



STRATEGI PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI

Penulis:

Sri Hidayati

STRATEGI PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI

Cetakan Pertama: Juni 2021
Surabaya, Jawa Timur

Penulis: Sri Hidayati
Penata Letak: Kanaka Media
Penata Sampul: Kanaka Media
Pemeriksa Aksara: Fimeir Liadi
Sumber Gambar: diolah dari pixabay.com, pexels.com dan pinterest.com

Penerbit:



CV. KANAKA MEDIA
Surabaya, Jawa Timur
Email : cv.kanakamedia@gmail.com
IG : katalog_knk
FB : Kanaka Media
Telp/WA : 0895384076090

ISBN: 978-623-258-647-5
Tebal: 204 hlm; A5

Hak cipta dilindungi undang-undang.
dilarang memperbanyak sebagian atau
seluruh isi buku tanpa seizin tertulis
dari penulis dan penerbit.

STRATEGI PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta Lingkup Hak Cipta

Pasal 1:

Hak Cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

Pasal 9:

1. Pencipta atau Pemegang Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 8 memiliki hak ekonomi untuk melakukan: a. penerbitan Ciptaan; b. Penggandaan Ciptaan dalam segala bentuknya; c. penerjemahan Ciptaan; d. pengadaptasian, pengaransemenan, atau pentransformasian Ciptaan; e. Pendistribusian Ciptaan atau salinannya; f. Pertunjukan Ciptaan; g. Pengumuman Ciptaan; h. Komunikasi Ciptaan; dan i. penyewaan Ciptaan.

Ketentuan Pidana

Pasal 113:

1. Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 100.000.000,- (seratus juta rupiah).
2. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/ atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/ atau pidana denda paling banyak Rp500. 000. 000,00 (lima ratus juta rupiah).
3. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/ atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/ atau pidana denda paling banyak Rp1. 000. 000. 000,00 (satu miliar rupiah).
4. Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 4.000.000 000,- (empat miliar rupiah).

Pasal 114

Setiap Orang yang mengelola tempat perdagangan dalam segala bentuknya yang dengan sengaja dan mengetahui membiarkan penjualan dan/atau penggandaan barang hasil pelanggaran Hak Cipta dan/atau Hak Terkait di tempat perdagangan yang dikelolanya sebagaimana dimaksud dalam Pasal 10, dipidana dengan pidana denda paling banyak Rp 100.000.000,- (seratus juta rupiah).

KATA PENGANTAR

Buku ini disusun sebagai bahan acuan bagi para pendidik, mahasiswa, dosen serta para widiaiswara dan pembaca umum yang ingin memperdalam tentang berbagai strategi pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran pada Pembelajaran Anak Usia Dini. Walaupun buku ini masih belum sempurna dalam wujudnya, akan tetapi diharapkan dapat menjadi sumber belajar bagi mahasiswa calon guru dan guru yang akan mengembangkan strategi pembelajaran di kelas. Isi buku ini sudah sesuai dengan materi dan kurikulum yang disajikan pada program studi dan jurusan yang berada di bawah fakultas keguruan dan ilmu pendidikan atau pada perguruan tinggi islam yang membuka jurusan ilmu pendidikan atau keguruan. Buku Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini yang penulis tulis lebih dapat diterapkan dalam kaitannya dengan pendekatan komunikatif dan interaktif serta profisiensi dalam pembelajaran.

Strategi pembelajaran berbeda dengan desain instruksional karena strategi pembelajaran berkenaan dengan kemungkinan variasi pola dalam arti macam dan urutan umum perbuatan belajar-mengajar yang secara prinsip berbeda antara yang satu dengan yang lain, sedangkan desain instruksional menunjuk kepada cara-cara merencanakan sesuatu sistem lingkungan belajar tertentu,

setelah ditetapkan untuk menggunakan satu atau lebih strategi pembelajaran tertentu. Kalau disejajarkan dengan pembuatan rumah, pembicaraan tentang (bermacam-macam) strategi pembelajaran adalah ibarat melacak berbagai kemungkinan macam rumah yang akan dibangun (joglo, rumah gadang, villa, bale gede, rumah gedung modern, dan sebagainya yang masing-masing menampilkan kesan dan pesan unik), sedangkan desain instruksional adalah penetapan cetak biru rumah yang akan dibangun itu serta bahan-bahan yang diperlukan dan urutan langkah-langkah konstruksinya maupun kriteria penyelesaian dari tahap ke tahap sampai dengan penyelesaian akhir, setelah ditetapkan tipe rumah yang akan dibuat.

Sebelum kita berbicara panjang lebar mengenai hakikat anak, tahukah Anda kira-kira siapakah anak itu? Seperti apakah sosok anak itu? Tentunya Anda telah mengenal bagaimana sosok anak meskipun mungkin belum mengenali karakteristiknya secara lebih mendalam. Namun, setidaknya Anda telah mengenalinya dari hasil pengamatan sehari-hari terhadap anak. Anakanak merupakan bagian dalam kehidupan kita. Mereka adalah subjek didik dalam pendidikan anak usia dini, artinya sebagai pelaku utama dalam pendidikan itu.

Mengenal anak dan dunianya secara mendalam selalu menjadi hal yang menarik dan memunculkan keinginan untuk menelusurinya secara terusmenerus. Demikian pula yang terjadi pada para ahli yang memiliki perhatian yang tinggi terhadap anak. Pada awalnya banyak ahli yang memahami bahwa anak pada hakikatnya adalah miniatur atau bentuk kecil orang dewasa. Hal tersebut menunjukkan bahwa secara fisik anak memiliki ukuran yang lebih kecil/mungil

dibandingkan dengan orang dewasa. Namun demikian, secara bertahap ia akan tumbuh dan berkembang sehingga suatu saat kelak ia pun menjadi orang yang dewasa. Dalam perkembangannya, pemahaman tentang anak ini dikoreksi sejalan dengan munculnya teori-teori baru tentang anak.

Adapun anak usia dini dapat diartikan sebagai anak yang berada pada masa usia 0-6 atau 0-8 tahun. Jadi pembelajaran anak usia dini ialah proses pembelajaran yang ditujukan untuk anak usia 0-6 atau 0-8 tahun. Pembelajaran ini dimaksudkan supaya anak usia dini dapat memperoleh ilmu pengetahuan dan dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya dengan optimal. dengan pembelajaran pula, diharapkan dapat terjadi perubahan perilaku peserta didik anak usia dini menjadi lebih baik.

Akhirnya penulis mengucapkan rasa syukur yang tiada terhingga kepada Allah SWT, yang telah memberikan nikmat kesehatan dan kesempatan dalam menyelesaikan buku ini. Penulis berharap kritik dan saran bagi para pembaca untuk kesempurnaan, karena bagaimanapun juga buku ini masih belum sempurna baik dari segi teknik penyajiannya maupun dari isi materinya. Mudah-mudahan buku ini dapat bermanfaat bagi kita semua. *Aamiin...*

Palangka Raya, Maret 2021

Penulis

DAFTAR ISI

Kata Pengantar_____v

Daftar Isi_____viii

BAB I KONSEP DASAR DAN STRATEGI

PEMBELAJARAN_____1

- A. Pengertian Strategi Pembelajaran_____1
- B. Model Pendekatan, Metode dan Teknik Pembelajaran_____8
- C. Klasifikasi Strategi Pembelajaran_____12
- D. Komponen Strategi Pembelajaran_____15
- E. Komponen Penunjang Strategi Pembelajaran_____18
- F. Strategi Pembelajaran Efektif_____26

BAB II PEMBELAJARAN DAN KOMPONENNYA_____30

- A. Pengertian Pembelajaran_____30
- B. Karakteristik Pembelajaran_____32
- C. Prinsip-prinsip Pembelajaran_____34
- D. Komenon Pembelajaran Anak Usia Dini_____44

BAB III HAKIKAT DAN CARA BELAJAR ANAK USIA

DINI_____69

- A. Hakikat Anak_____69

- B. Pandangan Para Ahli Tentang Anak_____73
- C. Cara Belajar Anak Usia Dini_____81
- D. Pentingnya Sumber Belajar dalam Pembelajaran Anak Usia Dini_____92

BAB IV KONSEP DASAR PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI_____101

- A. Proses Pembelajaran Anak Usia Dini_____101
- B. Tujuan dan Fungsi Pembelajaran Anak Usia Dini_____105
- C. Prinsip-prinsip Pembelajaran Anak Usia Dini_____107
- D. Mengoptimalkan Lingkungan Pendidikan Anak Usia Dini_____110

BAB V KARAKTERISTIK PENDIDIKAN ANAK USIA DINI_____117

- A. Pandangan Tentang Anak Usia Dini_____117
- B. Teori Perkembangan Anak Usia Dini_____119
- C. Hukum Perkembangan_____122
- D. Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini_____126
- E. Faktor Pengaruh Pertumbuhan dan PerkembanganAnak Usia Dini_____133

BAB VI KONSEP DASAR PEMBELAJARAN TERPADU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI_____138

- A. Pengertian Pembelajaran Terpadu_____138
- B. Karakteristik PembelajaranTerpadu_____148
- C. Tujuan Pembelajaran Terpadu_____153
- D. Manfaat Pembelajaran Terpadu_____153

- E. Strategi Pembelajaran Terpadu_____154
- F. Proses Pembelajaran Terpadu_____155

BAB VII STRATEGI PEMBELAJARAN TEMATIK

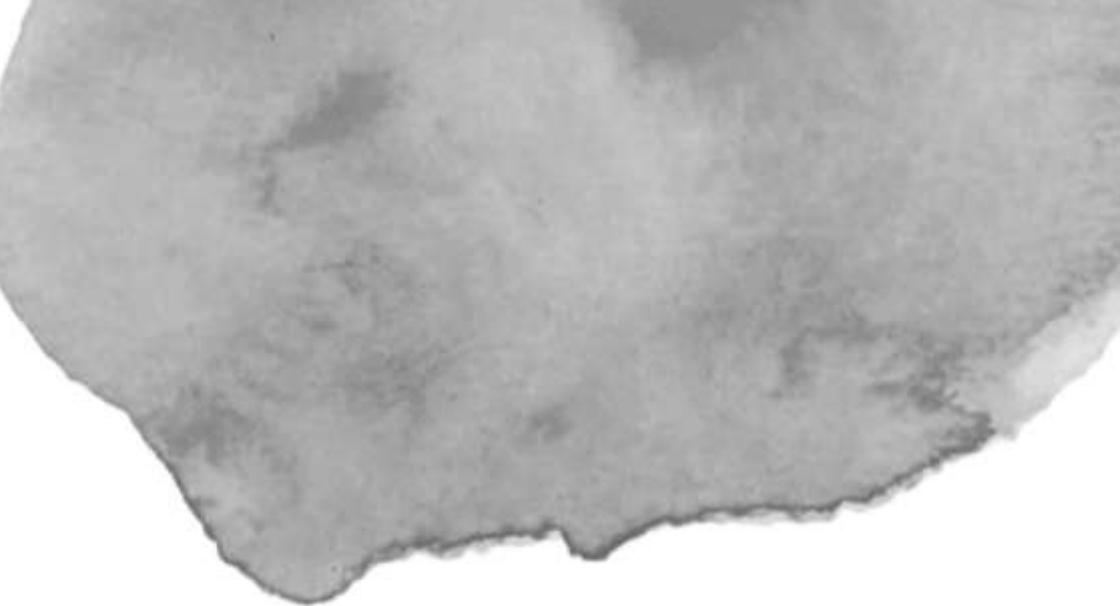
PENDIDIKAN ANAK USIA DINI_____159

- A. Klasifikasi Pembelajaran Tematik_____159
- B. Pemilihan Strategi Pembelajaran Tematik_____166
- C. Tahap Pelaksanaan Pembelajaran Tematik_____167
- D. Rancangan Pemilihan Pembelajaran Tematik_____170

BAB VIII METODE PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK

PENDIDIKAN ANAK USIA DINI_____176

- A. Pengertian Pembelajaran Proyek_____176
- B. Langkah-langkah Pembelajaran Proyek_____178
- C. Kelebihan dan Kelemahan Metode Pembelajaran Proyek_____179
- D. Bentuk-bentuk Pengajaran Proyek_____180
- E. Tipe-tipe Metode Proyek_____181
- F. Tahapan-tahapan Pelaksanaan Metode Proyek_____182
- G. Penilaian Kegiatan Metode Proyek_____186



BAB I

KONSEP DASAR

STRATEGI PEMBELAJARAN

A. Pengertian Strategi Pembelajaran

Strategi secara umum mempunyai pengertian sebagai suatu garis besar acuan dalam melakukan tindakan untuk mencapai sasaran yang diinginkan. Kalau dikaitkan dengan pembelajaran atau belajar mengajar, maka strategi bisa diartikan sebagai pola umum kegiatan antara guru dan murid dalam suatu kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan.

Dalam kalangan militer istilah strategi diartikan sebagai seni untuk merancang operasi peperangan yang erat kaitannya dengan gerakan pasukan dalam posisi perang yang

dipandang paling menguntungkan untuk memperoleh kemenangan (Hornby, 1973: 997).

Pada era yang sudah canggih ini istilah strategi banyak dipinjam oleh bidang-bidang ilmu lain, termasuk dalam bidang ilmu pendidikan. Pemakaian istilah strategi dimaksudkan sebagai daya upaya dalam menciptakan suatu sistem lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses mengajar. Maksud dari tujuan strategi tersebut adalah agar tujuan pengajaran yang telah dirumuskan dapat tercapai secara maksimal, seorang guru dituntut untuk memiliki kemampuan mengatur secara umum komponen-komponen pengajaran sedemikian rupa sehingga terjalin keterkaitan fungsi antara isi komponen pengajaran tersebut. Atau dalam bahasa kerennya strategi berarti pilihan pola dalam kegiatan belajar mengajar yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif.

Strategi dasar arti setiap usaha meliputi empat masalah sesuai dengan yang dikemukakan oleh Newton dan Logan yaitu:

1. Pertimbangan dan pemilihan pendekatan utama yang ampuh untuk mencapai sasaran
2. Pertimbangan dan penempatan langkah-langkah yang ditempuh sejak awal sampai akhir
3. Pertimbangan dan penempatan tolak ukur dan ukuran baku yang akan digunakan untuk menilai keberhasilan usaha yang dilakukan.
4. Pengidentifikasian dan penempatan spesifikasi dan kualifikasi hasil yang harus dicapai dan menjadi sasaran usaha tersebut, dengan mempertimbangkan aspirasi masyarakat yang memerlukannya.

Dari uraian di atas, tergambar ada empat masalah pokok yang penting yang menjadikan pedoman dalam keberhasilan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Masalah pokoknya adalah:

Pertama, memilih cara pendekatan belajar yang dianggap paling tepat dan efektif untuk mencapai sasaran. Dari pendekatan tersebut kita akan melihat bagaimana kita memandang suatu persoalan, konsep, pengertian dan teori apa yang kita gunakan dalam memecahkan suatu kasus akan mempengaruhi hasil yang akan dicapai.

Kedua, memilih dan menetapkan prosedur, metode dan teknik belajar mengajar yang dianggap paling tepat dan efektif. Metode atau teknik penyajian untuk memotivasi siswa agar mampu menerapkan pengetahuan dan pengalamannya untuk memecahkan masalah, berbeda dengan cara atau metode untuk mendorong para siswa mampu berfikir dan memiliki cukup keberanian untuk mengemukakan pendapatnya sendiri. Jadi, dengan sasaran yang berbedanya, guru hendaknya jangan menggunakan teknik penyajian yang sama.

Ketiga, menetapkan norma-norma dan kriteria keberhasilan sehingga guru mempunyai pegangan yang dapat dijadikan ukuran untuk menilai sampai sejauh mana keberhasilan tugas-tugas yang dilakukannya. Biasanya suatu program akan kelihatan hasilnya apabila sudah diuji dan dievaluasi. *Keempat*, spesifikasi dan kualifikasi perubahan tingkah laku yang bagaimana yang hendak dicapai dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan itu. Dengan kata lain menentukan sasaran dari kegiatan belajar mengajar tersebut. Sasaran ini harus dirancang dan dirumuskan dengan jelas sehingga mudah untuk dipahami oleh peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, ternyata banyak kemungkinan untuk menentukan strategi pembelajaran dan setiap strategi pembelajaran memiliki kelemahan dan keunggulan tersendiri. Pembelajaran merupakan suatu proses yang terdiri dari kombinasi dua sapek, yaitu: belajar tertuju kepada apa yang harus dilakukan oleh siswa, mengajar berorientasi kepada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pemberi pelajaran. Kedua sapek ini akan berkolaborasi secara terpadu menjadi suatu kegiatan pada saat terjadi interaksi antara guru dengan siswa, serta antara siswa dengan siswa disaat pembelajaran sedang berlangsung.

Dalam pembelajaran hendaknya memperhatikan beberapa hal sebagai berikut:

1. Pembelajaran diselenggarakan dengan pengalaman nyata dan lingkungan otentik, karena hal itu diperlukan untuk memungkinkan seseorang berproses dalam belajar (belajar untuk memahami, belajar untuk berkarya, dan melakukan kegiatan nyata) secara maksimal
2. Isi pembelajaran harus didesain sedemikian rupa dengan karakteristik siswa karena pembelajaran berfungsi sebagai mekanisme adaptif dalam proses kontruksi, dekontruksi dan rekontruksi pengetahuan, sikap dan kemampuan.
3. Menyediakan media dan sumber belajar yang dibutuhkan.
4. Penilaian hasil belajar terhadap siswa dilakukan secara formatif sebagai diagnosis untuk menyediakan pengalaman belajar secara berkesinambungan dan dalam tingkat belajar sepanjang hayat.

Pembelajaran dengan kondisi tersebut adalah pembelajaran efektif. Dimana dengan pembelajaran siswa memperoleh keterampilan-keterampilan yang spesifik, pengetahuan dan sikap dengan kata lain pembelajaran efektif

akan terjadi apabila terjadi perubahan-perubahan pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Reiser Robert, 1996). Dan guru merupakan sentral di dalam proses pembelajaran dan dipandang sebagai pusat informasi dan pengetahuan. Sedangkan peserta didik dianggap sebagai objek yang secara pasif menerima sejumlah informasi dari guru.

Pada mulanya istilah strategi digunakan dalam dunia militer dan diartikan sebagai cara penggunaan seluruh kekuatan militer untuk memenangkan suatu peperangan. Seorang yang berperang dalam mengatur strategi, untuk memenangkan peperangan sebelum melakukan suatu tindakan, ia akan menimbang bagaimana kekuatan pasukan yang dimilikinya baik dilihat dari kuantitas maupun kualitasnya. Setelah semuanya diketahui, baru kemudian ia akan menyusun tindakan yang harus dilakukan, baik tentang siasat peperangan yang harus dilakukan, taktik dan teknik peperangan, maupun waktu yang tepat untuk melakukan suatu serangan. Dengan demikian dalam menyusun strategi perlu memperhitungkan berbagai faktor, baik dari dalam maupun dari luar.

Dari ilustrasi tersebut dapat disimpulkan, bahwa strategi digunakan untuk memperoleh kesuksesan atau keberhasilan dalam mencapai tujuan. Dalam dunia pendidikan, strategi diartikan sebagai *a plan, method, or series of activities designed to achieves a particular education goal*. Jadi, strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Menurut Sanjaya Wina (2007) istilah strategi, sebagaimana banyak istilah lainnya, dipakai dalam banyak konteks dengan makna yang tidak selalu sama. Di dalam

konteks belajar-mengajar, strategi berarti pola umum perbuatan guru-peserta didik di dalam perwujudan kegiatan belajar-mengajar. Sifat umum pola tersebut berarti bahwa macam dan urutan perbuatan yang dimaksud tampak dipergunakan dan/atau dipercayakan guru-peserta didik di dalam bermacam-macam peristiwa belajar. Dengan demikian maka konsep strategi dalam hal ini menunjuk pada karakteristik abstrak rentetan perbuatan guru-peserta didik di dalam peristiwa belajar-mengajar. Implisit di balik karakteristik abstrak itu adalah rasional yang membedakan strategi yang satu dari strategi yang lain secara fundamental. istilah lain yang juga dipergunakan untuk maksud ini adalah model-model mengajar. Sedangkan rentetan perbuatan guru-peserta didik dalam suatu peristiwa belajar-mengajar aktual tertentu, dinamakan prosedur instruksional.

Di bawah ini akan diuraikan beberapa definisi tentang strategi pembelajaran.

1. *Kemp* (1995) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien.
2. *Kozma* (dalam Sanjaya 2007) secara umum menjelaskan bahwa strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap kegiatan yang dipilih, yaitu yang dapat memberikan fasilitas atau bantuan kepada peserta didik menuju tercapainya tujuan pembelajaran tertentu.
3. *Gerlach* dan *Ely* menjelaskan bahwa strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang dipilih untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam lingkungan pembelajaran tertentu. Selanjutnya dijabarkan oleh mereka bahwa strategi pembelajaran dimaksud meliputi; sifat, lingkup,

dan urutan kegiatan pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik.

4. *Dick dan Carey* (1990 dalam Sanjaya, 2007) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran terdiri atas seluruh komponen materi pembelajaran dan prosedur atau tahapan kegiatan belajar yang atau digunakan oleh guru dalam rangka membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Menurut mereka strategi pembelajaran bukan hanya terbatas pada prosedur atau tahapan kegiatan belajar saja, melainkan termasuk juga pengaturan materi atau paket program pembelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik.
5. *Cropper* di dalam *Wiryawan dan Noorhadi* (1998) mengatakan bahwa strategi pembelajaran merupakan pemilihan atas berbagai jenis latihan tertentu yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Ia menegaskan bahwa setiap tingkah laku yang diharapkan dapat dicapai oleh peserta didik dalam kegiatan belajarnya harus dapat dipraktikkan.

Ada dua hal yang patut dicermati dari pengertian-pengertian di atas. *Pertama*, strategi pembelajaran merupakan rencana tindakan (rangkaian kegiatan) termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya/kekuatan dalam pembelajaran. Ini berarti penyusunan suatu strategi baru sampai pada proses penyusunan rencana kerja belum sampai pada tindakan. *Kedua*, strategi disusun untuk mencapai tujuan tertentu. Artinya, arah dari semua keputusan penyusunan strategi adalah pencapaian tujuan. Dengan demikian, penyusunan langkah-langkah pembelajaran, pemanfaatan berbagai fasilitas dan sumber belajar semuanya diarahkan dalam upaya pencapaian tujuan.

Oleh sebab itu, sebelum menentukan strategi, perlu dirumuskan tujuan yang jelas yang dapat diukur keberhasilannya, sebab tujuan adalah rohnya dalam implementasi suatu strategi.

Strategi pembelajaran berbeda dengan desain instruksional karena strategi pembelajaran berkenaan dengan kemungkinan variasi pola dalam arti macam dan urutan umum perbuatan belajar-mengajar yang secara prinsip berbeda antara yang satu dengan yang lain, sedangkan desain instruksional menunjuk kepada cara-cara merencanakan sesuatu sistem lingkungan belajar tertentu, setelah ditetapkan untuk menggunakan satu atau lebih strategi pembelajaran tertentu. Kalau disejajarkan dengan pembuatan rumah, pembicaraan tentang (bermacam-macam) strategi pembelajaran adalah ibarat melacak berbagai kemungkinan macam rumah yang akan dibangun (joglo, rumah gadang, villa, bale gede, rumah gedung modern, dan sebagainya yang masing-masing menampilkan kesan dan pesan unik), sedangkan desain instruksional adalah penetapan cetak biru rumah yang akan dibangun itu serta bahan-bahan yang diperlukan dan urutan langkah-langkah konstruksinya maupun kriteria penyelesaian dari tahap ke tahap sampai dengan penyelesaian akhir, setelah ditetapkan tipe rumah yang akan dibuat.

B. Model Pendekatan, Metode dan Teknik Pembelajaran

Arends (1997) menyatakan "*The term teaching model refers to a particular approach to instruction that includes its goals, syntax, environment, and management system.*" Istilah model pengajaran mengarah pada suatu pendekatan pembelajaran tertentu termasuk tujuannya, sintaksnya,

lingkungan, dan sistem pengelolaannya, sehingga model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas daripada pendekatan, strategi, metode atau prosedur. Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain (Joyce, 1992). Selanjutnya Joyce menyatakan bahwa setiap model pembelajaran mengarah kepada desain pembelajaran untuk membantu peserta didik sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Soekamto, dkk (dalam Nurulwati, 2000) mengemukakan maksud dari model pembelajaran adalah: “Kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.” Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Eggen dan Kauchak bahwa model pembelajaran memberikan kerangka dan arah bagi guru untuk mengajar.

Model pembelajaran mempunyai empat ciri khusus yang membedakan dengan strategi, metode atau prosedur. Ciri-ciri tersebut ialah:

1. Rasional teoritik logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya;
2. Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana peserta didik belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai);
3. Tingkah laku pembelajaran yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil; dan

lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai (kardi dan nur, 2000).

Adapun istilah pendekatan (*approach*) dalam pembelajaran menurut Sanjaya (2007) memiliki kemiripan dengan strategi. Sebenarnya pendekatan berbeda baik dengan strategi dan metode. Pendekatan dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran. Istilah pendekatan merujuk pada pandangan tentang terjadinya proses yang sifatnya masih sangat umum. Oleh karenanya, strategi dan metode pembelajaran yang digunakan dapat bersumber dari pendekatan tertentu. Roy Killen (1998) misalnya mencatat ada dua pendekatan dalam pembelajaran, yaitu pendekatan yang berpusat pada guru (*teacher-centred approaches*) dan pendekatan yang berpusat pada siswa (*student-centred approaches*). Pendekatan yang berpusat pada guru menurunkan strategi pembelajaran langsung (*direct instruction*), pembelajaran deduktif atau pembelajaran ekspositori. Sedangkan, pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa menurunkan strategi pembelajaran *discovery* dan inkuiri serta strategi pembelajaran induktif.

Menurut Fathurrahman Pupuh (2007) metode secara harfiah berarti cara. Dalam pemakaian yang umum, metode diartikan sebagai suatu cara atau prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam kaitannya dengan pembelajaran, metode didefinisikan sebagai cara-cara menyajikan bahan pelajaran pada peserta didik untuk tercapainya tujuan yang telah ditetapkan. Dengan demikian, salah satu keterampilan yang harus dimiliki oleh seorang guru dalam pembelajaran adalah keterampilan memilih metode. Pemilihan metode terkait langsung dengan usaha-

usaha guru dalam menampilkan pengajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi sehingga pencapaian tujuan pengajaran diperoleh secara optimal. Oleh karena itu, salah satu hal yang sangat mendasar untuk dipahami guru adalah bagaimana memahami kedudukan metode sebagai salah satu komponen bagi keberhasilan kegiatan belajar-mengajar sama pentingnya dengan komponen-komponen lain dalam keseluruhan komponen pendidikan. Makin tepat metode yang digunakan oleh guru dalam mengajar akan semakin efektif kegiatan pembelajaran. Tentunya ada juga faktor-faktor lain yang harus diperhatikan, seperti: faktor guru, anak, situasi (lingkungan belajar), media, dan lain-lain.

Selain strategi, metode, dan pendekatan pembelajaran, terdapat istilah lain yang kadang-kadang sulit dibedakan, yaitu teknik dan taktik mengajar. Teknik dan taktik mengajar merupakan penjabaran dari metode pembelajaran. Teknik adalah cara yang dilakukan orang dalam rangka mengimplementasikan suatu metode, yaitu cara yang harus dilakukan agar metode yang dilakukan berjalan efektif dan efisien. Dengan demikian, sebelum seseorang melakukan proses ceramah sebaiknya memperhatikan kondisi dan situasi. Misalnya, berceramah pada siang hari dengan jumlah peserta didik yang banyak tentu saja akan berbeda jika dilakukan pada pagi hari dengan jumlah peserta didik yang sedikit.

Taktik adalah gaya seseorang dalam melaksanakan suatu teknik atau metode tertentu. Dengan demikian, taktik sifatnya lebih individual. Misalnya ada dua orang yang sama-sama menggunakan metode ceramah dalam situasi yang sama maka bisa dipastikan mereka akan melakukannya secara berbeda.

Dari paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru akan tergantung pada pendekatan yang digunakan; sedangkan bagaimana menjalankan strategi itu dapat diterapkan berbagai metode pembelajaran. Dalam upaya menjalankan metode pembelajaran, guru dapat menentukan teknik yang dianggap relevan dengan metode, dan penggunaan teknik itu setiap guru memiliki taktik yang mungkin berbeda antara guru yang satu dengan yang lain.

C. Klasifikasi Strategi Pembelajaran

Strategi dapat diklasifikasikan menjadi 4, yaitu: strategi pembelajaran langsung (*direct instruction*), tak langsung (*indirect instruction*), interaktif, mandiri, melalui pengalaman (*experimental*).

1. Strategi pembelajaran langsung

Strategi pembelajaran langsung merupakan pembelajaran yang banyak diarahkan oleh guru. Strategi ini efektif untuk menentukan informasi atau membangun keterampilan tahap demi tahap. Pembelajaran langsung biasanya bersifat deduktif.

Kelebihan strategi ini adalah mudah untuk direncanakan dan digunakan, sedangkan kelemahan utamanya dalam mengembangkan kemampuan-kemampuan, proses-proses, dan sikap yang diperlukan untuk pemikiran kritis dan hubungan interpersonal serta belajar kelompok. Agar peserta didik dapat mengembangkan sikap dan pemikiran kritis, strategi pembelajaran langsung perlu dikombinasikan dengan strategi pembelajaran yang lain.

2. Strategi pembelajaran tak langsung

Strategi pembelajaran tak langsung sering disebut inkuiri, induktif, pemecahan masalah, pengambilan keputusan dan penemuan. Berlawanan dengan strategi pembelajaran langsung, pembelajaran tak langsung umumnya berpusat pada peserta didik, meskipun dua strategi tersebut dapat saling melengkapi. Peranan guru bergeser dari seorang penceramah menjadi fasilitator. Guru mengelola lingkungan belajar dan memberikan kesempatan peserta didik untuk terlibat. Kelebihan dari strategi ini antara lain: (1) mendorong ketertarikan dan keingintahuan peserta didik, (2) menciptakan alternatif dan menyelesaikan masalah, (3) mendorong kreativitas dan pengembangan keterampilan interpersonal dan kemampuan yang lain, (4) pemahaman yang lebih baik, (5) mengekspresikan pemahaman. Sedangkan kekurangan dari pembelajaran ini adalah memerlukan waktu panjang, *outcome* sulit diprediksi. Strategi pembelajaran ini juga tidak cocok apabila peserta didik perlu mengingat materi dengan cepat.

3. Strategi pembelajaran interaktif

Pembelajaran interaktif menekankan pada diskusi dan *sharing* di antara peserta didik. Diskusi dan *sharing* memberi kesempatan peserta didik untuk bereaksi terhadap gagasan, pengalaman, pendekatan dan pengetahuan guru atau temannya dan untuk membangun cara alternatif untuk berfikir dan merasakan. Kelebihan strategi ini antara lain: (1) peserta didik dapat belajar dari temannya dan guru untuk membangun keterampilan sosial dan kemampuan-kemampuan, (2) mengorganisasikan pemikiran dan membangun argumen yang rasional.

Strategi pembelajaran interaktif memungkinkan untuk menjangkau kelompok-kelompok dan metode-metode interaktif. Kekurangan dari strategi ini sangat bergantung pada kecakapan guru dalam menyusun dan mengembangkan dinamika kelompok.

4. *Strategi pembelajaran empirik (experiential)*

Pembelajaran empirik berorientasi pada kegiatan induktif, berpusat pada peserta didik, dan berbasis aktivitas. Refleksi pribadi tentang pengalaman dan formulasi perencanaan menuju penerapan pada konteks yang lain merupakan faktor kritis dalam pembelajaran empirik yang efektif. Kelebihan dari strategi ini antara lain: (1) meningkatkan partisipasi peserta didik, (2) meningkatkan sifat kritis peserta didik, (3) meningkatkan analisis peserta didik, dapat menerapkan pembelajaran pada situasi yang lain. Sedangkan kekurangan dari strategi ini adalah penekanan hanya pada proses bukan pada hasil, keamanan siswa, biaya yang mahal, dan memerlukan waktu yang panjang.

5. *Strategi pembelajaran mandiri*

Belajar mandiri merupakan strategi pembelajaran yang bertujuan untuk membangun inisiatif individu, kemandirian, dan peningkatan diri. Fokusnya adalah pada perencanaan belajar mandiri oleh peserta didik dengan bantuan guru. Belajar mandiri juga bisa dilakukan dengan teman atau sebagai bagian dari kelompok kecil. Kelebihan dari pembelajaran ini adalah membentuk peserta didik yang mandiri dan bertanggungjawab. Sedangkan kekurangannya adalah peserta SD/MI belum dewasa, sehingga sulit menggunakan pembelajaran mandiri. Karakteristik dan cara penggunaan macam-macam strategi

di atas, akan dibahas tuntas pada pertemuan-pertemuan selanjutnya. Strategi yang akan dibahas telah dimodifikasi sesuai yang banyak diperlukan dalam pembelajaran di SD/MI, yaitu: pada paket 5, dibahas tentang strategi pembelajaran langsung (*direct instruction*), paket 6, strategi pembelajaran tak langsung (*indirect instruction*) yang diberi judul dengan strategi pembelajaran *inkuiri*, paket 7, strategi pembelajaran berbasis masalah (SPBM), paket 8, strategi pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*), paket 8, strategi pembelajaran aktif, dan paket 9, strategi pembelajaran peningkatan kemampuan berfikir.

D. Komponen Strategi Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu sistem instruksional yang mengacu pada seperangkat komponen yang saling bergantung satu sama lain untuk mencapai tujuan. Selaku suatu sistem, pembelajaran meliputi suatu komponen, antara lain tujuan, bahan, peserta didik, guru, metode, situasi, dan evaluasi. Agar tujuan itu tercapai, semua komponen yang ada harus diorganisasikan sehingga antarsesama komponen terjadi kerja sama. Oleh karena itu, guru tidak boleh hanya memperhatikan komponen-komponen tertentu saja misalnya metode, bahan, dan evaluasi saja, tetapi ia harus mempertimbangkan komponen secara keseluruhan.

1. Guru

Guru adalah pelaku pembelajaran, sehingga dalam hal ini guru merupakan faktor yang terpenting. Di tangan gurulah sebenarnya letak keberhasilan pembelajaran. Komponen guru tidak dapat dimanipulasi atau direkayasa oleh komponen lain, dan sebaliknya guru mampu memanipulasi atau merekayasa komponen lain menjadi bervariasi.

Sedangkan komponen lain tidak dapat mengubah guru menjadi bervariasi. Tujuan rekayasa pembelajaran oleh guru adalah membentuk lingkungan peserta didik supaya sesuai dengan lingkungan yang diharapkan dari proses belajar peserta didik, yang pada akhirnya peserta didik memperoleh suatu hasil belajar sesuai dengan yang diharapkan. Untuk itu, dalam merekayasa pembelajaran, guru harus berdasarkan kurikulum yang berlaku.

2. *Peserta Didik*

Peserta didik merupakan komponen yang melakukan kegiatan belajar untuk mengembangkan potensi kemampuan menjadi nyata untuk mencapai tujuan belajar. Komponen peserta ini dapat dimodifikasi oleh guru.

3. *Tujuan*

Tujuan merupakan dasar yang dijadikan landasan untuk menentukan strategi, materi, media dan evaluasi pembelajaran. Untuk itu, dalam strategi pembelajaran, penentuan tujuan merupakan komponen yang pertama kali harus dipilih oleh seorang guru, karena tujuan pembelajaran merupakan target yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran

4. *Bahan Pelajaran*

Bahan pelajaran merupakan medium untuk mencapai tujuan pembelajaran yang berupa materi yang tersusun secara sistematis dan dinamis sesuai dengan arah tujuan dan perkembangan kemajuan ilmu pengetahuan dan tuntutan masyarakat. Menurut Suharsimi (1990) bahan ajar merupakan komponen inti yang terdapat dalam kegiatan pembelajaran.

5. *Kegiatan pembelajaran*

Agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal, maka dalam menentukan strategi pembelajaran perlu dirumuskan komponen kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan standar proses pembelajaran.

6. *Metode*

Metode adalah satu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Penentuan metode yang akan digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran akan sangat menentukan berhasil atau tidaknya pembelajaran yang berlangsung.

7. *Alat*

Alat yang dipergunakan dalam pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran alat memiliki fungsi sebagai pelengkap untuk mencapai tujuan. Alat dapat dibedakan menjadi dua, yaitu alat verbal dan alat bantu nonverbal. Alat verbal dapat berupa suruhan, perintah, larangan dan lain-lain, sedangkan yang nonverbal dapat berupa globe, peta, papan tulis *slide* dan lain-lain.

8. *Sumber Pembelajaran*

Sumber pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai tempat atau rujukan di mana bahan pembelajaran bisa diperoleh. Sehingga sumber belajar dapat berasal dari masyarakat, lingkungan, dan kebudayaannya, misalnya, manusia, buku, media masa, lingkungan, museum, dan lain-lain.

9. *Evaluasi*

Komponen evaluasi merupakan komponen yang berfungsi untuk mengetahui apakah tujuan yang telah ditetapkan

telah tercapai atau belum, juga bisa berfungsi sebagai sebagai umpan balik untuk perbaikan strategi yang telah ditetapkan. Kedua fungsi evaluasi tersebut merupakan evaluasi sebagai fungsi sumatif dan formatif.

E. Komponen Penunjang Strategi Pembelajaran

1. Situasi atau Lingkungan

Lingkungan sangat mempengaruhi guru dalam menentukan strategi pembelajaran. Lingkungan yang dimaksud adalah situasi dan keadaan fisik (misalnya iklim, madrasah, letak madrasah, dan lain sebagainya), dan hubungan antar insani, misalnya dengan teman, dan peserta didik dengan orang lain. Contoh keadaan ini misalnya menurut isi materinya seharusnya pembelajaran menggunakan media masyarakat untuk pembelajaran, karena kondisi masyarakat sedang rawan, maka diubah dengan menggunakan metode lain, misalnya membuat klipng. Komponen-komponen strategi pembelajaran tersebut akan mempengaruhi jalannya pembelajaran, untuk itu semua komponen strategi pembelajaran merupakan faktor yang berpengaruh terhadap strategi pembelajaran. Untuk lebih mempermudah menganalisis faktor yang berpengaruh terhadap strategi pembelajaran, komponen strategi pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu: peserta didik sebagai *raw input*, *entering behavior* peserta didik, dan *instrumental input* atau sasaran.

2. Peserta Didik sebagai Raw Input.

Strategi pembelajaran digunakan dalam rangka membelajarkan peserta didik. Untuk itu dalam pembelajaran seorang guru harus memperhatikan siapa yang dihadapi.

Peserta didik pada tingkat sekolah yang sama cenderung memiliki umur yang sama, sehingga perkembangan intelektual pada umumnya adalah sama. Dipandang dari kesamaan ini, maka seorang guru dapat menggunakan metode atau teknik yang sama dalam membelajarkan peserta didik. Namun demikian di samping persamaan tersebut, peserta masih mempunyai perbedaan-perbedaan walaupun pada umur yang relatif sama.

Perbedaan peserta didik tersebut dari segi fisiologisnya adalah pendengaran, penglihatan, kondisi fisik, juga perbedaan dari segi psikologisnya. Perbedaan segi psikologis tersebut antara lain adalah IQ, bakat, motivasi, minat/perhatian, kematangan, kesiapan, dan masih banyak lagi. Kondisi-kondisi tersebut sangat mempengaruhi peserta didik dalam belajar. Untuk itu, dalam menentukan strategi pembelajaran harus diperhatikan hal-hal di atas.

Pertimbangan yang perlu diperhatikan dalam menghadapi heterogenitas peserta dalam kelas yang sama adalah seorang guru disarankan untuk menggunakan multimetode dan multimedia. Hal ini disebabkan masing-masing metode dan media mempunyai kelebihan dan kekurangan, dan dimungkinkan masing-masing peserta didik akan mempunyai kecenderungan tertarik pada metode dan media tertentu.

3. Entering Behavior Peserta Didik

Seorang pendidik untuk dapat menentukan strategi pembelajaran yang sesuai terlebih dahulu harus mengetahui perubahan perilaku, baik secara material-substansial, struktural-fungsional, maupun secara *behavior* peserta didik. Misalnya, apakah tingkat prestasi yang dicapai peserta didik

itu merupakan hasil kegiatan belajar mengajar yang bersangkutan?. Untuk kepastiannya seharusnya guru mengetahui tentang karakteristik perilaku peserta didik saat mereka mau masuk sekolah dan saat kegiatan belajar mengajar dilangsungkan, tingkat dan jenis karakteristik perilaku peserta didik yang dimilikinya ketika mau mengikuti kegiatan belajar mengajar. Itulah yang dimaksudkan dengan *entering behavior* peserta didik. *Entering behavior* akan dapat diidentifikasi dengan cara sebagai berikut:

- *Secara tradisional*, telah lazim para guru mulai dengan pertanyaan mengenai bahan yang pernah diberikan sebelum menyajikan bahan baru.
- *Secara inovatif*, guru tertentu di berbagai lembaga pendidikan yang memiliki atau mampu mengembangkan instrumen pengukuran prestasi belajar dengan memenuhi syarat, mengadakan *pretes* sebelum mereka mulai mengikuti program belajar mengajar.

4. Pola-pola Belajar Peserta Didik

Mengetahui pola belajar peserta didik adalah modal bagi seorang guru untuk menentukan strategi pembelajaran. Robert M. Gagne (1979) membedakan pola-pola belajar peserta didik ke dalam delapan tipe, yang tiap tipe merupakan prasyarat bagi lainnya yang lebih tinggi hierarkinya. Delapan tipe belajar dimaksud adalah: (1) signal, (belajar isyarat); (2) *stimulus-response learning* (belajar stimupons); (3) *chaining* (rantai atau rangkaian); (4) *verbal association*, (asosiasi verbal); (5) *discrimination learning* (belajar diskriminasi); (6) *concept learning* (belajar konsep); (7) *rule learning* (belajar aturan), *problem solving* (memecahkan masalah).

Kedelapan tipe belajar sebagaimana disebutkan di atas akan dijelaskan satu per satu secara singkat dan jelas sebagai berikut.

Belajar Tipe 1: Signal Learning (Belajar Isyarat)

Belajar tipe ini merupakan tahap yang paling dasar. Jadi, tidak ada persyaratan, namun merupakan hierarki yang harus dilalui untuk menuju jenjang belajar yang paling tinggi. *Signal learning* dapat diartikan sebagai penguasaan pola-pola dasar perilaku bersifat *involuntary* (tidak sengaja dan tidak disadari tujuannya). Dalam tipe ini terlibat aspek reaksi emosional di dalamnya. Kondisi yang diperlukan untuk berlangsungnya tipe belajar ini adalah diberikannya stimulus (*signal*) secara serempak dan perangsang-perangsang tertentu secara berulang kali. *Signal learning*. Ini mirip dengan *conditioning* menurut *Pavlov* yang timbul setelah sejumlah pengalaman tertentu. Respon yang timbul bersifat umum dan emosional selain timbulnya dengan tidak sengaja dan tidak dapat dikuasai. *Contoh*: Aba-aba "Siap!" merupakan suatu signal atau isyarat mengambil sikap tertentu. Melihat wajah ibu menimbulkan rasa senang. *Wajah ibu* di sini merupakan isyarat yang menimbulkan perasaan senang itu. Melihat ular yang besar menimbulkan rasa takut. Melihat ular merupakan isyarat yang menimbulkan perasaan tertentu.

Belajar Tipe 2: Stimulus-Respons Learning (Belajar Stimulus-respon)

Bila tipe di atas digolongkan dalam jenis classical condition, maka belajar 2 ini termasuk ke dalam *instrumental conditioning* atau belajar dengan *trial and error* (mencoba-coba). Proses belajar bahasa pada anak-anak merupakan

proses yang serupa dengan ini. Kondisi yang diperlukan untuk berlangsungnya tipe belajar ini adalah faktor *inforcement*. Waktu antara stimulus pertama dan berikutnya amat penting. Makin singkat jarak S-R dengan S-R berikutnya, semakin kuat *reinforcement*.

Contoh: Anjing dapat diajar "memberi' salam". dengan mengangkat kaki depannya bila kita katakan "*Kasih tangan!* " atau "*Salam* ". Ucapan kasih tangan' merupakan stimulus yang menimbulkan respons 'memberi' salam' oleh anjing itu.

Belajar Tipe 3: Chaining (Rantai atau Rangkaian)

Chaining adalah belajar menghubungkan satuan ikatan S-R (*Stimulus-Respons*) yang satu dengan yang lain. Kondisi yang diperlukan bagi berlangsungnya tipe belajar ini antara lain, secara internal anak didik sudah harus terkuasai sejumlah satuan pola S-R, baik psikomotorik maupun verbal. Selain itu prinsip kesinambungan, pengulangan, dan *reinforcement* tetap penting bagi berlangsungnya proses *chaining*.

Contoh: Dalam bahasa kita banyak contoh *chaining* seperti *ibu-bapak, kampung-halaman, selamat tinggal*, dan sebagainya. Juga dalam perbuatan kita banyak terdapat *chaining* ini, misalnya *pulang kantor, ganti baju, makan malam*, dan sebagainya. *Chaining* terjadi bila terbentuk hubungan antara beberapa S-R, sebab yang terjadi segera setelah yang satu lagi. Jadi berdasarkan hubungan *contiguity*).

Belajar Tipe 4. Verbal Association (Asosiasi Verbal)

Baik *chaining* maupun *verbal association*, yang kedua tipe belajar ini, menghubungkan satuan ikatan S-R yang satu dengan lain. Bentuk *verbal association* yang paling sederhana

adalah bila diperlihatkan suatu bentuk geometris, dan si anak dapat mengatakan “bujur sangkar”, atau mengatakan “itu bola saya”, bila melihat bolanya. Sebelumnya, ia harus dapat membedakan bentuk geometris agar dapat mengenal ‘bujur sangkar’ sebagai salah satu bentuk geometris, atau mengenal ‘bola’, ‘saya’, dan ‘itu’. Hubungan itu terbentuk, bila unsurnya terdapat dalam urutan tertentu, yang satu segera mengikuti satu lagi (*contiguity*).

Belajar Tipe 5: Discrimination Learning (Belajar Diskriminasi)

Discrimination learning atau belajar membedakan. Tipe ini peserta didik mengadakan seleksi dan pengujian di antara perangsang atau sejumlah stimulus yang diterimanya, kemudian memilih pola-pola respons yang dianggap paling sesuai. Kondisi utama berlangsung proses belajar ini adalah anak didik sudah mempunyai pola aturan melakukan *chaining* dan *association* serta pengalaman (pola S-R)

Contoh: Guru mengenal peserta didik serta nama masing-masing karena mampu mengadakan diskriminasi di antara anak itu. Diskriminasi didasarkan atas *chain*. Anak misalnya harus mengenal mobil tertentu berserta namanya. Untuk mengenal model lain diadakannya *chain* baru dengan kemungkinan yang satu akan mengganggu yang satunya lagi. Makin banyak yang dirangkaikan, makin besar kesulitan yang dihadapi, karena kemungkinan gangguan atau *interference* itu, dan kemungkinan suatu *chain* dilupakan.

Belajar Tipe 6: Concept Learning (Belajar Konsep)

Concept learning adalah belajar pengertian. Dengan berdasarkan kesamaan ciri-ciri dari sekumpulan stimulus dan

objek-objeknya, ia membentuk suatu pengertian atau konsep. Kondisi utama yang diperlukan adalah menguasai kemahiran diskriminasi dan proses kognitif fundamental sebelumnya.

Belajar konsep dapat dilakukan karena kesanggupan manusia untuk mengadakan representasi internal tentang dunia sekitarnya dengan menggunakan bahasa. Manusia dapat melakukannya tanpa batas berkat bahasa dan kemampuannya mengabstraksi. Dengan menguasai konsep, ia dapat menggolongkan dunia sekitarnya menurut konsep itu, misalnya menurut warna, bentuk, besar, jumlah, dan sebagainya. Ia dapat menggolongkan manusia menurut hubungan keluarga, seperti bapak, ibu, paman, saudara, dan sebagainya; menurut bangsa, pekerjaan, dan sebagainya. Dalam hal ini, kelakuan manusia tidak dikuasai oleh stimulus dalam bentuk fisik, melainkan dalam bentuk yang abstrak. Misalnya kita dapat menyuruh peserta didik dengan perintah: "*Ambilkan botol yang di tengah!* " Untuk mempelajari suatu konsep, peserta didik harus mengalami berbagai situasi dengan stimulus tertentu. Untuk itu, ia harus dapat mengadakan diskriminasi untuk membedakan apa yang termasuk dan tidak termasuk konsep itu. Proses belajar konsep memakan waktu dan berlangsung secara berangsur-angsur.

Belajar Tipe 7: Rule Learning (Belajar Aturan)

Rule learning belajar membuat generalisasi, hukum, dan kaidah. Pada tingkat ini peserta didik belajar mengadakan kombinasi berbagai konsep dengan mengoperasikan kaidah-kaidah logika formal (induktif, deduktif, sintesis, asosiasi, diferensiasi, komparasi, dan kausalitas) sehingga peserta didik dapat menemukan konklusi tertentu yang mungkin

selanjutnya dipandang sebagai "rule ": prinsip, dalil, aturan, hukum, kaidah, dan sebagainya.

Belajar Tipe 8: Problem Solving (Pemecahan Masalah)

Problem solving adalah belajar memecahkan masalah. Pada tingkat ini para peserta didik belajar merumuskan memecahkan masalah, memberikan respons terhadap rangsangan yang menggambarkan atau membangkitkan situasi problematik, yang mempergunakan berbagai kaidah yang telah dikuasainya. Belajar memecahkan masalah itu berlangsung sebagai berikut: *Individu menyadari masalah bila ia dihadapkan kepada situasi keraguan dan kekaburan sehingga merasakan adanya semacam kesulitan.* Langkah-langkah yang memecahkan masalah, adalah sebagai berikut:

Merumuskan dan Menegaskan Masalah: Individu melokalisasi letak sumber kesulitan, untuk memungkinkan mencari jalan pemecahannya. Ia menandai aspek mana yang mungkin dipecahkan dengan menggunakan prinsip atau dalil serta kaidah yang diketahuinya sebagai pegangan.

Mencari Fakta Pendukung dan Merumuskan Hipotesis: Individu menghimpun berbagai informasi yang relevan termasuk pengalaman orang lain dalam menghadapi pemecahan masalah yang serupa. Kemudian mengidentifikasi berbagai alternatif kemungkinan pemecahannya yang dapat dirumuskan sebagai pertanyaan dan jawaban sementara yang memerlukan pembuktian (*hipotesis*).

Mengevaluasi Alternatif Pemecahan yang Dikembangkan: Setiap alternatif pemecahan ditimbang dari segi untung ruginya. Selanjutnya dilakukan pengambilan keputusan memilih alternatif yang dipandang paling mungkin (*feasible*) dan menguntungkan.

Mengadakan Pengujian atau Verifikasi: Mengadakan pengujian atau verifikasi secara eksperimental alternatif pemecahan yang dipilih, dipraktikkan, atau dilaksanakan. Dari hasil pelaksanaan itu diperoleh informasi untuk membuktikan benar atau tidaknya yang telah dirumuskan.

F. Strategi Pembelajaran Efektif

Pengertian strategi pembelajaran efektif adalah prinsip memilih hal-hal yang harus diperhatikan dalam menggunakan strategi pembelajaran. Prinsip umum penggunaan strategi pembelajaran adalah bahwa tidak semua strategi pembelajaran cocok digunakan untuk mencapai semua tujuan dan semua keadaan. Setiap strategi memiliki kekhasan sendiri-sendiri. Hal ini seperti yang dikemukakan oleh Killen (1998): *No teaching strategy is better than others in all circumstances, so you have to be able to use a variety of teaching strategies, and make rational decisions about when each of the teaching strategies is likely to most effective.*

Apa yang dikemukakan Killen itu jelas bahwa guru harus mampu memilih strategi yang dianggap cocok dengan keadaan. Oleh sebab itu, guru perlu memahami prinsip-prinsip umum penggunaan strategi pembelajaran sebagai berikut.

- **Berorientasi pada Tujuan:** Segala aktivitas guru dan peserta didik, mestinya diupayakan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Ini sangat penting, sebab mengajar adalah proses yang bertujuan. Oleh karena keberhasilan suatu strategi pembelajaran dapat ditentukan dari keberhasilan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran.
- **Aktivitas:** Belajar bukanlah menghafal sejumlah fakta atau informasi. Belajar adalah berbuat; memperoleh

pengalaman tertentu sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Karena itu, strategi pembelajaran harus dapat mendorong aktivitas peserta didik.

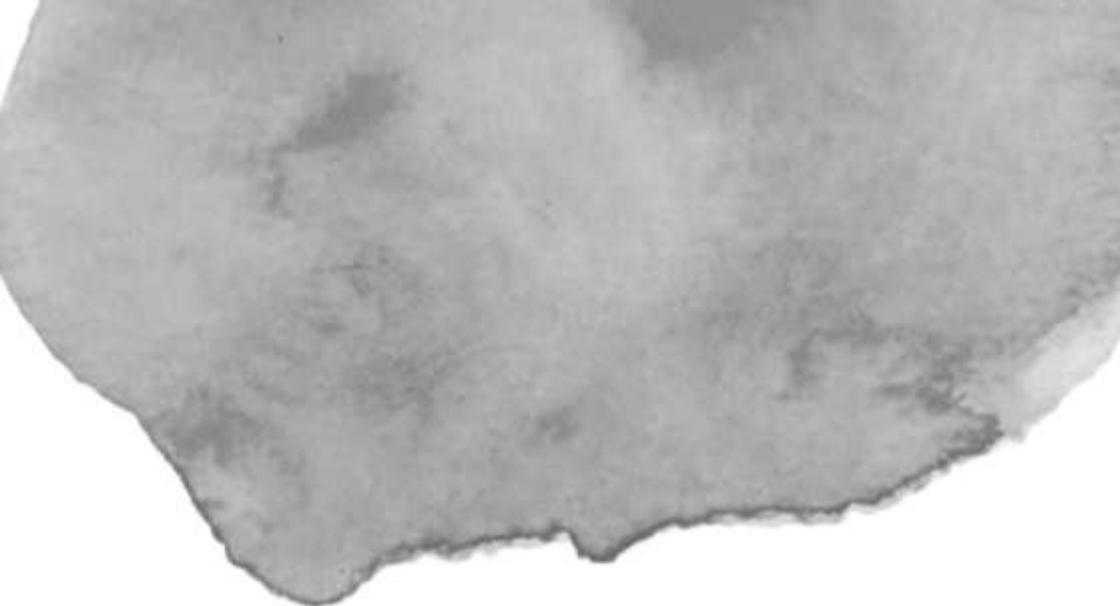
- **Individualitas:** Mengajar adalah usaha mengembangkan setiap individu peserta didik. Walaupun kita mengajar pada sekelompok peserta didik, namun pada hakikatnya yang ingin kita capai adalah perubahan perilaku setiap peserta didik.
- **Integritas:** Mengajar harus dipandang sebagai usaha mengembangkan seluruh pribadi peserta didik. Mengajar bukan hanya mengembangkan kemampuan kognitif saja, tetapi juga meliputi aspek afektif, dan psikomotorik. Prinsip khusus dalam pengelolaan pembelajaran sebagai berikut.
- **Interaktif:** Prinsip interaktif mengandung makna bahwa mengajar bukan hanya sekedar menyampaikan pengetahuan dari guru ke peserta didik; akan tetapi mengajar dianggap sebagai proses mengatur lingkungan yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Dengan demikian, proses pembelajaran adalah proses interaksi baik antara guru dan peserta didik, antara peserta didik dan peserta didik, maupun antara peserta didik dengan lingkungannya. Melalui proses interaksi, memungkinkan kemampuan peserta didik akan berkembang, baik mental maupun intelektualnya.
- **Inspiratif:** Proses pembelajaran adalah proses yang inspiratif, yang memungkinkan peserta didik untuk mencoba dan melakukan sesuatu. Berbagai informasi dan proses pemecahan masalah dalam pembelajaran bukan hanya mati, yang bersifat mutlak, akan tetapi merupakan hipotesis yang merangsang peserta didik untuk mau

mencoba dan mengujinya. Oleh karena itu, guru mesti membuka berbagai kemungkinan yang dapat dikerjakan peserta didik. Biarkan peserta didik berbuat dan berpikir sesuai dengan inspirasinya sendiri, sebab pengetahuan pada dasarnya bersifat subjektif yang bisa dimaknai oleh setiap peserta didik.

- **Menyenangkan:** Proses pembelajaran adalah proses yang dapat mengembangkan seluruh potensi peserta didik. Seluruh potensi itu hanya mungkin dapat berkembang manakala mereka terbebas dari rasa takut dan menegangkan. Oleh karena itu, perlu diupayakan agar proses pembelajaran merupakan proses yang menyenangkan (*joyfull learning*). Proses pembelajaran yang menyenangkan bisa dilakukan, pertama, dengan menata ruangan yang apik dan menarik, yaitu yang memenuhi unsur kesehatan, misalnya dengan pengaturan cahaya, ventilasi, dan sebagainya; serta memenuhi unsur keindahan, misalnya cat tembok yang segar dan bersih, bebas dari debu, lukisan dan karya-karya peserta didik yang tertata, vas bunga, dan lain sebagainya. Kedua, melalui pengelolaan pembelajaran yang hidup dan bervariasi, yakni dengan menggunakan pola dan model pembelajaran, media, dan sumber belajar yang relevan serta gerakan-gerakan guru yang mampu membangkitkan motivasi belajar peserta didik.
- **Menantang:** Proses pembelajaran adalah proses yang menantang peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir, yakni merangsang kerja otak secara maksimal. Kemampuan tersebut dapat ditumbuhkan dengan cara mengembangkan rasa ingin tahu peserta didik melalui kegiatan mencoba-coba, berpikir secara intuitif

atau bereksplorasi. Apa pun yang diberikan dan dilakukan guru harus dapat merangsang peserta didik untuk berpikir (*learning how to learn*) dan melakukan (*learning how to do*). Apabila guru akan memberikan informasi, hendaknya tidak memberikan informasi yang sudah jadi yang siap dikonsumsi peserta didik, akan tetapi informasi yang mampu membangkitkan peserta didik untuk mau “mengunyahnya”, untuk memikirkannya sebelum ia mengambil kesimpulan. Untuk itu, dalam hal-hal tertentu, sebaiknya guru memberikan informasi yang “meragukan”, kemudian karena keraguan itulah peserta terangsang untuk membuktikannya.

- **Motivasi:** Motivasi adalah aspek yang sangat penting untuk membelajarkan peserta didik. Tanpa adanya motivasi, tidak mungkin mereka memiliki kemauan untuk belajar. Oleh karena itu, membangkitkan motivasi merupakan salah satu peran dan tugas guru dalam setiap proses pembelajaran. Motivasi dapat diartikan sebagai dorongan yang memungkinkan peserta didik untuk bertindak atau melakukan sesuatu. Dorongan itu hanya mungkin muncul dalam diri peserta didik manakala mereka merasa membutuhkan (*need*). Peserta didik yang merasa butuh akan bergerak dengan sendirinya untuk memenuhi kebutuhannya. Oleh sebab, itu dalam rangka membangkitkan motivasi, guru harus dapat menunjukkan pentingnya pengalaman dan materi belajar bagi kehidupan peserta didik, dengan demikian peserta didik akan belajar bukan hanya sekadar untuk memperoleh nilai atau pujian akan tetapi didorong oleh keinginan untuk memenuhi kebutuhannya.



BAB II PEMBELAJARAN DAN KOMPONENNYA

A. Pengertian Pembelajaran

Istilah pembelajaran memiliki arti yang lebih luas dari pengajaran. Pengajaran sering dikonotasikan “sebagai proses aktivitas belajar di kelas pengajaran yang ditentukan bersifat formal” (Ah. Rohani.HM, 1995: 63). Para ahli pendidikan mengatakan bahwa pengajaran adalah terjemahan dari bahasa Inggris “*instruction*”. Namun menurut Arif S Sadiman, ia kurang sependapat akan pedanan yang demikian. Sebagaimana yang dikutip oleh Ah. Rohani. HM “hal itu kurang tepat karena kurang mencerminkan pedanan/ terjemahan secara lebih pas. *Instruction* itu lebih luas pengertiannya dari pengajaran. *Instruction* mencakup semua event (peristiwa) yang mungkin mempunyai pengaruh

langsung kepada proses belajar manusia dan bukan saja terbatas pada event-event yang dilakukan oleh guru/dosen/instruktur” (Ah. Rohani.HM, 1995: 63). Karena itulah padanan kata *Instruction* yang lebih tepat adalah “pembelajaran, karena fungsi pembelajaran itu bukan saja fungsi guru/dosen/instruktur melainkan juga fungsi sumber belajar lainnya” (Ah. Rohani.HM, 1995: 64).

Kata pembelajaran mengandung arti “proses membuat orang melakukan proses belajar sesuai dengan rancangan” (Udin S Winataputra, 1994: 2). Lebih jauh ia mengatakan bahwa pembelajaran adalah “merupakan sarana untuk memungkinkan terjadinya proses belajar dalam arti perubahan perilaku individu melalui proses mengalami sesuatu yang diciptakan dalam rancangan proses pembelajaran” (Udin S Winataputra, 1994: 4). Pembelajaran pada dasarnya adalah suatu proses yang dilakukan oleh guru dan siswa sehingga terjadi proses belajar dalam arti adanya perubahan perilaku individu siswa itu sendiri. Perubahan tersebut bersifat “intensional, positif-aktif, dan efektif fungsional” (H. Ahmad Sabri, 2005:34).

1. Intensional maksudnya perubahan yang terjadi karena pengalaman atau setelah melakukan praktik. Kegiatan belajar tersebut dilakukan dengan sengaja dan disadari, bukan terjadi secara kebetulan.
2. Positif-aktif maksudnya perubahan bersifat positif yaitu perubahan yang bermanfaat sesuai dengan harapan siswa itu sendiri dan menghasilkan sesuatu yang baru dan lebih baik dibanding sebelumnya, sedangkan perubahan yang bersifat aktif yaitu perubahan yang terjadi karena usaha yang dilakukan oleh siswa.

3. Efektif fungsional maksudnya perubahan yang memberikan manfaat bagi siswa dan perubahan itu relatif tetap, dapat dimanfaatkan setiap kali dibutuhkan.

Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk, seperti kecakapan, kebiasaan, sikap, penerimaan atau penghargaan. Perubahan tersebut dapat meliputi keadaan dirinya, pengetahuan atau perbuatannya. Jadi orang yang sudah belajar bisa merasa lebih bahagia, dapat memanfaatkan alam sekitar, menjaga kesehatan, meningkatkan pengabdian untuk keterampilan serta melakukan pembedaan. Dengan kata lain dalam diri orang yang belajar terdapat perbedaan keadaan antara sebelum dan sesudah melakukan kegiatan belajar.

B. Karakteristik Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran lebih dipengaruhi oleh perkembangan hasil-hasil teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk kebutuhan belajar, siswa diposisikan sebagai subjek belajar yang memegang peranan yang utama, sehingga dalam *setting* proses belajar mengajar siswa dituntut beraktivitas secara penuh, bahkan secara individual mempelajari bahan ajar. Dengan demikian kalau dalam istilah “mengajar (pengajaran) atau *teaching* menempatkan guru sebagai pemeran utama memberikan informasi, maka dalam *instruction* (pembelajaran) guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator, memanager berbagai sumber dan fasilitas untuk dipelajari siswa (Wina Sanjaya, 2008: 79).

Menurut Wina Sanjaya, terdapat beberapa karakteristik penting dari istilah pembelajaran tersebut, yaitu:

1. Pembelajaran berarti membelajarkan siswa

Dalam konteks pembelajaran, tujuan utama mengajar adalah membelajarkan siswa. Oleh sebab itu, kriteria keberhasilan proses pembelajaran tidak diukur dari sejauh mana siswa telah menguasai materi pelajaran, akan tetapi diukur dari sejauh mana siswa telah melakukan proses belajar. Dengan demikian guru tidak lagi berperan sebagai sumber belajar, akan tetapi berperan sebagai orang yang membimbing dan memfasilitasi agar siswa mau dan mampu belajar. Inilah makna proses pembelajaran berpusat kepada siswa (*student oriented*). Siswa tidak dianggap sebagai objek belajar yang dapat diatur dan dibatasi oleh kemauan guru, melainkan siswa ditempatkan sebagai subjek yang belajar sesuai dengan bakat, minat, dan kemampuan yang dimilikinya. Oleh sebab itu, materi apa yang seharusnya dipelajari dan bagaimana cara mempelajarinya tidak semata-mata ditentukan oleh keinginan guru, akan tetapi memperhatikan perbedaan siswa.

2. Proses pembelajaran berlangsung di mana saja

Karena karakteristik pembelajaran berorientasi kepada siswa, maka proses pembelajaran itu bisa terjadi di mana saja. Kelas bukanlah satu-satunya tempat belajar siswa. Mereka dapat memanfaatkan berbagai tempat untuk belajar sesuai dengan kebutuhan dan sifat materi ajar. Ketika siswa akan belajar tentang fungsi masjid misalnya, maka masjid itu sendiri merupakan tempat belajar siswa.

3. Pembelajaran berorientasi pada pencapaian tujuan (Wina Sanjaya, 2008: 79).

Tujuan pembelajaran bukanlah penguasaan materi ajar, akan tetapi proses untuk mengubah tingkah laku siswa

sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Oleh karena itulah penguasaan materi ajar bukanlah akhir dari proses pembelajaran, akan tetapi hanya sebagai tujuan antara untuk pembentukan tingkah laku yang lebih luas. Artinya, sejauh mana materi ajar yang dikuasai siswa itu dapat membentuk pola perilaku siswa itu sendiri. Untuk itulah metode atau strategi yang digunakan guru tidak hanya sekadar metode ceramah, tetapi menggunakan metode yang bervariasi atau strategi pembelajaran aktif dan inovatif.

C. Prinsip-Prinsip Pembelajaran

Kunci pokok pembelajaran itu ada pada seorang guru. Tetapi ini bukan berarti dalam proses pembelajaran hanya guru yang aktif, sedang peserta didik pasif. Pembelajaran itu menuntut keaktifan kedua belah pihak. Untuk itu seorang guru perlu memperhatikan prinsip-prinsip dalam melaksanakan pembelajaran tersebut.

Prinsip-prinsip pembelajaran itu tidak berdiri sendiri, melainkan saling berhubungan satu sama lain. Misalnya prinsip individualitas dapat dilaksanakan bila ada prinsip kebebasan, minat, dan aktivitas. Begitu pula dengan prinsip korelasi dalam pelaksanaannya erat sekali hubungannya dengan prinsip peragaan, motivasi, dan lingkungan. Prinsip-prinsip pembelajaran tersebut sebagai berikut:

1. Individualitas

Setiap manusia yang hidup memiliki pribadi/jiwa sendiri. Kekhususan jiwa itu menyebabkan individu yang satu berbeda dengan individu yang lain. Sejak lahir ke dunia anak sudah memiliki kesanggupan berpikir (cipta), kemauan (karsa), perasaan (rasa), dan kesanggupan luhur yang dapat

menghubungkan manusia dengan Tuhannya. Kesanggupan-kesanggupan ini tidak sama bagi setiap anak. Selanjutnya dengan adanya pengaruh luar dari keluarga, kesempatan belajar, metode mengajar, dan lingkungan alam sekitar, semakin menambah perbedaan kesanggupan anak tersebut. Perbedaan itu dapat dilihat pada uraian berikut.

a. Perbedaan Umur

Perkembangan kognitif menurut Piaget ada tiga tahapan, yaitu

1) Tahap praoperasional dari umur 2 sampai dengan 7 tahun

Pada masa ini disebut juga masa intuitif yang ditandai oleh berkembangnya fungsi simbol, bahasa, pemecahan masalah yang bersifat fisik. Proses berpikir pada masa ini ditandai oleh keterpusatan, tak dapat diubah, dan egosentris. Garrison dan Jones (1969) mengatakan, anak umur 6 tahun memiliki kecenderungan dalam bertindak berdasarkan dorongan, kurang hati-hati, tidak membedakan antara aturan dengan kebiasaan, dalam permainan dengan teman bersifat egosentris.

2) Tahap operasional konkret dari umur 7 sampai dengan 11 tahun

Pada tahap operasional konkret ditandai oleh proses berpikir yang masih tergantung pada hal-hal yang konkret. Anak mulai mampu menggunakan logika yang dikaitkan dengan hal-hal yang bersifat konkret, di samping mampu membuat kategori berdasarkan hierarki. Garrison dan Jones (1969) mengatakan, anak umur 8 tahun memiliki kecenderungan tidak mengerti sebab dan akibat dalam berhubungan dengan orang lain, dalam menerima perintah dari tokoh yang

berwewenang sebagai suatu "yang dihasratkan" dan sedikit memahami fungsi dan peranannya, mereka lebih senang kepada permainan yang berjangka pendek.

3) Tahap operasi formal dari umur 11 sampai dengan 15 tahun

Pada tahap ini ditandai oleh kemampuan berpikir abstrak, memberikan penalaran yang kompleks, serta kemampuan mental untuk menguji satu hipotesis. Garrison dan Jones (1969) mengatakan, anak yang berumur 12 tahun memiliki karakteristik dapat melihat kenyataan lebih objektif dan dapat memahami hubungan kausal dengan baik, mempetahankan suatu kepercayaan yang pada umumnya bersifat perbuatan yang dapat menghasilkan hasil yang dapat diduga.

b. Perbedaan Inteligensi

Inteligensi adalah kemampuan untuk memahami dan beradaptasi dengan situasi yang baru dengan cepat dan efektif, kemampuan untuk menggunakan konsep yang abstrak secara efektif, dan kemampuan untuk memahami hubungan dan mempelajarinya dengan cepat.

Tingkatan IQ (*intelligence quotient*)

- | | |
|-----------------------|----------------|
| ▪ luar biasa (genius) | IQ di atas 140 |
| ▪ pintar (begaaf) | 110-140 |
| ▪ normal (biasa) | 90-110 |
| ▪ kurang pintar | 70-90 |
| ▪ bebal (debil) | 50-70 |
| ▪ dungu (imbicil) | 30-50 |
| ▪ pusung (idiot) | di bawah 30 |

Jika dibandingkan anak yang pandai dengan anak yang kurang pandai, terdapat beberapa perbedaan seperti berikut ini.

1) Anak yang pandai:

- cepat menangkap isi pelajaran
- tahan lama memusatkan perhatian pada pelajaran dan kegiatan
- dorongan ingin tahu lebih kuat, dan banyak inisiatif
- cepat memahami prinsip-prinsip dan pengertian-pengertian
- sanggup bekerja dengan pengertian abstrak
- dapat mengeritik diri sendiri
- memiliki minat yang tinggi

2) Anak yang kurang pandai:

- lambat menangkap pelajaran
- perhatian terhadap pelajaran tidak bertahan lama
- kurang atau tidak punya inisiatif
- minat terhadap pelajaran rendah

Adapun aspek pribadi anak didik yang harus diperhatikan oleh guru adalah sebagai berikut:

- kecerdasan dan bakat khusus
- prestasi sejak permulaan sekolah
- perkembangan jasmani dan kesehatan
- kecenderungan emosi dan karakternya
- sikap dan minat belajar
- cita-cita
- kebiasaan belajar dan bekerja
- hobi dan penggunaan waktu senggang
- hubungan sosial di sekolah dan di rumah
- latar belakang keluarga
- lingkungan tempat tinggal
- sifat-sifat khusus dan kesulitan anak didik (Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, 1997:11)

c. Perbedaan Kesanggupan dan Kecepatan

1) *Perhatian*

Perhatian artinya kesadaran atau aktivitas psikis yang tertuju pada satu objek. Misalnya seorang yang memperhatikan satu lukisan, berarti ia memusatkan aktivitas psikis pada lukisan tersebut. Setiap individu mempunyai kemampuan yang khas dalam memperhatikan sesuatu. Perbedaan itu terletak pada hal-hal berikut.

- a) Intensitas perhatian; ada yang mampu memperhatikan sesuatu secara intensif dan ada yang tidak.
- b) Luasnya objek perhatian; ada yang mampu memusatkan perhatian pada objek, ada yang terpecah pada berbagai objek.
- c) Lamanya perhatian; ada yang mampu memusatkan perhatian bertahan lama, ada yang hanya beberapa saat.

2) *Pengamatan*

Setiap individu memiliki kemampuan yang berbeda untuk melihat atau memperhatikan suatu benda .

3) *Ingatan*

Ingatan tiap orang berbeda, ada ingatan yang bertahan lama dan ada ingatan yang hanya sebentar saja.

4) *Bakat khusus*

Setiap individu mempunyai sifat, bakat khusus, dan kemampuan yang berbeda.

2. Lingkungan/Kemasyarakatan

Manusia lahir ke dunia dalam suatu lingkungan dengan pembawaan tertentu. Pembawaan yang potensi itu tidak spesifik, melainkan bersifat umum dan dapat berkembang menjadi bermacam-macam kenyataan interaksi dengan

lingkungan. Pembawaan menentukan batas-batas kemungkinan yang dapat dicapai oleh seseorang.

Mengajar adalah membimbing anak atau membimbing pengalaman anak. Jadi seorang guru harus mengatur lingkungan sebaik-baiknya, sehingga terciptalah syarat-syarat yang baik dan menjauhkan pengaruh yang buruk.

Prinsip lingkungan dalam mengajar sangat menentukan integrasi anak dengan lingkungannya. Apa yang dipelajari tidak terbatas pada apa yang ada dalam buku, atau penjelasan guru di dalam kelas. Banyak hal yang dapat dipelajari dalam lingkungan anak, seperti keadaan alam, cara hidup, peternakan, industri, dan pasar.

Usaha-usaha yang dapat dilakukan untuk melaksanakan prinsip lingkungan dalam pembelajaran adalah sebagai berikut.

- a. Memberikan pengetahuan tentang lingkungan sekitar anak.
- b. Mengusahakan agar alat yang digunakan berasal dari lingkungan yang dikumpulkan baik oleh guru maupun dari siswa.
- c. Mengadakan karyawisata ke tempat-tempat yang dapat memperluas pengetahuan siswa.
- d. Memberi kesempatan kepada siswa untuk mengadakan penelitian tentang lingkungan sesuai dengan kemampuan yang dimiliki anak.

3. Minat

Minat artinya kecenderungan jiwa yang tetap kepada sesuatu hal yang berharga bagi seseorang. Sesuatu yang berharga bagi seseorang berarti sesuai dengan kebutuhannya. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu

hubungan antardiri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat.

Siswa yang memiliki minat terhadap subjek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subjek tersebut.

Suatu minat dapat diekspresikan siswa melalui:

- suatu pernyataan yang menunjukkan lebih menyukai terhadap suatu hal daripada hal lainnya.
- partisipasi dalam suatu aktivitas

Minat anak terhadap suatu benda dapat timbul dari berbagai sumber, yaitu

- perkembangan instink dan hasrat
- fungsi-fungsi intelektual
- pengaruh lingkungan
- pengalaman
- kebiasaan

4. Aktivitas

Thomas M. Risk mengemukakan "Teaching is the guidance of learning experiences" (mengajar adalah proses membimbing pengalaman belajar). Pengalaman itu sendiri hanya mungkin diperoleh jika anak didik itu dengan keaktifannya sendiri bereaksi terhadap lingkungannya, Guru hanya dapat membantu anak didik itu belajar tetapi guru tidak dapat untuk anak itu. Jika seseorang anak ingin belajar memecahkan suatu problem, ia harus harus berpikir menurut langkah-langkah tertentu. Kalau ia ingin menguasai sesuatu keterampilan, ia harus berlatih mengkoordinasikan otot-otot tertentu. Kalau ia ingin memiliki sikap-sikap tertentu ia harus memiliki sejumlah pengalaman emosional.

Dengan demikian, belajar yang berhasil mesti melalui berbagai aktivitas, baik fisik maupun psikis.

Aktivitas fisik adalah:

- giat aktif dengan anggota badan
- membuat sesuatu
- bermain
- bekerja

Keaktifan jasmani atau fisik sebagai kegiatan yang nampak, yaitu pada saat anak didik melakukan percobaan, membuat konstruksi model, dan lain-lain.

Aktivitas psikis adalah jika daya jiwanya bekerja sebanyak-banyaknya atau banyak berfungsi dalam proses pembelajaran secara aktif seperti mendengarkan, mengamati, menyelidiki, mengingat, menguraikan, dan mengasosiasikan ketentuan yang satu dengan ketentuan lainnya. Kegiatan psikis nampak bila anak didik sedang mengamati dengan teliti, memecahkan persoalan, mengambil keputusan, dan sebagainya.

Dua aktivitas (fisik dan psikis) harus dipandang sebagai hubungan yang erat. J. Piaget berpendapat "Seseorang anak berpikir sepanjang ia berbuat. Tanpa berbuat anak tak berpikir. Agar ia berpikir sendiri (aktif) ia harus diberi kesempatan untuk berbuat sendiri"

Paul.B.Diedrich mengatakan kegiatan-kegiatan jasmani dan rohani yang dapat dilakukan di sekolah adalah sebagai berikut.

- a. *Visual activities* seperti membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan, dan pekerjaan untuk orang lain.
- b. *Oral activities* seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, *interview*, dan diskusi.

- c. *Listening activities* seperti mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato, dan ceramah.
- d. *Writing activities* seperti menulis cerita, karangan, laporan, angket, dan menyalin.
- e. *Drawing activities* seperti menggambar, membuat grafik, peta, diagram, dan pola.
- f. *Motor activities* seperti melakukan percobaan, membuat konstruksi, model, mereparasi, bermain, berkebun, dan memelihara binatang.
- g. *Mental activities* seperti menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, dan mengambil keputusan.
- h. *Emotional activities* seperti menaruh minat, merasa bosan, gembira, berani, tenang, gugup, dan kagum.

Metode mengajar yang lebih menekankan keaktifan siswa antara lain eksperimen, proyek, demonstrasi, sosiodrama, kerja kelompok, penugasan, diskusi, karyawisata, dan *drill*.

Untuk membangkitkan keaktifan jiwa anak didik, guru perlu:

- mengajukan pertanyaan dan membimbing diskusi
- memberikan tugas-tugas pemecahan masalah, menganalisis, dan mengambil keputusan

Untuk membangkitkan keaktifan jasmani, guru perlu:

- menyelenggarakan berbagai bentuk pekerjaan keterampilan di bengkel kerja
- praktik di laboratorium
- mengadakan pameran, atau karyawisata.

5. Motivasi

Motivasi berasal dari kata motif artinya kecenderungan hati yang mendorong seseorang untuk melakukan suatu tindakan. Motif pada dasarnya berkaitan dengan kebutuhan hidup seseorang berupa biologis dan psikologis. Semakin terang kebutuhan manusia yang diinginkan, maka semakin jelas pula motif yang melatarbelakanginya.

Dilihat dari proses timbulnya motivasi, maka motivasi belajar itu dapat dibedakan menjadi dua, yaitu motivasi **intrinsik** dan motivasi **ekstrinsik**. Motivasi intrinsik artinya motivasi yang timbul dari dalam diri anak itu sendiri, seperti rasa ingin tahu, rasa ingin maju, dan rasa berkepentingan. Sedangkan motivasi ekstrinsik artinya motivasi yang timbul dan ditimbulkan karena dorongan dari luar, seperti adanya hadiah atau penghargaan, adanya ulangan, adanya pujian, dan menghindari hukuman.

6. Peragaan

Perinsip peragaan (visualisasi) dalam pembelajaran mengharuskan bagi setiap, guru dalam menyajikan bahan pelajaran selalu menggunakan alat peraga sebagai alat bantu. Dengan menggunakan alat peraga dalam pembelajaran diharapkan pengetahuan, pengertian, tanggapan-tanggapan yang masuk ke dalam jiwa melalui indra (pendengaran, penglihatan, dan perabaan) dapat menjadi jelas dan bertahan lama dalam ingatan anak didik.

7. Korelasi

Korelasi berarti menghubungkan bahan pelajaran kepada mata pelajaran lain yang umum atau antar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Pada umumnya ada dua

cara yang dapat dilakukan, yaitu secara okasional dan cara sistematis. Cara okasional menghubungkan pelajaran sewaktu-waktu misalnya antara mata pelajaran Alquran Hadis dengan Bahasa Arab. Sedangkan cara sistematis adalah menggabungkan beberapa mata pelajaran ke dalam satu disiplin tertentu, misalnya mata pelajaran Fikih, Akidah-Akhlak, Sejarah Kebudayaan Islam, dan Alquran Hadis digabungkan menjadi satu disiplin ilmu yaitu Pendidikan Agama Islam.

D. Komponen Pembelajaran

1. Tujuan Pembelajaran

Tujuan adalah suatu cita-cita yang ingin dicapai dari pelaksanaan suatu kegiatan atau usaha. Dalam kegiatan pembelajaran tujuan berarti suatu cita-cita yang hendak dicapai dengan kegiatan pembelajaran, atau dengan kata lain rumusan keinginan yang akan dicapai dalam kegiatan pembelajaran.

Adapun fungsi tujuan dalam pembelajaran adalah sebagai berikut.

- a. Sebagai titik pusat perhatian dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran
- b. Sebagai penentu arah kegiatan pembelajaran
- c. Sebagai titik pusat dan pedoman dalam menyusun rencana pembelajaran
- d. Sebagai pedoman untuk mencegah atau menghindari penyimpangan kegiatan pembelajaran.

Dalam dunia pendidikan dikenal jenis tujuan pendidikan, yaitu tujuan pendidikan nasional, tujuan institusional, tujuan kurikuler, dan tujuan instruksional (pembelajaran). Ke

empat jenis tujuan tersebut saling berhubungan satu sama lain.

- **Tujuan Pendidikan Nasional**

Tujuan pendidikan nasional sebagaimana tercantum dalam UU RI No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 2 Pasal 3 bertujuan “untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”

Karakteristik tujuan Pendidikan Nasional adalah sebagai berikut.

- a. Dirumuskan dalam Undang-Undang Pendidikan Nasional
- b. Bersifat filosofis dan politis
- c. Berlaku nasional dalam arti mencakup sistem pendidikan secara keseluruhan
- d. Rumusan bersifat umum.

Tujuan pendidikan nasional dijadikan dasar dan pedoman dalam penyusunan kurikulum untuk semua jenis dan jenjang pendidikan. Jenjang pendidikan formal terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Jenis pendidikan mencakup pendidikan umum, kejuruan, akademik, profesi, vokasi, keagamaan, dan khusus. Berdasarkan rumusan tujuan tersebut inilah kemudian dirumuskan tujuan-tujuan institusional atau tujuan kelembagaan.

- **Tujuan Institusional**

Tujuan Institusional merupakan tujuan dari lembaga-lembaga pendidikan seperti tujuan Madrasah Aliyah, tujuan Madrasah Tsanawiyah, dan tujuan Ibtidaiyah atau tujuan SMA, tujuan SMP, dan tujuan SD. Rumusan tujuan tersebut berbeda satu sama lain, namun mengacu pada tujuan pendidikan nasional.

Karakteristik tujuan institusional adalah sebagai berikut.

- a. Dirumuskan dalam lembaran Peraturan Pemerintah
- b. Bersifat kelembagaan TK/RA, SD/MI, SMP/MTs, SMA/SMK/MA, dan PT.
- c. Berlaku untuk masing-masing jenjang pendidikan.
- d. Rumusan sudah mengkhususkan sasaran pendidikan menurut lembaga masing-masing.

Berdasarkan tujuan institusional inilah kemudian dirumuskan tujuan kurikuler atau tujuan mata pelajaran. Tujuan kurikuler merupakan penjabaran lebih lanjut dari tujuan institusional.

- **Tujuan Kurikuler**

Tujuan kurikuler merupakan tujuan dari matapelajaran yang diajarkan di sekolah atau madrasah, seperti tujuan matapelajaran Pendidikan Agama Islam, Alquran Hadis, Akidah Akhlak, Fekih, dan Sejarah Kebudayaan Islam. Tujuan dari mata pelajaran tersebut berbeda sesuai dengan jenjang pendidikan, dan mengacu pada tujuan institusional atau lembaga yang ditetapkan. Sekarang rumusan tujuan kurikuler ini menjadi rumusan Standar Kompetensi.

Karakteristik Standar Kompetensi adalah sebagai berikut.

- a. Dirumuskan dalam buku Standar Kompetensi untuk setiap matapelajaran.
- b. Terbatas untuk matapelajaran pada jenjang pendidikan tertentu misalnya Alquran Hadis, Akidah Akhlak, Fikih di MTs.
- c. Berlaku secara nasional dan terbatas pada jenjang pendidikan dan mata pelajaran.
- d. Rumusan tertuju pada hasil belajar matapelajaran menurut jenjang pendidikan tertentu.

- **Tujuan Instruksional (pembelajaran)**

Tujuan Pembelajaran merupakan penjabaran dari tujuan kurikuler yang mencerminkan hasil belajar yang harus dicapai anak didik setelah ia menyelesaikan suatu pokok bahasan. setiap mata pelajaran. Rumusan tujuan pembelajaran ini dalam kurikulum yang berlaku sekarang menjelma menjadi rumusan Kompetensi Dasar.

Karakteristik rumusan Kompetensi Dasar adalah sebagai berikut.

- 1) Rumusan Kompetensi Dasar termuat dalam buku Standar Kompetensi mata pelajaran pada jenjang pendidikan tertentu.
- 2) Mencerminkan perilaku umum sebagai hasil belajar dari pokok bahasan matapelajaran tertentu dan pada jenjang pendidikan tertentu.
- 3) Hasil belajar umumnya masih menggunakan kata kerja nonoperasional
- 4) Rumusannya menuntut penjabaran lebih khusus dalam Indikator Pencapaian Hasil.

2. Materi Ajar (Pembelajaran)

Materi ajar atau bahan ajar adalah hal-hal yang menjadi isi proses pembelajaran yang akan dikuasai oleh siswa. Pokok bahasan dari materi ajar tersebut tertuang dalam Standar Kompetensi mata pelajaran.

Karakteristik materi ajar adalah sebagai berikut.

- 1) Bersifat hal-hal yang dapat diamati (fakta).
- 2) Bermuatan nilai-nilai atau norma.
- 3) Berupa konsep
- 4) Problematis
- 5) Berupa ingatan atau hapalan
- 6) Bermuatan keterampilan

3. Metode Pembelajaran

Metode adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan telah ditetapkan. Dalam arti cara yang ditempuh oleh guru dalam menyampaikan bahan pelajaran. Dalam dunia pendidikan dikenal beberapa macam metode mengajar yaitu metode proyek (unit), metode eksperimen, metode sosiodrama, metode resitasi, metode diskusi, metode demonstrasi, metode problem solving, metode karyawisata, metode drill (latihan siap), metode tanya jawab, dan metode ceramah

Banyaknya jenis metode mengajar itu, disebabkan karena metode tersebut dipengaruhi oleh berbagai macam faktor, yaitu

- a. tujuan yang berbeda-beda dari mata pelajaran masing-masing;
- b. perbedaan latar belakang dan kemampuan anak didik;

- c. situasi dan kondisi, di mana proses pembelajaran berlangsung, termasuk jenis lembaga pendidikan dan faktor geografis yang berbeda-beda; dan
- d. tersedianya fasilitas pengajaran yang berbeda-beda, baik secara kuantitas maupun secara kualitas (H.Zuhairini. dkk, 1983:80).

Adapun metode-metode yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran di antaranya adalah sebagai berikut.

a. Metode Proyek

Metode proyek atau unit adalah cara penyajian pelajaran yang bertitik tolak dari suatu masalah, kemudian dibahas dari berbagai segi yang berhubungan, sehingga pemecahannya secara keseluruhan. Untuk membahas suatu masalah itu dapat mengikuti langkah-langkah secara ilmiah, logis dan sistematis, yaitu

- 1) menyadari adanya masalah;
- 2) menyusun hipotesis;
- 3) mengumpulkan data dan informasi; dan
- 4) menyimpulkan

b. Metode Eksperimen

Metode eksperimen adalah cara penyajian materi pelajaran yang menuntut siswa untuk melakukan percobaan dengan mengalami dan membuktikan sendiri sesuatu yang dipelajari. Dalam kegiatan pembelajaran siswa diberi kesempatan untuk mengalami sendiri atau melakukan sendiri, mengikuti suatu proses, mengamati suatu objek, menganalisis, membuktikan, dan menarik simpulan sendiri mengenai suatu objek, keadaan, atau proses sesuatu. Dengan

demikian, siswa dituntut untuk mengalami sendiri, mencari kebenaran, atau mencoba mencari suatu hukum atau dalil dan menarik simpulan dari proses yang dialaminya. Dengan metode eksperimen dapat menjelaskan misalnya untuk menentukan/meneliti kadar tanah atau debu yang dapat dipakai untuk tayamum sebagai pengganti air, atau dapat juga meneliti makanan dan minuman yang mungkin memiliki unsur atau kadar minyak babi.

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam melakukan metode eksperimen adalah sebagai berikut.

- 1) Mempersiapkan terlebih dahulu bahan-bahan dan peralatan yang dibutuhkan.
- 2) Menjelaskan tujuan yang akan dicapai.
- 3) Menjelaskan prosedur/langkah-langkah yang akan ditempuh dalam eksperimen.
- 4) Membantu siswa untuk mendapatkan bahan-bahan bacaan dan alat-alat yang diperlukan dalam eksperimen.
- 5) Setelah eksperimen dilakukan, berilah kesempatan kepada siswa untuk mengevaluasi hasil kerjanya dengan membandingkan hasil eksperimen temannya, sehingga dapat memberikan peluang untuk saling tukar pendapat dan saling lengkap melengkapi kekurangan yang dimilikinya.
- 6) Memberikan simpulan dan catatan seperlunya terhadap eksperimen yang baru saja dilakukan.
- 7) Menyampaikan laporan hasil percobaannya secara tertulis.

c. Metode Pemberian Tugas dan Resitasi

Metode tugas dan resitasi tidak sama dengan pekerjaan rumah, tetapi lebih luas dari itu. Tugas dan resitasi merangsang anak untuk aktif belajar baik secara individu atau

kelompok. Tugas bisa dilaksanakan di rumah, di sekolah, di perpustakaan atau di tempat lainnya. Pemberian tugas adalah suatu pekerjaan yang harus anak didik selesaikan tanpa terikat dengan tempat.

Jenis-jenis tugas sangat banyak tergantung pada tujuan yang akan dicapai, seperti tugas meneliti, menyusun laporan, dan tugas di laboratorium. Pemberian tugas tersebut biasanya dikaitkan dengan resitasi. Resitasi ialah suatu persoalan yang bergayut dengan masalah pelaporan anak didik setelah mereka selesai mengerjakan suatu tugas.

Langkah-langkah menggunakan metode pemberian tugas dan resitasi:

1) Fase Pemberian Tugas

Tugas yang diberikan kepada siswa hendaknya mempertimbangkan; tujuan yang akan dicapai, jenis tugas dan tempat, sesuai dengan kemampuan siswa. Tugas yang diberikan harus jelas dan petunjuk yang diberikan harus terarah.

2) Langkah Pelaksanaan Tugas

- a) Diberikan bimbingan/pengawasan oleh guru.
- b) Diberikan dorongan sehingga anak mau melaksanakannya.
- c) Dusahakan atau dikerjakan oleh anak sendiri.
- d) Mencatat semua hasil yang diperoleh dengan baik dan sistematis.

3) Fase Pertanggungjawaban Tugas/Resitasi

Hal yang perlu diperhatikan adalah:

- a) Laporan siswa baik lisan/tertulis dari apa yang telah dikerjakan.
- b) Ada tanya jawab dan diskusi.

- c) Penilaian hasil pekerjaan siswa baik dengan tes atau nontes.

d. Metode Simulasi

Simulasi berasal dari kata *simulate* yang artinya berpura-pura atau berbuat seakan-akan. Sebagai metode mengajar, simulasi dapat diartikan cara penyajian pengalaman belajar dengan menggunakan situasi tiruan untuk memahami tentang konsep, prinsip, atau keterampilan tertentu. Simulasi dapat digunakan sebagai metode mengajar dengan asumsi tidak semua proses pembelajaran dapat dilakukan secara langsung pada objek yang sebenarnya. Gladi resik merupakan salah satu contoh simulasi, yakni memperagakan proses terjadinya suatu upacara tertentu sebagai latihan untuk upacara sebenarnya supaya tidak gagal dalam pelaksanaannya nanti. Demikian juga untuk mengembangkan pemahaman dan penghayatan terhadap suatu peristiwa, penggunaan simulasi akan sangat bermanfaat.

Metode simulasi bertujuan untuk: (1) melatih keterampilan tertentu baik bersifat profesional maupun bagi kehidupan sehari-hari, (2) memperoleh pemahaman tentang suatu konsep atau prinsip, (3) melatih memecahkan masalah, (4) meningkatkan keaktifan belajar, (5) memberikan motivasi belajar kepada siswa, (6) melatih siswa untuk mengadakan kerjasama dalam situasi kelompok, (7) menumbuhkan daya kreatif siswa, dan (8) melatih siswa untuk mengembangkan sikap toleransi.

Jenis-Jenis Simulasi

Simulasi terdiri dari beberapa jenis, di antaranya:

1) Sosiodrama

Sosiodrama adalah cara mengajar yang memberikan kesempatan kepada anak didik untuk melakukan kegiatan memainkan peranan tertentu yang terdapat dalam kehidupan masyarakat (memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan fenomena sosial), permasalahan yang menyangkut hubungan antara manusia seperti masalah kenakalan remaja, narkoba, gambaran keluarga yang otoriter, dan lain sebagainya. Sosiodrama digunakan untuk memberikan pemahaman dan penghayatan akan masalah-masalah sosial serta mengembangkan kemampuan siswa untuk memecahkannya. Menurut Engkoswara yang dikutip oleh M. Basyiruddin Usman, metode sosiodrama adalah suatu drama tanpa naskah yang akan dimainkan oleh sekelompok orang. Biasanya permasalahan cukup diceritakan dengan singkat dalam tempo 4 atau 5 menit, kemudian anak menerangkannya. Persoalan pokok yang didramatisasikan diambil dari kejadian sosial.

2) Role Playing

Role playing atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang. Topik yang dapat diangkat untuk *role playing* misalnya memainkan peran sebagai juru kampanye suatu partai atau gambaran keadaan yang mungkin muncul pada abad teknologi informasi.

3) Peer Teaching

Peer teaching merupakan latihan mengajar yang dilakukan oleh siswa kepada teman-teman calon guru. Selain itu *peer teaching* merupakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan seorang siswa kepada siswa lainnya dan salah satu siswa itu lebih memahami materi pembelajaran.

Langkah-Langkah Simulasi

1) Persiapan Simulasi

- a) Menetapkan topik atau masalah serta tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dalam simulasi.
- b) Guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan disimulasikan.
- c) Guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam simulasi, peranan yang harus dimainkan oleh para pemeran, serta waktu yang disediakan.
- d) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya khususnya pada siswa yang terlibat dalam pemeranan simulasi.

2) Pelaksanaan Simulasi

- a) Simulasi mulai dimainkan oleh kelompok pemeran.
- b) Para siswa lainnya mengikuti dengan penuh perhatian.
- c) Guru hendaknya memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan.
- d) Simulasi hendaknya dihentikan pada saat puncak. Hal ini dimaksudkan untuk mendorong siswa berpikir dalam menyelesaikan masalah yang sedang disimulasikan.

3) Penutup

- a) Melakukan diskusi baik tentang jalannya simulasi maupun materi cerita yang disimulasikan. Guru harus

mendorong agar siswa dapat memberikan kritik dan tanggapan terhadap proses pelaksanaan simulasi.

b) Merumuskan simpulan.

e. Metode Drill (Latihan)

Metode latihan pada umumnya digunakan untuk memperoleh suatu ke tangkasan atau keterampilan dari apa yang telah dipelajari. Mengingat latihan ini kurang mengembangkan bakat atau inisiatif siswa untuk berpikir, maka hendaknya guru memperhatikan tingkat kewajaran dari metode *Drill*.

- 1) Latihan, wajar digunakan untuk hal-hal yang bersifat motorik, seperti menulis, permainan, dan perbuatan.
- 2) Untuk melatih kecakapan mental, misalnya perhitungan penggunaan rumus-rumus.
- 3) Untuk melatih hubungan, tanggapan, seperti penggunaan bahasa, grafik, dan simbol peta.

Prinsip dan petunjuk menggunakan metode *Drill*. Siswa harus diberi pengertian yang mendalam sebelum diadakan latihan tertentu.

- 1) Latihan untuk pertama kalinya hendaknya bersifat diagnosis, mula-mula kurang berhasil, lalu diadakan perbaikan untuk kemudian bisa lebih sempurna.
- 2) Latihan tidak perlu lama asal sering dilaksanakan.
- 3) Harus disesuaikan dengan taraf kemampuan siswa.

f. Metode Demonstrasi

Demonstrasi merupakan metode yang sangat efektif, sebab membantu siswa untuk mencari jawaban dengan usaha sendiri berdasarkan fakta atau data yang benar. Metode demonstrasi merupakan metode penyajian pelajaran dengan

memperagakan dan mempertunjukkan kepada siswa tentang suatu proses, situasi atau benda tertentu, baik sebenarnya atau hanya sekadar tiruan. Sebagai metode penyajian, demonstrasi tidak terlepas dari penjelasan secara lisan oleh guru. Walaupun dalam proses demonstrasi peran siswa hanya sekadar memerhatikan, akan tetapi demonstrasi dapat menyajikan bahan pelajaran lebih konkret. Dalam strategi pembelajaran, demonstrasi dapat digunakan untuk mendukung keberhasilan strategi pembelajaran ekspositori dan inkuiri.

Langkah-Langkah Pelaksanaan Metode Demonstrasi

1) Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan ada beberapa hal yang harus dilakukan:

- a) Rumuskan tujuan yang harus dicapai oleh siswa setelah proses demonstrasi berakhir.
- b) Persiapkan garis besar langkah-langkah demonstrasi yang akan dilakukan.
- c) Lakukan uji coba demonstrasi.

2) Pembukaan

Sebelum demonstrasi dilakukan ada beberapa hal yang harus diperhatikan, di antaranya:

- a) Aturilah tempat duduk yang memungkinkan semua siswa dapat memperhatikan dengan jelas apa yang didemonstrasikan.
- b) Kemukakan tujuan apa yang harus dicapai oleh siswa.
- c) Kemukakan tugas-tugas apa yang harus dilakukan oleh siswa, misalnya siswa ditugaskan untuk mencatat hal-hal yang dianggap penting dari pelaksanaan demonstrasi.

3) Pelaksanaan Demonstrasi

- a) Mulailah demonstrasi dengan kegiatan-kegiatan yang merangsang siswa untuk berpikir, misalnya melalui pertanyaan-pertanyaan yang mengandung teka-teki sehingga mendorong siswa untuk tertarik memperhatikan demonstrasi.
- b) Ciptakan suasana yang menyejukkan dengan menghindari suasana yang menegangkan.
- c) Yakinkan bahwa semua siswa mengikuti jalannya demonstrasi dengan memerhatikan reaksi seluruh siswa.
- d) Berikan kesempatan kepada siswa untuk secara aktif memikirkan lebih lanjut sesuai dengan apa yang dilihat dari proses demonstrasi itu.

4) Mengakhiri Demonstrasi

Apabila demonstrasi selesai dilakukan, proses pembelajaran perlu diakhiri dengan memberikan tugas-tugas tertentu yang ada kaitannya dengan pelaksanaan demonstrasi dan proses pencapaian tujuan pembelajaran. Hal ini diperlukan untuk meyakinkan apakah siswa memahami proses demonstrasi itu atau tidak. Selain memberikan tugas yang relevan, ada baiknya guru dan siswa melakukan evaluasi bersama tentang jalannya proses demonstrasi itu untuk perbaikan selanjutnya.

g. Metode *Problem Solving*

Metode *problem solving* (metode pemecahan masalah) bukan hanya sekedar metode mengajar tetapi juga merupakan suatu metode berpikir, sebab dalam *problem solving* dapat menggunakan metode-metode lainnya dimulai dengan mencari data sampai kepada menarik kesimpulan.

Langkah-langkah metode *problem solving*.

- 1) Ada masalah yang jelas untuk dipecahkan. Masalah ini harus tumbuh dari siswa sesuai dengan taraf kemampuannya.
- 2) Mencari data atau keterangan yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah tersebut. Misalnya, dengan jalan membaca buku-buku, meneliti, bertanya dan lain-lain.
- 3) Menetapkan jawaban sementara dari masalah tersebut. Dugaan jawaban ini tentu saja didasarkan kepada data yang telah diperoleh, pada langkah kedua di atas.
- 4) Menguji kebenaran jawaban sementara tersebut. Dalam langkah ini siswa harus berusaha memecahkan masalah sehingga betul-betul yakin bahwa jawaban tersebut itu betul-betul cocok. Apakah sesuai dengan jawaban sementara atau sama sekali tidak sesuai. Untuk menguji kebenaran jawab-an ini tentu saja diperlukan metode-metode lainnya seperti demonstrasi, tugas, diskusi, dan lain-lain.
- 5) Menarik kesimpulan. Artinya siswa harus sampai kepada kesimpulan ter-akhir tentang jawaban dari masalah tadi.

h. Metode Diskusi

Metode diskusi adalah metode pembelajaran yang menghadapkan siswa pada suatu permasalahan. Tujuan utama metode ini adalah untuk memecahkan suatu permasalahan, menjawab pertanyaan, menambah dan memahami pengetahuan siswa, serta untuk membuat suatu keputusan (Killen, 1998). Karena itu, diskusi bukanlah debat yang bersifat mengadu argumentasi. Diskusi lebih bersifat bertukar pengalaman untuk menentukan keputusan tertentu secara bersama-sama. Selama ini banyak guru yang merasa

keberatan untuk menggunakan metode diskusi dalam proses pembelajaran. Keberatan itu biasanya timbul dari asumsi: (1) diskusi merupakan metode yang sulit diprediksi hasilnya oleh karena interaksi antar siswa muncul secara spontan, sehingga hasil dan arah diskusi sulit ditentukan; (2) diskusi biasanya memerlukan waktu yang cukup panjang, padahal waktu pembelajaran di dalam kelas sangat terbatas, sehingga keterbatasan itu tidak mungkin dapat menghasilkan sesuatu secara tuntas. Sebenarnya hal ini tidak perlu dirisaukan oleh guru. Sebab, dengan perencanaan dan persiapan yang matang kejadian semacam itu bisa dihindari.

Dilihat dari pengorganisasian materi pembelajaran, ada perbedaan yang sangat prinsip dibandingkan dengan metode sebelumnya, yaitu ceramah dan demonstrasi. Kalau metode ceramah dan demonstrasi materi pelajaran sudah diorganisir sedemikian rupa sehingga guru tinggal menyampaikannya, maka pada metode ini bahan atau materi pembelajaran tidak diorganisir sebelumnya serta tidak disajikan secara langsung kepada siswa, materi pembelajaran ditemukan dan diorganisir oleh siswa sendiri, karena tujuan utama metode ini bukan hanya sekadar hasil belajar, tetapi yang lebih penting adalah proses belajar.

Secara umum ada dua jenis diskusi yang biasa dilakukan dalam proses pembelajaran. Pertama, diskusi kelompok. Diskusi ini dinamakan juga diskusi kelas. Pada diskusi ini permasalahan yang disajikan oleh guru dipecahkan oleh kelas secara keseluruhan. Pengatur jalannya diskusi adalah guru. Kedua, diskusi kelompok kecil. Pada diskusi ini siswa dibagi dalam beberapa kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 3-7 orang. Proses pelaksanaan diskusi ini dimulai dari guru menyajikan masalah dengan beberapa submasalah.

Setiap kelompok memecahkan submasalah yang disampaikan guru. Proses diskusi diakhiri dengan laporan setiap kelompok.

i. Metode Kerja Kelompok

Metode kerja kelompok atau bekerja dalam situasi kelompok mengandung pengertian bahwa siswa dalam satu kelas dipandang sebagai satu kesatuan (kelompok) tersendiri ataupun dibagi atas kelompok-kelompok kecil (sub-sub kelompok). Kelompok bisa dibuat berdasarkan:

- 1) Perbedaan individual dalam kemampuan belajar, terutama bila kelas itu sifatnya heterogin dalam belajar.
- 2) Perbedaan minat belajar, dibuat kelompok yang terdiri atas siswa yang punya minat yang sama.
- 3) Pengelompokan berdasarkan jenis pekerjaan yang akan kita berikan.
- 4) Pengelompokan atas dasar wilayah tempat tinggal, siswa yang tinggal dalam satu wilayah yang dikelompokkan dalam satu kelompok sehingga memudahkan koordinasi kerja.
- 5) Pengelompokan secara random atau acak, tidak melihat faktor-faktor lain.
- 6) Pengelompokan atas dasar jenis kelamin, ada kelompok pria dan kelompok wanita.

Sebaiknya kelompok menggambarkan yang heterogin, baik dari segi kemampuan belajar maupun jenis kelamin. Hal ini dimaksudkan agar kelompok-kelompok tersebut tidak berat sebelah (ada kelompok yang baik dan ada kelompok yang kurang baik).

Kalau dilihat dari segi proses kerjanya maka kerja kelompok ada dua macam, yaitu kelompok jangka pendek dan kelompok jangka panjang.

- 1) Kelompok jangka pendek, artinya jangka waktu untuk bekerja dalam kelompok tersebut hanya pada saat itu saja, jadi sifatnya insidental.
- 2) Kelompok jangka panjang, artinya proses kerja dalam kelompok itu bukan hanya pada saat itu saja, mungkin berlaku untuk satu periode tertentu sesuai dengan tugas/masalah yang akan dipecahkan.

Untuk mencapai hasil yang baik, maka faktor yang harus diperhatikan dalam kerja kelompok adalah:

- 1) Perlu adanya motif (dorongan) yang kuat untuk bekerja pada setiap anggota.
- 2) Pemecahan masalah dapat dipandang sebagai satu unit untuk dipecahkan bersama, atau masalah dibagi-bagi untuk dikerjakan masing-masing secara individual. Hal ini bergantung kepada kompleks tidaknya masalah yang akan dipecahkan
- 3) Persaingan yang sehat antarkelompok biasanya mendorong anak untuk belajar.
- 4) Situasi yang menyenangkan antaranggota banyak menentukan berhasil tidaknya kerja kelompok.

j. Metode Tanya Jawab

Metode tanya jawab adalah metode mengajar yang memungkinkan terjadinya komunikasi langsung yang bersifat *two way traffic* sebab pada saat yang sama terjadi dialog antara guru dan siswa. Guru bertanya siswa menjawab atau siswa bertanya guru menjawab. Dalam komunikasi ini terlihat adanya hubungan timbal balik secara langsung antara guru.

Beberapa hal yang penting diperhatikan dalam metode tanya jawab antara lain:

1) *Tujuan yang akan dicapai dari metode tanya jawab.*

- a) Untuk mengetahui sampai sejauh mana materi pelajaran yang telah dikuasai oleh siswa.
- b) Untuk merangsang siswa berpikir.
- c) Memberi kesempatan pada siswa untuk mengajukan masalah yang belum dipahami.

2) *Jenis pertanyaan.*

Pada dasarnya ada dua pertanyaan yang perlu diajukan, yakni pertanyaan ingatan dan pertanyaan pikiran:

- a) Pertanyaan ingatan, dimaksudkan untuk mengetahui sampai sejauh mana pengetahuan sudah tertanam pada siswa. Biasanya pertanyaan berpangkal kepada apa, kapan, di mana, berapa, dan yang sejenisnya.
- b) Pertanyaan pikiran, dimaksudkan untuk mengetahui sampai sejauh mana cara berpikir anak dalam menanggapi suatu persoalan. Biasanya pertanyaan ini dimulai dengan kata mengapa, atau bagaimana.

3) *Teknik mengajukan pertanyaan.*

Berhasil tidaknya metode tanya jawab, sangat bergantung kepada teknik guru dalam mengajukan pertanyaanya. Metode tanya jawab biasanya dipergunakan apabila:

- a) Maksud mengulang materi pembelajaran.
- b) Ingin membangkitkan siswa belajar.
- c) Tidak terlalu banyak siswa.
- d) Sebagai selingan metode ceramah.

k. Metode Ceramah

Metode ceramah adalah penuturan bahan ajar secara lisan. Metode ini senantiasa bagus bila penggunaannya betul-betul disiapkan dengan baik, didukung oleh alat dan media serta memperhatikan batas-batas kemungkinan penggu-

naannya. Metode ceramah merupakan metode yang sampai saat ini sering digunakan oleh setiap guru atau instruktur. Hal ini selain disebabkan oleh beberapa pertimbangan tertentu, juga adanya faktor kebiasaan baik dari guru atau pun siswa. Guru biasanya belum merasa puas manakala dalam kegiatan pembelajaran tidak melakukan ceramah. Demikian juga dengan siswa, mereka akan belajar manakala ada guru yang memberikan materi ajar melalui ceramah, sehingga ada guru yang berceramah berarti ada kegiatan belajar dan kalau tidak ada guru yang berceramah berarti tidak ada kegiatan belajar. Metode ceramah merupakan cara yang digunakan untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran ekspositori.

Langkah-Langkah Pelaksanaan Metode Ceramah

Ada tiga langkah pokok yang harus diperhatikan, yakni persiapan, pelaksanaan dan simpulan. Langkah-langkah tersebut adalah sebagai berikut.

1) Tahap Persiapan

Pada tahap ini yang harus dilakukan adalah:

- a) Merumuskan tujuan yang ingin dicapai.
- b) Menentukan pokok-pokok materi yang akan diceramahkan.
- c) Mempersiapkan alat bantu.

2) Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini ada tiga langkah yang harus dilakukan:

a) Pembukaan.

Langkah pembukaan dalam metode ceramah merupakan langkah yang menentukan. Keberhasilan pelaksanaan ceramah sangat ditentukan oleh langkah ini.

b) Penyajian.

Tahap penyajian adalah tahap penyampaian materi pembelajaran dengan cara bertutur. Agar ceramah berkualitas sebagai metode pembelajaran, maka guru harus menjaga perhatian siswa agar tetap terarah pada materi pembelajaran yang sedang disampaikan.

c) Mengakhiri atau Menutup Ceramah.

Ceramah harus ditutup dengan ringkasan pokok-pokok materi agar materi pembelajaran yang sudah dipahami dan dikuasai siswa tidak melayang percuma. Ciptakanlah kegiatan-kegiatan yang memungkinkan siswa tetap mengingat kembali materi pembelajaran. Perlu diperhatikan, bahwa ceramah akan berhasil baik, bila didukung oleh metode-metode lainnya, misalnya tanya jawab, tugas, dan latihan. Metode ceramah itu wajar dilakukan bila: (a) ingin mengajarkan topik baru, (b) tidak ada sumber bahan pelajaran pada siswa, (c) menghadapi sejumlah siswa yang cukup banyak.

4. Media Pembelajaran

Media artinya perantara atau pengantar. Menurut Brigg, media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan yang merangsang untuk belajar, misalnya media cetak, media elektronik (film dan video). Dalam arti luas, media adalah kegiatan yang dapat menciptakan suatu kondisi, sehingga memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang baru. Menurut Soegito Atmohoetomo media pembelajaran dapat dibedakan menjadi tiga jenis.

- a. Media Audio, seperti radio, tape recorder, dan piringan hitam
- b. Media Visual, seperti peta, poster, market, diagram, bagan, grafik, gambar, globe, slide, OHP, komputer dan LCD.
- c. Media Audio Visual, seperti TV, Film, dan VCD

Adapun manfaat media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton (1985) yang dikutip oleh Azhar Arsyad adalah sebagai berikut.

- 1) Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku
- 2) Pembelajaran lebih menarik
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif
- 4) Waktu pembelajaran dapat dipersingkat
- 5) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan
- 6) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif (Azhar Arsyad, 2003:24).

Menurut Nana Sudjana dan Rivai manfaat media dalam pembelajaran adalah sebagai berikut.

- 1) Pengajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode mengajar lebih bervariasi.
- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, mendemonstrasikan, dan memerankan (Nana Sudjana dan Rivai, 1990:2).

Omar Hamalik mengatakan manfaat media pendidikan adalah sebagai berikut.

- 1) Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir. Oleh karena itu dapat mengurangi verbalisme.

- 2) Memperbesar perhatian siswa.
- 3) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar. Oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
- 4) Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa.
- 5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, terutama melalui gambar hidup.
- 6) Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa.
- 7) Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar (Omar Hamalik, 1994:15).

Asnawir dan Basyiruddin Usman menambahkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran itu mempunyai nilai-nilai praktis, yaitu sebagai berikut.

- 1) Media dapat mengatasi berbagai keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa.
- 2) Media dapat mengatasi ruang kelas, seperti objek yang terlalu besar atau terlalu kecil, gerakan-gerakan yang diamati terlalu cepat atau terlalu lambat.
- 3) Media memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan.
- 4) Media menghasilkan keseragaman pengamatan.
- 5) Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, dan realistis, seperti menggunakan gambar atau film.
- 6) Media dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru.
- 7) Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar (Asnawir dan Basyiruddin Usman, 2002:14)

Kemudian Azhar Arsyad mempertegas lagi bahwa manfaat praktis penggunaan media dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut.

- 1) Media pengajaran mempoerjelas penyajian pesan atau informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pengajaran dapat meningkatkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pengajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu:
 - a) objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, film atau model;
 - b) objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, atau film;
 - c) kejadian langka di masa lalu dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, atau foto;
 - d) objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan melalui film atau simulasi komputer;
 - e) peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang memakan waktu yang lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan rekaman video atau simulasi komputer.

5. Evaluasi

Evaluasi dalam arti melaksanakan penilaian terhadap suatu kegiatan pembelajaran dengan tujuan untuk mendapatkan informasi yang akurat mengenai tingkat pencapaian tujuan pembelajaran oleh siswa. Penilaian dapat dibedakan menjadi dua, yaitu penilain proses dan penilaian hasil belajar.

Penilaian proses adalah penilaian yang dimaksudkan untuk mengetahui kualitas proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang berkualitas jika berjalan lancar, efektif, efisien, dan termotivasinya siswa dalam belajar. Penilaian proses dapat dilakukan dengan observasi atau menggunakan lembar pengamatan. Komponen yang dinilai seperti kreativitas, keaktifan, kerja sama, dan tanggung jawab.

Penilaian hasil belajar merupakan penilaian yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi seberapa jauh pengetahuan dan kemampuan yang telah dikuasai oleh siswa setelah kegiatan pembelajaran. Pada saat kegiatan pembelajaran dapat dilakukan di awal kegiatan pembelajaran (pre test) dan di akhir kegiatan pembelajaran (post test). *Pre test* adalah pertanyaan di awal kegiatan pembelajaran mengenai bahan pelajaran yang akan disampaikan, untuk mengetahui tingkat pengetahuan dan kemampuan siswa sebelum menerima bahan pelajaran, dan *post test* adalah pertanyaan di akhir kegiatan pembelajaran untuk mengetahui tingkat pengetahuan dan kemampuan siswa setelah menerima bahan pelajaran tersebut. Alat tes yang digunakan tertulis, lisan atau tindakan. Soal untuk pre test harus sama dengan post test.



BAB III

HAKIKAT DAN CARA BELAJAR ANAK

A. Hakikat Anak

Sebelum kita berbicara panjang lebar mengenai hakikat anak, tahukah Anda kira-kira siapakah anak itu? Seperti apakah sosok anak itu? Tentunya Anda telah mengenal bagaimana sosok anak meskipun mungkin belum mengenali karakteristiknya secara lebih mendalam. Namun, setidaknya Anda telah mengenalinya dari hasil pengamatan sehari-hari terhadap anak. Anakanak merupakan bagian dalam kehidupan kita. Mereka adalah subjek didik dalam pendidikan anak usia dini, artinya sebagai pelaku utama dalam pendidikan itu.

Mengenal anak dan dunianya secara mendalam selalu menjadi hal yang menarik dan memunculkan keinginan untuk menelusurnya secara terusmenerus. Demikian pula yang

terjadi pada para ahli yang memiliki perhatian yang tinggi terhadap anak. Pada awalnya banyak ahli yang memahami bahwa anak pada hakikatnya adalah miniatur atau bentuk kecil orang dewasa. Hal tersebut menunjukkan bahwa secara fisik anak memiliki ukuran yang lebih kecil/mungil dibandingkan dengan orang dewasa. Namun demikian, secara bertahap ia akan tumbuh dan berkembang sehingga suatu saat kelak ia pun menjadi orang yang dewasa. Dalam perkembangannya, pemahaman tentang anak ini dikoreksi sejalan dengan munculnya teori-teori baru tentang anak.

Sampai di sini, coba Anda ingat-ingat kembali sosok/profil anak yang selama ini Anda lihat dan amati. Selanjutnya, agar Anda lebih memahami hakikat anak tersebut silakan Anda simak uraian berikut ini.

Para ahli memiliki pandangan dan pendapat yang berbeda satu sama lain mengenai anak, bahkan pendapat dan pandangan-pandangannya tersebut cenderung berubah dari waktu ke waktu. Hal tersebut perlu dipahami karena perkembangan yang terjadi dalam ilmu pengetahuan memang berjalan secara terus-menerus, dinamis dan selalu berubah. Pandangan kita sebagai orang awam dan orang lain tentang anak pun tentu berbeda dan berubah dari waktu ke waktu, meskipun anak yang dipersepsikan secara berbeda tersebut sesungguhnya masih anak yang sama. Sebagai contoh ada seorang anak sebut saja namanya si "X". Kemudian, ada dua orang dewasa, sebut saja *A* dan *B* yang dimintai pendapat atau tanggapannya mengenai si "X" tersebut. Meskipun anak tersebut adalah si "X" dengan ciri-ciri tertentu yang telah dimilikinya, namun *A* dan *B* akan memberikan pandangan dan pendapat yang berbeda mengenai si "X". Misalnya *A* mengatakan si "X" itu anak yang rajin, ulet, dan mandiri, tapi *B*

mungkin mengatakan lain atau bahkan sebaliknya. Contoh tersebut menunjukkan kepada kita bahwa sudut pandang orang terhadap anak akan berbeda antara yang satu dengan yang lainnya dipengaruhi oleh pengetahuan yang dimilikinya. Banyak hal yang mempengaruhi pandangan seseorang terhadap orang lain, seperti latar belakang pendidikan, latar belakang sosial, budaya, maupun kepentingan-kepentingan tertentu. Perbedaan pandangan tersebut juga akan mempengaruhi dan menentukan cara perlakuan mereka dalam mendidik dan menghadapi anak. Hal tersebut menunjukkan bahwa pengetahuan dan pemahaman mengenai anak merupakan hal yang sangat penting diperhatikan oleh semua pihak khususnya yang banyak berkecimpung dalam dunia pendidikan anak. Banyaknya perlakuan yang kurang tepat atau bahkan cenderung salah terhadap anak lebih diakibatkan oleh kekurangtahuannya terhadap sifat dan karakter anak. Kecenderungan tersebut sudah selayaknya menjadi bahan perhatian kita sehingga bentuk-bentuk perlakuan tidak tepat terhadap anak dapat dikurangi bahkan jika mungkin dihilangkan. Pernahkah Anda memiliki pendapat dan pandangan yang berbeda mengenai seorang anak dengan teman Anda?



Gambar 1
Anak memiliki sifat dan karakter yang berbeda

Hal lain yang patut menjadi perhatian kita adalah berbagai cara pandang yang berbeda mengenai hakikat anak. Hal tersebut menunjukkan dan menyiratkan bahwa hakikat anak itu merupakan suatu misteri atau sesuatu yang masih bersifat rahasia yang mungkin tidak akan pernah diketahui secara pasti. Kerahasiaan hakikat anak ini membuat para ahli terus berpikir dan mencari pengetahuan yang lebih baik tentang anak sehingga ilmu pengetahuan tentang anak terus berkembang. Meskipun relatif atau tidak tetap sifatnya, pengetahuan yang dihasilkan oleh para ahli tersebut dapat dijadikan suatu rujukan untuk memahami anak.

Anak adalah individu unik dan memiliki kekhasan tersendiri. Kajian tentang anak selalu menarik sehingga memunculkan berbagai pandangan tentang hakikat seorang anak sebenarnya. Ada yang berpandangan bahwa anak adalah miniatur atau bentuk kecil orang dewasa, ada pula yang beranggapan bahwa anak ibarat kertas kosong yang bisa ditulisi apa pun. Anak tidak memiliki potensi, ia hanya

menjadi apa yang diinginkan oleh lingkungannya. Bahkan ada yang memandang bahwa anak memiliki dosa yang diturunkan oleh orang tuanya. Meski demikian, tak sedikit pula yang beranggapan bahwa anak pada dasarnya dilahirkan dengan membawa potensi yang akan berkembang dan menjadi penentu dalam kehidupannya di masa yang akan datang. Dengan memperhatikan pandangan-pandangan tersebut, bagaimana pendapat Anda tentang anak itu? Bagus! Tentu kita memandang bahwa anak merupakan individu yang dilahirkan dengan memiliki potensi. Potensi tersebut semakin berkembang dengan adanya interaksi antara anak dengan lingkungannya.

Uraian di atas memperlihatkan bahwa pandangan tentang anak sangatlah beragam. Keragaman ini merupakan cerminan bahwa ilmu pengetahuan terus berkembang dan setiap orang perlu mempelajarinya sehingga wawasan serta pemahaman tentang hakikat anak semakin meningkat.

Agar Anda lebih mengenal dan memahami hakikat anak tersebut secara mantap, berikut ini akan disajikan berbagai pendapat para ahli mengenai anak. Pendapat para ahli tersebut tidak dipaparkan secara rinci, melainkan hanya mengungkap hal-hal yang sifatnya umum saja.

B. Pandangan Para Ahli Tentang Anak

1. Pandangan Pestalozzi

Johann Heinrich Pestalozzi adalah seorang ahli pendidikan Swiss yang hidup antara tahun 1746-1827. Pestalozzi adalah seorang tokoh yang memiliki pengaruh cukup besar dalam dunia pendidikan. Pestalozzi berpandangan bahwa anak pada dasarnya memiliki pembawaan yang baik. Pertumbuhan dan perkembangan

yang terjadi pada anak berlangsung secara bertahap dan berkesinambungan. Lebih lanjut ia mengemukakan bahwa masing-masing tahap pertumbuhan dan perkembangan seorang individu haruslah tercapai dengan sukses sebelum berlanjut pada tahap berikutnya.

Permasalahan yang muncul dalam suatu tahap Pestalozzi (1746-1827) perkembangan akan menjadi hambatan bagi individu tersebut dalam menyelesaikan tugas perkembangannya dan hal ini akan memberikan pengaruh yang cukup besar pada tahap berikutnya.

Pestalozzi memiliki keyakinan bahwa segala bentuk pendidikan adalah berdasarkan pengaruh pancaindra, dan melalui pengalaman-pengalaman tersebut potensi-potensi yang dimiliki oleh seorang individu dapat dikembangkan. Pestalozzi percaya bahwa cara belajar yang terbaik untuk mengenal berbagai konsep adalah dengan melalui berbagai pengalaman, antara lain dengan menghitung, mengukur, merasakan, dan menyentuhnya.

Pandangannya tentang tujuan pendidikan ialah memimpin anak menjadi orang yang baik dengan jalan mengembangkan semua daya yang dimiliki oleh anak. Ia memandang bahwa segala usaha yang dilakukan oleh orang dewasa harus disesuaikan dengan perkembangan anak menurut kodratnya, sebab pendidikan pada hakikatnya adalah suatu usaha pemberian pertolongan agar anak dapat menolong dirinya sendiri di kemudian hari.

Pandangan Pestalozzi tentang anak dapat disimpulkan bahwa anak harus aktif dalam menolong atau mendidik dirinya sendiri. Selain itu, perkembangan anak berlangsung secara teratur, dan maju setahap demi setahap. Implikasi atau

pengaruhnya bahwa pembelajaran pun harus maju teratur selangkah demi selangkah.

2. Pandangan Maria Montessori

Maria Montessori hidup sekitar tahun 1870-1952. Ia adalah seorang dokter dan ahli tentang manusia yang berasal dari Italia. Pemikiran-pemikiran serta metode yang dikembangkannya masih populer di seluruh dunia.

Pandangan Montessori tentang anak tidak terlepas dari pengaruh pemikiran ahli yang lain, yaitu Rousseau dan Pestalozzi yang menekankan pada pentingnya kondisi lingkungan yang bebas dan penuh kasih agar potensi yang dimiliki anak dapat berkembang secara optimal. Montessori memandang perkembangan anak usia dini 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 indra seorang anak dikembangkan. Dengan menggunakan materi untuk mengoreksi diri, anak menjadi sadar terhadap berbagai macam rangsangan Maria Montessori (1870- 1952) yang kemudian disusun dalam pikirannya.

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 sekadar mengajar. Spirit atau nilai-nilai dasar kemanusiaan itu

berkembang melalui interaksi antara anak dengan lingkungannya.

Montessori meyakini bahwa ketika dilahirkan, anak secara bawaan sudah memiliki pola perkembangan psikis atau jiwa. Pola ini tidak dapat teramati sejak 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.

Montessori menyatakan bahwa dalam perkembangan anak terdapat masa peka, suatu masa yang ditandai dengan begitu tertariknya anak terhadap suatu objek atau karakteristik tertentu serta cenderung mengabaikan objek yang lainnya. Pada masa tersebut anak memiliki kebutuhan dalam jiwanya yang secara spontan meminta kepuasan.

3. Pandangan Froebel

Froebel yang bernama lengkap Friedrich Wilhelm August Froebel, lahir di Jerman pada tahun 1782 dan wafat pada tahun 1852. Pandangannya tentang anak banyak dipengaruhi oleh Pestalozzi serta para filsuf Yunani.

Froebel memandang anak sebagai individu yang pada kodratnya bersifat baik. Sifat yang buruk timbul karena kurangnya pendidikan atau pengertian yang dimiliki oleh anak tersebut. Setiap tahap perkembangan yang dialami oleh anak harus dipandang sebagai suatu kesatuan yang utuh. Anak memiliki potensi, dan potensi. Froebel (1782-1852) 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/tahap inilah terjadinya peluang yang cukup besar untuk pembentukan dan pengembangan pribadi seseorang.

Pendidikan keluarga sebagai pendidikan pertama bagi anak dalam kehidupannya sangatlah penting karena kehidupan yang dialami oleh anak pada masa kecilnya akan menentukan kehidupannya di masa depan.

Froebel memandang pendidikan dapat membantu perkembangan anak secara wajar. Ia menggunakan taman sebagai simbol dari pendidikan anak. Apabila anak mendapatkan pengasuhan yang tepat maka seperti halnya tanaman muda akan berkembang secara wajar mengikuti hukumnya sendiri. Pendidikan taman kanak-kanak harus mengikuti sifat dan karakteristik anak. Oleh sebab itu, bermain dipandang sebagai metode yang tepat untuk pembelajaran anak, serta merupakan cara anak dalam meniru kehidupan orang dewasa di sekelilingnya secara wajar. Froebel memiliki keyakinan tentang pentingnya belajar melalui bermain.

4. Pandangan J. J. Rousseau

Jean Jacques Rousseau yang hidup antara tahun 1712 sampai dengan tahun 1778, dilahirkan di Geneva, Swiss, tetapi sebagian besar waktunya dihabiskan di Prancis. Rousseau menyarankan konsep “kembali ke alam” dan pendekatan yang bersifat alamiah dalam pendidikan anak. Bagi Rousseau pendekatan alamiah berarti anak akan berkembang secara optimal, tanpa hambatan. Menurutny

pula bahwa pendidikan yang bersifat alamiah menghasilkan dan memacu berkembangnya kualitas semacam kebahagiaan, spontanitas dan, rasa ingin tahu.

Rousseau percaya walaupun kita telah melakukan kontrol terhadap pendidikan yang diperoleh dari pengalaman sosial dan melalui indra, tetapi kita tetap tidak dapat mengontrol pertumbuhan yang sifatnya alami. Untuk mengetahui kebutuhan anak, guru harus mempelajari ilmu yang berkaitan dengan anak-anak. Tujuannya adalah agar guru dapat memberikan pelajaran yang sesuai dengan minat anak. Jadi, yang menjadi titik pangkal adalah anak. Tujuan pendidikan menurut gagasan Rousseau adalah membentuk anak menjadi manusia yang bebas.

Rousseau memiliki keyakinan bahwa seorang ibu dapat menjamin pendidikan anaknya secara alamiah. Ia berprinsip bahwa dalam mendidik anak, orang tua perlu memberi kebebasan pada anak agar mereka dapat berkembang secara alamiah.

5. Pandangan Konstruktivis

Pandangan Konstruktivis dimotori oleh dua orang ahli psikologi, yaitu Jean Piaget dan Lev Vigotsky. Pada dasarnya paham Konstruktivis ini mempunyai asumsi bahwa, anak adalah pembangun pengetahuan yang aktif. Anak mengonstruksi/membangun pengetahuannya berdasarkan pengalamannya. Pengetahuan tersebut diperoleh anak dengan cara membangunnya sendiri secara aktif melalui interaksi yang dilakukannya dengan lingkungan.

Menurut paham ini, anak bukanlah individu yang bersifat pasif yang hanya menerima pengetahuannya dari orang lain. Anak adalah makhluk belajar yang aktif dan dapat

mengkreasi/mencipta serta membangun pengetahuannya sendiri.

Para ahli konstruktivis meyakini bahwa pembelajaran terjadi saat anak memahami dunia di sekeliling mereka. Pembelajaran menjadi proses interaktif yang melibatkan teman sebaya anak, orang dewasa, dan lingkungan. Anak membangun pemahaman mereka sendiri terhadap dunia. Mereka memahami apa yang terjadi di sekeliling mereka dengan menyintesis pengalaman-pengalaman baru dengan berbagai hal yang telah mereka pahami sebelumnya.

Piaget dan Vigotsky sama-sama menekankan pada pentingnya aktivitas bermain sebagai sarana pendidikan anak, terutama yang berkaitan dengan pengembangan kapasitas berpikir. Lebih jauh mereka berpendapat bahwa aktivitas bermain juga dapat menjadi akar bagi perkembangan perilaku moral. Hal itu terjadi ketika individu dihadapkan pada suatu situasi yang menuntut mereka untuk berempati serta memenuhi aturan dan perannya dalam kehidupan bermasyarakat.

Interaksi yang dilakukan anak dengan lingkungan sekitarnya, baik itu orang dewasa maupun anak-anak yang lainnya, dapat memberikan bekal yang cukup berharga bagi anak karena dapat membantu mengembangkan kemampuan berbahasa, berkomunikasi serta bersosialisasi. Yang tidak kalah pentingnya adalah melalui interaksi tersebut anak akan belajar memahami perasaan orang, menghargai pendapat mereka sehingga secara tidak langsung anak juga berlatih mengekspresikan/menunjukkan emosinya.

6. Pandangan Ki Hadjar Dewantara

Anda tentu telah mengenal tokoh ini. Ya, Ki Hadjar Dewantara adalah seorang pahlawan nasional dan juga tokoh pendidikan nasional yang telah memberikan sumbangan yang sangat berarti dalam bidang pendidikan di Indonesia. Nama aslinya adalah Suwardi Suryaningrat lahir pada tanggal 2 Mei 1899.

Ki Hadjar memandang anak sebagai kodrat alam yang memiliki pembawaan masing-masing serta kemerdekaan untuk berbuat serta mengatur dirinya sendiri. Akan tetapi, kemerdekaan 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. Pamong atau pembimbing hanya boleh memberikan bantuan apabila anak menghadapi hambatan yang cukup berat dan tidak dapat diselesaikan. Hal tersebut merupakan cerminan dari semboyan *tut wuri handayani*.

Ki Hadjar juga berpandangan bahwa pengajaran harus memberi pengetahuan yang berfaedah lahir dan batin, serta dapat memerdekakan diri. Kemerdekaan itu hendaknya diterapkan pada cara berpikir anak, yaitu agar anak tidak selalu diperintah atau dicekoki dengan buah pikiran orang lain saja, tetapi mereka harus dibiasakan untuk mencari serta menemukan sendiri berbagai nilai pengetahuan dan keterampilan dengan menggunakan pikiran dan kemampuannya sendiri.

Uraian di atas, memperlihatkan bahwa Ki Hadjar memandang anak sebagai individu yang memiliki potensi untuk berkembang sehingga pemberian kesempatan yang

luas bagi anak untuk mencari dan menemukan pengetahuan dan secara tidak langsung akan memberikan peluang agar potensi yang dimiliki anak dapat berkembang secara optimal.

Ki Hadjar Dewantara menjelaskan bahwa anak lahir dengan kodrat atau pembawaannya masing-masing. Kekuatan kodrati yang ada. Ki Hadjar Dewantara 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 pula sebaliknya. Kodrat itulah yang akan memberikan dasar bagi pertumbuhan dan perkembangan anak.

Dengan pemahaman seperti di atas, Dewantara memandang bahwa pendidikan itu sifatnya hanya menuntun bertumbuhkembangnya kekuatankekuatan kodrati yang dimiliki anak. Pendidikan sama sekali tidak mengubah dasar pembawaan anak, kecuali memberikan tuntunan agar kodrat-kodrat bawaan anak itu bertumbuh kembang ke arah yang lebih baik. Pendidikan berfungsi menuntun anak yang berpembawaan tidak baik menjadi lebih berkualitas lagi di samping untuk mencegahnya dari segala macam pengaruh jahat. Dengan demikian, tujuan pendidikan itu adalah “menuntun segala kodrat yang ada pada anak agar ia sebagai anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya dalam hidupnya”.

C. Cara Belajar Anak pada Pendidikan Anak Usia Dini

Adakah perbedaan antara cara belajar anak dengan cara belajar orang yang sudah dewasa? Benar, cara atau karakteristik/ciri belajar anak usia dini berbeda dengan yang lainnya. Ada beberapa karakteristik belajar anak usia dini

yang menonjol, yaitu unik, egosentris, aktif dan energik, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, eksploratif dan berjiwa petualang, mengekspresikan perilaku secara relatif spontan, kaya dengan fantasi/khayalan, mudah frustrasi, kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu, memiliki daya perhatian yang masih pendek, bergairah untuk belajar dan banyak belajar dari pengalaman, serta semakin menunjukkan minat terhadap teman.

Agar Anda memahami secara mendalam mengenai cara atau karakteristik belajar anak coba Anda ikuti uraian berikut ini secara saksama.

1. *Anak berbeda satu sama lain.* Anak memiliki bawaan, minat, kapabilitas/kemampuan, dan latar belakang kehidupan masing-masing. Hal itulah yang menunjukkan bahwa *anak bersifat unik*. Meskipun terdapat pola urutan umum dalam perkembangan anak yang dapat diprediksi/diperkirakan, namun pola perkembangan dan belajarnya tetap memiliki perbedaan satu sama lain. Coba Anda amati dan perhatikan kemampuan dan minat anak pada saat mereka belajar. Dalam hal kemampuan Anda akan menemukan beragam kemampuan yang dimiliki anak. Ada anak yang memiliki kemampuan sangat baik, ada yang biasa-biasa saja, dan mungkin ada yang masih kurang baik. Demikian pula jika Anda menanyakan minat atau pilihan kegiatan mereka pada saat mereka belajar. Minat-minatnya pasti berbeda satu sama lain. Itulah uniknya anak, oleh karena itu kita tidak bisa menyamaratakan kemampuan dan memaksakan sesuatu yang tidak sesuai dengan minat mereka. Guru yang memahami cara belajar anak seperti ini, akan senantiasa memberikan berbagai pilihan kegiatan

belajar. Kebebasan diberikan kepada anak sesuai kemampuan dan minat masing-masing sehingga anak-anak merasa terfasilitasi dan keinginan atau minatnya tersalurkan dengan baik.

2. *Anak lebih cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri.* Dalam hal ini, *anak bersifat egosentris.* Bagi anak yang masih bersifat egosentris, sesuatu itu akan penting sepanjang hal tersebut terkait dengan dirinya. Coba Anda perhatikan apabila ada dua orang anak yang menyukai alat permainan tertentu. Kedua-duanya pasti berebut dan tidak mau saling mengalah atau bergiliran menggunakannya. Dalam kondisi seperti ini, sifat egosentris anak muncul dan guru perlu mengarahkan dan membimbing anak sehingga mau belajar menyadari bahwa selain dirinya orang lain pun memiliki hak dan kesempatan yang sama untuk menggunakan benda-benda tertentu di sekolah yang disukainya.
3. *Anak lazimnya senang melakukan berbagai aktivitas.* Selama terjaga dari tidur, anak seolah-olah tak pernah lelah, tak pernah bosan, dan tak pernah berhenti beraktivitas; terlebih lagi kalau anak dihadapkan pada suatu kegiatan yang baru dan menantang. Anak menunjukkan sifat *aktif dan energik.* Keingintahuan yang besar dari anak merupakan salah satu pendorong bagi mereka untuk terus melakukan kegiatan tanpa mengenal kata lelah dan bosan. Karakteristik seperti ini harus dipahami betul oleh guru sehingga guru harus mengkreasi kegiatan-kegiatan permainan yang memungkinkan anak mengeksplorasi banyak hal dan menggunakan fungsi-fungsi inderawinya. Kegiatan

pembelajaran atau permainan yang monoton dan tidak menantang sering kali membuat anak menunjukkan sikap malas-malasan terhadap kegiatan yang ditawarkan guru. Hal tersebut dapat dimaklumi karena anak merasa tidak mendapatkan sesuatu yang membangkitkan rasa keingintahuan sesuai dengan karakteristik mereka.

Keaktifan dan keenergikan anak harus diimbangi dengan kondisi fisik dan psikis/kejiwaan guru yang prima dan mantap. Dalam kegiatan belajar di lembaga PAUD kita mungkin pernah melihat sibuknya guru yang harus menyediakan berbagai bahan kegiatan belajar yang dibutuhkan oleh anak. Menyikapi hal seperti ini, kondisi fisik guru yang kurang prima, dan cepat lelah tentu akan menjadi masalah yang berpengaruh terhadap kegiatan yang dilakukan oleh anak-anak.

Selain itu, kondisi psikis yang tidak stabil juga akan mempengaruhi kualitas interaksi kita dengan anak-anak. Sering muncul kasus di lembaga PAUD karena guru tidak sabar lagi melihat dan mengikuti sifat aktif dan energik anak ini akhirnya menghentikan kegiatan mereka, bahkan tak jarang memarahinya. Akibatnya, anak pun menjadi malu dan takut, akhirnya tidak mau lagi melakukan kegiatan-kegiatan yang sebenarnya sangat membantu perkembangan fisik dan psikis mereka.

4. *Dengan rasa ingin tahu yang kuat ini, anak usia dini cenderung banyak memperhatikan, membicarakan, dan mempertanyakan berbagai hal yang sempat dilihat dan didengarnya, terutama terhadap hal-hal yang baru. Dalam hal ini anak menunjukkan sifat memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal.*

Guru atau pendidik PAUD harus memiliki pengetahuan dan wawasan yang luas mengenai berbagai materi kegiatan untuk anak secara luas sehingga akan mampu memberikan jawaban terhadap berbagai pertanyaan dan rasa penasaran anak. Singkatnya guru PAUD itu harus memiliki wawasan yang luas tentang materi kegiatan pembelajaran untuk anak dengan kemampuan menyampaikannya secara sederhana sesuai dengan kemampuan berpikirnya. Anak sering memunculkan pertanyaan yang mungkin tidak pernah kita duga, namun jika guru memiliki wawasan yang cukup luas dan mendalam tentang sesuatu paling tidak guru akan memiliki perbendaharaan wawasan untuk dapat menyederhanakannya sesuai dengan bahasa anak. Sebagai contoh dalam pengembangan aspek agama, bagaimana guru akan menjawab pertanyaan dari anak yang menanyakan tentang bagaimana wujud Tuhan. Pertanyaan anak memungkinkan kita menjadi bingung ketika anak bertanya secara mendalam mengenai bagaimana bentuk fisik Tuhan. Pertanyaan seperti ini sangat mungkin muncul karena kita tahu bahwa anak usia dini berada pada fase/tahap berpikir konkret. Berpikir konkret artinya anak akan memersepsi sesuatu sesuai dengan yang dilihat atau dirasakannya secara nyata. Hal-hal yang di luar kemampuan pancaindranya adalah hal-hal yang bersifat abstrak. Guru yang memiliki pengetahuan dan wawasan yang luas tentunya akan memandang pertanyaan anak seperti itu sebagai sesuatu yang wajar ditanyakan anak. Berpikir konkret pada hakikatnya merupakan langkah awal anak ke arah kemampuannya berpikir abstrak. Nilai-nilai keagamaan

dan ketuhanan ini akan berkembang secara bertahap dan pada suatu saat anak akan sampai pada tahap di mana mereka menyadari dan memahami tentang Tuhannya itu.

5. *Anak bersifat eksploratif dan berjiwa petualang.* Dengan didorong oleh rasa ingin tahu yang kuat, anak lazimnya senang menjelajah, mencoba, dan mempelajari hal-hal baru. Ia senang membongkar pasang alat-alat mainan yang baru dibelinya. Kadang-kadang ia terlibat secara intensif dalam kegiatan memperhatikan, mempermainkan, dan melakukan sesuatu dengan benda-benda yang dimilikinya. Sifat anak ini sebenarnya merupakan fondasi dan modal dasar menjadi manusia yang kreatif dan inovatif. Oleh karena itu guru harus secara kreatif menstimulasi perkembangan anak dengan beragam kegiatan maupun media dan sumber belajar sehingga anak terdorong untuk mengembangkan kemampuannya dan berpikir kreatif, konstruktif dan inovatif. Guru harus menghindarkan dari membuat kegiatan-kegiatan yang monoton dan membuat anak bosan. Pilihan metode pembelajaran yang banyak mengaktifkan anak menjadi salah satu solusi agar anak terfasilitasi sifat eksploratifnya misalnya melalui kegiatan eksperimen, proyek dan karyawisata.
6. *Anak mengekspresikan perilakunya secara relatif spontan.* Perilaku yang ditampilkan anak umumnya relatif asli dan tidak ditutup-tutupi sehingga merefleksikan apa yang ada dalam perasaan dan pikirannya. Ia akan marah kalau ada yang membuatnya jengkel, ia akan menangis kalau ada yang membuatnya sedih, dan ia pun akan memperlihatkan wajah yang ceria kalau ada sesuatu yang

membuatnya bergembira tak peduli di mana dan dengan siapa ia berada.

Anda mungkin pernah menahan rasa marah dan kesal pada saat diperlakukan tidak menyenangkan oleh kawan sendiri. Pada saat itu rasa kesal dan marah ditahan dengan sekuat tenaga karena di hadapan Anda ada seorang guru.

Perilaku seperti itu berbeda dengan perilaku anak. Spontanitas dan pengekspresian sikap apa adanya merupakan hal unik dalam diri anak. Anak sering mengungkapkan celoteh yang mungkin tidak pernah terpikir dan dilakukan oleh gurunya.

7. *Anak senang dan kaya dengan fantasi/daya khayal.* Anak senang dengan hal-hal yang imajinatif/sifatnya berkhayal. Dengan karakteristik ini, anak tidak saja senang terhadap cerita-cerita khayal yang disampaikan oleh orang lain, tetapi ia sendiri juga senang bercerita kepada orang lain. Kadang-kadang ia bahkan dapat bercerita melebihi pengalaman aktualnya/nyata pada usianya atau kadang bertanya tentang hal-hal yang gaib sekalipun.

Coba Anda amati seorang anak yang sedang bermain mobil-mobilan. Ia akan tampak sangat mahir menggerak-gerakkan tangannya seolah-olah dia sedang mengendarai sebuah mobil. Mulutnya mengeluarkan suarasuara tertentu yang meniru suara mobil. Ekspresi wajahnya pun menunjukkan rasa senang pada saat ia berfantasi mengendarai mobilmobilnya itu. Demikianlah, anak memiliki kemampuan berfantasi yang menakjubkan.

8. *Anak masih mudah frustrasi.* Umumnya anak masih mudah kecewa bila menghadapi sesuatu yang tidak

memuaskan. Ia mudah menangis atau marah apabila keinginannya tidak terpenuhi. Kecenderungan perilaku anak seperti ini terkait dengan sifat egosentrisnya yang masih kuat, sifat spontanitasnya yang masih tinggi, serta rasa empatinya yang masih relatif terbatas.

Tiba-tiba Anda menemukan anak yang menangis karena berebut mainan dengan temannya. Perilaku seperti ini sangat wajar terjadi pada anak. Pada saat anak menginginkan sesuatu biasanya pada saat itu juga harus terpenuhi. Sebaliknya, jika tidak terpenuhi anak akan kecewa dan menunjukkan sikap frustrasi. Sikap mudah frustasinya itu bisa ditunjukkan dalam bentuk sikap marah, kesal atau bahkan menangis. Dalam hal melakukan kegiatan pembelajaran, sikap mudah frustrasi anak biasanya ditunjukkan jika mereka menghadapi kesulitan melakukan kegiatan namun guru tidak memberikan bantuan secara memadai.

9. *Anak masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu.* Sesuai dengan perkembangan cara berpikirnya, anak lazimnya belum memiliki rasa pertimbangan yang matang, termasuk berkenaan dengan hal-hal yang membahayakan. Ia kadang-kadang melakukan sesuatu yang membahayakan dirinya dan orang lain.

Sebagai contoh jika anak memotong sesuatu benda dengan menggunakan gunting, sering kali mereka mengguna-kannya kurang hati-hati dan pertimbangan, yang penting bagi mereka bisa memotong benda secepat-cepatnya tanpa memperhatikan bahwa jika kurang hatihati maka gunting tersebut dapat melukai mereka.

Guru perlu memahami betul karakteristik belajar anak tersebut. Peran guru dalam kasus-kasus seperti ini

adalah harus memberikan bimbingan dengan penuh kesabaran. Masih kurangnya pertimbangan anak jangan menjadi pemicu untuk memarahi dan menakut-nakuti anak sehingga potensi keingintahuan anak yang sangat besar dan keberaniannya yang memukau tetap akan dapat kita pelihara dengan baik.

10. *Anak memiliki daya perhatian yang pendek.* Anak lazimnya memiliki daya perhatian yang pendek, kecuali terhadap hal-hal yang secara intrinsik menarik dan menyenangkan. Ia masih sangat sulit untuk duduk dan memperhatikan sesuatu dalam jangka waktu yang lama. Jangan terlalu berharap banyak terhadap anak untuk bertahan lama dalam memperhatikan apa yang dijelaskan guru. Apalagi jika kita menyampaikannya dengan cara yang monoton. Cobalah melakukan berbagai variasi atau improvisasi kegiatan yang membuat anak akan tetap memperhatikan yang kita jelaskan. Sebagai contoh jika guru menjelaskan suatu konsep misalnya tentang pohon, jika anak sudah kurang memperhatikan apa yang di jelaskan kita bisa mengajak anak-anak untuk menyanyikan lagu tentang pohon atau melakukan kegiatan fisik menirukan gerakan pohon yang tertiuup angin. Variasi kegiatan seperti itu akan membuat anak tetap fokus pada apa yang kita jelaskan karena kegiatan-kegiatan tersebut tetap relevan dengan tema atau konsep yang guru sampaikan.

Seorang ahli pendidikan anak, Berg mengatakan sepuluh menit adalah waktu yang wajar bagi anak usia sekitar 5 tahun/usia Taman Kanak-kanak untuk dapat duduk dengan tenang dan memperhatikan sesuatu secara nyaman. Bila guru berupaya untuk menahan anak lebih

lama dari itu maka hal demikian bisa membuatnya merasa gelisah dan tersiksa.

11. *Anak bergairah untuk belajar dan banyak belajar dari pengalaman.* Anak senang melakukan berbagai aktivitas yang menyebabkan terjadinya perubahan tingkah laku pada dirinya. Ia senang mencari tahu tentang berbagai hal, mempraktekkan berbagai kemampuan dan keterampilan, serta mengembangkan konsep dan keterampilan baru. Namun, tidak seperti orang dewasa, anak cenderung banyak belajar dari pengalaman melalui interaksi dengan benda dan/atau orang lain daripada belajar dari simbol dan kata-kata.

Coba Anda perhatikan bagaimana anak-anak dengan sangat antusias melakukan kegiatan yang disediakan oleh guru apalagi jika kegiatan yang dilakukannya itu menarik minat mereka. Kegiatan yang mendorong mereka untuk mengeksplorasi banyak pengalaman tentu saja sangat mereka sukai. Sebagai contoh jika guru membuat kegiatan menerbangkan pesawat dari kertas menggunakan balon anak-anak nampak senang melakukan kegiatan ini dari mulai membentuk pesawatnya terlebih dahulu dari kertas. Setelah selesai, mereka meniup balon dan memasukkannya ke dalam badan pesawat kertas tersebut. Udara yang ada pada balon selanjutnya dikeluarkan dengan membuka ikatan pada balon. Selanjutnya udara yang keluar menekan pesawat kertas untuk bergerak.

Kegiatan yang eksploratif tersebut sangat baik untuk meningkatkan gairah belajar anak. Oleh karena itu kreativitas dan inovasi guru dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran anak harus ditingkatkan terus

sehingga minat dan motivasi belajar anak melalui kegiatan bermain meningkat secara signifikan.

12. *Anak semakin menunjukkan minat terhadap teman.* Anak usia Taman Kanak-kanak semakin berminat terhadap orang lain. Ia mulai menunjukkan kemampuan untuk bekerja sama dan berhubungan dengan teman-temannya. Ia memiliki penguasaan perbendaharaan kata yang cukup untuk berkomunikasi dengan orang lain.

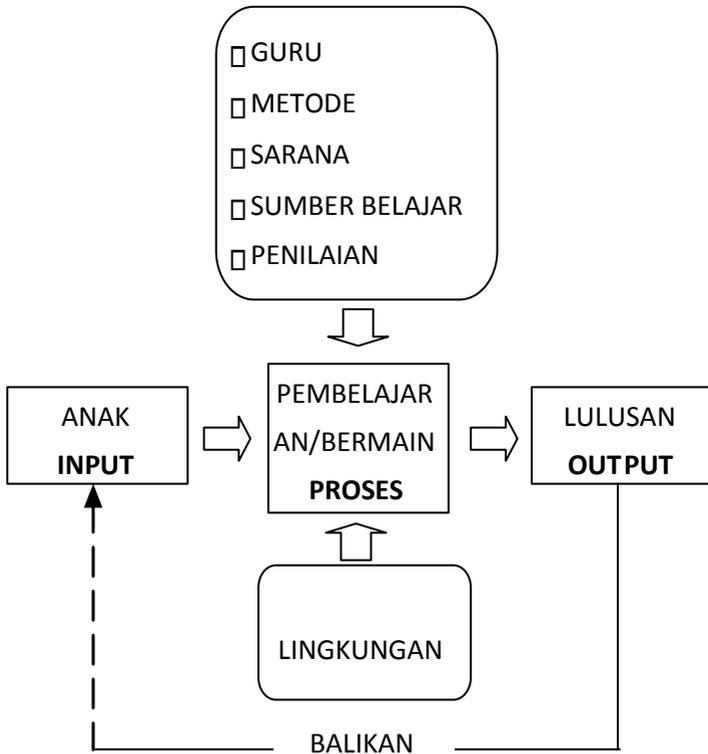
Minat anak usia dini untuk berteman dengan orang lain harus difasilitasi oleh guru dengan merancang dan menyusun kegiatan belajar yang mengondisikan anak untuk belajar bersama, saling membantu, tolong menolong sehingga anak belajar untuk memupuk sikap kebersamaan. Rancangan kegiatan dengan mengelompokkan anak-anak pada suatu kegiatan sangat tepat dilakukan untuk memfasilitasi kecenderungan anak untuk bekerja sama dengan teman-temannya. Penggunaan metode pembelajaran proyek pada anak sangat membantu anak untuk melakukan kegiatan secara bersama-sama dan berkelompok.

Demikianlah uraian mengenai cara belajar anak yang sangat penting diketahui dan dipahami oleh para guru. Kita memahami betul bahwa cara belajar anak sangat berbeda dengan cara belajar orang dewasa. Oleh karena itu cara belajar yang berbeda ini harus menjadi pijakan bagi guru untuk melaksanakan pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan dengan didukung tersedianya media atau sumber belajar lain yang mengundang anak sehingga mereka termotivasi dan antusias dalam melaksanakan kegiatan.

D. Pentingnya Sumber Belajar Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini

Sebelum diuraikan lebih lanjut, tahukah Anda apakah sistem itu? Tepat sekali, sistem adalah sekumpulan komponen di mana antara satu komponen dengan komponen yang lain saling berhubungan, saling ketergantungan, saling mempengaruhi dalam rangka mencapai tujuan. Contoh sederhana sistem itu adalah sebuah sepeda. Sepeda disebut sebagai suatu sistem karena dalam sepeda terdiri dari berbagai komponen yaitu ban, setang, pedal, rantai, jok (tempat duduk, rangka sepeda dan lain-lain. Tiap komponen pada sepeda saling berkaitan satu sama lain. Sepeda akan dapat digunakan dengan baik jika semua komponen ada dan berfungsi dengan baik. Jika ada salah satu komponen sepeda yang tidak berfungsi atau bahkan tidak ada, tentu saja akan mempengaruhi fungsi sepeda tersebut.

Misalnya tidak ada komponen ban, sebagai Apapun sepedanya namun tidak akan dapat digunakan karena tidak ada salah satu komponennya. Ilustrasi sederhana tersebut merupakan gambaran bahwa suatu sistem hanya akan berjalan sebagaimana mestinya jika semua komponennya ada dan berfungsi dengan baik.



Dalam prosesnya antara komponen yang satu dengan yang lain saling membutuhkan, saling berhubungan dan saling ketergantungan serta saling mempengaruhi satu dengan yang lainnya.

Pembelajaran anak usia dini pun pada hakikatnya merupakan suatu sistem yang di dalamnya terdiri dari beberapa komponen atau unsur. Komponen utama sebuah sistem terdiri dari tiga hal yaitu input atau masukan, proses dan output atau keluaran. Dalam sistem pembelajaran anak usia dini komponen inputnya adalah anak, komponen prosesnya adalah kegiatan pembelajaran dan output atau

keluarannya adalah lulusan dari lembaga PAUD. Keseluruhan aspek atau unsur tersebut pada hakikatnya saling berkaitan, saling berhubungan, saling ketergantungan dan saling menerobos dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan.

Dari bagan sederhana tersebut, Anda dapat melihat bahwa kegiatan pembelajaran di lembaga PAUD itu ditunjang oleh beberapa komponen. Komponen pertama adalah anak, yaitu sebagai bahan masukan maksudnya anak sebagai subjek didik yang akan diberikan perlakuan. Selanjutnya, anak masuk dalam tahap proses dalam hal ini kegiatan pembelajaran atau proses pembelajaran. Nah, proses pembelajaran dalam prakteknya didukung oleh komponen atau unsur-unsur pendukung yaitu guru sebagai fasilitator, fasilitas belajar yang digunakan seperti ruang kelas, kursi, meja. Komponen atau unsur lainnya adalah sumber belajar, metode, dan komponen penilaian. Komponen yang lain juga tidak kalah pentingnya adalah komponen lingkungan. Kelengkapan dan berfungsinya berbagai unsur/komponen penunjang proses pembelajaran tersebut akan sangat menentukan kualitas lulusan atau keluaran dari lembaga PAUD.

Sumber belajar sebagai salah satu komponen atau unsur pembelajaran anak usia dini memegang peranan penting dalam rangka terselenggaranya kegiatan pembelajaran yang bermutu, menarik dan bermakna bagi anak. Sumber belajar tersebut menjadi sangat penting, karena ketersediaannya akan menumbuhkan semangat, motivasi, dan minat anak untuk belajar dan mengeksplorasi berbagai sumber informasi secara leluasa dan sesuai dengan minat anak-anak.

Anak usia dini belajar dalam situasi yang holistik/utuh dan terkait dengan kehidupan mereka sehari-hari. Oleh karena itu, guru perlu menggunakan sumber belajar yang relevan dengan karakteristik dan kebutuhan tersebut.

Perlunya sumber belajar yang konkret dan jika memungkinkan bahkan yang sebenarnya disesuaikan dengan tahap perkembangan berpikir anak usia dini yang masih berada pada tahap operasi konkret. Oleh karena itu penyajian sumber belajar yang nyata dan sederhana akan sangat membantu pengembangan kemampuan berpikir anak. Anak akan mudah memahami apa yang disampaikan oleh guru jika menggunakan benda-benda nyata/konkret daripada hanya disampaikan secara lisan/verbal. Dengan demikian, anak diberi kesempatan untuk belajar sesuai dengan taraf perkembangannya.

Ada beberapa pertimbangan mengenai pentingnya sumber belajar dalam pembelajaran anak usia dini, yaitu:

1. *Sumber belajar memberi kesempatan untuk mendapatkan pengetahuan dan memperkaya wawasan anak dengan menggunakan berbagai pilihan sumber belajar seperti buku, alat, nara sumber, metode, lingkungan, dan lain-lain.* Dalam hal ini, sumber belajar memfasilitasi anak untuk menyalurkan keingintahuannya yang kuat dan antusias terhadap banyak hal.

Anak dapat memperoleh pengetahuan melalui buku, yang pada umumnya telah dirancang sesuai dengan kebutuhan anak, sederhana, menarik, atraktif, dan berwarna-warni. Sehubungan dengan kemampuan membaca anak yang masih sangat terbatas, biasanya guru dan orang tua membantu anak untuk membacakan isi buku tersebut.

Buku-buku yang digemari anak di antaranya adalah buku-buku tentang.

Selain melalui buku, anak-anak juga dapat memperoleh pengetahuan, misalnya melalui alat permainan. Alat permainan merupakan sumber belajar yang dirancang secara khusus untuk pembelajaran anak. Prinsip belajar anak adalah bermain. Dengan demikian, bermainnya anak hakikatnya adalah kegiatan belajar. Agar kegiatan bermain ini memberikan rasa senang, kegembiraan dan dapat membantu perkembangan mereka maka harus dilengkapi dan difasilitasi dengan tersedianya beragam jenis alat permainan yang bersifat edukatif atau mengandung nilai-nilai pendidikan bagi anak.

Adakalanya guru dengan sengaja mengundang seseorang yang dianggap ahli atau tokoh untuk datang ke lembaga PAUD, misalnya polisi untuk membantu menjelaskan kepada anak tentang tugas polisi pada saat mengatur lalu lintas di jalan raya. Kegiatan mendatangkan polisi seperti ini sangat menarik dan bermanfaat karena anak dapat bertatap muka secara langsung dan menanyakan hal-hal yang berkenaan dengan kegiatan keseharian polisi, atau bahkan meminta polisi tersebut untuk menunjukkan bagaimana cara dia mengatur lalu lintas kendaraan di jalan raya. Program ini banyak dikenal dengan nama program “Polisi Sahabat Anak”.

Lingkungan sekitar memiliki potensi sebagai sumber informasi dan pengetahuan yang sangat kaya bagi anak. Belajar melalui lingkungan sifatnya lebih langsung sehingga anak akan memperoleh berbagai pengalaman konkret. Di daerah pedesaan, misalnya anak yang ingin mengenal beberapa jenis binatang, seperti kerbau,

kambing, ayam, dan lain-lain dapat langsung melihatnya tanpa harus ke kebun binatang karena binatang-binatang tersebut banyak terdapat di lingkungannya.

2. *Sumber belajar dapat meningkatkan kemampuan anak dalam berbahasa.* Perkembangan kemampuan anak dalam berbahasa sangat berkembang pesat jika difasilitasi dengan berbagai sumber belajar seperti buku-buku bergambar, menghadirkan nara sumber, menggunakan radio, cerita dari guru, beragam alat permainan edukatif untuk perkembangan bahasa, dan sumber-sumber lainnya. Tersedianya buku-buku bergambar tentu saja akan merangsang keingintahuan anak terhadap isi buku-buku tersebut. Ketika rasa keingintahuannya itu muncul maka dia pun akan bertanya pada guru tentang isi buku. Kemauan dan keberanian anak untuk bertanya pada guru tentang sesuatu yang ingin diketahuinya merupakan salah satu indikator kemampuan berbahasa anak.

Kehadiran nara sumber di kelas pun dapat membantu perkembangan bahasa anak. Mereka akan menanyakan beragam hal yang ingin diketahuinya dari nara sumber yang hadir, bahkan mereka pun tak akan segan-segan mengomentari apa yang dijelaskan oleh para nara sumber. Oleh karena itu agar anak-anak memperoleh penjelasan dan informasi yang tepat dari para nara sumber, sebaiknya guru memilih dan menghubungi para nara sumber yang kompeten dan memahami perkembangan anak.

3. *Sumber belajar dapat membantu mengenalkan anak pada lingkungan dan juga mengajar anak mengenal kekuatan maupun kelemahan dirinya.* Penggunaan alat permainan sebagai sumber belajar dapat memotivasi anak untuk

melakukan kegiatan dan menggunakan semua pancaindranya secara aktif.

Lingkungan di sekitar anak merupakan sumber belajar potensial untuk meningkatkan perkembangan dan kemampuan anak. Kebun sekolah atau kebun di sekitar sekolah jika dimanfaatkan dalam pembelajaran anak akan memfasilitasi mereka hal-hal nyata yang jika hanya dijelaskan di kelas pemahaman anak terhadap suatu konsep sangat terbatas namun dengan menemukannya langsung di lingkungan yang sebenarnya. Pemahaman anak terhadap konsep tertentu berkembang dengan lebih baik. Sebagai contoh guru menjelaskan tentang konsep bagian-bagian pohon yang dijelaskan melalui gambar. Dengan dijelaskan melalui gambar anak menjadi tahu bahwa bagian-bagian pohon itu terdiri dari akar, batang, dahan, ranting, daun dan bunga, namun itu sebatas tahu gambarnya tanpa tahu bagaimana bentuk asli dan ciri khas masing-masing bagian pohon tersebut.

Dengan memanfaatkan lingkungan berarti guru memberikan kesempatan kepada anak dengan mengeksplorasi konsep bagian-bagian pohon buku hanya sebatas menyebutkan bagian-bagian pohon tersebut, namun lebih dari itu merekakan tahu bagaimana bentuk asli daun, batang pohon, dahan, termasuk juga tekstur bagian-bagian pohon tersebut.

4. *Sumber belajar dapat menumbuhkan motivasi belajar anak sehingga perhatian anak meningkat.* Sumber belajar yang beragam dan bervariasi akan menimbulkan rasa ketertarikan anak terhadap materi yang akan disampaikan guru. Anak-anak dapat memilih sumber belajar mana yang paling cocok bagi dirinya sesuai dengan kecenderungan

minat dan gaya belajar masing-masing. Suasana pembelajaran akan terasa lebih dinamis mengingat siswa memiliki semangat yang begitu tinggi untuk belajar. Jika anak dihadapkan pada sumber-sumber informasi yang beragam, variatif, penuh warna tentu saja mereka akan lebih semangat dalam mempelajarinya. Anak biasanya tidak dapat terlalu lama dalam melakukan suatu kegiatan melainkan cepat berpindah dari satu kegiatan ke kegiatan yang lainnya. Oleh karena itu tersedia berbagai pilihan sumber belajar sangat cocok dan relevan dengan karakter anak tersebut.

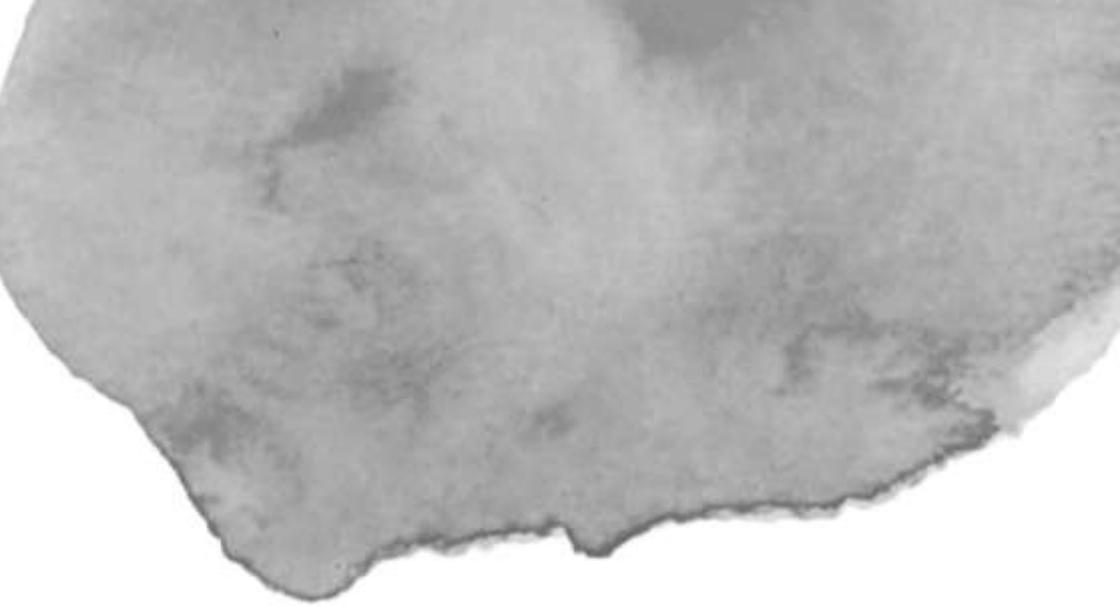
5. *Sumber belajar memungkinkan anak untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik.* Pemanfaatan sumber belajar yang beragam dapat meningkatkan pemahaman anak secara lebih baik. Hal tersebut dikarenakan materi untuk anak disampaikan secara lebih jelas dan aktual. Dalam prakteknya pembelajaran anak usia dini dengan memanfaatkan sumber belajar yang beragam memberi kesempatan kepada anak untuk menunjukkan dan mengekspresikan berbagai kemampuan dan kebolehannya sebagai manfaat dari terstimulasinya kemampuan anak secara lengkap dan tepat.

Jika tujuan perkembangan anak yang ingin dicapai misalnya anak dapat menyebutkan angka 1-10 hanya dengan cara anak mendengarkan ucapan dari guru, hasil perkembangannya tentu akan berbeda ketika guru menggunakan media gambar yang dibuat dengan menggunakan warna-warna tertentu. Digunakannya gambar akan lebih memudahkan anak memahami konsep angka yang dijelaskan gurunya sehingga mereka tidak kesulitan untuk memahami konsep tersebut. Hal demikian

menunjukkan bahwa dengan menggunakan beragam sumber belajar membantu anak memahami suatu konsep dengan mudah dan hasil perkembangan tercapai secara optimal.

6. *Sumber belajar mendukung siswa untuk lebih banyak melakukan kegiatan belajar, yaitu selain mendengarkan uraian dari guru, tetapi juga mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.* Terbatasnya sumber belajar dalam pembelajaran anak sering menyebabkan anak tidak terfasilitasi perkembangan dan minatnya secara memadai. Hal tersebut dapat dipahami karena bagaimana anak akan bisa berkreasi sementara sumber belajar yang tersedia bagi mereka sangat terbatas.

Jika guru menjelaskan tema tentang metamorfosis kupu-kupu misalnya guru hanya menjelaskan tema tersebut dengan gambar. Anak hanya diminta untuk duduk mendengarkan apa-apa yang dijelaskan guru tentang tema tersebut, tentu saja tidak banyak aktivitas dan pengalaman belajar yang anak peroleh. Namun berbeda jika guru selain menjelaskan melalui gambar tapi juga memberi kesempatan kepada anak untuk mengamati bagian-bagian kupu-kupu, membuat kepompong dari kapas, dan lain sebagainya. Fasilitasi kegiatan dan sumber belajar yang beragam akan mendorong anak melakukan kegiatan belajar yang sangat5 beragam dan bermakna bagi mereka. Tentu saja suasana yang terbangun dalam pembelajarannya pun menyenangkan. Kondisi seperti itu sangat mendukung munculnya kreativitas dan karya-karya anak yang sangat luar biasa dan bersifat alamiah.



BAB IV

KONSEP DASAR PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI

A. Proses Pembelajaran Anak Usia Dini

Pembelajaran berasal dari kata belajar, yaitu suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengukuhkan kepribadian. Melalui pembelajaran ini harapannya ilmu akan bertambah, keterampilan meningkat, dan dapat membentuk akhlak mulia. Pendapat lain menyebutkan bahwa pembelajaran adalah suatu kegiatan yang berupaya membelajarkan siswa secara terintegrasi dengan memperhitungkan faktor lingkungan belajar, karakteristik siswa, karakteristik bidang studi serta berbagai strategi pembelajaran baik penyampaian, pengelolaan, maupun pengorganisasian pembelajaran. Dalam UU No. 20

Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa pembelajaran ialah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Adapun anak usia dini dapat diartikan sebagai anak yang berada pada masa usia 0-6 atau 0-8 tahun. Jadi pembelajaran anak usia dini ialah proses pembelajaran yang ditujukan untuk anak usia 0-6 atau 0-8 tahun. Pembelajaran ini dimaksudkan supaya anak usia dini dapat memperoleh ilmu pengetahuan dan dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya dengan optimal. dengan pembelajaran pula, diharapkan dapat terjadi perubahan perilaku peserta didik anak usia dini menjadi lebih baik.

Sebelum melakukan proses pembelajaran seorang pendidik diwajibkan membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Tanpa adanya rencana pelaksanaan pembelajaran akan berjalan tidak terarah dan akan meluas ke mana-mana sehingga sulit untuk dipahami peserta didik dan akhirnya tujuan pembelajaran pun tidak dapat tercapai dengan baik. Dalam menyusun RPP perlu diperhatikan prinsip-prinsip sebagai berikut:

1. Kompetensi yang dirumuskan dalam RPP harus jelas, semakin konkret kompetensi semakin mudah diamati, dan semakin tepat kegiatan-kegiatan yang harus dilakukan untuk membentuk kompetensi tersebut.
2. RPP harus sederhana dan fleksibel, serta dapat dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran, dan pembentukan kompetensi peserta didik.
3. Kegiatan yang disusun dan dikembangkan dalam RPP harus menunjang dan sesuai dengan kompetensi dasar yang akan diwujudkan.

4. RPP yang dikembangkan harus utuh dan menyeluruh, serta jelas pencapaiannya.
5. Harus ada koordinasi antar komponen pelaksana program di sekolah, terutama apabila pembelajaran dilaksanakan secara tim (*team teaching*) atau dilaksanakan di luar kelas, agar tidak mengganggu jam-jam pelajaran yang lain.

Selain itu dalam penyusunan RPP harus mengacu pada kurikulum yang ada, seperti standar kompetensi dan kompetensi dasar sebagai rujukan dalam pembuatan RPP, ada empat hal yang perlu diperhatikan, yaitu:

1. Standar Kompetensi Lulusan (SKL), hal ini digunakan sebagai rujukan dalam merumuskan tujuan pembelajaran serta evaluasi hasil belajar dan pembelajaran yang dicapai siswa.
2. Standar isi hal ini digunakan sebagai rujukan dalam merumuskan ruang lingkup serta kedalaman materi yang akan dibahas dalam kegiatan belajar dan embelajaran yang sedang dirancang.
3. Standar sarana, hal ini digunakan untuk merumuskan teknologi pendidikan yang digunakan dalam belajar dan pembelajaran termasuk peralatan media dan peralatan praktik.
4. Standar proses, hala ini dijadikan rujukan dalam merancang model dan dan metode yang melibatkan siswa dalam kegiatan yang akan dilaksanakan oleh siswa dalam pembelajaran.

Selain melakukan perencanaan pembelajaran, seorang pendidik harus menyiapkan kelas untuk kegiatan pembelajaran dengan baik. Berikut model-model pembentukan kelas:

1. Bentuk U

Kelebihan bentuk ini setiap siswa dapat memperhatikan dan menyimak materi pembelajaran yang dibwakan atau disampaikan oleh guru, seperti memutar film atau mendengarkan penjelasan guru.

2. Bentuk Kelompok

Bentuk ini sangat baik bila diterapkan untuk pembelajaran yang sifatnya diskusi atau menyelesaikan masalah dengan cara pembagian kelompok. Kelebihan bentuk ini adalah peserta didik dalam satu kelompok dapat saling berinteraksi lebih dekat dan dapat memupuk rasa kerja sama.

3. Bentuk Melingkar

Bentuk ini memberikan kedekatan antara siswa yang satu dengan yang lain. Bentuk kelas melingkar sangat cocok digunakan dalam pembelajaran bercerita dan bernyanyi.

4. Bentuk Konferensi

Bentuk konferensi merupakan pembentukan kelas seperti bentuk melingkar, akan tetapi bentuk ini di tengah-tengahnya terdapat meja yang digunakan untuk menulis. Selain itu, melingkarnya juga tidak sempurna karena harus menyesuaikan dengan bentuk meja belajar.

5. Bentuk Klasikal

Bentuk klasikal adalah pembentukan kelas secara tradisional yang bisa diterapkan di sekolah-sekolah pada umumnya. Bentuk kelas seperti ini bisa digunakan untuk jumlah siswa yang sangat banyak sehingga perlu membutuhkan ruang yang cukup luas dan ditata

sedemikian rupa. Meskipun untuk pembelajaran kurang begitu efektif untuk mengaktifkan peserta didik.

6. Bentuk Acak

Bentuk acak ialah pembentukan kelas dengan cara tidak teratur. Artinya, peserta didik dapat memilih dan menentukan duduknya masing-masing. Pembentukan kelas ini biasanya digunakan pada siswa yang melakukan pembelajaran melalui bermain. Di mana anak melakukan permainannya di situlah tempat ia melangsungkan pembelajaran, seperti di taman, di halaman maupun ruang sekolah.

B. Tujuan dan Fungsi Pembelajaran Anak Usia Dini

Secara umum, tujuan pendidikan anak usia dini adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Pendidikan anak pun bisa dimaknai sebagai usaha mengoptimalkan potensi-potensi luar biasa anak yang bisa dibingkai dalam pendidikan, pembinaan terpadu, maupun pendampingan.

1. Fungsi PAUD

Fungsi pendidikan anak usia dini secara umum adalah :
Mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin pada anak

Mengenalkan anak pada dunia sekitar

Menumbuhkan sikap dan perilaku yang baik

Mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan bersosialisasi

Mengembangkan keterampilan, kreativitas, dan kemampuan yang dimiliki anak

Menyiapkan anak untuk memasuki pendidikan selanjutnya.

2. Jenis Pelayanan PAUD

Dibanding dengan perkembangan model dan jenis PAUD di berbagai negara maju dan berkembang lainnya, PAUD di Indonesia memiliki keunikan khusus yang agak berbeda dengan di luar negeri. Karena di luar negeri PAUD pada umumnya hanya dibedakan menjadi 2 (dua) macam yaitu Kindergarden atau Play Group dan Day Care, sedang di Indonesia menjadi 4 (empat) macam yaitu :

Taman Kanak-Kanak (Kindergarten)

Kelompok Bermain (Play Group)

Taman Penitipan Anak (Day Care)

PAUD sejenis (Similar with Play Group)

3. Sistem Penyelenggaraan PAUD

Penyelenggaraan PAUD di negara lain semata-mata hanya menstimulasi kecerdasan anak secara komprehensif dan pengasuhan terhadap anak, karena aspek kecerdasan yang dikembangkan hanya meliputi kecerdasan intelektual, emosional, estetika, dan social serta pengasuhan. Sedang di Indonesia potensi kecerdasan tersebut diberikan juga pendidikan untuk mengembangkan potensi kecerdasan spiritual yang dilaksanakan melalui pendekatan olah pikir, olah rasa, dan olah raga. Di samping itu, juga diberikan pengetahuan dan pembinaan terhadap kondisi kesehatan dan gizi peserta didik. Oleh karena itu, penyelenggaraan PAUD di Indonesia disebut penyelenggaraan PAUD

C. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Anak Usia Dini

1. Bermain Sambil Belajar atau Belajar Seraya Bermain

- a. Bermain merupakan kegiatan yang paling diminati anak. Saat bermain anak melatih otot besar dan kecil, melatih keterampilan berbahasa, menambah pengetahuan, melatih cara mengatasi masalah, mengelola emosi, bersosialisasi, mengenal matematika, sains, dan banyak hal lainnya.
- b. Bermain bagi anak juga sebagai pelepasan energi, rekreasi, dan emosi. Dalam keadaan yang nyaman semua syaraf otak dalam keadaan rileks sehingga memudahkan menyerap berbagai pengetahuan dan membangun pengalaman positif.
- c. Kegiatan pembelajaran melalui bermain mempersiapkan anak menjadi anak yang senang belajar.

2. Berorientasi pada Kebutuhan Anak

Anak sebagai pusat pembelajaran. Seluruh kegiatan pembelajaran di rencanakan dan dilaksanakan untuk mengembangkan potensi anak. Dilakukan dengan memenuhi kebutuhan fisik dan psikis anak. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan cara yang menyenangkan sesuai dengan cara berpikir dan perkembangan kognitif anak. Pembelajaran PAUD bukan berorientasi pada keinginan lembaga/guru/orang tua.

3. Stimulasi Terpadu

Anak memiliki aspek moral, sosial, emosional, fisik, kognitif, bahasa, dan seni. Kebutuhan anak juga mencakup kesehatan, kenyamanan, pengasuhan, gizi, pendidikan, dan perlindungan. Pendidikan Anak Usia Dini memandang anak sebagai individu utuh, karenanya program layanan

PAUD dilakukan secara menyeluruh dan terpadu. Untuk memenuhi stimulasi yang menyeluruh dan terpadu, maka penyelenggaraan PAUD harus bekerjasama dengan layanan kesehatan, gizi, dan pendidikan orang tua. Dengan kata lain layanan PAUD Holistik Integratif menjadi keharusan yang dipenuhi dalam layanan PAUD.

4. Berorientasi pada Perkembangan Anak

Setiap anak memiliki kecepatan dan irama perkembangan yang berbeda, namun demikian pada umumnya memiliki tahapan perkembangan yang sama. Pembelajaran PAUD, pendidik perlu memberikan kegiatan yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak, dan memberi dukungan sesuai dengan perkembangan masing-masing anak. Untuk itulah pentingnya pendidik memahami tahapan perkembangan anak.

5. Lingkungan Kondusif

- 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 baik dengan pendidik maupun dengan temannya.
- d. Lingkungan belajar hendaknya 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
 - a. Kegiatan pembelajaran dirancang dengan menggunakan pendekatan tematik.
 - b. Tema sebagai wadah mengenalkan berbagai konsep untuk mengenal dirinya dan lingkungan sekitarnya.

7. Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAKEM)

Proses pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, efektif, dan menyenangkan dapat dilakukan oleh anak yang disiapkan oleh pendidik melalui kegiatan-kegiatan yang menarik, menyenangkan untuk membangkitkan rasa ingin tahu anak, memotivasi anak untuk berpikir kritis, dan menemukan hal-hal baru. Pengelolaan pembelajaran hendaknya dilakukan secara demokratis, mengingat anak merupakan subjek dalam proses pembelajaran.

8. 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.

D. Mengoptimalkan Lingkungan Pendidikan Anak Usia Dini

Peran guru sebagai fasilitator dalam pelaksanaan pendidikan untuk anak usia dini harus mampu memberikan kemudahan kepada anak untuk mempelajari berbagai hal yang terdapat dalam lingkungannya.

Seperti kita ketahui bahwa anak usia dini memiliki rasa ingin tahu dan sikap antusias yang kuat terhadap segala sesuatu serta memiliki sikap berpetualang serta minat yang kuat untuk mengobservasi lingkungan. Ia memiliki sikap petualang yang kuat. Pengenalan terhadap lingkungan di sekitarnya merupakan pengalaman yang positif untuk mengembangkan minat keilmuan anak usia dini.

Pada bab ini akan dikaji beberapa hal yang berkaitan dengan pentingnya pemanfaatan sumber belajar lingkungan untuk anak usia dini yang diawali dengan pembahasan mengenai pengertian lingkungan itu sendiri, dilanjutkan dengan penjelasan tentang nilai-nilai lingkungan, jenis lingkungan, teknik menggunakan lingkungan dan prosedur pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar untuk anak usia dini.

1. Pengertian Lingkungan Sebagai Sumber Belajar

Sebagai makhluk hidup, anak selain berinteraksi dengan orang atau manusia lain juga berinteraksi dengan sejumlah makhluk hidup lainnya dan benda-benda mati. Makhluk hidup tersebut antara lain adalah berbagai tumbuhan dan hewan, sedangkan benda-benda mati antara lain udara, air, dan tanah. Manusia merupakan salah satu anggota di dalam lingkungan hidup yang berperan penting dalam kelangsungan jalinan hubungan yang terdapat dalam sistem tersebut.

Dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia (KUBI) lingkungan diartikan sebagai bulatan yang melingkungi (melingkari). Pengertian lainnya yaitu sekalian yang terlingkung di suatu daerah. Dalam kamus Bahasa Inggris peristilahan lingkungan ini cukup beragam diantaranya ada istilah circle, area, surroundings, sphere, domain, range, dan environment, yang artinya kurang lebih berkaitan dengan keadaan atau segala sesuatu yang ada di sekitar atau sekeliling.

Dalam literatur lain disebutkan bahwa lingkungan itu merupakan kesatuan ruang dengan semua benda dan keadaan makhluk hidup termasuk di dalamnya manusia dan perilakunya serta makhluk hidup lainnya. Lingkungan itu terdiri dari unsur-unsur biotik (makhluk hidup), abiotik (benda mati) dan budaya manusia.

Memanfaatkan lingkungan sekitar dengan membawa anak-anak untuk mengamati lingkungan akan menambah keseimbangan dalam kegiatan belajar. Artinya belajar tidak hanya terjadi di ruangan kelas namun juga di luar ruangan kelas dalam hal ini lingkungan sebagai sumber belajar yang sangat berpengaruh terhadap perkembangan fisik, keterampilan sosial, dan budaya, perkembangan emosional serta intelektual.

2. Perkembangan Fisik

Lingkungan sangat berperan dalam merangsang pertumbuhan fisik anak, untuk mengembangkan otot-ototnya. Anak memiliki kesempatan yang alami untuk berlari-lari, melompat, berkejar-kejaran dengan temannya dan menggerakkan tubuhnya dengan cara-cara yang tidak terbatas. Kegiatan ini sangat alami dan sangat bermanfaat dalam mengembangkan aspek fisik anak.

Dengan pemanfaatan lingkungan sebagai sumber beajarnya, anak-anak menjadi tahu bagaimana tubuh mereka bekerja dan merasakan bagaimana rasanya pada saat mereka memanjat pohon tertentu, berayun-ayun, merangkak melalui sebuah terowongan atau berguling di dedaunan.

3. Perkembangan aspek keterampilan sosial

Lingkungan secara alami mendorong anak untuk berinteraksi dengan anak-anak yang lain bahkan dengan orang-orang dewasa. Pada saat anak mengamati objek-objek tertentu yang ada di lingkungan pasti dia ingin menceritakan hasil penemuannya dengan yang lain. Supaya penemuannya diketahui oleh teman-temnannya anak tersebut mencoba mendekati anak yang lain sehingga terjadilah proses interaksi/hubungan yang harmonis.

Anak-anak dapat membangun keterampilan sosialnya ketika mereka membuat perjanjian dengan teman-temannya untuk bergantian dalam menggunakan alat-alat tertentu pada saat mereka memainkan objek-objek yang ada di lingkungan tertentu. Melalui kegiatan seperti ini anak berteman dan saling menikmati suasana yang santai dan menyenangkan.

4. Perkembangan aspek emosi

Lingkungan pada umumnya memberikan tantangan untuk dilalui oleh anak-anak. Pemanfaatannya akan memungkinkan anak untuk mengembangkan rasa percaya diri yang positif. Misalnya bila anak diajak ke sebuah taman yang terdapat beberapa pohon yang memungkinkan untuk mereka panjat. Dengan memanjat pohon tersebut anak mengembangkan aspek keberaniannya sebagai bagian dari pengembangan aspek emosinya.

Rasa percaya diri yang dimiliki oleh anak terhadap dirinya sendiri dan orang lain dikembangkan melalui pengalaman hidup yang nyata. Lingkungan sendiri menyediakan fasilitas bagi anak untuk mendapatkan pengalaman hidup yang nyata.

5. Perkembangan intelektual

Anak-anak belajar melalui interaksi langsung dengan benda-benda atau ide-ide. Lingkungan menawarkan kepada guru kesempatan untuk menguatkan kembali konsep-konsep seperti warna, angka, bentuk dan ukuran.

Memanfaatkan lingkungan pada dasarnya adalah menjelaskan konsep-konsep tertentu secara alami. Konsep warna yang diketahui dan dipahami anak di dalam kelas tentunya akan semakin nyata apabila guru mengarahkan anak-anak untuk melihat konsep warna secara nyata yang ada pada lingkungan sekitar.

Demikian beberapa hal yang berkaitan dengan dampak pemanfaatan lingkungan terhadap aspek-aspek perkembangan anak. Namun guru juga harus memiliki pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan dalam mengembangkan pembelajaran anak dengan memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajarnya. Adapun sumber belajar itu antara lain :

a. Mengamati apa yang menarik bagi anak

Biasanya anak serius jika menemukan sesuatu yang sangat menarik baginya. Bila guru melihat hal ini berilah bimbingan kepada anak dengan cara menayakan apa yang sedang diamatinya.

Manfaat yang bisa diambil dari kegiatan ini adalah anak dapat mengembangkan kemampuan intelektualnya dengan mengetahui berbagai benda yang diamatinya.

Selain itu juga anak akan dapat mengembangkan ketrampilan sosialnya yaitu dengan mengembangkan kemampuannya dengan berinteraksi dengan orang dewasa dalam hal ini guru.

Upaya guru dengan mengamati apa yang menarik bagi anak juga akan dapat mengembangkan emosi anak misalnya pada saat anak mengungkapkan hal-hal yang menarik baginya, dia menunjukkan ekspresi yang serius dan pandangan mata yang tajam. Kemampuan berbahasa anak juga akan semakin meningkat jika guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang sifatnya mengungkapkan berbahasa anak, kosa katanya akan berkembang.

- b. Perhatikan dan gunakan saat yang tepat untuk mengajar

Memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar sebenarnya memberikan berbagai alternatif pendekatan dalam membelajarkan anak. Hal tersebut disebabkan alternatif dan pilihan sumber belajarnya sangat banyak. Dengan memanfaatkan lingkungan kegiatan belajar akan lebih berpusat pada anak.

- c. Tanyalah anak dengan menggunakan pertanyaan-pertanyaan terbuka.

Memberikan pertanyaan kepada anak-anak mendorong mereka untuk menjelaskan mengenai berbagai hal yang mereka alami dan mereka lihat. Pertanyaan yang bersifat terbuka akan memacu anak untuk mengungkap berbagai hal yang diamatinya secara bebas sesuai dengan kemampuan berbahasanya.

6. Jenis-Jenis Lingkungan Sebagai Sumber Belajar

Pada dasarnya semua jenis lingkungan yang ada di sekitar anak dapat dimanfaatkan untuk mengoptimalkan kegiatan pendidikan untuk anak usia dini sepanjang relevan dengan kompetensi dasar dan hasil belajar yang bisa berupa lingkungan alam atau lingkungan fisik, lingkungan sosial dan lingkungan budaya atau buatan.

a. Lingkungan alam

Lingkungan alam atau lingkungan fisik adalah segala sesuatu yang sifatnya alamiah, seperti sumber daya alam (air, hutan, tanah, batu-batuan), tumbuh-tumbuhan dan hewan (flora dan fauna), sungai, iklim, suhu, dan sebagainya. Lingkungan alam sifatnya relatif menetap, oleh karena itu jenis lingkungan ini akan lebih mudah dikenal dan dipelajari oleh anak. Sesuai dengan kemampuannya, anak dapat mengamati perubahan-perubahan yang terjadi dan dialami dalam kehidupan sehari-hari, termasuk juga proses terjadinya.

Dengan mempelajari lingkungan alam ini diharapkan anak akan lebih memahami gejala-gejala alam yang terjadi dalam kehidupannya sehari-hari, lebih dari itu diharapkan juga dapat menumbuhkan kesadaran sejak awal untuk mencintai alam, dan mungkin juga anak bisa turut berpartisipasi untuk menjaga dan memelihara lingkungan alam.

b. Lingkungan sosial

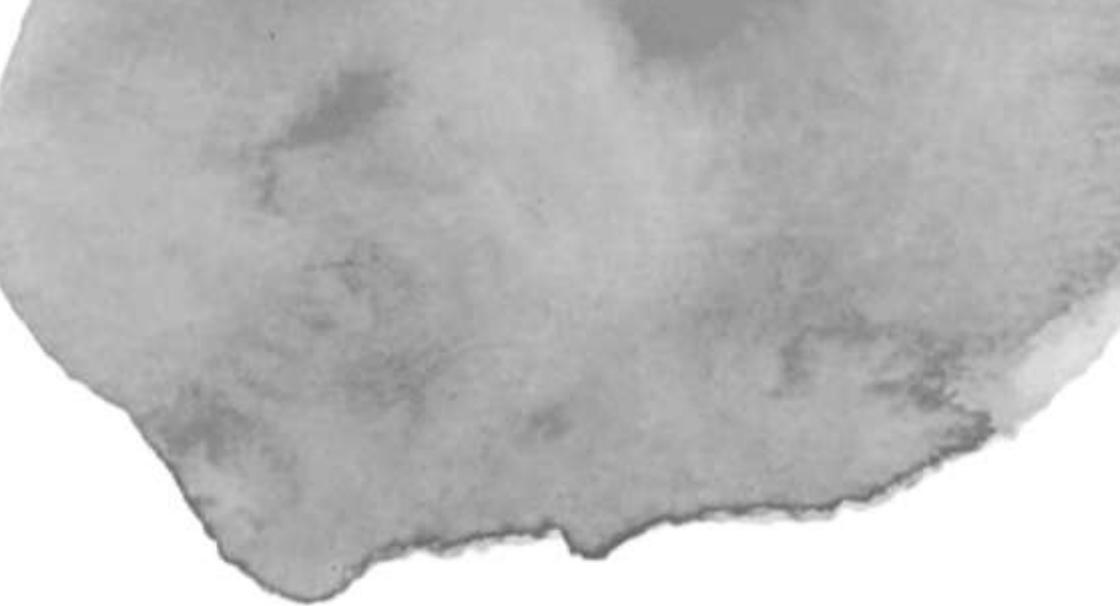
Selain lingkungan alam sebagaimana telah diuraikan di atas jenis lingkungan lain yang kaya akan informasi bagi anak usia dini yaitu lingkungan sosial. Hal-hal yang bisa dipelajari oleh anak usia dini

dalam kaitannya dengan pemanfaatan lingkungan sosial sebagai sumber belajar ini misalnya:

- 1) Mengenal adat istiadat dan kebiasaan penduduk setempat di mana anak tinggal.
- 2) mengenal jenis-jenis mata pencaharian penduduk di sekitar tempat tinggal dan sekolah.
- 3) Mengenal organisasi-organisasi sosial yang ada di masyarakat sekitar tempat tinggal dan sekolah.
- 4) Mengenal kehidupan beragama yang dianut oleh penduduk sekitar tempat tinggal dan sekolah.
- 5) Mengenal kebudayaan termasuk kesenian yang ada di sekitar tempat tinggal dan sekolah.
- 6) Mengenal struktur pemerintahan setempat seperti RT, RW, desa atau kelurahan dan kecamatan.

c. Lingkungan budaya

Di samping lingkungan budaya dan lingkungan alam yang sifatnya alami, ada juga yang disebut lingkungan budaya atau buatan yakni lingkungan yang sengaja diciptakan atau dibangun manusia untuk tujuan-tujuan tertentu yang bermanfaat bagi kehidupan manusia. Anak dapat mempelajari lingkungan buatan dari berbagai aspek seperti prosesnya, pemanfaatannya, fungsinya, pemeliharaannya, daya dukungnya, serta aspek lain yang berkenan dengan pembangunan dan kepentingan manusia dan masyarakat pada umumnya. Agar penggunaan lingkungan ini efektif perlu disesuaikan dengan rencana kegiatan atau program yang ada. Dengan begitu, maka lingkungan ini dapat memperkaya dan memperjelas bahan ajar yang dipelajari dan bisa dijadikan sebagai laboratorium belajar anak.



BAB V

KARAKTERISTIK

PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

A. Pandangan Tentang Anak Usia Dini

Anak merupakan individu yang sedang menjalani proses dalam pertumbuhan dan perkembangannya. Proses ini yang kemudian menentukan bagaimana anak menjalani kehidupan dewasa selanjutnya. Anak adalah keturunan yang kedua setelah ibu bapak atau manusia yang masih kecil. Berkisar usia 3 sampai 6 tahun (Hadi Subrata, 1988: 69). Ki Hajar Dewantara (1962: 20) menyatakan bahwa anak sebagai kodrat alam memiliki pembawaan masing-masing dan sebagai individu yang memiliki potensi untuk menemukan pengetahuan, secara tidak langsung akan memberikan

peluang agar potensi yang dimiliki anak dapat berkembang secara optimal.

Sepanjang sejarah pun para ahli mempunyai pandangan yang beragam tentang anak. Ada tiga pandangan filosofis dari Eropa yang berpengaruh dalam istilah menggambarkan anak-anak :

1. Pada abad pertengahan, pandangan dosa asal (*original sin view*) yang secara khusus muncul selama abad pertengahan. Anak-anak dipandang lahir ke dunia ini sebagai makhluk jahat. Tujuan dari merawat anak adalah memberikan penyelamatan, menghapus dosa dari kehidupan si anak.
2. Mendekati akhir abad ke-17, pandangan tabularasa dicetuskan oleh ahli filosofi Inggris John Lock. Ia membantah bahwa anak-anak tidak buruk sejak lahir, melainkan seperti “papan kosong”. Lock percaya bahwa pengalaman masa kanak-kanak sangat menentukan karakteristik seseorang ketika dewasa. Ia menyarankan para orang tua untuk menghabiskan waktu bersama anak-anak mereka dan membantu mereka menjadi anggota masyarakat yang berguna.
3. Pada abad ke-18, pandangan kebaikan alami (*innate goodness view*) ditawarkan oleh ahli filosofi Prancis kelahiran Swiss Jean-Jacques Rousseau. Ia menekankan bahwa anak-anak pada dasarnya baik. karena anak-anak pada dasarnya baik, maka mereka seharusnya diizinkan tumbuh secara alami dengan seminimal mungkin pengawasan atau batasan dari orang tua.

B. Teori Perkembangan Anak Usia Dini

Keragaman teori perkembangan dapat dilihat dari pemikiran berbagai sudut pandang para ahli. Ada lima perspektif teoritis utama dalam perkembangan, yaitu psikoanalisis, kognitif, perilaku dan sosio-kognitif, etologi, dan ekologis. Pendekatan teoritis tersebut sama-sama meneliti tiga proses utama dalam perkembangan anak di tingkat yang berbeda-beda, yaitu biologis, didaktis dan psikologis.

1. Teori Psikoanalisis

Teori psikoanalisis menggambarkan perkembangan sebagai sesuatu yang biasanya tidak disadari (di luar kesadaran) dan diwarnai oleh emosi. Ahli teori psikoanalisis percaya bahwa perilaku hanyalah sebuah karakteristik permukaan dan bahwa pemahaman yang sebenarnya mengenai perkembangan hanya didapat dengan menganalisis makna simbolis perilaku dan kerja pikiran yang dalam. Ahli psikoanalisis juga menekankan bahwa pengalaman dini dengan orang tua secara signifikan membentuk perkembangan. Karakteristik ini ditekankan dalam teori psikoanalisis dari Sigmund Freud.

Sigmund Freud memandang manusia sebagai makhluk biologis yang kompleks, baik dalam hal sosial, emosional dan juga sebagai suatu organisme yang dapat berpikir. Di dalam terminologinya mengatakan bahwa anak-anak bergerak melalui langkah-langkah yang berbeda dengan tujuan untuk mencari kepuasan yang berasal dari sumber berbeda, di mana mereka juga harus berusaha menyeimbangkan keadaan tersebut dengan harapan orang tua. Konflik yang timbul antara kebutuhan akan kepuasan dan penindasan dapat berguna untuk memuaskan dan juga

menciptakan ketertarikan. Kebanyakan orang belajar untuk mengendalikan perasaan mereka dan juga berusaha agar dapat diterima dalam lingkungan sosial serta untuk mengintegrasikan diri mereka.

2. Teori Kognitif

Teori kognitif meyakini bahwa pembelajaran terjadi saat anak berusaha memahami dunia di sekeliling mereka, anak membangun pemahaman mereka sendiri terhadap dunia sekitar dan pembelajaran menjadi proses interaktif yang melibatkan teman sebaya, orang dewasa dan lingkungan. Setiap anak membangun pengetahuan mereka sendiri berkat pengalaman-pengalaman dan interaksi aktif dengan lingkungan sekitar dan budaya di mana mereka berada melalui bermain. Piaget sebagai tokoh aliran ini menganggap bahwa perkembangan kognitif terjadi ketika anak sudah membangun pengetahuan melalui eksplorasi aktif dan penyelidikan pada lingkungan fisik dan sosial di lingkungan sekitar. Piaget percaya bahwa kita beradaptasi dalam dua cara, yaitu asimilasi dan akomodasi. Asimilasi terjadi saat anak menggabungkan informasi ke dalam pengetahuan yang telah mereka miliki. Akomodasi terjadi bila anak menyesuaikan pengetahuan mereka agar cocok dengan informasi dan pengalaman baru. Sedangkan Lev Vygotsky berpendapat bahwa pengetahuan tidak diperoleh dengan cara dialihkan dari orang lain, melainkan merupakan sesuatu yang dibangun dan diciptakan oleh anak. Vygotsky yakin bahwa belajar merupakan suatu proses yang tidak dapat dipaksa dari luar karena anak adalah pembelajar aktif dan memiliki struktur psikologis yang mengendalikan perilaku belajarnya.

3. Teori Perilaku dan Sosial-kognitif

Teori perilaku dan sosial-kognitif merupakan pandangan psikolog yang menekankan bahwa perilaku, lingkungan dan kognisi faktor kunci dalam perkembangan. Teori ini terkait dengan bagaimana anak-anak berkembang secara sosial, emosional, dan intelektual, tetapi tidak menjelaskan tentang perkembangan fisik karena banyak orang yang menyetujui bahwa perkembangan fisik berkaitan dengan genetika (keturunan) yang ditentukan berdasarkan gen dari kedua orang tuanya, sehingga dengan demikian tidak mempengaruhi perilaku anak. Tiga versi pendekatan perilaku dan sosial-kognitif ini adalah classical conditioning dari Pavlov (sebuah stimulus netral memperoleh kemampuan untuk menghasilkan sebuah respon yang tadinya dihasilkan oleh stimulus lain), operant conditioning dari Skinner (konsekuensi dari suatu perilaku menghasilkan perubahan dalam probabilitas kejadian perilaku tersebut), dan teori sosial-kognitif dari Albert Bandura (menekankan interaksi timbal balik antara manusia (kognisi), perilaku dan lingkungan).

4. Teori Etologi

Teori etologi memandang bahwa perilaku sangat dipengaruhi biologi dan evolusi. Teori ini juga menekankan bahwa kepekaan kita terhadap jenis pengalaman yang beragam berubah sepanjang rentang kehidupan. Ada periode kritis atau sensitif bagi beberapa pengalaman, jika kita gagal mendapat pengalaman selama periode sensitif tersebut, teori etologi menyatakan bahwa perkembangan kita tidak mungkin dapat optimal. John Bowbly salah satu tokoh teori etologi menyatakan bahwa kelekatan pada pengasuh selama satu tahun

pertama kehidupan memiliki konsekuensi penting sepanjang hidup. Jika kelekatan ini positif dan aman, seseorang mempunyai dasar untuk berkembang menjadi individu yang kompeten yang memiliki hubungan sosial positif dan menjadi matang secara emosional. Jika hubungan kelekatannya negatif dan tidak aman, maka saat anak tumbuh ia akan menghadapi kesulitan dalam hubungan sosial serta dalam menangani emosi.

5. Teori Ekologi

Teori ekologi merupakan pandangan Bronfenbrenner bahwa perkembangan dipengaruhi oleh lima sistem lingkungan, berkisar dari lima konteks dasar mengenai interaksi langsung dengan orang-orang hingga konteks budaya berdasar luas. Lima sistem dalam teori ekologi Bronfenbrenner yaitu:

- a. Mikrosistem adalah lingkungan di mana individu tinggal.
- b. Mesosistem mencakup hubungan antar mikrosistem atau hubungan antar konteks.
- c. Eksosistem terlibat saat pengalaman dalam lingkungan sosial lain -di mana individu tidak mempunyai peran aktif- mempengaruhi apa yang dialami individu dalam konteks langsung.
- d. Makrosistem mencakup budaya di mana seseorang tinggal.
- e. Kronosistem mencakup pembuatan pola kejadian lingkungan dan transisi sepanjang kehidupan.

C. Hukum Perkembangan

Perkembangan merupakan suatu perubahan yang terus menerus di alami, tetapi ia tetap menjadi kesatuan. Suatu

konsepsi yang biasanya deduktif dan menunjukkan adanya hubungan yang ajeg (continue) serta dapat diramalkan sebelumnya antara variabel-variabel yang empirik, hal itu disebut sebagai hukum perkembangan. Perkembangan jasmani dan rohani berlangsung menurut hukum-hukum perkembangan tertentu.

1. Hukum Tempo Perkembangan

Perkembangan jiwa tiap-tiap anak itu berlainan menurut tempo masing-masing perkembangan anak yang ada. Ada yang memiliki tempo singkat (cepat) adapula yang lambat. Ada anak yang cepat menguasai keterampilan bicara, ada yang cepat menguasai keterampilan berjalan, sesuai perkembangan yang dimiliki anak.

2. Hukum Irama Perkembangan

Hukum ini mengungkapkan bukan lagi cepat atau lambatnya perkembangan anak, akan tetapi tentang irama atau rythme perkembangan. Perkembangan anak itu mengalami gelombang “pasang surut”, mulai lahir hingga dewasa, kadangkala anak tersebut mengalami juga kemunduran dalam suatu bidang tertentu. Misalnya, akan mudah sekali diperhatikan jika mengamati perkembangan pada anak-anak menjelang remaja. Ada anak yang menampakkan kegoncangan yang hebat, tetapi adapula anak yang melewati masa tersebut dengan tenang tanpa menunjukkan gejala-gejala yang serius. Coba perhatikan anak usia 03;0 – 05;0 tahun dan pada usia 12;0 -14;0 tahun. Sebab kedua masa itu merupakan masa transisi/krisis pertama dan kedua bagi seorang anak.

3. Hukum Konvergensi Perkembangan

Pandangan pendidikan tradisional di masa lalu berpendapat bahwa hasil pendidikan yang dicapai anak

selalu dihubungkan dengan status pendidikan orang tuanya (nativisme). Menurut kenyataan yang ada sekarang ternyata bahwa pendapat lama itu tidak sesuai lagi dengan keadaan (empirisme). William Stern menggabungkan kedua pendapat tersebut ke dalam hukum konvergensi yang mengatakan bahwa pertumbuhan dan perkembangan yang dialami anak adalah pengaruh dari unsur lingkungan dan pembawaan.

4. Hukum Kesatuan Organ

Tiap-tiap anak itu terdiri dari organ-organ (anggota) tubuh yang merupakan satu kesatuan. Di antara organ-organ tersebut antara fungsi dan bentuknya, tidak dapat dipisahkan berdiri integral. Misalnya, perkembangan kaki yang semakin besar dan panjang, mesti diiringi oleh perkembangan otak, kepala, tangan dan organ lainnya.

5. Hukum Hierarki Perkembangan

Perkembangan anak tidak mungkin akan mencapai suatu fase tertentu dengan cara spontan sekaligus, akan tetapi harus melalui tahapan tertentu yang telah tersusun sedemikian rupa. Sehingga perkembangan diri seseorang menyerupai derat perkembangan. Misalnya, perkembangan pikiran/intelek anak, mesti didahului dengan perkembangan pengenalan dan pengamatan.

6. Hukum Masa Peka

Masa peka ialah suatu masa yang paling tepat untuk berkembang suatu fungsi kejiwaan atau fisik seseorang anak. Sebab perkembangan suatu fungsi tersebut tidak berjalan secara serempak/bersamaan antara satu dengan yang lainnya. Misalnya, masa peka untuk berjalan bagi seorang anak itu pada awal tahun kedua, dan untuk bicara sekitar akhir tahun pertama.

7. Hukum Memperkembangkan Diri

Dalam kehidupan ada dorongan dan hasrat untuk mempertahankan diri. Dorongan pertama adalah dorongan mempertahankan diri, kemudian disusul dengan dorongan mengembangkan diri. Dorongan mempertahankan diri terwujud, misalnya pada dorongan makan dan menjaga keselamatan diri sendiri. Anak menyatakan perasaan haus dan lapar dalam bentuk menangis (anak mempertahankan dirinya dengan menangis). Jika ibu mendengar anaknya menangis, tangisnya itu dianggap sebagai dorongan mempertahankan diri.

Dalam perkembangan jasmani dan sebagai terlihat hasrat dasar untuk mengembangkan pembawaan. Untuk anak-anak, dorongan mengembangkan diri berbentuk hasrat mengenal lingkungan, usaha belajar berjalan, kegiatan bermain, dan sebagainya. Di kalangan remaja timbul rasa persaingan dan perasaan belum puas terhadap apa yang telah tercapai. Hal ini dapat dianggap sebagai dorongan mengembangkan diri.

8. Hukum Rekapitulasi

Perkembangan yang dialami anak merupakan ulangan (secara cepat) sejarah kehidupan yang berlangsung dengan lambat selama berabad-abad, dari masa berburu hingga masa industri. Hukum rekapitulasi ini membagi kehidupan anak menjadi:

- a. Masa memburu dan menyamun. Masa ini dialami anak ketika anak berusia sekitar 8 tahun. Misalnya anak-anak senang menangkap-nangkap dalam permainannya, kejar-kejaran, perang-perangan.

- b. Masa menggembala. Masa ini dialami ketika anak berusia sekitar 10 tahun. Misalnya, anak senang memelihara binatang seperti ikan, kucing, kelinci.
- c. Masa bercocok tanam. Masa ini dialami ketika anak berusia 12 tahun. Misalnya, anak senang berkebun, bertanam, menyiram.
- d. Masa berdagang. Masa ini dialami ketika anak berusia 14 tahun. Misalnya anak senang bertukar benda koleksinya, kiriman foto, bermain jual-jualan.

D. Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini

Sesuai dengan sifat individu yang unik, adanya variasi individual dalam perkembangan anak merupakan hal normal terjadi. Terkadang anak yang satu lebih cepat berkembang daripada anak yang lainnya, begitupun dalam perbedaan minat dan kecakapan, sementara sebagian anak lebih senang melakukan gerakan-gerakan fisik atau bermain kelompok dengan temannya. Berdasarkan dari tahapan perkembangan yang telah dibahas, uraian berikut mengetengahkan tentang karakteristik anak yang dibatasi pada hal-hal yang bersifat menonjol dan lebih terkait dengan proses pembelajaran anak:

1. Perkembangan anak usia 0 – 2 tahun

Pada masa bayi secara umum anak mengalami perubahan yang jauh lebih pesat dibanding dengan yang akan dialami pada fase-fase berikutnya. Berbagai kemampuan dan keterampilan dasar, baik yang berupa keterampilan lokomotor (bergulir, duduk, berdiri, merangkak, dan berjalan), keterampilan memegang benda, penginderaan (melihat, mencium, mendengar, dan merasakan sentuhan), maupun kemampuan untuk mereaksi secara emosional dan sosial (berhubungan dengan orang tua, pengasuh, dan

orang-orang dekat lainnya) dapat dikuasai pada fase ini. Berbagai kemampuan dan keterampilan dasar tersebut merupakan modal penting bagi anak untuk mengarungi dan menjalani proses perkembangan selanjutnya.

Bagi bayi, gerakan-gerakan motorik dan pengalaman-pengalaman sensori ini sangat vital. Pengalaman-pengalaman demikian di samping dapat merangsang pertumbuhan fisik, juga sekaligus meningkatkan dan memperkaya kualitas fungsi fisik tersebut. Sehingga bayi yang memiliki kesempatan luas untuk melakukan gerakan-gerakan motorik akan terdorong untuk mengalami pertumbuhan fisik yang sehat dengan penguasaan keterampilan-keterampilan motorik dasar yang cepat. Sebaliknya, bayi yang kurang mendapat kesempatan demikian sangat dimungkinkan untuk mengalami hambatan dalam pertumbuhan fisik dan perkembangan keterampilan motoriknya.

Komunikasi responsif dengan orang dewasa akan mendorong dan memperluas respon-respon verbal dan non-verbal bayi. Bayi mulai belajar tentang pengalaman-pengalaman sensori dan ekspresi-ekspresi perasaan, meskipun bayi belum memahami kata-kata. Penyajian pengalaman-pengalaman menarik dengan menyediakan obyek-obyek mainan menarik merupakan hal yang bias berpengaruh positif terhadap perkembangan kemampuan bayi dalam mengekspresikan perasaan dan keterampilan-keterampilan sensori lainnya. Menurut Bredkamp (Solehuddin, 2000), jika bayi terasing dari pengalaman-pengalaman sensori-motor tersebut, maka bukan saja perkembangan emosionalnya yang akan terhambat melainkan juga perkembangan kognisinya.

Bayi yang baru lahir ke dunia dilengkapi dengan kesiapan untuk melakukan kontak sosial. Selama 9 bulan pertama ia akan mengembangkan kemampuannya untuk membedakan antara orang-orang yang dikenalnya dengan orang-orang yang tidak dikenalnya. Pada usia ini bayi sudah mulai belajar melafalkan suara-suara dan gerakan-gerakan yang mengkomunikasikan suasana emosinya seperti senang, terkejut, marah, cemas dan perasaan lainnya. Dalam hal ini bayi mengembangkan harapan-harapan tentang perilaku orang berdasarkan pada bagaimana cara orang tua dan pengasuh lainnya memperlakukannya. Melalui interaksi-interaksi sosial yang penuh kehangatan dan kasih sayang ini, bayi mulai mengembangkan hubungan cinta kasih yang positif

Hal yang perlu diingat adalah bahwa pemenuhan kebutuhan bayi sepenuhnya masih tergantung kepada orang dewasa. Bayi juga masih mudah untuk mengalami frustrasi karena belum mampu mengatasi ketidaknyamanan atau suasana stress secara aktif. Hal ini, diakibatkan belum dikuasainya keterampilan-keterampilan dasar yang diperlukan untuk itu. Bayi mengekspresikan apa yang dirasakan dan diinginkannya melalui bahasanya sendiri seperti tertawa, menangis, terkejut, dan sejenisnya. Terhadap ekspresi-ekspresi bayi tersebut, orang tua dan pengasuh lainnya harus memahami dan memberikan respon secara tepat namun tidak berlebihan.

2. Perkembangan anak usia 2 - 3 tahun

Di samping masih memiliki beberapa kesamaan karakteristik dengan pada masa sebelumnya, anak usia 2-3 tahun memiliki karakteristik khusus. Dari segi fisik, pada

fase ini anak masih tetap mengalami pertumbuhan yang pesat, khususnya berkenaan dengan pertumbuhan dengan pertumbuhan otot-otot besar. Anak pada usia ini sudah tahu bagaimana berjalan dan berlari. Anak juga mulai senang memanjat dan menaiki sesuatu, membuka pintu, serta mencoba berdiri di atas satu kaki dan berloncat. Anak senang mencoba sesuatu sehingga memerlukan ruangan yang cukup luas untuk itu. Dengan penguasaan keterampilan-keterampilan dasar yang diperoleh pada masa bayi, anak seusia ini akan tampak senang melakukan banyak aktivitas.

Anak juga biasanya sangat aktif mengeksplorasi benda-benda yang ada disekitarnya. Anak memiliki kekuatan observasi yang tajam, menyerap dan membuat perbendaharaan bahasa baru, belajar tentang jumlah, membedakan antara konsep "satu" dengan "banyak". Mulai senang mendengarkan cerita-cerita sederhana, dan gemar melihat-lihat buku. Melalui berbagai aktivitas itulah menurut pengamatan piaget (Solehuddin: 2000) anak pada usia ini berpikir, pada saat anak aktif melakukan aktivitas-aktivitas fisik, secara stimulant aktivitas mentalnya juga terlibat.

Meskipun hanya dengan beberapa patah kata, anak seusia ini juga mulai berbicara satu sama lain. Anak mulai senang melakukan percakapan walau dalam bentuk perbendaharaan kata dan kalimat terbatas. Namun simultan dengan itu, sikap dan perilaku egosentris anak pada usia dini ini sangat menonjol. Anak pada usia ini memandang peristiwa- peristiwa yang dihadapinya hanya dari kacamata dan kepentingannya sendiri. Anak belum bisa memahami persoalan-persoalan itu dari sudut

pandang orang lain, cenderung melakukan sesuatu itu hanya menurut kemauannya sendiri tanpa memperdulikan kemauan dan kepentingan orang lain. Oleh karena itu, terjadinya perselisihan, berebut mainan, dan perilaku sejenisnya sangat dimungkinkan untuk sering dialami oleh anak-anak usia ini.

Hal lain yang perlu dipahami bahwa anak usia ini biasanya memiliki kemampuan untuk memperhatikan sesuatu hanya dalam jangka yang sangat pendek. Anak belum bisa mengikuti suatu pembicaraan orang lain secara lama, cenderung beralih-alih perhatian dari suatu benda ke benda lainnya, dari suatu aktivitas ke aktivitas lainnya, dan/atau dari suatu pembicaraan ke pembicaraan lainnya. Anak belum memiliki pertimbangan yang sehat dan rasa bahaya, baik bagi dirinya maupun bagi orang lain adalah cirri lain yang secara menonjol juga dimiliki anak usia ini. Cenderung melakukan segala sesuatu hanya didasarkan atas keinginannya, tanpa mempertimbangkan konsekuensinya.

3. Perkembangan anak usia 3 - 4 tahun

Pada usia ini anak juga masih mengalami perkembangan pesat dalam banyak hal. Anak mengalami peningkatan yang cukup berarti baik dalam perkembangan perilaku motorik, berpikir fantasi, maupun dalam kemampuan mengatasi frustrasi. Anak dapat menguasai semua jenis gerakan-gerakan tangan kecil, dapat memungut benda-benda kecil, dapat memegang benda, dan dapat memasukkan benda ke lubang-lubang kecil, anak juga memiliki keterampilan memanjat atau menaiki benda-benda secara lebih sempurna. Meskipun sifat egosentrisnya masih melekat pada anak usia ini,

biasanya sudah bisa bekerja dalam suatu aktivitas tertentu dengan cara-cara yang lebih dapat diterima secara sosial daripada sebelumnya. Aktivitas-aktivitas bermain bersama sudah dapat dilakukan secara lebih lama oleh anak seusia ini.

Pada usia ini anak memiliki kehidupan fantasi yang kaya dan menuntut lebih banyak kemandirian. Dengan kehidupan fantasi yang dimilikinya ini, anak memperlihatkan kesiapan untuk mendengarkan cerita-cerita secara lebih lama. Anak menyenangi dan menghargai sajak-sajak sederhana, begitupun kemandirian yang dituntutnya membuat ia tidak mau banyak diatur dalam kegiatan-kegiatannya. Tingkat frustrasi usia ini cenderung menurun bila dibanding sebelumnya, hal ini disebabkan adanya peningkatan kemampuan dalam mengatasi kesulitan-kesulitan yang dialaminya secara lebih aktif, di samping juga karena peningkatan kemampuan dalam mengekspresikan keinginan-keinginannya kepada orang lain.

4. Perkembangan anak usia 4 – 5 tahun

Rasa ingin tahu dan sikap antusias yang kuat terhadap segala sesuatu merupakan ciri yang menonjol pada anak usia sekitar 4-5 tahun. Anak memiliki sikap berpetualang (*adventurousness*) yang begitu kuat. Anak akan banyak memperhatikan, membicarakan, atau bertanya tentang berbagai hal yang sempat dilihat atau didengarnya. Secara khusus, anak pada usia ini juga memiliki keinginan yang kuat untuk lebih mengenal tubuhnya sendiri, anak senang dengan nyanyian, permainan, dan/atau rekaman yang membuatnya untuk lebih mengenal tubuhnya. Minatnya yang kuat untuk mengobservasi lingkungan dan benda-

benda di sekitarnya membuat anak seusia ini senang ikut bepergian ke daerah-daerah sekitar lingkungannya. Anak akan sangat mengamati bila diminta untuk mencari sesuatu, karenanya pengenalan terhadap binatang-binatang piaraan dan lingkungan sekitarnya dapat merupakan pengalaman yang positif untuk pengembangan minat keilmuan anak.

Berkenaan dengan pertumbuhan fisik, anak usia ini masih perlu aktif melakukan berbagai aktivitas. Kebutuhan anak untuk melakukan berbagai aktivitas ini sangat diperlukan baik bagi pengembangan otot-otot kecil maupun otot-otot besar. Pengembangan otot-otot kecil ini terutama diperlukan anak untuk menguasai keterampilan-keterampilan dasar akademik, seperti belajar menggambar dan menulis. Anak masih tidak dapat berlama-lama untuk duduk dan berdiam diri, menurut Berg (Solehuddin: 2000) sepuluh menit adalah waktu yang wajar bagi anak usia dini sekitar 5 tahun ini untuk dapat duduk dan memperhatikan sesuatu secara nyaman. Gerakan-gerakan fisik tidak sekedar penting untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan fisik, melainkan juga dapat berpengaruh positif terhadap pertumbuhan rasa harga diri (*self esteem*) dan bahkan perkembangan kognisi.

Keberhasilan anak dalam menguasai keterampilan-keterampilan motorik dapat membuatnya bangga akan dirinya. Begitu juga gerakan-gerakan fisik dapat membantu anak dalam memahami konsep-konsep yang abstrak, sama halnya dengan orang dewasa yang memerlukan ilustrasi untuk memahami konsep hamper sepenuhnya tergantung pada pengalaman-pengalaman yang bersifat langsung (*hand-on experiences*).

Sejalan dengan perkembangan keterampilan fisiknya, anak semakin berminat dengan teman-temannya. Anak mulai menunjukkan hubungan dan kemampuan kerja sama yang lebih intens dengan teman-temannya, biasanya ia memilih teman berdasarkan kesamaan aktivitas dan kesenangan. Abilitas untuk memahami pembicaraan dan pandangan orang lain semakin meningkat sehingga keterampilan komunikasinya juga meningkat. Penguasaan keterampilan berkomunikasi membuat anak semakin senang bergaul dan berhubungan dengan orang lain. Sampai di usia ini anak masih memerlukan waktu dan cara yang tidak terstruktur untuk mempelajari sesuatu serta untuk mengembangkan minat dan kesadarannya akan bahan-bahan tertulis.

E. Faktor Pengaruh Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Usia Dini

Pada umumnya anak memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang normal dan merupakan hasil interaksi banyak faktor yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak. Faktor-faktor tadi dibagi dalam 2 golongan:

1. Faktor Internal

a. Perbedaan ras/etnik atau bangsa

Bila seseorang dilahirkan sebagai ras orang Eropa, maka tidak mungkin ia memiliki faktor hereditas ras orang Indonesia atau sebaliknya. Tinggi badan tiap bangsa berlainan, pada umumnya ras orang kulit putih mempunyai ukuran tungkai yang lebih panjang daripada ras orang Mongol.

- b. Keluarga
Ada kecendrungan keluarga yang tinggi-tinggi dan ada keluarga yang gemuk-gemuk
- c. Umur
Kecepatan pertumbuhan yang pesat adalah pada masa prenatal, tahun pertama kehidupan dan masa remaja.
- d. Jenis kelamin
Wanita lebih cepat dewasa dibanding anak laki-laki. Pada masa pubertas wanita umumnya tumbuh lebih cepat daripada laki-laki dan kemudian setelah melewati masa pubertas laki-laki akan lebih cepat.
- e. Kelainan genetik
Sebagai salah satu contoh: Achondroplasia yang menyebabkan dwarfisme, sedangkan sindroma marfan terdapat pertumbuhan tinggi badan yang berlebihan.
- f. Kelainan Kromosom
Kelainan kromosom umumnya disertai dengan kegagalan pertumbuhan seperti sindroma down's dan sindroma turner's.

2. Faktor eksternal

- a. Faktor Pranatal
 - 1) Gizi. Nutrisi ibu hamil terutama dalam trimester akhir kehamilan akan mempengaruhi pertumbuhan janin.
 - 2) Mekanis. Posisi fetus yang abnormal bisa menyebabkan kelainan congenital seperti club foot.
 - 3) Toksin/zat kimia. Aminopterin dan obat kontrasepsi dapat menyebabkan kelainan congenital seperti palatoskisis.
 - 4) Endokrin. Diabetes mellitus dapat menyebabkan makrosomia, kardiomegali, hiperplasia adrenal.

- 5) Radiasi. Paparan radium dan sinar rontgen dapat mengakibatkan kelainan pada janin seperti mikrosefali, spina bifida, retardasi mental dan deformitas anggota gerak, kelainan congenital mata, kelainan jantung.
 - 6) Infeksi. Infeksi pada trimester pertama dan kedua oleh TORCH (Toksoplasma, Rubella, Sitomegalo virus, Herpes simpleks), PMS (Penyakit Menular Seksual) serta penyakit virus lainnya dapat mengakibatkan kelainan pada janin seperti katarak, bisu tuli, mikrosefali, retardasi mental dan kelainan jantung congenital.
 - 7) Kelainan Imunologi. Eritroblastosis fetalis timbul atas dasar perbedaan golongan darah antara janin dan ibu sehingga ibu membentuk antibody terhadap sel darah merah janin; kemudian melalui plasenta masuk ke dalam peredaran darah janin dan akan menyebabkan hemolisis yang selanjutnya mengakibatkan hiperbilirubinemia dan kernicterus yang akan menyebabkan kerusakan jaringan otak.
 - 8) Anoksia Embrio. Anoksia embrio yang disebabkan oleh gangguan fungsi plasenta menyebabkan pertumbuhan terganggu.
 - 9) Psikologis ibu. Kehamilan yang tidak diinginkan, perlakuan salah/kekerasan mental pada ibu hamil dan sebagainya.
- b. Faktor Persalinan
- Komplikasi persalinan pada bayi seperti trauma kepala dan asfiksia dapat menyebabkan kerusakan pada jaringan otak.

Pasca Natal

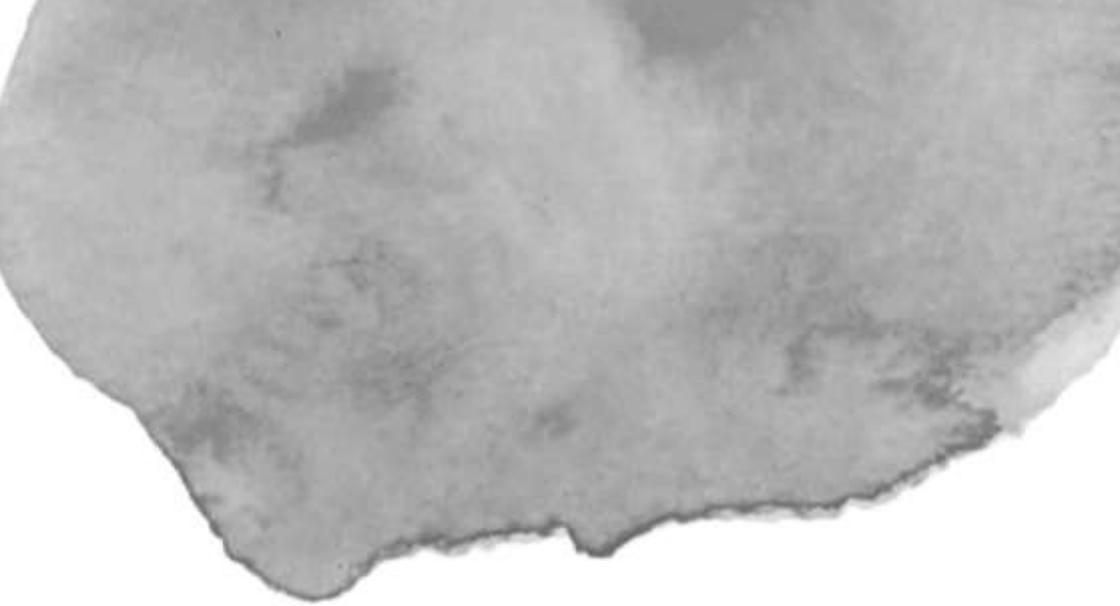
- 1) Gizi. Untuk tumbuh kembang bayi, diperlukan zat makanan yang adekuat.
- 2) Penyakit Kronis/kelainan congenital. Tuberculosis, anemia, kelainan jantung bawaan mengakibatkan retardasi pertumbuhan jasmani.
- 3) Lingkungan fisis dan kimia. Sanitasi lingkungan yang kurang baik, kurangnya sinar matahari, paparan sinar radioaktif, zat kimia tertentu (Pb, Mercury, rokok, dan sebagainya) mempunyai dampak yang negative terhadap pertumbuhan anak.
- 4) Psikologis. Hubungan anak dengan orang sekitarnya. Seorang anak yang tidak dikehendaki oleh orang tuanya atau anak yang selalu merasa tertekan akan mengalami hambatan di dalam pertumbuhan dan perkembangannya.
- 5) Endokrin. Gangguan hormon misalnya pada penyakit hipotiroid akan menyebabkan anak mengalami hambatan pertumbuhan. Defisiensi hormone pertumbuhan akan menyebabkan anak menjadi kerdil.
- 6) Sosio-ekonomi. Kemiskinan selalu berkaitan dengan kekurangan makanan, kesehatan lingkungan yang jelek dan ketidaktahuan akan menghambat pertumbuhan anak
- 7) Lingkungan pengasuhan. Pada lingkungan pengasuhan, interaksi ibu-anak sangat mempengaruhi tumbuh kembang anak.
- 8) Stimulasi. Perkembangan memerlukan rangsangan/ stimulasi khususnya dalam keluarga, misalnya penyediaan alat mainan, sosialisasi anak, keterlibatan

ibu dan anggota keluarga lain terhadap kegiatan anak, perlakuan ibu terhadap perilaku anak.

- 9) Obat-obatan. Pemakaian kortikosteroid jangka lama akan menghambat pertumbuhan, demikian halnya dengan pemakaian obat perangsang terhadap susunan syaraf pusat yang menyebabkan terhambatnya produksi hormon pertumbuhan.

c. Faktor lingkungan

- 1) Lingkungan keluarga, yaitu lingkungan yang dialami anak dalam berinteraksi dengan anggota keluarga baik interaksi secara langsung maupun tidak langsung. Lingkungan keluarga khususnya dialami anak usia 0 – 3 tahun. Usia ini menjadi landasan bagi anak untuk melalui proses selanjutnya.
- 2) Lingkungan masyarakat atau lingkungan teman sebaya. Seiring bertambahnya usia, anak akan mencari teman untuk berinteraksi dan bermain bersama. Kondisi teman sebaya turut menentukan bagaimana anak dalam tumbuh kembangnya.
- 3) Lingkungan sekolah. Pada umumnya anak akan memasuki lingkungan sekolah pada usia 4 – 5 tahun atau bahkan yang 3 tahun. Lingkungan di sekolah besar pengaruhnya terhadap perkembangan anak. Sekolah yang baik akan mampu berperan secara baik dengan memberi kesempatan dan mendorong anak untuk mengaktualisasikan diri sesuai dengan kemampuan yang sesungguhnya.



BAB VI

KONSEP DASAR PEMBELAJARAN TERPADU

A. Pengertian Pembelajaran Terpadu

Istilah Pembelajaran Terpadu berasal dari kata “*integrated teaching and learning*” atau “*integrated curriculum approach*”. Konsep ini telah lama dikemukakan oleh John Dewey sebagai usaha untuk mengintegrasikan perkembangan dan pertumbuhan siswa dan kemampuan pengetahuannya (Beans, 1993).

Pada perspektif bahasa, pembelajaran terpadu sering diartikan sebagai pendekatan tematik (*thematic approach*). Pembelajaran terpadu didefinisikan sebagai proses dan

strategi yang mengintegrasikan isi bahasa (membaca, menulis, berbicara dan mendengar) dan mengkaitkannya dengan mata pelajaran lain. Konsep ini mengintegrasikan bahasa (*language arts content*) sebagai pusat pembelajaran yang dihubungkan dengan berbagai tema atau topik pembelajaran.

Pembelajaran terpadu juga sering disebut pembelajaran koheren (*a coherent curriculum approach*) yang memandang bahwa pembelajaran terpadu merupakan pendekatan untuk mengembangkan program pembelajaran yang menyatukan dan menghubungkan berbagai program pendidikan. Keterhubungan dalam kurikulum bukan hanya antara mata pelajaran dan kebutuhan serta minat dan bakat anak, tetapi juga menghubungkan antara tujuan dan kegiatan, serta kondisi masyarakat pada umumnya.

Definisi lain tentang pembelajaran terpadu adalah pendekatan *holistic (a holistic approach)* yang mengkombinasikan aspek epistemologi, sosial, psikologi dan pendekatan paedagogi untuk pendidikan anak, yaitu menghubungkan antara otak dan otot, antara individu dan individu, antara individu dan komunitas, dan antara domain-domain pengetahuan. (Udin Syaefudin Sa'ud, Ph.D, 2006). Pembelajaran terpadu sangat memperhatikan kebutuhan anak sesuai dengan perkembangannya yang holistik dengan melibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran baik fisik maupun emosionalnya. Untuk itu aktivitas yang diberikan meliputi aktif mencari, menggali, dan menemukan konsep serta prinsip keilmuan yang holistik, bermakna, dan otentik sehingga siswa dapat menerapkan perolehan belajar untuk memecahkan masalah-masalah yang nyata di dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut para pakar pendidikan pembelajaran terpadu sangat tepat diterapkan pada sekolah dasar, karena pada jenjang pendidikan dasar siswa memahami dan menghayati pengalamannya masih secara totalitas serta masih sulit menghadapi pemilahan dan pemisahan yang artificial. Keterpaduan dalam pembelajaran ini dapat dilihat dari aspek proses atau waktu, aspek bahan ajar dan aspek kegiatan belajar mengajar.

Model pembelajaran terpadu pada dasarnya merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa baik secara individual maupun kelompok aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik bermakna dan otentik.

Sedangkan pembelajaran terpadu menurut Prabowo (2000:2), pembelajaran terpadu adalah suatu proses pembelajaran dengan melibatkan / mengkaitkan berbagai bidang studi. Dan ada dua pengertian yang perlu dikemukakan untuk menghilangkan kerancuan dari pengertian pembelajaran terpadu di atas, yaitu konsep pembelajaran terpadu dan IPA terpadu.

Menurut Prabowo (2000:2), pembelajaran terpadu merupakan pendekatan belajar mengajar yang melibatkan beberapa bidang studi. Pendekatan belajar mengajar seperti ini diharapkan akan dapat memberikan pengalaman yang bermakna kepada anak didik kita. Arti bermakna disini dikarenakan dalam pembelajaran terpadu diharapkan anak akan memperoleh pemahaman terhadap konsep-konsep yang mereka pelajari dengan melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang sudah mereka pahami.

Pembelajaran terpadu merupakan pendekatan belajar mengajar yang memperhatikan dan menyesuaikan dengan tingkat perkembangan anak didik (Developmentally Appropriate Practical). Pendekatan yang berangkat dari teori pembelajaran yang menolak drill-system sebagai dasar pembentukan pengetahuan dan struktur intelektual anak.

Langkah awal dalam melaksanakan pembelajaran terpadu adalah pemilihan/pengembangan topik atau tema. Dalam langkah awal ini guru mengajak anak didiknya untuk bersama-sama memilih dan mengembangkan topik atau tema tersebut. Dengan demikian anak didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan pembuatan keputusan.

Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan terpadu ini diharapkan akan dapat memperbaiki kualitas pendidikan dasar, terutama untuk mencegah gejala penjejalan kurikulum dalam proses pembelajaran di sekolah. Dampak negatif dari penjejalan kurikulum akan berakibat buruk terhadap perkembangan anak. Hal tersebut terlihat dengan dituntutnya anak untuk mengerjakan berbagai tugas yang melebihi kapasitas dan kebutuhan mereka. Mereka kurang mendapat kesempatan untuk belajar, untuk membaca dan sebagainya. Disamping itu mereka akan kehilangan pengalaman pembelajaran alamiah langsung, pengalaman sensorik dari dunia mereka yang akan membentuk dasar kemampuan pembelajaran abstrak (Prabowo, 2000:3).

Pembelajaran terpadu sebagai suatu proses mempunyai beberapa ciri yaitu: berpusat pada anak (student centered), proses pembelajaran mengutamakan pemberian pengalaman langsung, serta pemisahan antar bidang studi tidak terlihat jelas. Disamping itu pembelajaran terpadu menyajikan konsep dari berbagai bidang studi dalam satu proses

pembelajaran. Kecuali mempunyai sifat luwes, pembelajaran terpadu juga memberikan hasil yang dapat berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan anak.

Secara singkat dapat disimpulkan bahwa pada hakikatnya pembelajaran terpadu adalah upaya memadukan berbagai materi belajar yang berkaitan, baik dalam satu disiplin ilmu maupun antar disiplin ilmu dengan kehidupan dan kebutuhan nyata para siswa, sehingga proses belajar anak menjadi sesuatu yang bermakna dan menyenangkan anak. Pembelajaran terpadu mengacu kepada dua hal pokok, yaitu: (1) keterkaitan materi belajar antar disiplin ilmu relevan dengan diikat/disatukan melalui tema pokok; dan (2) keterhubungan tema pokok tersebut dengan kebutuhan dan kehidupan aktual para siswa. Dengan demikian tingkat keterpaduannya tergantung kepada strategi dalam mengaitkan dan menghubungkan materi belajar dengan pengalaman nyata para siswa.

Berikut ini dikemukakan pula prinsip-prinsip dalam pembelajaran terpadu yaitu meliputi : (1) prinsip penggalan tema; (2) prinsip pelaksanaan pembelajaran terpadu; (3) prinsip evaluasi; dan (4) prinsip reaksi.

1. Prinsip penggalan tema antara lain : (a) Tema hendaknya tidak terlalu luas, namun dengan mudah dapat digunakan memadukan banyak bidang studi; (b) Tema harus bermakna artinya bahwa tema yang dipilih untuk dikaji harus memberikan bekal bagi siswa untuk belajar selanjutnya; (c) Tema harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan psikologis anak; (d) Tema yang dikembangkan harus mampu mewedahi sebagian besar minat anak; (e) Tema yang dipilih hendaknya mempertimbangkan peristiwa-peristiwa otentik yang

terjadi dalam rentang waktu belajar; (f) Tema yang dipilih hendaknya mempertimbangkan kurikulum yang berlaku, serta harapan dari masyarakat; (g) Tema yang dipilih hendaknya juga mempertimbangkan ketersediaan sumber belajar.

2. Prinsip pelaksanaan terpadu di antaranya: (a) guru hendaknya jangan menjadi "*single actor*" yang mendominasi pembicaraan dalam proses belajar mengajar; (b) pemberian tanggung jawab individu dan kelompok harus jelas dalam setiap tugas yang menuntut adanya kerjasarna kelompok; (c) guru perlu akomodatif terhadap ide-ide yang terkadang sama sekali tidak terpikirkan dalam poses perencanaan.
3. Prinsip evaluatif adalah: (a) memberi kesempatan kepada siswa untuk melakukan evaluasi diri di samping bentuk evaluasi lainnya; (b) guru perlu mengajak siswa untuk mengevaluasi perolehan belajar yang telah dicapai berdasarkan kriteria keberhasilan pencapaian tujuan yang telah disepakati dalam kontrak.
4. Prinsip reaksi, dampak pengiring (nuturan efek) yang penting bagi perilaku secara sadar belum tersentuh oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar. Karena itu, guru dituntut agar mampu merencanakan dan melaksanakan pembelajaran sehingga tercapai secara tuntas tujuan-tujuan pembelajaran. Guru harus bereaksi terhadap reaksi siswa dalam semua "event " yang tidak diarahkan ke aspek yang sempit tetapi ke suatu kesatuan utuh dan bermakna.

Waktu pembelajaran terpadu bisa bermacam-macam yaitu: (a) pembelajaran terpadu yang dilaksanakan pada waktu tertentu, yaitu apabila materi yang dijalankan cocok sekali diajarkan secara terpadu; (b) Pembelajaran terpadu

bersifat temporer, tanpa kepastian waktu dan bersifat situasional, dimana pelaksanaannya tidak mengikuti jadwal yang teratur, pelaksanaan pembelajaran terpadu secara spontan memiliki karakteristik dengan kegiatan belajar sesuai kurikulum yang isinya masih terkotak-kotak berdasarkan mata pelajaran. Walaupun demikian guru tetap harus merencanakan keterkaitan konseptual atau antar pelajaran, dan model jaring laba-laba memungkinkan dilaksanakan dengan pembelajaran terpadu secara spontan (tim pengembang PGSD, 1996); (c) Ada pula yang melaksanakan pembelajaran terpadu secara periodik, misalnya setiap akhir minggu, atau akhir catur wulan. Waktu-waktunya telah dirancang secara pasti; (d) Ada pula yang melaksanakan pembelajaran terpadu sehari penuh. Selama satu hari tidak ada pembelajaran yang lain, yang ada siswa belajar dengan yang diinginkan. Siswa sibuk dengan urusannya masing-masing.

Menurut Cohen dan Manion (1992) dan Brand (1991), terdapat tiga kemungkinan variasi pembelajaran terpadu yang berkenaan dengan pendidikan yang dilaksanakan dalam suasana pendidikan progresif yaitu kurikulum terpadu (*integrated curriculum*), hari terpadu (*integrated day*), dan pembelajaran terpadu (*integrated learning*). Kurikulum terpadu adalah kegiatan menata keterpaduan berbagai materi mata pelajaran melalui suatu tema lintas bidang membentuk suatu keseluruhan yang bermakna sehingga batas antara berbagai bidang studi tidaklah ketat atau boleh dikatakan tidak ada. Hari terpadu berupa perancangan kegiatan siswa dari sesuatu kelas pada hari tertentu untuk mempelajari atau mengerjakan berbagai kegiatan sesuai dengan minat mereka. Sementara itu, pembelajaran terpadu menunjuk pada

kegiatan belajar yang terorganisasikan secara lebih terstruktur yang bertolak pada tema-tema tertentu atau pelajaran tertentu sebagai titik pusatnya (*center core / center of interest*);

Pembelajaran terpadu adalah pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan mengintegrasikan kegiatan kedalam semua bidang pengembangan, meliputi aspek kognitif, social-emosional, bahasa, moral, dan nilai nilai agama, fisik motorik, dan seni. Semua bidang pengembangan tersebut dijabarkan kedalam kegiatan pembelajaran yang dipusatkan pada satu tema sehingga pembelajaran terpadu, khususnya di TK disebut juga pembelajaran tema.

Tema adalah ide pokok sehingga pembelajaran terpadu atau pembelajaran tema merupakan pendekatan pembelajaran yang didasarkan atas ide pokok tentang anak dan lingkungannya, tema yang dipilih harus dimulai dari hal hal yang terdekat dengan anak menuju yang lebih jauh, mulai dari yang sederhana menuju yang lebih kompleks. Penggunaan tema untuk mengorganisasikan pembelajaran anak di TK telah lama populer, yaitu sejaj John Dewey seorang tokoh pendidikan aliran pragmatisme yang mengusulkan kurikulum dihubungkan dengan pengalaman hidup yang nyata.

Semua kegiatan dalam pembelajaran terpadu melibatkan pengalaman langsung (*hands on experience*) bagi anak serta memberikan berbagai pemahaman tentang lingkungan sekitar anak. kegiatan yang dilakukanpun memungkinkan anak untuk memadukan pengetahuan dan keterampilannya dari pengalaman satu kepengalaman lainnya (Eliason dan Jenkins, 1994). Disamping itu, mengintegrasikan semua bidang pengembangan,

pembelajaran terpadu juga memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan seluruh potensi yang dimilikinya secara optimal, seperti melatih kemampuan motorik halus dan motorik kasar, mengobservasi, menghitung, mengingat, membandingkan, mengklasifikasi, bermain peran serta mengeksplorasi gagasan, serta kreativitas.

Fokus perhatian pembelajaran terpadu terletak pada proses yang ditempuh anak saat berusaha memahami isi dan kegiatan pembelajaran sejalan dengan bentuk-bentuk keterampilan yang harus dikembangkannya (Aminuddin, 1994). Berdasarkan hal tersebut maka pengertian pembelajaran terpadu dapat dilihat sebagai:

- 1) Suatu pendekatan pembelajaran yang menghubungkan berbagai bidang pengembangan yang mencerminkan dunia nyata disekeliling anak sesuai dengan kemampuan dan perkembangan anak.
- 2) Suatu cara untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan anak secara serempak (simultan)
- 3) Merakit atau menggabungkan sejumlah konsep dalam beberapa bidang pengembangan yang berbeda, dengan harapan anak belajar dengan lebih baik dan bermakna.

Pembelajaran terpadu merupakan suatu pendekatan yang berorientasi pada kebutuhan perkembangan anak. Pendekatan ini berangkat dari teori pembelajaran yang menolak proses latihan/hafalan (drill) sebagai dasar pembentukan pengetahuan dan struktur intelektual anak. Teori pembelajaran ini dimotori oleh para tokoh Psikologi Gestalt, (termasuk teori Piaget) yang menekankan bahwa pembelajaran haruslah bermakna dan menekankan

pentingnya program pembelajaran yang berorientasi pada kebutuhan perkembangan anak. Pendukung utama pembelajaran terpadu muncul dari kalangan konstruktivisme, seperti Vygotsky. Kalangan ini menganjurkan dengan kuat bahwa seseorang belajar secara aktif membangun kebermaknaan dari pengalaman-pengalaman yang diperolehnya secara melekat. Kalangan konstruktivis juga menganjurkan bahwa pembentukan pengetahuan dan keterampilan seseorang terjadi secara dinamis dan tergantung dengan pembuatan kaitan, merasakan pola-pola, keterhubungan-keterhubungan dari pengalaman yang dilaluinya.

Pelaksanaan pendekatan pembelajaran terpadu ini bertolak dari suatu topik yang dipilih dan dikembangkan oleh guru-guru bersama-sama dengan anak. Tujuan dari tema ini bukan hanya semata-mata untuk menguasai konsep-konsep atau keterampilan saja, akan tetapi konsep-konsep dan keterampilan tersebut berkaitan terkait satu sama lain dan digunakan sebagai alat dan wahana untuk mempelajari dan menjelajahi tema yang dipilih. Contohnya pada “tema binatang, dan subtema kupu-kupu” berbagai kegiatan pada setiap bidang pengembangan berorientasi pada tema yang dipilih. Bidang pengembangan seni kegiatannya adalah mewarnai kupu-kupu, bidang pengembangan jasmani kegiatan yang dilakukan adalah menirukan gerakan kupu-kupu, bidang pengembangan bahasa menceritakan perasaannya ketika melihat kupu-kupu dan kegiatan pada bidang kognitif adalah mengamati warna-warna pada tubuh kupu-kupu. Dari contoh tersebut, berbagai konsep dan keterampilan digunakan sebagai alat dan sarana untuk menjelajahi tema, yaitu kupu-kupu.

Jika dibandingkan dengan kegiatan konvensional maka pembelajaran terpadu tampaknya lebih menekankan pada keterlibatan anak dalam proses belajar atau mengarahkan anak secara aktif untuk terlibat dalam proses pembelajaran dan pembuatan keputusan. Pendekatan pembelajaran terpadu ini lebih menekankan pada penerapan konsep belajar sambil melakukan sesuatu (*learning by doing*).

Pembelajaran terpadu merupakan pendekatan belajar mengajar yang memperhatikan dan menyesuaikan dengan tingkat perkembangan anak didik (*Developmentally Appropriate Practical*). Pendekatan yang berangkat dari teori pembelajaran yang menolak drill-system sebagai dasar pembentukan pengetahuan dan struktur intelektual anak.

Langkah awal dalam melaksanakan pembelajaran terpadu adalah pemilihan/ pengembangan topik atau tema. Dalam langkah awal ini guru mengajak anak didiknya untuk bersama-sama memilih dan mengembangkan topik atau tema tersebut. Dengan demikian anak didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan pembuatan keputusan.

B. Karakteristik Pembelajaran Terpadu

Hendrick (1986) dalam Ocih Setiasih (2005) mengemukakan bahwa pembelajaran terpadu membantu anak mengembangkan semua pemikirannya secara langsung dalam proses belajar mereka. Osborn and Osborn (1983) mengemukakan bahwa melalui program pembelajaran yang didasarkan pada tema, anak-anak membangun hubungan yang utuh diantara informasi yang terpisah-pisah untuk akhirnya membentuk konsep-konsep yang lebih rumit dan lebih abstrak.

Penerapan pendekatan pembelajaran terpadu di TK bisa disebut sebagai salah satu upaya memperbaiki kualitas pendidikan, terutama dalam rangka mengimbangi gejala penjejalan isi kurikulum yang sering terjadi dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan disekolah sekoah kita. Penjejalan isi kurikulum tersebut dikhawatirkan akan mengganggu perkembangan anak karena hal seperti itu menuntut anak untuk mengerjakan aktivitas atau tugas tugas yang melebihi kapasitas dan kebutuhan mereka. Dengan demikian, anak akan kehilangan kesempatan untuk melakukan hal hal yang menyenangkan pada masa kanak kanaknya yang seharusnya bisa mereka kerjakan, jika dalam proses pembelajaran, anak hanya merespon segalanya dari guru maka mereka anak kehilangan pengalaman pembelajaran yang alamiah dan langsung (*direct experience*).

Terdapat beberapa karakteristik yang perlu anda pahami dari pembelajaran terpadu:

- 1) Pembelajaran terpadu berpusat pada anak (*student centered*). Hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern ysng lebih banyak menempatkan anak sebagai sumber belajar. Guru lebih berperan sebagai fasilitator, yaitu memberikan kemudahan kemudahan kepada anak untuk melakukan aktivitas belajar.
- 2) Pembelajaran terpadu dapat memberikan pengalaman langsung kepada anak (*direct experiences*). Dengan pengalaman langsung ini, anak dihadapkan pada suatu yang nyata (konkret) sebagai sebagai dasar untuk memahami hal hal yang lebih abstrak. Pengalaman langsung merupakan pe ngalaman yang diperoleh anak dengan menggunakan semua pancaindranya, yaitu cara melihat, menyentuh, merabam, mendengar, merasa, dan

mencium. Melalui pengalaman seperti ini anak akan membangun pengetahuannya sendiri dengan cara memanipulasi objek, mengamati suatu peristiwa atau perubahan, dan berinteraksi dengan lingkungan yang ada di sekitarnya. Kemampuan yang diperoleh anak dari pengalaman langsung tersebut adalah anak dapat mengembangkan keterampilan mengamati, membandingkan, mengklasifikasi, menyimpulkan, dan mengemukakan pendapat.

- 3) Pembelajaran terpadu menciptkaa kegiatan yang dapat mengoptimalkan semua pemikiran anak karena dalam pembelajaran terpadu anak ditantang untuk menggunakan semua pemikiran dan pemahamannya melalui berbagai kegiatan yang mengeksplor lingkungannya dan melibatkans eluruh pancaindranya. Hal ini akan melibatkan aktivitas mental anak secara optimal.
- 4) Pembelajaran terpadu menyajikan konsep konsep dari berbagai bidang pengemabngan dalam suatu proses pembelajaran. Denagn demikian, anak dapat memahami konsep konse tersebut secara utuh. Mhal ini dieprlukan untuk memabntu anak dalam memecahkan asalah yang diahdapi dalam kehidupan sehari hari.
- 5) Pembelajaran terpadu bersifat luwes (fleksibel), sebab guru dapat memilih tema apa saja yang dekat dengan dunia anak dan mengembangkannya dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena penenuan tema sesuai dengan minat anak maka anak akan memperoleh pemahaman yang lebih baik dan anaka akan lebih tertarik untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- 6) Hasil pembelajaran yang akan dicapai adalah agar setiap aspek pengembangan dapat berkembang sesuai dengan

minat dan kebutuhan anak, dengan demikian, hendaknya anak diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya melalui berbagai kegiatan dalam pembelajaran terpadu.

Menurut Depdikbud (1996:3), pembelajaran terpadu sebagai suatu proses mempunyai beberapa karakteristik atau ciri-ciri yaitu: holistik, bermakna, otentik, dan aktif.

- a. Holistik. Suatu gejala atau fenomena yang menjadi pusat perhatian dalam pembelajaran terpadu diamati dan dikaji dari beberapa bidang kajian sekaligus, tidak dari sudut pandang yang terkotak-kotak. Pembelajaran terpadu memungkinkan siswa untuk memahami suatu fenomena dari segala sisi. Pada gilirannya nanti, hal ini akan membuat siswa lebih arif dan bijak di dalam menyikapi atau menghadapi kejadian yang ada di depan mereka.
- b. Bermakna. Pengkajian suatu fenomena dari berbagai aspek seperti yang dijelaskan di atas, memungkinkan terbentuknya semacam jalinan antar konsep-konsep yang berhubungan yang disebut skemata. Hal ini akan berdampak pada kebermaknaan dari materi yang dipelajari. Rujukan yang nyata dari semua konsep yang diperoleh dan keterkaitannya dengan konsep-konsep lainnya akan menambah kebermaknaan konsep yang dipelajari. Selanjutnya hal ini akan mengakibatkan pembelajaran yang fungsional. Siswa mampu menerapkan perolehan belajarnya untuk memecahkan masalah-masalah yang muncul dalam kehidupannya.
- c. Otentik. Pembelajaran terpadu memungkinkan siswa memahami secara langsung prinsip dan konsep yang ingin dipelajarinya melalui kegiatan belajar secara langsung.

Mereka memahami dari hasil belajarnya sendiri, bukan sekedar pemberitahuan guru. Informasi dan pengetahuan yang diperoleh sifatnya lebih otentik. Misalnya, hukum pemantulan cahaya diperoleh siswa melalui eksperimen. Guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator dan katalisator, sedang siswa bertindak sebagai aktor pencari informasi dan pemberitahuan.

- d. Aktif. Pembelajaran terpadu menekankan keaktifan siswa dalam pembelajaran, baik secara fisik, mental, intelektual, maupun emosional guna tercapainya hasil belajar yang optimal dengan mempertimbangkan hasrat, minat dan kemampuan siswa sehingga mereka termotivasi untuk terus-menerus belajar. Dengan demikian pembelajaran terpadu bukan hanya sekedar merancang aktivitas-aktivitas dari masing-masing mata pelajaran yang saling terkait. Pembelajaran terpadu bisa saja dikembangkan dari suatu tema yang disepakati bersama dengan melirik aspek-aspek kurikulum yang bisa dipelajari secara bersama melalui pengembangan tema tersebut.

Kelebihan pembelajaran terpadu

- 1) Pengalaman dan kegiatan belajar akan selalu relevan atau sesuai dengan tingkat perkembangan anak.
- 2) Kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran terpadu sesuai dengan minat dan kebutuhan anak
- 3) Seluruh kegiatan belajar lebih bermakna bagi anak sehingga hasil belajar akan dapat bertahan lebih lama
- 4) Pembelajaran terpadu dapat menumbuhkembangkan keterampilan berpikir anak

- 5) Menyajikan kegiatan yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui anak dalam lingkungannya,
- 6) Menumbuhkembangkan keterampilan social anak, seperti kerja sama, toleransi, komunikasi, dan respek terhadap gagasan anak.

C. Tujuan Pembelajaran Terpadu

Pembalajaran terpadu dikembangkan selain untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, diharapkan siswa juga dapat:

1. Meningkatkan pemahaman konsep yang dipelajarinya secara lebih bermakna,
2. Mengembangkan keterampilan menemukan, mengolah, dan memanfaatkan informasi,
3. Menumbuh kembangkan sikap positif, kebiasaanbaik, dan nilai-nilai luhur yang diperlukan dalam kehidupan.
4. Menumbuh kembangkan keterampilan social seperti kerjasama, toleransi, komunikasi, serta menghargai pendapat orang lain.
5. Meningkatkan minat dalam belajar,
6. Memilih kegiatan yang sesuai dengan minat dan kebutuhannya.

D. Manfaat Pembelajaran Terpadu

Ada beberapa manfaat dalam menggunakan pembelajara terpadu, yaitu :

1. Banyak topik yang tertuang di setiap matapelajaran mempunyai keterkaitan konsep dengan yang dipelajari siswa.

2. Pada pembelajaran terpadu memungkinkan siswa memanfaatkan keterampilannya yang dikembangkan dari mempelajari keterkaitan antar matapelajaran.
3. Pembelajaran terpadu melatih siswa untuk semakin banyak membuat hubungan inter dan antar matapelajaran, sehingga siswa mampu memproses informasi dengan cara yang sesuai daya pikirnya dan memungkinkan berkembangnya jaringan konsep-konsep.
4. Pembelajaran terpadu membantu siswa dapat memecahkan masalah dan berpikir kritis untuk dapat dikembangkan melalui keterampilan dalam situasi nyata.
5. Daya ingat (retensi) terhadap materi yang dipelajari siswa dapat ditingkatkan dengan jalan memberikan topic-topik dalam berbagai ragam situasi dan berbagai ragam kondisi.
6. Dalam pembelajaran terpadu transfer pembelajaran dapat mudah terjadi bila situasi pembelajaran dekat dengan situasi kehidupan nyata.

E. Strategi Pembelajaran Terpadu

Pembelajaran terpadu dapat dilaksanakan dengan dua cara yaitu memadukan siswa dan memadukan materi-materi dari mata pelajaran-mata pelajaran.

1. Integrasi melalui pepaduan siswa

Cara ini memadukan beberapa kelas menjadi satu kelas, sehingga 1 pembelajaran kelas diikuti oleh lebih dari satu tingkat usia siswa. Misalnya kelas 1 dan kelas 2 SD diajar matematika bersama-sama. Cara ini tentunya memerlukan keahlian guru untuk memberikan tugas yang bertingkat sehingga siswa belajar dari yang mudah menuju tingkat yang lebih sulit. Siswa kelas 1 dapat belajar dari siswa yang lebih tua dan lebih pengetahuannya, sedangkan siswa yang

lebih tua (kelas 2) dapat mengajarkan pengetahuannya kepada siswa yang lebih muda.

2. Integrasi materi/matapelajaran

Cara ini memadukan materi dari beberapa mata pelajaran dalam satu kesatuan kegiatan pembelajaran. Dalam 1 kegiatan pembelajaran siswa belajar berbagai mata pelajaran misal matematika, Bahasa, IPA, dan IPS. Cara ini biasanya dilakukan dengan memadukan topik-topik (tema-tema) menjadi satu kesatuan tema yang disebut tematik unit. Tematik unit merupakan rangkaian tema yang dikembangkan dari suatu tema dasar. Sedangkan tema dasar merupakan pilihan atau kesepakatan antara guru dengan siswa berdasarkan kajian keseharian yang dialami siswa dengan penyesuaian dari materi-materi yang ada pada kurikulum. Selanjutnya tema dasar tersebut dikembangkan menjadi banyak tema yang disebut unit tema (subtema).

F. Prosedur Pembelajaran Terpadu

Pada dasarnya ada 2 tahap yang harus dilalui dalam prosedur pembelajaran terpadu yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi.

1. Tahap Perencanaan Pembelajaran Terpadu

Perencanaan pembelajaran pada dasarnya adalah rangkaian yang memuat isi dan kegiatan pembelajaran yang bersifat menyeluruh dan sistematis, yang akan digunakan sebagai pedoman oleh guru dalam mengelola kegiatan belajar mengajar. Dalam pembelajaran terpadu perencanaan yang harus dilakukan seorang guru adalah sebagai berikut:

a. Pemilihan tema dan unit-unit tema

Pemilihan tema ini dapat datang dari staf pengajar yaitu guru kelas atau guru bidang studi dan siswa. Biasanya guru yang memilih tema dasarnya dan dengan musyawarah siswa memilih unit tema. Pemilihan tema dasar yang dilakukan oleh guru dengan mengaju pada tema dan materi-materi pada pokok bahasan pada setiap matap elajaran yang terdapat padu kurikulum. Tema dapat juga dipilih berdasarkan pertimbangan lain, yaitu :tema yang dipilih merupakan consensus antar siswa, misal dari buku-buku bacaan, pengalaman, minat, isu-isu, yang sedang beredar di masyarakat dengan mengingat ketersediaan sarana dan sumber belajar yang sesuai dengan tingkat perkembanagn siswa.

1) Tema dasar-Unit tema

Tema dapat muncul dari siswa, kemudian guru yang mengorganisir atau guru melontarkan tema dasar, kemudian siswa mengembangkan unit temanya.

2) Curah pendapat

Curah pendapat ini bermanfaat untuk memunculkan tema dasar kemudian dikembangkan menjadi unit tema. Setelah tema dasar dan unit tema dipilihmaka akan terbentuk jaring-jaring.

Ada beberapa syarat yang harus dipenuhi dalam penentuan tema, yaitu:

- Penentuan tema merupakan hasil ramuan dari berbagai materi di dalam satu atau beberapa matapelajaran.
- Tema diangkat sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran yang terpadu dalam materi pelajaran,

prosedur penyampaian, serta pemaknaan pengalaman belajar oleh para siswa.

- Tema disesuaikan dengan karakteristik belajar siswa sehingga asas perkembangan berpikir anak dapat dimanfaatkan secara maksimal.
- Tema harus bersifat cukup problematic atau popular sehingga membuka kemungkinan luas untuk melaksanakan pembelajaran yang beragam yang mengandung substansif yang lebih luas yang apabila dibandingkan dengan pembelajaran yang biasa.

b. Langkah perencanaan aktivitas

Langkah perencanaan aktivitas disini meliputi : pemilihan sumber, pemilihan aktivitas, dan perencanaan evaluasi. Evaluasi dalam pembelajaran terpadu meliputi berikut ini :

- Janis evaluasi yaitu evaluasi otentik.
- Sasaran evaluasi berupa proses dan hasil belajar siswa.
- Aspek yang dievaluasi : Keseluruhan aspek kepribadian siswa dievaluasi yaitu meliputi kognitif, afektif, dan psikomotorik.
- Teknik-teknik evaluasi yang digunakan meliputi:
- Observasi (mengamati perilaku hasil belajar siswa) dengan menggunakan daftar cek atau skala penilaian.
- Wawancara guru dan siswa dengan menggunakan pedoman wawancara.
- Evaluasi siswa
- Jurnal siswa
- Portofolio
- Tes prestasi belajar (baku atau buatan guru)

c. Kontrak belajar

Kontrak belajar ini akan memberikan arah dan isi aktivitas

siswa dan merupakan suatu kesepakatan antara guru dan siswa.

2. Tahap Pelaksanaan Pembelajaran Terpadu dan Evaluasi

Pada tahap pelaksanaan ini langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

- a. Aktivitas siswa, aktivitas dapat berupa: pengumpulan informasi baik kelompok maupun individual, membaca sumber, wawancara dengan narasumber, pengamatan lapangan, eksperimen, pengolahan informasi, dan penyusunan laporan.
- b. Kulminasi (*Sharing*) dalam bentuk penilaian proses (merupakan dampak dari proses pembelajaran, dampak pengiring, prosedur formal dan informal terutama untuk memperoleh balikan yaitu penyajian laporan, diskusi dan balikan, unjuk kerja dan pameran, serta evaluasi.



BAB VII

STRATEGI PEMBELAJARAN TEMATIK PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

A. Klasifikasi Strategi Pembelajaran Tematik

Strategi pembelajaran berkenaan dengan kegiatan pembelajaran secara kongkrit yang harus dilakukan siswa dalam berinteraksi dengan materi pembelajaran dan sumber belajar untuk menguasai kompetensi dasar dan indikator, dan kegiatan ini tertuang dalam kegiatan pembukaan, inti dan penutup.

Wina Senjaya mengemukakan bahwa strategi pembelajaran merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien.

J.R David menyebutkan bahwa dalam strategi pembelajaran terkandung makna perencanaan, artinya bahwa

strategi pada dasarnya masih bersifat konseptual tentang keputusan-keputusan yang akan diambil dalam suatu pelaksanaan pembelajaran.

Dick dan Carey (1985) mengemukakan bahwa suatu strategi pembelajaran menjelaskan komponen-komponen umum dari suatu set bahan pembelajaran dan prosedur-prosedur yang akan digunakan bersama bahan-bahan tertentu untuk menghasilkan hasil belajar tertentu pada peserta didik. Komponen set bahan dan prosedur yang akan dalam pembelajaran, Dick dan Carey (1995) menyebutkan lima komponen utama yaitu:

1. Kegiatan pembelajaran,
2. Penyajian informasi,
3. Partisipasi mahasiswa ,
4. Tes, dan
5. Tindak lanjut.

Sedangkan Gagne dan Briggs (1979) menyebutkan sembilan urutan kegiatan pembelajaran, yaitu:

1. Memberikan motivasi atau menarik perhatian,
2. Menjelaskan tujuan pembelajaran kepada mahasiswa,
3. Mengingatnkan kompetensi prasyarat,
4. Memberi stimulus yang berhubungan dengan masalah topik, konsep,
5. Memberi petunjuk cara mempelajari,
6. Menimbulkan penampilan mahasiswa,
7. Memberi umpan balik,
8. Menilai penampilan mahasiswa, dan
9. Memberi kesimpulan.

Senada dengan pendapat diatas, Suciati dan Irawan (1993: 45) mengajukan sembilan peristiwa pembelajaran

untuk membantu proses belajar dalam peserta didik, sebagai berikut:

1. Menimbulkan minat dan memusatkan perhatian siswa dengan mengemukakan sesuatu yang baru, aneh, kontradiksi atau kompleks.
2. Menyampaikan tujuan pembelajaran agar siswa dapat memahami apa yang diharapkan dari dirinya.
3. Mengingat kembali konsep/prinsip atau informasi yang sebelumnya pernah dipelajari untuk dapat mempelajari materi baru dengan baik.
4. Menyampaikan materi pelajaran dengan menggunakan contoh, penekanan untuk menunjukkan perbedaan atau bagian yang penting, baik secara verbal maupun non verbal.
5. Memberikan bimbingan belajar melalui pertanyaan-pertanyaan yang membimbing proses atau berpikir siswa.
6. Memperoleh unjuk kerja siswa terhadap apa yang dipelajari.
7. Memberikan umpan balik tentang kebenaran pelaksanaan tugas.
8. Mengukur mengevaluasi hasil belajar siswa melalui pemberian tugas atau melakukan suatu tugas.
9. Memperkuat restensi dengan berkali-kali berlatih menggunakan prinsip yang dipelajari dalam konteks yang berbeda, dan transfer belajar dengan meningkatkan perbedaan antara situasi waktu belajar dengan situasi transfer.

Pendapat lain yang juga berkaitan dengan strategi pembelajaran, dikemukakan oleh Turney. Turney (1981) mengklasifikasi 8 keterampilan dasar mengajar yang dianggap sangat berperan dalam keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Kedelapan keterampilan dasar mengajar tersebut

adalah: keterampilan bertanya, keterampilan memberi penguatan, keterampilan mengadakan variasi, keterampilan menjelaskan, keterampilan membuka dan menutup pelajaran, keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil, keterampilan mengelola kelas, keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan.

Dari pandangan beberapa ahli seperti yang dikemukakan di atas, nampaknya mereka sepakat bahwa strategi pembelajaran berkenaan dengan pendekatan pengajaran dalam mengelola kegiatan pembelajaran secara sistematis, sehingga isi pelajaran dapat dikuasai oleh siswa secara efektif dan efisien. Di dalamnya terkandung empat pengertian sebagai berikut:

1. Urutan kegiatan pembelajaran, yaitu urutan kegiatan pengajar dalam menyampaikan isi pelajaran kepada siswa.
2. Metode pembelajaran, yaitu cara pengajar mengorganisasikan materi pelajaran dan siswa agar terjadi proses belajar secara efektif dan efisien.
3. Media pembelajaran, yaitu peralatan dan bahan pembelajaran yang digunakan pengajar dan siswa dalam kegiatan pembelajaran.
4. Waktu yang digunakan oleh pengajar dan siswa dalam menyelesaikan setiap langkah dalam kegiatan pembelajaran.

Strategi pembelajaran merupakan perpaduan dari urutan kegiatan, cara mengorganisasikan materi pelajaran dan siswa, peralatan dan bahan, serta waktu yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Urutan kegiatan secara garis besar terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan penutup. Masing-masing kegiatan

akan digunakan serangkaian metode pembelajaran. Ada beberapa alternatif yang dapat digunakan pada pembelajaran kelas awal, artinya pada usia dan kondisi anak kelas awal. Alternatif metode antara lain dapat diklarifikasi sebagai berikut:

1. Pembelajaran langsung, dengan metode ceramah, tanya jawab, demonstrasi, latihan dan drill.
2. Pembelajaran tidak langsung dengan inkuiri, studi kasus, pemecahan masalah, peta konsep.
3. Pembelajaran interaksi dengan metode diskusi kelas, diskusi kelompok kecil atau proyek, kerja berpasangan.
4. Pembelajaran mandiri, dengan metode pekerjaan rumah, proyek penelitian, belajar berbasis komputer.
5. Belajar melalui pengalaman, dengan bermain peran, observasi/survey, simulasi.

Biasanya metode digunakan melalui salah satu strategi, tetapi juga tidak tertutup kemungkinan beberapa metode berada dalam strategi yang bervariasi, artinya penetapan metode dapat divariasikan melalui strategi yang berbeda tergantung pada tujuan yang dicapai dan konten proses yang akan dilakukan dalam kegiatan pembelajaran.

Mengingat yang akan dikembangkan adalah pembelajaran PAKEM, maka metode yang akan dipilih adalah metode yang dapat memotivasi siswa siswi untuk aktif dan kreatif dengan asih dipertimbangkan keefektifan dalam suasana yang menyenangkan. Untuk supaya siswa siswi banyak mengingat apa yang telah dipelajari, maka siswa siswi diberi banyak kesempatan untuk membaca, mendengar, melihat, mempraktekkan dan mendiskusikan materi pembelajaran.

Untuk menyusun strategi yang benar maka harus dikenal beberapa spesifikasi Pembelajaran Tematik sebagai berikut, diantaranya:

1. Ciri-Ciri

Sesuai dengan perkembangan fisik dan mental siswa pembelajaran pada tahap ini haruslah mempunyai ciri-ciri sebagai berikut, diantaranya:

- a. Berpusat pada anak
- b. Memberikan pengalaman langsung
- c. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran
- d. Hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan minat, dan kebutuhan anak

2. Kekuatan

Pembelajaran Tematik mempunyai kekuatan sebagai berikut, diantaranya:

- a. Pengalaman dan kegiatan belajar yang relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak
- b. Hasil belajar akan bertahan lebih lama karena lebih berkesan dan bermakna
- c. Mengembangkan keterampilan berpikir siswa sesuai dengan permasalahan yang dihadapi
- d. Menumbuhkan keterampilan sosial dalam bekerjasama, toleransi, komunikasi dan tanggap terhadap gagasan orang lain.

3. Manfaat

Dengan menggunakan tema, kegiatan pembelajaran akan mendorong beberapa hal bermanfaat sebagai berikut, diantaranya:

- a. Siswa mudah memusatkan perhatian pada satu tema atau topik tertentu
- b. Siswa dapat mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi mata pelajaran dalam tema yang sama
- c. Pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan
- d. Kompetensi berbahasa bisa dikembangkan lebih baik dengan mengaitkan mata pelajaran lain dan pengalaman pribadi anak
- e. Anak lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi disajikan dalam konteks tema yang jelas
- f. Anak lebih bergairah belajar karena mereka bisa berkomunikasi dalam situasi yang nyata, misalnya bertanya, bercerita, menulis deskripsi, menulis surat, dan sebagainya untuk mengembangkan keterampilan berbahasa, sekaligus untuk mempelajari mata pelajaran lain
- g. Guru dapat menghemat waktu karena mata pelajaran yang disajikan secara terpadu dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam 2 atau 3 kali pertemuan. Waktu selebihnya dapat digunakan untuk kegiatan remedial, pemantapan, atau pengayaan.

Dalam hal ini, strategi pembelajaran tematik dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh anak didik, sehingga semua anak didik dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki.

B. Pemilihan Strategi Pembelajaran Tematik

Sebagaimana yang telah dikemukakan di atas, bahwa strategi pembelajaran merupakan perpaduan berbagai kegiatan, melibatkan penggunaan media dan pengaturan tahapan dan tahap untuk setiap langkah. Oleh karena itu, dalam menentukan strategi pembelajaran perlu dilakukan pemilihan dan disusun untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Pemilihan strategi pembelajaran paling tidak didasarkan pada dua argumentasi. Pertama, strategi yang disusun didukung dengan teori-teori psikologi dan teori pembelajaran. Kedua, strategi yang disusun menunjukkan efektifitas dalam membuat siswa mencapai tujuan pembelajaran seperti yang telah ditetapkan. Argumentasi ini diperlukan karena di dalam pembelajaran dipahami bahwa: “tidak semua materi cocok dengan metode, tidak semua materi cocok untuk semua media, tidak semua pelajaran memerlukan seluruh urutan kegiatan pembelajaran tergantung pada karakteristik siswa dan jenis perilaku yang ada dalam tujuan pembelajaran”. Dengan demikian dalam menentukan strategi pembelajaran diperlukan pemilihan, dan sedapat mungkin disusun berdasarkan alasan-alasan yang bersifat rasional.

Dalam pemilihan strategi perlu memperhatikan prinsip-prinsip penggunaan metode dan faktor-faktor dalam menentukan metode. Prinsip-prinsip penggunaan metode antara lain: efektif dan efisien, digunakan secara bervariasi, digunakan dengan memadukan beberapa metode. Faktor-faktor yang perlu diperhatikan dalam menentukan metode pembelajaran, antara lain:

1. Tujuan pembelajaran /indikator dan kompetensi dasar.
2. Tema pembelajaran
3. Kondisi siswa (kemampuan siswa siswi, jumlah siswa siswi)
4. Waktu
5. Fasilitas yang ada

Penentuan metode juga ditentukan pada kegiatan mana metode tersebut akan digunakan. Hal ini disebabkan karena masing-masing kegiatan mempunyai tujuan yang berbeda. Kegiatan awal bertujuan untuk:

1. Menfokuskan perhatian siswa siswi dan menciptakan ketertarikan
2. Merangsang pikiran siswa siswi
3. Mengungkapkan pengalaman awal yang dimiliki siswa siswi
4. Memotivasi siswa siswi mempelajari materi
5. Memahami tujuan pembelajaran
6. Mengingat pada kesepakatan kelas.

C. Tahap Pelaksanaan Pembelajaran Tematik

Pelaksanaan pembelajaran tematik setiap hari dilakukan dengan menggunakan tiga tahapan kegiatan yaitu kegiatan pembuka/awal/pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Alokasi waktu untuk setiap tahapan adalah kegiatan pembukaan lebih kurang 5-10% waktu pelajaran yang disediakan, kegiatan inti lebih kurang 80% dari waktu pelajaran yang disediakan, sedangkan kegiatan penutup dilaksanakan dengan alokasi waktu lebih kurang 10-5% dari waktu pelajaran yang disediakan.

Tahap pelaksanaan pembelajaran tematik yang akan dijelaskan pada dasarnya ada tiga tahap utama kegiatan pembelajaran, yaitu:

1. Kegiatan awal/pembukaan/pendahuluan

Kegiatan ini terutama dilakukan untuk menciptakan suasana awal pembelajaran untuk mendorong siswa menfokuskan dirinya agar mampu mengikuti proses pembelajaran dengan baik, dimaksudkan untuk mempersiapkan siswa agar secara mental siap mempelajari pengetahuan, keterampilan, dan sikap baru.

Sifat dari kegiatan pembukaan adalah kegiatan untuk pemanasan. Pada tahap ini dapat dilakukan penggalian anak tentang tema yang akan disajikan. Beberapa contoh kegiatan yang dapat dilakukan adalah berdoa sebelum belajar, bercerita, kegiatan fisik/ jasmani dan menyanyi.

2. Kegiatan inti/ penyajian

Dalam kegiatan ini difokuskan pada kegiatan-kegiatan yang bertujuan untuk pengembangan kemampuan baca, tulis, dan hitung. Penyajian bahan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan berbagai strategi/ metode yang bervariasi dan dapat dilakukan secara klasikal, kelompok kecil atau perorangan.

Kegiatan pengajaran dalam penyajian bahan, diharapkan memberikan contoh benda atau kegiatan yang relevan dan terdapat dalam kehidupan siswa. Contoh yang relevan dapat berbentuk uraian lisan, tulisan media audio visual, poster, benda nyata dan sebagainya. Uraian dan contoh ini merupakan tanda-tanda dan kondisi belajar yang merangsang siswa untuk memberikan respon terhadap isi pelajaran yang sedang dipelajari.

Disamping kegiatan-kegiatan seperti yang disebutkan di atas, juga diperlukan latihan. Latihan yang dilakukan oleh siswa diikuti oleh bimbingan dan koreksi atas kesalahan yang dibuatnya serta petunjuk cara memperbaikinya dari pengajar. Latihan ini diulang seperlunya sampai siswa dapat menyelesaikan dengan benar tanpa bantuan dari pengajar.

3. Kegiatan penutup/ akhir dan tindak lanjut

Sifat dari kegiatan penutup adalah untuk menenangkan. Beberapa contoh kegiatan penutup yang dapat dilakukan adalah menyimpulkan/ mengungkapkan hasil pembelajaran yang telah dilakukan, membaca ayat-ayat pendek Al-Quran, mendongeng, membaca cerita/ kisah-kisah teladan dari buku, pantomime, pesan-pesan moral, musik/ apresiasi musik.

Pada kegiatan penutup ini, dapat pula diajuk tes dalam bentuk lisan, disamping untuk mengukur tingkat kemajuan siswa, tes merupakan bagian dari keggiatan belajar siswa yang secara aktif mebuat respon. Hasil tes harus diberitahukan kepada siswa, dan diikuti dengan penjelasan tentang kemajuan siswa. Hal ini penting artinya bagi siswa agar proses belajar mengajar menjadi efektif, efisien dan menyenangkan.

Kegiatan berikut yang dapat dilakukan pada bagian akhir pembelajaran adalah tindak lanjut. Kegiatan ini dilakukan siswa setelah melakukan tes formatif dan mendapatkan umpan balik. Siswa yang menunjukkan hasil baik dalam tes formatif dapat meneruskan kegabian pelajaran selanjutnya atau mempelajari bahan tambahan untuk memperdalam pengetahuan yang dipelajarinya. Siswa yang mendapatkan hasil kurang dalam tes formatif harus mengulang isi

pelajaran tersebut dengan menggunakan bahan pembelajaran yang sama atau berbeda. Petunjuk dari pengajar dilakukan siswa tentang apa yang harus merupakan salah satu bentuk pemberian tanda dan bantuan kepada siswa untuk memperlancar kegiatan belajar selanjutnya.

D. Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik memerlukan perencanaan dan pengorganisasian agar dapat berhasil dengan baik. Ada lima hal yang perlu diperhatikan dalam merancang pembelajaran tematik, yaitu (1) memilih tema; (2) mengorganisir tema; (3) mengumpulkan bahan dan sumber; (4) merancang kegiatan dan proyek; dan (5) mengimplementasikan satuan pelajaran.

Rancangan strategi pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran tematik pada dasarnya terbagi atas empat komponen utama, yaitu: waktu, urutan kegiatan, pembelajaran, metode, dan media/bahan.

1. Komponen utama pertama: Waktu

Komponen keempat dalam strategi pembelajaran adalah waktu, jumlah waktu dalam menit yang dibutuhkan oleh pengajar untuk menyelesaikan setiap langkah pada urutan kegiatan pembelajaran. Jumlah waktu yang digunakan untuk mengajar, terbatas kepada waktu yang digunakan pengajar dalam pertemuan dengan siswa. Waktu untuk siswa adalah jumlah waktu yang digunakan dalam pertemuan dengan pengajar ditambah dengan waktu yang digunakan untuk mengerjakan tugas yang sehubungan dengan mata pelajaran di luar pertemuan dengan pengajar.

Menghitung jumlah waktu yang digunakan oleh pengajar penting artinya bagi pengajar sendiri dalam mengelola kegiatan pembelajaran. Ia harus dapat membagi waktu untuk setiap langkah dalam pendahuluan, penyajian, dan penutup. Bagi setiap pengelola pendidikan, penghitungan jumlah waktu dapat menyeimbangkan antara bongkahan materi /bahanpengajaran dengan waktu yang akan dipergunakan, agar dapat mengatur jadwal waktu pertemuan dan menentukan bobot dan jangka waktu program secara keseluruhan. Bagi siswa dapat menjadi petunjuk dalam mengelola waktu belajarnya, demikian pula pada pengajar dapat menjadi petunjuk dalam mengelola waktu mengajarnya.

2. Komponen utama Kedua: Urutan Kegiatan Pembelajaran

Urutan kegiatan pembelajaran terdiri atas komponen pendahuluan, inti dan penutup. Setiap sub komponen tersebut terdiri atas beberapa langkah sebagai mana diuraikan pada tahap pelaksanaan pembelajaran tematik di atas. Subkomponen dari masing-masing urutan komponen kegiatan pembelajaran bersifat fleksibel pada setiap tema yang disajikan dalam pembelajaran tematik. Sub komponen ini tergantung pada waktu, kondisi kelas dan lingkungan kelas, tema dan tujuan yang akan disajikan dalam kegiatan pembelajaran tematik.

a. Sub komponen dari komponen pendahuluan secara umum tergambar dalam tiga langkah, yakni:

- 1) Penjelasan singkat tentang isi pelajaran dengan maksud siswa mendapat gambaran secara global tentang isi pelajaran yang akan dielajarinya,
- 2) Penjelasan revaansi isi pelajaran baru dengan pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang telah

dikuasainya atau relevansinya dengan pengalaman dan pekerjaan anak sehari-hari tentang tema yang disajikan, dan

- 3) Penjelasan tentang tujuan pembelajaran
- b. Sub komponen penyajian secara umum di dalamnya terdiri dari tiga pengertian pokok, yaitu: penyajian uraian, pemberian contoh, dan pemberian latihan. Ketiga subkomponen ini, bentuk penyajiannya didasarkan pada tema dan pengalaman sehari-hari siswa. Gmbaan singkat dari subkomponen penyajian dapat dijelaskan sebagai berikut:
 1. Uraian yang dimaksud adalah penjelasan tentang materi pelajaran atau prinsip, konsep dan prosedur yang akan dipelajari siswa,
 2. Contoh adalah benda atau kegiatan yang terdapat dalam kehidupan siswa (bersifat positif atau negatif) sebagai wujud dari materi pelajaran yang sedang diuraikan (dalam bentuk uraian lisan, tulisan atau dlam bentuk media),
 3. Latihan adalah kegiatan siswa dalam rangka menerapkan konsep, atau prosedur yang sedang dipelajarinya (membaca, menulis dan berhitung) ke dalam praktik yang relevan dengan pekerjaan dan kehidupan anak-anak kelas awal di sekolah dasar.
 - c. Sub komponen penutup adalah sub komponen terakhir dalam urutan kegiatan pembelajaran. Kegiatan ini dilaksanakan dengan langkah menyimpulkan, tes format (lisan atau tulisan) dan umpan balik, serta tindak lanjut.

3. Komponen utama ketiga : Metode Pembelajaran

Salah satu komponen utama pada strategi pembelajaran di lur urutan kegiatan pembelajaran adalah metode pembelajaran. Metode pembelajaran berfungsi sebagai cara dalam menyajikan (menguraikan, memberi contoh, dan memberi latihan) isi pelajaran kepada siswa untuk mencapai tujuan tertentu. Untuk merancang strategi pembelajaran tematik, pengembang harus memilih metode yang sesuai untuk setiap tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, karena tidak semua metode pembelajaran sesuai untuk digunakan dalam mencapai tujuan pembelajaran tertentu, sesuai untuk semua tingkatan kelas (terutama di kelas awal sekkolah dasar), sesuai untuk semua tema yang disajikan dalam pembelajaran tematik, antara lain ceramah, demonstrasi, penampilan, latihan, simulasi, bermain peran, dan sebagainya.

4. Komponen utama keempat : Media/ Bahan Pembelajaran

Media adalah alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim kepada penerima pesan. Pengirim dan penerima pesan itu dapat berbentuk orang atau lembaga, sedangkan media tersebut dapat berupa alat-alat elektonik, gambar, buku, benda nyata, dan sebagainya. Media yang digunakan dalam pembelajaran dapat beraneka ragam. Pengembangan pembelajaran dapat memilih salah satu atau beberapa diantaranya untuk digunakan dalam menyusun strategi pembelajarannya.

Dalam proses pemilihan media pembelajaran, pengembangan dapat mengidentifikasi beberapa media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, mempertimbangkan biaya yang diperlukan dalam pengadaan media, kesesuaian dengan metode pembelajaran, kesesuaian dengan karakter

siswa, pertimbangan praktis, dan ketersediaan media tersebut di pasaran.

Pertimbangan-pertimbangan tersebut disarankan dalam pemilihan media, untuk meminimalisir kemungkinan hal-hal yang terjadi sebagai berikut:

- 1) Tampak baik dalam perencanaan tetapi tidak berhasil diproduksi, karena terlalu mahal, atau sulit diperoleh dan bahan bakunya.
- 2) Diproduksi dengan kualitas rendah karena keterbatasan bahan dan pendanaan.
- 3) Tidak maksimal atau kurang digunakan, karena tidak sesuai dengan karakter siswa, tidak praktis untuk digunakan, atau tidak sesuai dengan tujuan dan metode pembelajaran.

Sebagai gambaran rancangan strategi pembelajaran tematik, dapat dijelaskan bahwa strategi pembelajaran berkenaan dengan pendekatan, pengejaran dalam mengelola kegiatan pembelajaran secara efektif dan efisien. Di dalam rancangan strategi pembelajaran terkandung empat pengertian sebagai berikut:

- a. Waktu yang digunakan oleh pengajar dan siswa dalam menyelesaikan setiap langkah dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Urutan kegiatan pembelajaran, yaitu urutan kegiatan pengajar dalam menyampaikan isi pelajaran kepada siswa.
- c. Metode pembelajaran, yaitu cara pengajar mengorganisasikan materi pelajaran dan siswa agar terjadi proses belajar secara efektif dan efisien.

d. Media / bahan pembelajaran, peralatan dan bahan pembelajaran yang digunakan pengajar dan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam bentuk bagan strategi pembelajaran tampak sebagai berikut:

Waktu	Urutan Kegiatan Pembelajaran		Metode	Media/ Bahan
	PENDAHULUAN	<ol style="list-style-type: none"> 1. Doa 2. Pemanasan 3. TPK 		
	PENYAJIAN/INTI	<ol style="list-style-type: none"> 1. Uraian 2. Contoh 3. latihan 		
	PENUTUP	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyimpulkan 2. Tes formatif dan umpan balik 3. Tindak lanjut 		



BAB VIII

METODE PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

A. Pengertian Pembelajaran Metode Proyek

Pembelajaran Metode Proyek adalah sebuah model atau pendekatan pembelajaran yang inovatif, yang menekankan belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks. Fokus pembelajaran terletak pada konsep-konsep dan prinsip-prinsip inti dari suatu disiplin studi, melibatkan anak dalam investigasi pemecahan masalah dan kegiatan tugas-tugas bermakna yang lain, memberi kesempatan pebelajar bekerja secara otonom mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri, dan mencapai puncaknya menghasilkan produk nyata.

Biasanya memerlukan beberapa tahapan dan beberapa durasi, tidak sekedar merupakan rangkaian pertemuan kelas, serta belajar kelompok kolaboratif. Proyek memfokuskan pada pengembangan produk atau unjuk kerja (*performance*).

Pembelajaran Berbasis Proyek memiliki potensi yang amat besar untuk membuat pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna untuk anak-anak. Di dalam Pembelajaran Berbasis Proyek, anak menjadi terdorong lebih aktif di dalam belajar mereka, instruktur atau guru berposisi di belakang dan anak berinisiatif, instruktur atau guru ini memberi kemudahan dan mengevaluasi proyek baik kebermaknaannya maupun penerapannya untuk kehidupan mereka sehari-hari. Produk yang dibuat anak selama proyek memberikan hasil yang secara otentik dapat diukur oleh guru atau instruktur di dalam pembelajarannya. Oleh karena itu, di dalam Pembelajaran Berbasis Proyek, guru atau instruktur tidak lebih aktif, akan tetapi instruktur menjadi pendamping, fasilitator, dan memahami pikiran anak.

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 berfikir
4. Cukup menantang bagi anak
5. Dapat memberikan kepuasan bagi anak.
6. Usahakan supaya hasil dari proyek itu meningkatkan keterampilan diketahui banyak orang (pameran, disajikan dan lain-lain)

B. Langkah-langkah Pembelajaran Proyek

Dalam menggunakan metode proyek ini ada beberapa langkah yang harus di lalui oleh guru terhadap siswa:

1. Menentukan Tema Kegiatan
2. Menentukan tema kegiatan sangat penting karena hal ini yang mengawali semua kegiatan.
3. Merumuskan apa yang ingin di harapkan dan di peroleh dari Guru maupun anak di setiap kegiatan
4. Menentukan Jadwal Kegiatan
5. Tentukan waktu sesuai dengan Hari Raya atau hari-hari tertentu.
6. Melakukan Pembagian Tugas
7. Dalam pembagian tugas, hendaknya anak memilih sesuai dengan minatnya.
8. Tujuannya agar anak *enjoy* dalam mengerjakan tugasnya.
9. Menyiapkan Bahan dan Peralatan
10. Melaksanakan Kegiatan
11. Buat kesimpulan menyeluruh

C. Kelebihan dan Kelemahan Metode Pembelajaran Proyek

Kelebihan

1. Meningkatkan motivasi.
2. Belajar dalam proyek lebih menyenangkan daripada komponen kurikulum yang lain.
3. Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.
4. Belajar berbasis proyek membuat anak menjadi lebih aktif dan berhasil memecahkan problem-problem yang kompleks.
5. Meningkatkan kolaborasi.
6. Pentingnya kerja kelompok dalam proyek memerlukan anak mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi. Kelompok kerja kooperatif, evaluasi siswa, pertukaran evaluasi online adalah aspek-aspek kolaboratif dari sebuah proyek. Teori-teori kognitif yang baru konstruktivistik menegaskan bahwa belajar adalah fenomena social, dan bahwa siswa akan belajar lebih di dalam lingkungan kolaboratif.

Metode ini sesuai dengan prinsip-prinsip di daktik modern yang dalam pengajaran dan perlu diperhatikan:

1. Kemampuan individu siswa dan kerja sama dalam kelompok
2. Pengembangan aktivitas, krestivitas dan pengalaman siswa banyak dilakukan
3. Agar teori dan praktek, sekolah dan kehidupan masyarakat menjadi satu kesatuan yang tak terpisahkan.

Kelemahan

1. Pemilihan topik unit yang tepat sesuai dengan kebutuhan siswa, cukup fasilitas dan sumber-sumber belajar yang diperlukan, bukanlah merupakan pekerjaan yang mudah.
2. Keterlibatan matematika dalam penyelesaian masalah dalam proyek tidak banyak.

D. Bentuk-Bentuk Pengajaran Proyek

1) Proyek Total

Bentuk ini menghendaki setiap bidang studi (pengembangan) melebur menjadi satu menunjukkan keterkaitan dengan bidang studi lain membentuk satu kesatuan yang utuh.

2) Proyek Parsial

Bentuk pengajaran proyek kedua adalah pengajaran proyek parsial (bagian). Dalam bentuk ini terdapat penggabungan antara bidang studi (pengembangan) yang berdiri sendiri dengan bidang studi yang saling berhubungan. Bidang studi yang berdiri sendiri diberikan dengan model pengajaran yang lama (biasa) sedangkan bidang studi yang saling berkaitan diberikan dalam bentuk proyek.

3) Proyek Okasional

Bentuk proyek seperti ini hanya dilaksanakan pada saat-saat tertentu saja yang memungkinkan dilaksanakan pengajaran proyek, baik secara total maupun parsial. Proyek okasional dapat dilaksanakan sebagai salah satu bentuk alternatif untuk menanggulangi kejenuhan anak dalam mengikuti model pengajaran pada sekolah lama. Proyek ini dapat dilaksanakan dalam jangka waktu sebulan sekali, pertengahan semester, atau satu semester sekali.

Dalam mendesain pengajaran proyek, tentukan secara jelas terlebih dahulu tema atau pokok masalah yang akan menjadi pusat minat bagi anak. Dengan didasarkan pada minat anak, diharapkan anak mempunyai motivasi serta keingintahuan yang besar terhadap pembelajaran yang akan dilakukan. Berdasarkan tema atau pokok masalah inilah dalam bidang-bidang studi dikaitkan sama lainnya. Penentuan pusat minat anak itu hendaknya didasarkan pada:

1. Adanya ketertarikan anak pada tema atau pokok masalah yang ditentukan.
2. Tema atau pokok masalah hendaknya didasarkan pada perkembangan anak.
3. Tema atau pokok masalah hendaknya ditentukan berdasarkan keadaan lingkungan yang disekitar anak.
4. Tema atau pokok masalah dapat juga ditetapkan berdasarkan isi masing-masing mata pelajaran.

E. Tipe-tipe Metode Proyek

Metode proyek yang diusulkan Kilpatrick mencoba memadukan tiga unsur dalam satu kesatuan konsep. Ketiga unsur tersebut antara lain:

1. Partisipasi sosial siswa dalam situasi belajar,
2. Penggunaan penuh prinsip-prinsip psikologi tentang belajar, dan
3. Masuknya unsur etika dan rasa tanggung jawab.

Kilpatrick membagi metode proyek menjadi empat kelompok, yaitu:

1. Tipe 1: *Proyek konstruksi atau kreatif*, tujuannya untuk mewujudkan suatu gagasan atau rencana bentuk lahiriah,

seperti membangun perahu, mengarang cerita, menggelar permainan.

2. Tipe 2: *Proyek apresiasi atau hiburan*, tujuannya menikmati pengalaman estetis, seperti mendengarkan cerita, mendengarkan simponi, menikmati lukisan, dan lain-lain.
3. Tipe 3: *Proyek masalah*, tujuannya memecahkan suatu kesulitan intelektual, seperti mengapa embun jatuh pada waktu-waktu tertentu?, mengapa new york mempunyai pertumbuhan lebih cepat dari pada Philadelphia?
4. Tipe 4: *Proyek latihan dan belajar khusus*, tujuannya memperoleh peningkatan keterampilan dan pengetahuan, seperti belajar menulis halus, memperbaiki peringkat.

F. Tahap-tahap Pelaksanaan Metode Proyek

1. Tahap perencanaan

Pada tahap ini guru membuat perencanaan seperti biasa yang dilakukannya perbedaannya hanyalah bahwa proses belajar mengajar dengan metode proses proyek, guru mencoba menaikkan pokok bahasan dari suatu mata pelajaran tertentu dengan pokok bahasan dari mata pelajaran lain. Secara berurutan tahap perencanaan itu meliputi langkah- langkah sebagai berikut:

- a. Mempelajari pokok bahasan dalam GBPP dari mata pelajaran yang menjadi tema dari proyek tersebut.
- b. Membuat diagram kaitan antara tema dengan pokok bahasan dari mata pelajaran lain (untuk itu perlu dipelajari GBPP mata pelajaran lain).
- c. Merumuskan tujuan pelajaran dengan menggunakan metode proyek tersebut.

- d. Menentukan materi pelajaran dari pokok bahasan masing-masing mata pelajaran yang dikaitkan dengan tema proyek.
- e. Menentukan langkah- langkah dalam kegiatan belajar-mengajar, termasuk metode dan pendekatannya.
- f. Merencanakan organisasi kelas sesuai dengan kegiatan belajar-mengajar (misalnya bekerja dalam kelompok).
- g. Bila dalam langkah kegiatan itu ada kunjungan kesitus sejarah atau musium, maka diadakan perencanaan untuk hal tersebut (misalnya mengadakan peninjauan lebih dulu kesitus sejarah atau musium).
- h. Menyiapkan format- format pengamatan untuk siswa.
- i. Merencanakan kegiatan- kegiatan tidak lanjut.
- j. Menyiapkan penilaian kegiatan belajar- mengajar.

2. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan yang dilakukan oleh guru dalam tahap pelaksanaan antara lain:

- a. Guru mengemukakan tema pokok.
- b. Guru mengajak peserta didik menelaah kemungkinan untuk mengkaitkan tema dengan berbagai bidang studi.
- c. Guru berperan sebagai pembimbing dan pengatur jalannya diskusi.
- d. Sesudah pengkaitan tema dengan bidang studi yang lain terbentuk, guru membagi kelas dalam beberapa kelompok sebanyak bidang studi yang ada (terkait).
- e. Setiap kelompok merencanakan bagaimana melakukan kegiatan yang berhubungan dengan materi yang telah dikaitkan dengan tema.
- f. Guru memberi tahukan hal- hal yang penting apa yang perlu diamati oleh peserta didik.

- g. Data informasi yang terkumpul di diskusikan, di olah dan di tulis serta siap untuk dilaporkan.
- h. Sesudah siap untuk melaporkan, maka guru atau peserta didik memimpin pelaporan. Siswa yang lain memberi komentar atau saran dan dicatat oleh anggota kelompok yang sedang melaporkan. Guru kadang- kadang memberi saran apabila diskusi kurang lancar.
- i. Berdasarkan komentar atau saran maka kelompok mendiskusikan dan bersikap sepakat untuk menambah atau mengurangi dan menyempurnakan laporan.
- j. Suatu hal yang penting, bahwa guru harus membantu para peserta didik dalam memahami hubungan tema dengan bidang studi yang lain.

3. Tahap Tindak Lanjut

Untuk memantapkan hasil kegiatan belajar yang baik untuk diterapkan adalah pameran. Pameran dapat berkisar antara pameran sederhana sampai pameran yang lebih luas. Materi pameran dapat menjadi sumber bagi pelajaran lainnya.

4. Tahap Penilaian

Kegiatan pada tahap terakhir pelaksanaan metode proyek adalah penilaian terhadap semua kegiatan yang telah dilakukan. Tujuan penilaian adalah dalam rangka untuk memperbaiki proses belajar- mengajar dengan metode proyek ini. Selain itu penilaian dimaksudkan untuk mengetahui apa yang telah dipelajari peserta didik dan apakah sikap- sikap dan keterampilan tertentu telah dimiliki oleh peserta didik.

Cara penilaian dapat dilakukan:

- a. Secara verbal, misalnya tanya jawab dan diskusi.
- b. Secara tertulis, misalnya berupa laporan, karangan, puisi, dan tes.
- c. Penilaian hasil karya wisata, seperti gambar, bagan, model, alat sederhana, diorama, dan market. Penilaian hasil karya wisata dapat ditujukan kepada individu atau kelompok, misalnya pada waktu hasil karya tiap siswa dipajang di kelas atau pada waktu pameran tiap *stand* dinilai (nilai kelompok).

Ada beberapa hal penting yang perlu dicatat dalam menerapkan dan melaksanakan metode proyek, diantaranya:

1. Pada waktu merencanakan pelajaran dengan metode proyek tidak usah diikutsertakan bidang studi yang dirasa kurang logis kaitannya dengan tema.
2. Judul tema tidak perlu sesuai dengan pokok bahasan dalam GBPP bidang studi darimana tema itu diambil.
3. Materi agar tetap dalam jangkauan kemampuan peserta didik dan menarik perhatiannya.
4. Penilaian hendaknya ditekankan pada fungsinya sebagai umpan balik kepada peserta didik maupun guru.

Dengan memperhatikan teknik dan metode yang dapat diterapkan dalam proses belajar-mengajar di atas yang merupakan gambaran sebagian kecil dari keseluruhan metode mengajar di atas yang ada maka penyajian beberapa teknik dan metode mengajar di atas dapat dipilih yang sekiranya paling tepat untuk pengajaran yang menerapkan cara belajar siswa aktif.

Hal yang amat penting untuk diperhatikan oleh guru dalam memilih dan menetapkan metode maupun teknik mengajar adalah kenyataan bahwa metode dan teknik

mengajar banyak jenisnya dan bermacam-macam bentuknya dengan masing-masing memiliki kelebihan dan kelemahannya. Oleh karena itu, guru dituntut agar menggunakan teknik dan metode bervariasi dalam proses belajar-mengajar, sehingga masing-masing teknik dan metode tersebut dapat saling mengisi dan melengkapi dan kelemahan dan kekurangannya.

G. Penilaian Kegiatan Metode Proyek

Bagaimana guru menilai kegiatan proyek merupakan perwujudan rancangan penilaian yang sudah ditetapkan. Penilaian proyek merupakan bagian yang tak terpisahkan dengan kegiatan pemberian pengalaman belajar dengan menggunakan metode proyek. Tanpa adanya penilaian kegiatan ini, guru tidak dapat mengetahui apakah tujuan yang ingin dicapai melalui metode proyek itu dapat dicapai secara memadai, efektif, dan efisien.

Dalam kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan metode proyek diharapkan:

1. Anak dapat memecahkan masalah sesuai dengan tugas yang telah diberikan oleh guru.
2. Anak menyelesaikan tanggung jawabnya secara tuntas.
3. Anak dapat menyelesaikan bagian pekerjaan bersama anak lain.
4. Anak menyelesaikan bagian pekerjaannya secara kreatif.

Berdasarkan hasil kinerja yang dicapai masing-masing anak dalam kelompok kerja, maka guru dapat menarik kesimpulan apakah penerapan metode proyek itu baik sekali, baik atau kurang baik.

Berdasarkan kesimpulan penilaian itu, guru dapat membuat keputusan pengajaran. Apakah kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan metode proyek itu harus diperbaiki atau ditingkatkan kualitas pelaksanaannya, atau ditinggalkan kualitas pelaksanaannya?

DAFTAR PUSTAKA

- Allman, Barbara dan Sara Freeman, et. al. 2010. *Menjadi Guru Kreatif*. Yogyakarta: Golden Book.
- Ali, Faried. 2007. *Penelitian Kependidikan Sosial dalam Bidang Ilmu Administrasi dan Pemerintahan*. Jakarta: Raja Garindo Persada.
- Athoillah, Anton. 2010. *Dasar-dasar Manajemen*. Bandung: Pustaka Setia.
- Aries, Irna Febru. 2011. *Asesmen dan Penilaian*. Yogyakarta: Aditya Media Publishing.
- Arifin, Zainal. 2011. *Penilaian Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 1998. *Prosedur Penelitian Suatu Praktik*. Cetakan ke-8. Rineka Cipta. Yogyakarta.
- Bafadhal, Ibrahim. 2005. *Manajemen dan Supervisi Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Degeng, I.N.S. 2004. *Strategi Pembelajaran Mengorganisasi Isi dengan Model Elaborasi*. Malang: IKIP dan IPTDI
- Depdiknas, 2004. *Metode Khusus Mengajar di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Pusat.
- Dinas Pendidikan. 2012. *Pedoman Pengembangan Kurikulum dan pembelajaran Holistik Integatif*. Jakarta: Gramedia
- Dhieni. 2005. *Metode Pengajaran di Taman kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Direktorat PAUD. 2002. *Acuan Menu Pembelajaran pada Kelompok Bermain*. Jakarta: Dirjen PLS dan Pemuda Depdiknas.

- Echols, Jhon M dan Shadily, Hasan. 2005. *Kamus Inggris Indonesia*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Effendi. 2003. *Penelitian Kualitatif, Dasar dan Aplikasi*. Malang: Y A 3.
- Fridani, Lara, sri Wulan, dan Sri Indah Pujiastuti. 2008. *Penilaian Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Ginting, Abdorrakhman. 2010. *Esensi Praktis Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Humaniora.
- Handoko. 2003. *Pengelolaan Lingkungan Belajar*. Jakarta: Kencana.
- Hasibuan. 2001. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Hersey, Paul.1993. *Management off Organization Bahavior*, California: Prentice.
- Hurlock, B Elizabeth. 1997. *Perkembangan Anak Jilid I*. Jakarta: Erlangga.
- Husaini Usman. 2004. *Manajemen Pendidikan*. Yogyakarta: Pascasarjana UNY.
- Isjoni. 2011. *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta.
- Itadz, Mbak. 2008. *Memilih, Menyusun, dan Menyajikan Cerita untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Koonts, Harold dkk. 2001. *Manajemen (terjemahan)*. Jakarta: Erlangga.
- Latifah. 2020. *Ilmu Pendidikan Islam: Manajemen dan Strategi Mengelola Lembaga Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Madjid. 2011. *Mendesain Model Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana.

- Moeleong, Lexy J. 2000. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosyda Karya.
- Mahsun.2012. *Metode Penelitian Bahasa*. Depok: PT. Rajagrafindo Persada.
- Martini. 2007. *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Matthew B Milles. dan A. Michael Huberman. 2004. *Analisis Data Kualitatif Buku Sumber Tentang Metode-metode Baru* (Terjemahan Tjetjep Rohendi Rohidi). Jakarta: UI Press.
- Muhajir, Noeng. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif: Pendekatan Positivistik, Rasionalistik, Phenomenologik, dan Realisme Metaphisik Telaah Studi Teks dan Penelitian Agama*. Yogyakarta: Rake Sarasin.
- Mulyasa, E. 2007. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyono. 2008. *Manajemen Administrasi dan Organisasi Pendidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Musyafa. 2002. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak*. Jakarta: Gramedia.
- Ngalimun. 2014. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo
- Nugroho, Ali. 2008. *Materi Pokok Kurikulum dan Bahan Belajar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Nurbiana. 2007. *Landasan Pembelajaran dalam Perkembangan Manusia*. Jakarta: Pusat Pengembangan manusia.
- Peraturan Pemerintah RI Nomor 27 Tahun 1990. tentang Pendidikan Prasekolah. Jakarta: Depdikbud.

- Poerwadarminta, W.J.S. 2008. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: PN. Balai Pustaka.
- Rohmat. 2012. *Pilar Peningkatan Mutu Pendidikan*. Yogyakarta: Cipta Media Aksara.
- Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran. Pengembangan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sagala. 2010. *Manajemen Program Pendidikan untuk Pendidikan Nonformal dan Pengembangan Sumber Daya manusia*. Bandung: Falah Production.
- Santrock Yussen. 2007. *Psikologi Perkembangan*. Semarang: UNNES Press
- Santoso, Budi. 2006. Tesis. Berjudul: "Pemanfaatan Media Gambar untuk Meningkatkan Berbahasa pada Anak Kelas VII A SMP Muhammadiyah 1 Surakarta".
- Sayful. 2004. *Kurikulum dan Bahan Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Semiawan, Conny R. 2006. *Belajar dan Pembelajaran dalam Taraf Usia Dini*. Jakarta: Prehallindo.
- Sudjana, Nana 2006. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2012. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks.
- Suyono dan Hariyanto. 2011. *Desain Pembelajaran. Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Spradley, James P. 2004. *Metode Etnografi*. Yogyakarta: PT. Tiara Wacana.
- Suyadi, Ace. 2011. *Pendidikan, Investasi SDM, dan Pembangunan*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Sutama. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Fairuz Media: Surakarta.

- Suwarna. 2006. *Pengajaran Mikro: Pendekatan Praktis Menyiapkan Pendidik Profesional*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Suyanto, Slamet. 2008. *Strategi Pendidikan Anak*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Ungguh Muliawan, Jasa. 2009. *Manajemen Play Group dan Taman Kanak-Kanak*. Yogyakarta: Diva Press.
- Uno, Hamzah B. 2009. *Model Pembelajaran. Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Usman, Uzer. 2011. *Model-Model Pembelajaran. Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Tampubolon. 2005. *Mengenal Dunia Bermain Anak*. Yogyakarta: Banyu Media
- Taningsih. 2006. Tesis. Berjudul: "*Mengembangkan Bahasa Anak Usia 4-6 Tahun Melalui Cerita*".
- Terry, G.R. 2005. *School Manager*. Chicago: University Of Chicago Press.
- Wahyudin, Uyu, dan Mubiar Agustin. 2011. *Penilaian Perkembangan Anak Usia Dini*. Bandung: Refika Aditama.
- Yus, Anita. 2011. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana.

RIWAYAT PENULIS

Sri Hidayati, dilahirkan pada tanggal 29 September 1972 di Banjarmasin, Kalimantan Selatan. Puteri keenam dari delapan bersaudara, pasangan bapak Ibnu Kasim (Alm) dan ibu Hasriah (Alm). Pendidikan formal dimulai dengan TK ditamatkan pada tahun 1979 di TK Beringin 1 Palangka Raya. Pendidikan SD ditamatkan pada tahun 1985 di SDN Inpres Pahandut IIA Palangka Raya.



Pendidikan tingkat menengah pertama ditamatkan tahun 1988 di Madrasah Tsanawiyah Negeri Palangka Raya, dan tingkat atas ditamatkan tahun 1991 di Madrasah Aliyah Negeri Palangka Raya. Setelah lulus MAN Palangka Raya pada tahun 1991, melanjutkan pendidikan pada Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah IAIN Antasari di Palangka Raya dan lulus tahun 1997 yang telah berubah status menjadi Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Palangka Raya. Satu tahun setelah lulus, mengabdikan diri pada almamater sebagai Calon Pegawai Negeri Sipil yaitu tahun 1998. Selanjutnya pada tahun 1999 diangkat sebagai Pegawai Negeri Sipil dan juga Tenaga Pendidik. Pada tahun 2001 melanjutkan pendidikan ke Program Pascasarjana Magister Studi Islam dengan konsentrasi Psikologi Studi Islam pada Universitas Muhammadiyah Yogyakarta dan selesai tahun 2004. Setelah selesai Program Pascasarjana, kembali aktif sebagai Tenaga

Pendidik (Dosen) pada Jurusan Tarbiyah. Sejak tahun 2015 sampai sekarang sebagai Dosen pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Jurusan Tarbiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya.