendekatan Saintik dalam Model Area

- a) Nama kegiatan : Bercerita binatang gajah
- b) Tema/sub tema : Binatang/binatang hutan/gajah
- c) Alat permainan : Gambar gajah, boneka gajah, *puzzle* gajah, gunting, lem, kertas gambar, kartu huruf, kertas hvs, dan pensil
- d) Usia : 5-6 tahun

- e) Tempat main : di dalam kelas
f) Waktu : 08.00 s.d 10.00

g) Tujuan permainan :

- (1) Mengetahui ciri-ciri fisik gajah.
- (2) Mengembangkan rasa ingin tahu anak tentang gajah.
- (3) Melatih anak bergerak seperti gajah.
- (4) Mengetahui ciri-ciri fisik gajah.
- (5) Menyajikan karya bentuk gambar gajah.
- (6) Menggunakan teknologi sederhana (gunting).
- (7) Mengetahui kosa kata yang berkaitan dengan gajah.
- (8) Membuat karya tentang gajah.

h) Langkah-langkah kegiatan:

- (1) Pembukaan
 - (a) Membacakan doa sebelum kegiatan dimulai.
 - (b) Bercakap tentang macam-macam binatang di hutan.
 - (c) Gerak dan lagu “binatang di hutan”.
- (2) Inti
 - (a) Mengamati:
 - Anak mengamati gambar dan bentuk tiruan gajah.
 - (b) Menanya
 - Guru mendorong anak untuk bertanya tentang apa yang ingin anak ketahui tentang gambar dan bentuk tiruan “ Gajah”.
 - Anak melakukan tanya jawab.
 - (c) Mengumpulkan informasi, mengasosiasi dan mengkomunikasikan.
 - Guru memperlihatkan dan menjelaskan tentang *puzzle*, gambar gajah, kartu kalimat “belalai gajah”.
- i) Kegiatan pada area-area:
 - (a) Kegiatan di Area Matematika

Bermain *puzzle* sesuai angka.

 - Anak bereksplorasi dalam bermain bongkar pasang *puzzle*.

- Anak menyusun *puzzle* gajah sesuai dengan urutan angka.
- Menjawab pertanyaan yang diajukan guru berhubungan dengan kegiatan yang telah dilakukan.

(b) Kegiatan di Area Seni

Menggunting, memasang dan menempel bagian-bagian tubuh gajah.

- Anak mengamati gambar gajah.
- Anak menggunting bagian-bagian tubuh gajah.
- Anak menyusun dan menempel bagian-bagian tubuh gajah menjadi utuh.

(c) Kegiatan di Area Keaksaraan

- Mencontoh tulisan kartu kalimat “belalai gajah”.
- Anak bermain menyusun kartu huruf sesuai tulisan pada kartu kalimat.
- Anak mencontoh tulisan pada kartu kalimat belalai gajah.

(d) Kegiatan Area Air dan Pasir

- Anak menyusun ikan, tanaman, batu di dalam aquarium.
- Anak mewarnai aquarium.

j) Penutup

- Mengucapkan syair “Gajah”.
- Diskusi tentang kegiatan satu hari.
- Berdoa, salam.

4) Kegiatan Bermain Melalui Pendekatan Saintik dalam Model Sentra

- a) Nama kegiatan : Bercerita serangga
- b) Tema/sub tema : Binatang/serangga/semut
- c) Alat permainan : Berbagai macam gambar semut, cat air, kertas gambar, lembar kerja maze, gunting, lem, benang, kertas koran, kuas, krayon, pola gambar semut, balok, kaca pembesar, gelas plastik, dan kapas.
- d) Usia : 5-6 tahun
- e) Tempat main : di dalam kelas
- f) Waktu : 08.00 s.d 10.00
- g) Tujuan permainan :

- (1) Mengenal semut sebagai ciptaan Tuhan.
- (2) Mengembangkan rasa ingin tahu anak tentang semut.
- (3) Melatih anak bergerak seperti semut (merangkak).
- (4) Mengetahui ciri-ciri fisik semut.
- (5) Menyajikan karya bentuk gambar semut.
- (6) Menggunakan teknologi sederhana (gunting).
- (7) Mengenal kosa kata yang berkaitan dengan semut.
- (8) Membuat karya berbentuk semut.

h) Langkah-langkah kegiatan:

(1) Pembukaan

- Kegiatan awal: Penyambutan dan kegiatan pagi.
- Kegiatan berkumpul: Berkumpul saat lingkaran: Salam, doa, menyanyi lagu semut, bergerak seperti jalannya semut (merangkak), kegiatan yang akan dilakukan hari itu.

(2) Inti

(a) Kegiatan di Sentra Seni

- Pijakan sebelum bermain.
 - Mengamati dan menanya:
Membacakan buku dengan tema semut, membimbing anak melakukan kegiatan membuat aneka kreasi semut.
- Pijakan saat bermain.
 - Mengumpulkan informasi, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan:
 - Anak mengamati bahan-bahan yang akan digunakan untuk bermain.
 - Ada tiga kelompok alat dan kegiatan bermain; (1) membentuk semut dari lilitan koran dan benang, dengan bahan kertas koran, lem, benang, kertas gambar, cat air, kuas; (2) mengecap dengan ibu jari dengan bahan kertas gambar, cat air, krayon, (3) membuat kolase gambar semut dengan potongan koran, lem.
 - Anak mengerjakan sesuai dengan pilihan.
 - Bagi anak yang sudah selesai mengerjakan satu kelompok bahan bisa mengerjakan kelompok bahan yang lainnya.
 - Anak memajang hasil karyanya.
- Pijakan setelah bermain

- Membereskan alat main
- Menceritakan pengalamannya saat bermain
- Menceritakan perasaannya selama bermain
- Penutup
 - Diskusi tentang kegiatan satu hari.
 - Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari.
 - Kegiatan penenangan yang berupa: lagu, cerita.
 - Berdoa, salam.

(b) Kegiatan di Sentra Persiapan

Langkah-langkah kegiatan:

Inti

- Pijakan sebelum bermain.
 - Mengamati dan menanya
 - Membacakan buku dengan tema semut, membimbing anak melakukan kegiatan berkaitan dengan semut.
- Pijakan saat bermain.
 - Mengumpulkan informasi, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan:
 - Anak mengamati bahan-bahan yang akan digunakan untuk bermain.
 - Ada tiga kelompok alat dan kegiatan bermain; (1) membentuk kata dengan kartu huruf dan gambar semut; (2) membuat pola kertas gambar semut, lem dan krayon, (3) menelusuri *maze* lembar *maze* rumah semut.
 - Anak mengerjakan sesuai dengan pilihan.
 - Bagi anak yang sudah selesai mengerjakan satu kelompok bahan bisa mengerjakan kelompok bahan yang lainnya.
 - Anak memajang hasil karyanya.

(c) Kegiatan di Sentra Balok

Langkah-langkah kegiatan:

Inti

- Pijakan sebelum bermain.
- Mengamati dan menanya

- Membacakan buku dengan tema semut, membimbing anak menemukan bangunan yang berkaitan dengan semut misalnya: Museum Serangga Pijakan saat bermain.
- Pijakan saat bermain
- Mengumpulkan informasi, mengasosiasi dan mengkomunikasikan:
- Anak memilih balok yang akan digunakan untuk bermain.
- Anak membangun balok sesuai dengan bentuk bangunan yang ditemukan.
- Selama membangun guru mengamati pekerjaan dan sikap anak.
- Anak menceritakan hasil pembangunannya.

(d) Kegiatan di Sentra Alam Sekitar

Langkah-langkah kegiatan:

Inti

- Pijakan sebelum bermain.
- Mengamati dan menanya
- Membacakan buku dengan tema semut, membimbing anak menemukan bangunan yang berkaitan dengan semut misalnya: Museum Serangga Pijakan saat bermain.
- Guru melakukan kegiatan cara mengamati semut.
- Pijakan saat bermain.
- Mengumpulkan informasi, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan:
- Anak mengamati alat bahan-bahan yang akan digunakan untuk bermain.
- Anak mencoba alat yang digunakan untuk mengamati semut.
- Anak diajak ke luar ruangan untuk mengamati semut.
- Selama melakukan pengamatan guru bertanya kepada anak tentang bagian tubuh semut, alat komunikasi semut.
- Setelah selesai mengamati anak boleh menggambar di kertas dan menceritakan hasil observasinya.
- Anak memajang hasil.

(e) Kegiatan di Sentra Agama

Langkah-langkah kegiatan:

Inti

- Pijakan sebelum bermain.
 - Mengamati dan menanya
 - Membacakan ayat yang berkaitan dengan semut (surat An-Naml) buku kisah semut dalam Al-Quran, guru membimbing anak melakukan kegiatan yang berkaitan dengan semut.
- Pijakan saat bermain
 - Mengumpulkan informasi, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan:
 - Anak mengamati bahan-bahan yang akan digunakan untuk bermain.
 - Guru meminta anak untuk memilih salah satu kegiatan.
 - Anak mengerjakan sesuai dengan pilihan.
 - Anak memajang hasil karyanya.
 - Bila anak ingin melakukan kegiatan yang lain pastikan sudah menyelesaikan permainan sebelumnya.

(f) Kegiatan di Sentra Drama

Langkah-langkah kegiatan:

Inti

- Pijakan sebelum bermain.
 - Mengamati dan menanya
 - Membacakan buku dengan tema semut, membimbing anak melakukan kegiatan bermain peran berkaitan dengan semut.
- Pijakan saat bermain
 - Mengumpulkan informasi, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan:
 - Anak mengamati bahan-bahan yang akan digunakan untuk bermain.
 - Anak mencoba permainan yang disediakan, misalnya masak-masakan, baju ratu semut, dan pilihan lainnya.
 - Anak bermain sesuai dengan peran yang dipilih.
 - Anak boleh berganti peran sesuai dengan pilihannya.
 - Anak bercerita tentang peran yang dimainkan.

(g) Kegiatan di Sentra Musik

Langkah-langkah kegiatan:

Inti

- Pijakan sebelum bermain.

- Mengamati dan menanya
 - Membacakan buku dengan tema semut, membimbing anak melakukan kegiatan bermusik dengan tema semut.
 - Menyanyikan lagu yang bertemakan semut.
- Pijakan saat bermain
 - Mengumpulkan informasi, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan:
 - Anak mengamati bahan-bahan yang akan digunakan untuk bermain.
 - Ada tiga kelompok alat bermain; (1) kertas koran, lem, benang, kertas gambar, cat air, kuas; (2) kertas gambar, cat air, krayon, (3) pola gambar semut, potongan koran, lem.
 - Anak mengerjakan sesuai dengan pilihan.
 - Bagi anak yang sudah selesai mengerjakan satu kelompok bahan bisa mengerjakan kelompok bahan yang lainnya.
 - Anak memajang hasil karyanya.

D. Aktivitas Pembelajaran

Setelah Anda selesai mempelajari uraian materi kegiatan pembelajaran 4, Anda diharapkan terus mendalami materi kegiatan pembelajaran 4 tersebut secara profesional. Ada beberapa strategi belajar yang dapat digunakan, yaitu sebagai berikut.

1. Baca kembali uraian materi yang ada di materi kegiatan pembelajaran 4, secara kreatif dan profesional dan buatlah beberapa catatan singkat dari materi tersebut.
2. Untuk mendalami materi, jawablah latihan yang ada di kegiatan pembelajaran 4 ini secara jujur.
3. Lakukan diskusi dan pembahasan latihan dengan kerja sama dalam kelompok.

E. Latihan/Kasus/Tugas

Untuk memperdalam pemahaman Anda terhadap kegiatan pembelajaran 4, kerjakan latihan dibawah ini:

1. Coba Anda tuliskan langkah-langkah penerapan kegiatan bermain sambil belajar melalui pendekatan saintifik dalam model kelompok dan kegiatan pengaman
2. Kerjakan sesuai dengan tabel yang tersedia!

Tabel 4. 2 Rancangan pelaksanaan kegiatan dengan contoh lain

| No | Kegiatan |
|----|---|
| 1 | Nama kegiatan : |
| 2 | Tema/Sub tema: |
| 3. | Alat permainan: |
| 4. | Sumber belajar: |
| 5 | Usia :..... |
| 6 | Tempat main :..... |
| 7 | Waktu: |
| 8 | Tujuan Permainan : |
| 9 | Langkah-langkah kegiatan : Pembukaan a. Inti Penutup |

F. Rangkuman

Tujuan dari penggunaan strategi pembelajaran di PAUD adalah untuk: a) mengaktifkan anak belajar dengan kondisi yang menyenangkan tanpa adanya tekanan-tekanan secara mental ataupun emosional; b) memperoleh perubahan perilaku anak didik sebagai hasil belajar yang sudah diorganisasikan; c) membuat lingkungan belajar yang merangsang dan menantang anak serta mengembangkan seluruh aspek perkembangan baik afeksi, kognisi, bahasa, fisik-motorik, maupun sosial emosional.

Kegiatan bermain melalui pendekatan saintifik ada lima kegiatan utama di dalam proses pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik, yaitu:

1. Mengamati

Mengamati dapat dilakukan antara lain melalui kegiatan mencari informasi, melihat, mendengar, membaca, dan atau menyimak.

2. Menanya

Menanya untuk membangun pengetahuan peserta didik secara faktual, konseptual, dan prosedural, hingga berpikir metakognitif, dapat dilakukan melalui kegiatan diskusi, kerja kelompok, dan diskusi kelas.

3. Mencoba

Mengeksplor/mengumpulkan informasi, atau mencoba untuk meningkatkan keingintahuan peserta didik dalam mengembangkan kreativitas, dapat dilakukan melalui membaca, mengamati aktivitas, kejadian atau objek tertentu, memperoleh informasi, mengolah data, dan menyajikan hasilnya dalam bentuk tulisan, lisan, atau gambar.

4. Mengasosiasi

Mengasosiasi dapat dilakukan melalui kegiatan menganalisis data, mengelompokkan, membuat kategori, menyimpulkan, dan memprediksi.

5. Mengkomunikasikan

Mengomunikasikan adalah sarana untuk menyampaikan hasil konseptualisasi dalam bentuk lisan, tulisan, gambar/sketsa, diagram, atau grafik, dapat dilakukan melalui presentasi, membuat laporan, dan/ atau unjuk

Komponen model pembelajaran meliputi: konsep, tujuan pembelajaran, materi/tema, langkah-langkah/prosedur, metode, alat/sumber belajar, dan teknik evaluasi. Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di KB/TK, dikenal beberapa model pembelajaran, misalnya model klasikal, model kelompok dengan pengaman, model pembelajaran berdasarkan sudut kegiatan, serta model berdasarkan area dan sentra.

G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Cocokkanlah jawaban Anda dengan kunci jawaban latihan yang terdapat di bagian akhir kegiatan pembelajaran 4 ini. Hitunglah jawaban yang benar. Kemudian, gunakan rumus berikut untuk mengetahui tingkat penguasaan Anda terhadap materi kegiatan pembelajaran 4.

$$\text{Tingkat Penguasaan} = \frac{\text{Jumlah Jawaban Anda yang benar}}{5} \times 100$$

Arti tingkat penguasaan yang Anda capai:

90 – 100% = baik sekali

80 – 89 % = baik

70 – 79 % = cukup

< 70 % = kurang

Apabila mencapai tingkat penguasaan 80% atau lebih, Anda dapat meneruskan dengan bab selanjutnya. Jika masih di bawah 80%, Anda harus mengulang materi kegiatan pembelajaran 3, terutama bagian yang belum dikuasi.

EVALUASI

Petunjuk: Pilihlah jawaban yang benar dengan cara memberi tanda silang (x) pada huruf A, B, C, atau D yang mewakili jawaban yang paling benar!

1. Salah satu teori pendidikan Ki Hajar Dewantara yang mengemukakan bahwa kebudayaan wajib berjalan terus menerus (kontinyu), berpusat pada kebudayaan Indonesia (konsentris), dan perpaduan kebudayaan bangsa lain (konvergensi) adalah....
 - A. Trikon
 - B. Tut Wuri Handayani
 - C. Kodrat Alam
 - D. Kemerdekaan
2. Permainan tradisional menurut Ki Hajar Dewantara yang mengandung nilai mendidik tentang konsep berhitung adalah
 - A. unclang
 - B. petak umpet
 - C. cublak-cublak sueng
 - D. dolanan
3. Menurut Piaget, anak usia 4-6th berada pada tahap
 - A. praoperasional
 - B. sensorimotor
 - C. operasional kongkret
 - D. operasional formal
4. Pendidikan adalah rekonstruksi dari sekumpulan pengalaman secara terus menerus, pendapat ini dikemukakan oleh
 - A. Piaget
 - B. Vigosky
 - C. Froebel
 - D. Dewey
5. Teori pendidikan Jhon Dewey mengerucut pada aliran filsafat progresivisme yang difokuskan pada sekolah sebagai
 - A. play-centered
 - B. child-centered

- C. social-centered
D. Teacher-centered
6. Pemikiran pendidikan anak usia dini menurut Nasheh Ulwan dirangkum dalam lima pokok pikiran, sebagai berikut
- A. Mendidik dengan contoh, bimbingan, perhatian, kebiasaan dan pemberian hadiah
B. Mendidik dengan keteladanan, bimbingan, nasehat, adat istiadat dan pemberian hadiah
C. Mendidik dengan keteladanan, adat istiadat, nasehat, pengawasan, pemberian hukuman.
D. Mendidik dengan kasih sayang, keteladanan, pengawasan, kebiasaan, dan pemberian hukuman
7. Bermain dengan mengajarkan keteladanan seperti berbuat baik, berkata jujur, bertanggung jawab, Mendidik dengan kebiasaan, nasihat, Pengawasan dan Pemberian Hukuman, pendapat ini dikemukakan oleh
- A. Abdullah Nasheh Ulwan
B. Ki Hajar Dewantara
C. Ibnu Qoyyim Al –Jauziyyah
D. HOS Cokroaminoto
8. Mendidik dengan keteladanan, adat kebiasaan, nasehat, pengawasan dan pemberian hukuman merupakan pokok pikiran tokoh pendidikan dari
- A. Frobel
B. Nasheh Ulwan
C. Kihajar Dewantoro
D. John dewey
9. Manakah berikut ini yang bukan merupakan pandangan teori bermain menurut Abdullah Nasheh Ulwan adalah
- A. bermain dengan Mendidik keteladanan
B. bermain dengan mendidik keteladanan
C. mendidik dengan cara memberi hukuman
D. bermain merupakan kodrat alam
10. Permainan anak yang dapat melatih kekuatan fisik dan berfaedah untuk pendidikan karakter, tertib, dan teratur berdasarkan teori Ki Hajar Dewantara adalah

- A. bermain bola,menjahit,ular tangga
 - B. menyulam janur,gobag,sepak takrow,meronce
 - C. gobag,panahan,mengutas bunga,menyulam janur
 - D. panahan,sepak takrow,menjahit, meronce
11. Pernyataan di bawah ini yang sesuai dengan pendapat Ki Hajar Dewantara adalah
- A. permainan tiruan dari bangsa asing lebih bervariasi dan menantang.
 - B. permainan anak-anak di Indonesia pada umumnya dilakukan tanpa nyanyian.
 - C. permainan tradisional menempatkan anak tetap dalam lingkungan kebudayaan bangsanya.
 - D. semua permainan cocok untuk anak laki-laki dan anak perempuan tanpa pengelompokan.
12. Pandangan Froebel tentang pendidikan yang paling utama adalah
- A. pendidikan merupakan persiapan untuk hidup masa dewasa,tetapi lebih merupakan pengalaman hidup yang akan menyatukan pikiran dan tindakan
 - B. pendidikan adalah kehidupan itu sendiri bukan persiapan untuk hidup
 - C. pendidikan itu adalah perkembangan yang berlangsung terus menerus
 - D. pendidikan adalah proses sosial an untuk merealisasikan hal itu sekolah harus berbentuk komunitas demonstrasi
13. Area yang memungkinkan anak melakukan percobaan eksplorasi dan kreativitas adalah
- A. ayunan
 - B. seni
 - C. agama
 - D. perpustakaan
14. Salah satu proses pendekatan *scientific* yang baik adalah
- A. mendorong dan menginspirasi peserta didik berpikir secara kritis, analitis, dan tepat dalam mengidentifikasi,memahami, memecahkan masalah, dan mengaplikasikan substansi atau materi pembelajaran
 - B. penjelasan guru cenderung menggunakan pendekatan tradisional
 - C. berbasis pada konsep, tanpa landasan teori, dan fakta empiris yang dapat dipertanggungjawabkan

- D. menerapkan langkah 5 M (mengamati, menanya, mengumpulkan data, dan mengkomunikasikan pada setiap pembelajaran
15. Penekanan kata "berbuat" dalam proses belajar anak usia dini maksudnya adalah
- A. anak akan lebih mudah belajar dengan melakukan sesuatu yang diminta pendidik
 - B. pemberian tugas dan praktek langsung sama pentingnya
 - C. anak akan lebih mudah mempelajari sesuatu dengan aktivitas yang mengarahkan anak untuk belajar menurut pengalamannya sendiri
 - D. anak perlu mendengarkan ceramah sebelum melakukan sesuatu
16. (1) Membutuhkan waktu yang cukup lama
(2) Memerlukan ketajaman dalam menangkap inti pembicaraan
(3) Dalam prakteknya, percakapan akan selalu didominasi oleh beberapa orang saja.
- Ketiga pernyataan di atas merupakan kelemahan dari metode
- A. bercakap-cakap
 - B. pemberian tugas
 - C. demonstrasi
 - D. bermain peran
17. Anak belajar tentang bentuk segi tiga melalui potongan kertas yang disiapkan guru, kemudian guru mengajak siswa untuk menemukan benda-benda yang ada di sekitarnya yang berbentuk segitiga. Kegiatan tersebut merupakan salah satu pelaksanaan penerapan proses saintifik yang tepat adalah
- A. mengamati
 - B. mengasosiasi
 - C. mengumpulkan informasi
 - D. mengkomunikasikan
18. (1) Dapat meningkatkan motivasi anak untuk belajar, karena anak sangat senang dengan cerita-cerita;
(2) Sangat sesuai untuk pendidikan afektif (nilai), sebab metode ini dapat menyampaikan nilai-nilai kebaikan kepada anak melalui contoh-contoh dalam cerita sehingga mendorong anak melakukan kebaikan tersebut, sekaligus menghindari perbuatan buruk yang digambarkan dalam cerita

guru;

(3) Tidak membutuhkan banyak alat dan media pembelajaran.

Ketiga pernyataan di atas merupakan kelemahan dari metode

- A. bercerita
- B. pemberian tugas
- C. demonstrasi
- D. bermain peran

19. Mencoba, mendiskusikan, membaca buku, menanya, dan menyimpulkan hasil dari berbagai sumber, kegiatan-kegiatan tersebut merupakan salah satu pelaksanaan pendekatan saintifik adalah....

- A. menanya
- B. mengkomunikasikan
- C. mengasosiasi
- D. mengumpulkan informasi

20. Salah satu model dalam pendidikan anak usia dini yang mengedepankan konsep bermain bagi anak, merupakan pengertian model pembelajaran

- A. sentra
- B. area
- C. kelompok
- D. sudut

21. (1) Menyalurkan aspirasi anak-anak kedalam kegiatan yang menyenangkan
(2) Mendorong aktivitas, inisiatif, dan kreatif sehingga mereka berpartisipasi dalam kegiatan bersama lain
(3) Perhatian anak dapat lebih terpusatkan
(4) Mengurangi kesalahan-kesalahan yang mungkin terjadi sekiranya anak hendak mencoba sendiri

Dari ke empat pernyataan di atas yang merupakan manfaat metode sosio-drama adalah

- A. (1) dan (2)
- B. (2) dan (3)
- C. (3) dan (4)
- D. (4) dan (1)

22. Manakah yang termasuk ke dalam tahapan perkembangan agama dan moral anak usia 4 - 6 tahun yang sesuai dengan standar tingkat pencapaian

- perkembangan anak?....
- A. mengetahui situasi yang membahayakan diri
 - B. menutup mulut dan hidung ketika bersin dan batuk
 - C. mengenal perilaku baik, sopan dan buruk
 - D. mengamati benda dan gejala dengan rasa ingin tahu
23. Setelah Anda membacakan cerita "Mentimun Mas", salah seorang anak diminta untuk menceritakan kembali cerita/dongeng yang pernah di dengarnya. Kegiatan yang Anda lakukan termasuk penerapan salah satu contoh dari lingkup
- A. berpikir simbolik
 - B. keaksaraan
 - C. menyimak
 - D. berpikir logis
24. Untuk mengembangkan tema gunung berapi, anak-anak dapat melakukan percobaan dengan menggunakan alat dan bahan yang harus dipersiapkan adalah
- A. kertas koran, tepung kanji, mangkuk/ wadah kecil, cuka makan, sabun cuci, dan pewarna
 - B. pastisin, tepung kanji, mangkuk/ wadah kecil, cuka makan, sagu sabun cuci, tempat bermain air, cuka makan, dan tanah liat.
 - C. sagu aren, tepung kanji, mangkuk/ wadah kecil, tanah liat, kapas cuka makan, sabun cuci, dan pewarna.
 - D. tanah, pasir, soda kue, ampas kelapa, tepung kanji, kapas, tempat bermain air, dan pewarna.
25. Anda menjelaskan tentang perkembangbiakkan tumbuhan dengan menggunakan alat peraga gambar yang dipampang de depan kelas, kemudian anak di suruh melihat gambar dengan teliti. Setelah melihat gambar dan mendengarkan penjelasan guru tentang perkembangbiakkan tumbuhan, kemudian anak didorong untuk bertanya, baik tentang objek yang telah dilihat maupun hal-hal lain yang ingin diketahui. Dari pernyataan di atas, komponen pendekatan santifik yang telah dtierapkan adalah
- A. mengamati dan menghubungkan
 - B. mengamati dan menanya
 - C. menalar dan menghubungkan

- D. mencoba dan mengkomunikasi
26. Anda menyuruh anak untuk menirukan gerakan binatang, pohon tertiup angin, pesawat terbang, dan menangkap benda. Kegiatan tersebut merupakan lingkup pengembangan
- A. motorik kasar
 - B. motorik halus
 - C. seni
 - D. kognitif
27. Kegiatan yang terlalu sulit untuk anak usia 3-4 tahun dalam teknik ketangkasan untuk pengembangan fisik melalui metode karya wisata adalah
- A. merayap di atas tanah
 - B. memanjat pohon
 - C. berjalan di atas jembatan
 - D. berayun dengan tambang
28. Bermain bebas dan spontan, merupakan bentuk bermain yang
- A. perlu pengawasan
 - B. penuh dengan aturan
 - C. tidak memiliki peraturan dan aturan main
 - D. mengikuti perintah guru
29. Aktivitas bermain di mana anak memperoleh kesenangan bukan berdasarkan kegiatan yang dilakukan sendiri disebut bermain
- A. aktif
 - B. konstruktif
 - C. manipulatif
 - D. pasif
30. Bermain peran sebagai ayah, ibu, dan anak termasuk bermain peran
- A. mikro
 - B. makro
 - C. aktif
 - D. pasif

KUNCI JAWABAN EVALUASI

| No | Jawaban | No | Jawaban | No | Jawaban |
|----|---------|----|---------|----|---------|
| 1 | A | 11 | C | 21 | A |
| 2 | C | 12 | A | 22 | C |
| 3 | A | 13 | B | 23 | C |
| 4 | D | 14 | A | 24 | A |
| 5 | B | 15 | C | 25 | B |
| 6 | C | 16 | A | 26 | A |
| 7 | A | 17 | B | 27 | A |
| 8 | B | 18 | A | 28 | C |
| 9 | D | 19 | D | 29 | D |
| 10 | C | 20 | A | 30 | B |

PENUTUP

Modul yang mengkaji Teori Bermain dan Merancang Kegiatan Bermain di TK ini merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari sepuluh modul lainnya dalam Diklat Pembinaan Karir Guru TK. Perluasan wawasan dan pengetahuan peserta berkenaan dengan substansi materi ini penting dilakukan, baik melalui kajian buku, jurnal, maupun penerbitan lain yang relevan. Disamping itu, penggunaan sarana perpustakaan, media internet serta sumber belajar lainnya merupakan wahana yang efektif bagi upaya perluasan tersebut. Demikian pula dengan berbagai kasus yang muncul dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini, baik berdasarkan hasil pengamatan maupun dialog dengan praktisi pendidikan anak usia dini, akan semakin memperkaya wawasan dan pengetahuan para peserta didik.

Dalam tataran praktis, mengimplementasikan berbagai pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh setelah mempelajari modul ini, penting dan mendesak untuk dilakukan. Melalui langkah ini, kebermaknaan materi yang dipelajari akan sangat dirasakan oleh peserta diklat. Disamping itu, tahapan penguasaan kompetensi peserta diklat sebagai guru Taman Kanak-kanak, secara bertahap dapat diperoleh.

Pada akhirnya, keberhasilan peserta dalam mempelajari modul ini tergantung pada tinggi rendahnya motivasi dan komitmen yang merupakan salah satu bentuk peserta dalam mempelajari dan mempraktekkan materi yang disajikan. Kompetensi substansi materi yang disajikan serta penguasaan kompetensi lainnya.

SELAMAT BERKARYA!

DAFTAR PUSTAKA

- Anita Yus. Dra.,M.Pd. (2011). *Model Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Perdana Media Group.
- Carol Seefeldt dan Barbara A. Wasik. Terjemahan oleh: Pius Nasar. (2008). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks.
- Charles Wolfgang, and Mary E. wolfgang. (1992). *School for Young Children : Developmentally Appropriate Practices*. Needham Heights, Florida University : Allyn and Bacon.
- Depdiknas, (2005) *Pedoman Penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat PADU PLSP.
- Depdiknas. Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah. Direktorat Pembinaan Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar. (2008). *Pengembangan Model Pembelajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta.
- Dewi Agustini., Dra.,MM. (2013). *Dasar-dasar Penataan Lingkungan Belajar dan Bermain di Taman Kanak-kanak*. Bandung: PPPPTK TK dan PLB.
- Dianne Miller Nielsen. Terjemahan oleh: Febriyanti Eka Dewi. (2008). *Mengelola Kelas Untuk Guru TK*. Jakarta : PT. Indeks.
- H. H. Isjoni. Drs.,M.Si., Ph.D. (2011). *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakarta:Alfabeta.
- Hapidin.(2000). *Model-Model Pendidikan Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta : Ghyats Alfiani Press .
- Imam Chourmain. Pof.Dr.M.A.S., M.Ed. (2011). *Pendekatan-pendekatan Alternatif Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kemendikbud. BPSDMP PMP. Pusat Pengembangan Profesi. (2015). *Materi Pelatihan Peningkatan Kompetensi Guru TK*. Jakarta.
- Kemendikbud RI.(2014). *Buku Panduan Pendidik Kurikulum 2013 PAUD Anak Usia Dini 5-6 Tahun*. Jakarta.
- Masitoh, dkk. (2007) *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka :*Menciptakan Kelas Yang Berpusat Pada Anak*. CRI: Children's Resources International, Inc.
- Moeslichatoen. (2004) *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rinekan Cipta.

- Montolalu. W (2008) *Bermain Dalam Kelompok, Bermain Bola, Bermain dengan Angka*. Jkt: Grasindo
- M. Solehudin. (1997). *Konsep Pendidikan Prasekolah*. Bandung: IKIP Bandung
- Mukhtar Latif, dkk. (2013). *Pendidikan Anak Usia Dini (Teori dan Aplikasinya)*. Jakarta: Kencana Perdana Media Group.
- Nugraha, Ali. 2005. *Pengembangan Pembelajaran Sains Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 60 tahun 2013 Tentang Pengembangan anak usia dini holistik-integratif
- Permendikbud No. 137 Tahun 2014 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Permendikbud No. 23 Tahun 2013 Tentang Standar Pelayanan Minimal Pendidikan Dasar
- Sudono, Anggani (2004) *Sumber Belajar dan Alat permainan untuk Anak Usia Dini*, Jakarta: Grasindo
- Suryadi, dkk. (2013). *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Yuliani Nurani Sujiono., DR., M.Pd. (2011). *Konsep Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks.
- <http://paudjateng.xahzgs.com/2015/09/pembelajaran-sains-untuk-anak-usia-dini.html>
- http://www.kompasiana.com/www.ririnkholidhazia.com/metode-pembelajaran-paud_54f6e7d4a33311635b8b4b7b
- <http://melyloelhabox.blogspot.co.id/2013/05/pengembangan-fisik-motorik-melalui.html>
- <http://edupls.blogspot.co.id/2012/02/model-pembelajaran.html>
- <http://paudjateng.xahzgs.com/2015/05/model-pembelajaran-sentra-paud-pondidikan-anak-usia-dini.html>
- <http://jurnalbidandiah.blogspot.com/2012/04/model-pembelajaran-berbasis-proyek-atau.html#ixzz3FeP0AUJI>
- <http://lakspurnayanti.blogspot.com/2010/10/pengajaran-beregu-team-teaching-laksmi.html>
- <http://nensi-villanesia10.blogspot.com/2013/01/ccontoh-metode-pembelajaran-paud.html>

<http://www.m-edukasi.web.id/2014/07/langkah-langkah-pembelajaran-berbasis.html>

M. Solehuddin, 1997. Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah. IKIP Bandung: Bandung.

GLOSARIUM

- A. Bermain konstruktif** merupakan kegiatan yang menggunakan berbagai benda yang ada untuk menciptakan suatu hasil karya tertentu seperti menggambar menciptakan sesuatu dari lilin mainan, menggunting, dan menempel kertas atau kain, menyusun atau plastik menjadi bentuk tertentu.
- B. Tut Wuri Handayani**, dari arti kata menyiratkan prinsip kemandirian, dari arti kata Tut Wuri mempunyai arti harus mengikuti dari belakang dan bukan bersifat mendikte orang. Sehingga prinsip kemandirian ini merupakan cerminan dari kemampuan seseorang dalam menjalankan aktivitasnya, dari sinilah tiap orang diharapkan dapat memandirikan orang lain dengan memberinya dorongan baik semangat maupun secara finansial.
- C. Aliran filsafat progresivisme**, aliran progresivisme mengakui dan berusaha mengembangkan asas progresivisme dalam semua realita, terutama dalam kehidupan adalah tetap survive terhadap semua tantangan hidup manusia, harus praktis dalam melihat segala sesuatu dari segi keagungannya. Progresivisme dinamakan instrumentalisme, karena aliran ini beranggapan bahwa kemampuan intelegensi manusia sebagai alat untuk hidup, untuk kesejahteraan, untuk mengembangkan kepribadian manusia. Dinamakan eksperimentalisme, karena aliran tersebut menyadari dan mempraktekkan asas eksperimen yang merupakan untuk menguji kebenaran suatu teori. Progressivisme dinamakan environmentalisme karena aliran ini menganggap lingkungan hidup itu mempengaruhi pembinaan kepribadian.
- D. Trial and error** merupakan salah satu cara untuk mendapatkan ilmu pengetahuan. Trial memiliki arti mencoba dan error artinya salah. Dalam mencari kebenaran untuk mendapatkan ilmu harus berusaha sekuat mungkin agar dapat mendapatkannya dengan maksimal.
- E. Metode ekspositori** adalah metode pembelajaran yang digunakan dengan memberikan keterangan terlebih dahulu definisi, prinsip dan konsep materi pelajaran serta memberikan contoh-contoh latihan pemecahan masalah dalam bentuk ceramah, demonstrasi, tanya jawab dan penugasan. Siswa mengikuti pola yang ditetapkan oleh guru secara cermat. Penggunaan metode ekspositori merupakan metode pembelajaran mengarah kepada tersampainya isi pelajaran kepada siswa secara langsung.