



# PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Teori dan Praktik Pembelajaran

**P**endidikan anak usia dini adalah pendidikan yang memberikan pelayanan kepada anak yang berada pada rentang usia lahir sampai delapan tahun. Pelayanan yang diberikan kepada anak berupa: perawatan, pengasuhan, pendidikan, dan pembinaan harus sesuai dengan teori dan praktik pembelajaran bagi anak usia dini. Anak usia dini memiliki potensi yang harus dikembangkan melalui rangsangan.

Potensi-potensi tersebut berupa aspek-aspek perkembangan. Aspek perkembangan yang harus mendapatkan rangsangan yaitu aspek nilai agama dan moral, kognitif, bahasa, fisik-motorik, dan sosial-emosional. Aspek perkembangan tersebut harus mendapatkan rangsangan dalam bentuk kegiatan pembelajaran menyenangkan; kegiatan pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan; anak harus terlibat dalam setiap kegiatan pembelajaran (anak terlibat aktif); pengaturan lingkungan menentukan terhadap ketenangan, kenyamanan, dan kesenangan anak dalam belajar; serta memberikan banyak pengalaman untuk mengembangkan wawasan pengetahuan bagi anak.

Konsep pembelajaran bagi anak usia dini harus sesuai dengan kebutuhan pertumbuhan dan perkembangannya hal itu akan berpengaruh kepada proses keberlanjutan tahap perkembangan selanjutnya. Proses kegiatan pembelajaran bagi anak usia dini harus melibatkan seluruh perangkat yang berada di lingkungan anak seperti: pihak sekolah, guru, dan orangtua. Kerja sama antara guru dan orangtua sangat menentukan terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak. Untuk menentukan keberhasilan dari kegiatan pembelajaran diperlukan alat untuk mengakses perkembangan anak, sehingga akan nampak keberhasilan perkembangan pembelajaran anak.

PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Teori dan Praktik Pembelajaran

Dr. Dadan Suryana, M.Pd.



# PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Teori dan Praktik Pembelajaran

Dr. Dadan Suryana, M.Pd.



# **PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**

**Teori dan Praktik Pembelajaran**

**Dr. Dadan Suryana, M.Pd.**



**PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**  
**Teori dan Praktik Pembelajaran**

**Edisi Pertama**

Copyright © 2021

ISBN 978-623-218-997-3

ISBN (E) 978-623-218-998-0

15 x 23 cm

x, 294 hlm

Cetakan ke-1, September 2021

**Kencana. 2021.1535**

**Penulis**

Dr. Dadan Suryana, M.Pd.

**Desain Sampul**

Eko Widiyanto

**Penata Letak**

Lintang Novita & Arshinta Tifiri

**Penerbit**

**KENCANA**

Jl. Tandra Raya No. 23 Rawamangun · Jakarta 13220

Telp: (021) 478-64657 Faks: (021) 475-4134

**Divisi dari PRENADAMEDIA GROUP**

e-mail: [pmg@prenadamedia.com](mailto:pmg@prenadamedia.com)

[www.prenadamedia.com](http://www.prenadamedia.com)

**INDONESIA**

Dilarang memperbanyak, menyebarkan, dan/atau mengutip sebagian atau seluruh isi buku ini dengan cara apa pun, termasuk dengan cara penggunaan mesin fotokopi, tanpa izin tertulis dari penerbit dan penulis.

Sanksi Pelanggaran Pasal 113 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, sebagaimana yang telah diatur dan diubah dari Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002, bahwa:

**Kutipan 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 Rp100.000.000,- (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,- (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,- (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 Rp4.000.000.000,- (empat miliar rupiah).

# **PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**

**Dadan Suryana**



# DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI</b>	<b>ix</b>
<b>BAB 1 HAKIKAT MANUSIA DAN PENDIDIKAN</b>	<b>1</b>
A. Hakikat Manusia	1
B. Hakikat Pendidikan	10
C. Tujuan Pendidikan	21
<b>BAB 2 HAKIKAT ANAK USIA DINI</b>	<b>25</b>
A. Pengertian Anak Usia Dini	25
B. Rentang Usia Anak Usia Dini	28
C. Karakteristik Anak Usia Dini	31
D. Aspek Perkembangan Anak	33
E. Tahap Perkembangan Anak Usia Dini	38
F. Hakikat Pembelajaran Anak Usia Dini	42
<b>BAB 3 SEJARAH DAN TEORI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI</b>	<b>57</b>
A. Rasionalitas Pentingnya Sejarah Pendidikan Anak Usia Dini	57
B. Sejarah dan Teori Pendidikan Anak Usia Dini	58
C. Sejarah Pendidikan Anak Usia Dini	86
<b>BAB 4 MODEL-MODEL PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI</b>	<b>91</b>
A. Pengertian Belajar	91
B. Teori Belajar	96
C. Pembelajaran Anak Usia Dini	112

**BAB 5 PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN SAMBIL BERMAIN 135**

A. Hakikat Bermain	136
B. Tujuan Bermain	138
C. Karakteristik Permainan	140
D. Pembentukan Kepribadian dan Perilaku Melalui Bermain	143
E. Tahapan dan Perkembangan Bermain	145
F. Konsep Bermain Melalui Permainan Sentra	151

**BAB 6 PEMBELAJARAN BERBASIS *MULTIPLE INTELLIGENCE* 161**

A. Pengertian Kecerdasan Majemuk ( <i>Multiple Intelligences</i> )	162
B. Identifikasi Kecerdasan Majemuk ( <i>Multiple Intelligence</i> )	164
C. Aplikasi Kecerdasan Majemuk ( <i>Multiple Intelligence</i> ) dengan Pengembangan Kecakapan Hidup ( <i>Life Skill</i> )	171

**BAB 7 PERKEMBANGAN NILAI AGAMA DAN MORAL ANAK 177**

A. Pengertian Moral	177
B. Hakikat Pendidikan Moral	178
C. Pentingnya Sosialisasi Nilai-nilai Moral	180
D. Perkembangan Moral Menurut Kohlberg	182
E. Metode Pengembangan Agama dan Moral Anak	186
F. Berbagai Cara Pembinaan Perilaku (Penanaman Nilai-nilai Agama dan Moral)	189
G. Peran Orangtua dalam Menanamkan Pendidikan Agama dan Moral Anak	197
H. Pola Orientasi Moral Anak	202

**BAB 8 PENGEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI 207**

A. Perkembangan Kognitif Piaget	207
B. Pemrosesan Informasi dan Pandangan–pandangan Perkembangan Kognitif Neo–Piagetian	218
C. Teori Perkembangan Kognitif Perspektif Sosiokultural Vygostsky	219
D. <i>The Zone Proximal Development (ZPD)</i>	226
E. Peran Belajar dan Perkembangan	227
F. Neuroscience dalam Pembelajaran Anak Usia Dini	231

**BAB 9 KOMUNIKASI EFEKTIF EDUKATIF GURU DAN ORANGTUA DALAM PENDIDIKAN ANAK USIA DINI 237**

A. Hakikat Komunikasi Efektif	237
-------------------------------	-----



B.	Komunikasi Efektif Edukatif Berbasis Teknologi Informasi	242
C.	Komunikasi Efektif dalam Pembelajaran	247
D.	Komunikasi Guru dan Orangtua dalam Pembelajaran Anak Usia Dini	249
<b>BAB 10 ASESMEN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI</b>		<b>255</b>
A.	Pengertian Asesmen	255
B.	Asesmen Anak Usia Dini	259
<b>BAB 11 PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS E-COMIC</b>		<b>267</b>
A.	Pendahuluan	267
B.	Konsep <i>e-Module</i> Pembelajaran	269
B.	Konsep Pembelajaran Tematik	273
C.	Metode Pengembangan	275
D.	Pengembangan Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis <i>e-Module</i>	278
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>		<b>283</b>
<b>TENTANG PENULIS</b>		<b>291</b>







# HAKIKAT MANUSIA DAN PENDIDIKAN

Sasaran pendidikan adalah manusia. Pendidikan bermaksud membantu peserta didik untuk menumbuhkembangkan potensi-potensi kemanusiaannya. Potensi kemanusiaan merupakan benih kemungkinan untuk menjadi manusia. Pendidikan seharusnya dapat memanusiaikan manusia. Manusia berbicara tentang manusia. Seorang pendidik harus memahami benar dan tepat tujuan pendidikan, jika pendidikan memiliki gambaran yang jelas tentang siapa manusia itu sebenarnya. Manusia memiliki ciri khas yang secara prinsipiell berbeda dengan hewan. Ciri khas manusia yang membedakannya dari hewan terbentuk dari kumpulan terpadu (*integrated*) dari apa yang disebut sifat hakikat manusia. Disebut hakikat manusia karena secara hakiki sifat tersebut hanya dimiliki oleh manusia dan tidak terdapat pada hewan. Prayitno (2009: 14) menyebutkan manusia memiliki harkat dan mertabat, yaitu bahwa manusia adalah: makhluk yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa; makhluk yang paling indah dan sempurna dalam penciptaan dan pencitraannya; makhluk yang paling tinggi derajatnya; khalifah di muka bumi; pemilik hak-hak asasi manusia.

## A. HAKIKAT MANUSIA

Sifat hakikat manusia diartikan sebagai ciri-ciri karakteristik, yang secara prinsip (jadi bukan hanya gradual) membedakan manusia dari hewan. Meskipun antara manusia dengan hewan banyak

kemiripan terutama jika dilihat dari segi biologisnya. Bentuk orang utan misalnya, bertulang belakang seperti manusia, berjalan tegak dengan menggunakan kedua kakinya, melahirkan dan menyusui anaknya, pemakan segala makanan, dan persamaan metabolisme dengan manusia. Bahkan beberapa filsuf seperti Socrates menamakan manusia itu *Zoon Politicon* (hewan yang bermasyarakat), Max Scheller menggambarkan manusia sebagai *Das Kranke Tier* (hewan yang sakit) (Drijarkara, 1962; Tirtaraharja, 1955; Tirtaraharja, 2005) yang selalu gelisah dan bermasalah.

Kenyataan dan pernyataan tersebut dapat menimbulkan kesan yang keliru, mengira bahwa hewan dan manusia itu hanya berbeda secara gradual, yaitu suatu perbedaan yang dengan melalui rekayasa dapat dibuat menjadi sama keadaannya, misalnya air karena perubahan temperatur lalu menjadi es batu. Seolah-olah dengan kemahiran rekayasa pendidikan orang utan dapat dijadikan manusia. Upaya manusia untuk mendapatkan keterangan bahwa hewan tidak identik dengan manusia telah ditemukan. Charles Darwin (dengan teori evolusinya) telah berjuang untuk menemukan bahwa manusia berasal dari primata atau kera, tetapi ternyata gagal. Ada misteri yang dianggap menjembatani proses perubahan dari primata ke manusia yang tidak sanggup diungkapkan yang disebut *The Missing Link* yaitu suatu mata rantai yang putus. Ada suatu proses antara yang tak dapat dijelaskan. Jelasnya tidak ditemukan bukti-bukti yang menunjukkan bahwa manusia muncul sebagai bentuk ubah dari primata atau kera melalui proses evolusi yang bersifat gradual.

## 1. Potensi, Keunikan, dan Dinamika Manusia

Manusia memiliki dimensi potensi, keunikan dan dinamika tersendiri sebagai makhluk ciptaan Tuhan. Potensi yang dimiliki manusia sangat menentukan dalam setiap rentang kehidupannya sejak manusia lahir sampai meninggal. Selain itu juga manusia memiliki keunikan dan dinamika tersendiri yang menjadi ciri khas dan tidak dimiliki oleh makhluk lainnya (Bronowski, 1973).

Lysen dalam Tirtaraharja (2005) mengartikan individu sebagai "orang-seorang", sesuatu yang merupakan suatu keutuhan yang tidak dapat dibagi-bagi (*in devide*). Selanjutnya individu diartikan sebagai pribadi. Setiap anak manusia dilahirkan telah dikaruniai po-



tensi untuk berbeda dari yang lain, atau menjadi dirinya sendiri. Tidak ada diri individu yang identik di muka bumi. Demikian menurut Langeveld (Dodge, 2002) mengatakan bahwa setiap orang memiliki individualitas. Bahkan dua anak kembar yang dari satu telur pun, yang lazim dikatakan seperti pinang dibelah dua, serupa dan sulit dibedakan satu dari lain, hanya serupa tetapi tidak sama, apalagi identik. Hal ini berlaku baik pada sifat-sifat fisiknya maupun hidup kejiwaannya (kerohaniannya). Dikatakan bahwa setiap individu bersifat unik. Secara fisik, mungkin bentuk muka sama tetapi terdapat perbedaan mengenai matanya, secara kerohanian mungkin kapasitas inteligensinya sama, tetapi kecenderungan dan perhatiannya terhadap sesuatu berbeda. Karena adanya individualitas itu setiap orang memiliki kehendak, perasaan, cita-cita, kecenderungan, semangat, dan daya tahan berbeda.

Anak usia dini adalah masa manusia memiliki keunikan yang perlu diperhatikan oleh orang dewasa, anak usia dini unik dalam potensi yang dimiliki dan pelayanannya pun perlu sungguh-sungguh agar setiap potensi dapat menjadi landasan dalam menapaki tahap perkembangan berikutnya. Setiap anak sebagai makhluk individual, sehingga berbeda satu anak dengan yang lainnya. Hal itu mendorong kepada orangtua, orang dewasa, dan guru untuk memahami ke individualan anak usia dini.

Langeveld dalam Tirtarahaja (2005) menyatakan bahwa setiap anak memiliki dorongan untuk mandiri yang sangat kuat, meskipun di sisi lain pada anak terdapat rasa tidak berdaya, sehingga memerlukan pihak lain (pendidik) yang dapat dijadikan tempat bergantung untuk memberi perlindungan dan bimbingan. Sifat-sifat sebagaimana digambarkan di atas yang secara potensial telah dimiliki sejak lahir perlu ditumbuhkembangkan melalui pendidikan, benih-benih individualitas yang sangat berharga itu yang memungkinkan terbentuknya suatu kepribadian unik akan tetap tinggal laten. Dengan kata lain, kepribadian seseorang tidak akan terbentuk dengan semestinya sehingga seseorang tidak memiliki warna kepribadian yang khas sebagai memilikinya. Jika terjadi hal yang demikian, seseorang tidak memiliki pendirian yang otonom dan orang seperti ini tidak akan memiliki pendirian serta mudah dibawa oleh arus masa. Padahal fungsi pendidikan adalah membantu peserta didik untuk membentuk kepribadiannya, atau menemukan jati dirinya. Pola



pendidikan yang bersifat demokratis dipandang cocok untuk mendorong tumbuh dan berkembangnya potensi individualitas sebagaimana dimaksud. Pola pendidikan yang menghambat perkembangan individualitas (misalnya yang bersifat otoriter) dalam hubungan ini disebut pendidikan yang patologis. Dalam pengembangan individualitas melalui pendidikan, tidak dibenarkan jika pendidik memaksakan keinginannya kepada subjek didik. Tugas pendidik hanya menunjukkan jalan dan mendorong subjek didik bagaimana cara memperoleh sesuatu dalam mengembangkan diri dengan berpedoman pada prinsip pada *ing ngarso sungtulodo, ing madya mangun karso, tut wuri handayani* (Dewantoro, 1964).

Setiap bayi yang lahir dikaruniai potensi sosialitas. Demikian kata Langeveld (Tirtaraharja, 2005). Pernyataan tersebut diartikan bahwa setiap anak dikaruniai benih kemungkinan untuk bergaul (bersosialisasi). Artinya, setiap orang dapat saling berkomunikasi yang pada hakikatnya di dalamnya terkandung unsur saling memberi dan menerima. Bahkan menurut Langeveld, adanya kesediaan untuk saling memberi dan menerima itu dipandang sebagai kunci sukses pergaulan. Adanya dorongan untuk menerima dan memberi itu sudah dibawa potensinya oleh setiap bayi. Seorang bayi sudah dapat menyambut atau menerima belaian ibunya dengan rasa senang. Kemudian sebagai balasan ia dapat memberikan senyuman kepada lingkungannya, khususnya pada ibunya. Kelak jika sudah tumbuh, maka memberi dan menerima berubah menjadi kesadaran akan hak yang harus diterima dan kewajiban yang harus dilaksanakan untuk kepentingan pihak lain sebagai realisasi dari memberi.

Adanya dimensi kesosialan pada diri manusia tampak lebih jelas pada dorongan untuk bergaul. Dengan adanya dorongan untuk bergaul, setiap orang ingin bertemu dengan sesamanya. Betapa kuatnya dorongan tersebut sehingga bila dipenjarakan merupakan hukuman yang paling berat bagi manusia karena diasingkan di dalam penjara berarti diputuskannya dorongan bergaul tersebut secara mutlak. Semua orang sangat membutuhkan orang lain, hal itu menjadi karakteristik manusia. Immanuel Kant seorang filsuf mengatakan; "Manusia hanya menjadi manusia jika berada di antara manusia. Hal itu menjadi bukti bahwa manusia yang individual dalam mengembangkan keindividualannya dalam pergaulan sosial."

Susila berasal dari kata "su" dan "sila" yang artinya kepantasan



yang lebih tinggi. Akan tetapi, di dalam kehidupan bermasyarakat orang tidak cukup hanya berbuat yang pantas jika di dalam yang pantas atau sopan itu misalnya terkandung kejahatan terselubung. Karena itu, maka pengertian susila berkembang sehingga memiliki perluasan arti menjadi kebaikan yang lebih. Dalam bahasa ilmiah sering digunakan dua macam istilah yang mempunyai konotasi berbeda yaitu etiket (persoalan kepantasan dan kesopanan) dan etika (persoalan kebaikan). Kedua hal tersebut biasanya dikaitkan dengan persoalan hak dan kewajiban. Orang yang berbuat jahat berarti melanggar hak orang lain dan dikatakan tidak beretika atau tidak bermoral. Adapun tidak sopan diartikan sebagai beretiket. Jika etika dilanggar ada orang lain yang merasa dirugikan, sedangkan pelanggaran etiket hanya mengakibatkan ketidaksenangan orang lain.

Sehubungan dengan hal tersebut ada dua pendapat, yaitu:

- a. Golongan yang menganggap bahwa kesusilaan mencakup keduanya. Etiket tidak usah dibedakan dari etika karena sama-sama dibutuhkan dalam kehidupan. Kedua-duanya bertalian erat.
- b. Golongan yang memandang bahwa etiket perlu dibedakan dari etika, karena masing-masing mengandung kondisi yang tidak selamanya selalu sejalan. Orang yang sopan belum tentu baik, dalam arti tidak merugikan orang lain. Sebaliknya orang yang baik belum tentu halus dalam hal kesopanan. Kesopanan menjadi minyak pelicin dalam pergaulan hidup, sedang etika merupakan sisinya. Kesopanan dan kebaikan masing-masing diperlukan demi keberhasilan hidup dalam bermasyarakat.

Di dalam uraian ini, kesusilaan diartikan mencakup etika dan etiket. Persoalan kesusilaan selalu berhubungan erat dengan nilai-nilai. Pada hakikatnya, manusia memiliki kemampuan untuk mengambil keputusan susila, serta melaksanakannya sehingga dikatakan manusia itu adalah makhluk susila. Drijarkara mengartikan manusia susila sebagai manusia yang memiliki nilai-nilai, menghayati, dan melaksanakan nilai-nilai tersebut dalam perbuatan. Di dalam uraian ini kesusilaan diartikan mencakup etika dan etiket. Persoalan kesusilaan selalu berhubungan erat dengan nilai-nilai. Pada hakikatnya, manusia memiliki kemampuan untuk mengambil keputusan susila, serta melaksanakannya sehingga dikatakan manusia itu



adalah makhluk susila. Drijarkara mengartikan manusia susila sebagai manusia yang memiliki nilai-nilai, menghayati, dan melaksanakan nilai-nilai tersebut dalam perbuatan (Tirtaraharja, 2005). Nilai-nilai merupakan sesuatu yang dijunjung tinggi oleh manusia karena mengandung makna kebaikan, keluhuran, kemuliaan, dan sebagainya, sehingga dapat diyakini dan dijadikan pedoman dalam hidup. Dilihat asalanya dari mana nilai-nilai itu diproduksi dibedakan atas tiga macam, yaitu: nilai otonom yang bersifat individual (kebaikan menurut pendapat seseorang), nilai heteronom yang bersifat kolektif (kebaikan menurut kelompok), dan nilai keagamaan yaitu nilai yang berasal dari Tuhan. Meskipun nilai otonom dan heteronom itu diperlukan, karena orang atau masyarakat hidup lekat dengan lingkungan tertentu yang memiliki situasi dan kondisi berbeda, namun keduanya harus bertumpu pada nilai teonom, yang terakhir ini merupakan sumber dari segenap nilai yang lain. Tuhan adalah alpha dan omega (pemula dan tujuan akhir) (Tirtaraharja, 2005).

Pada hakikatnya, manusia adalah makhluk religius. Sejak dahulu kala, sebelum manusia mengenal agama mereka telah percaya bahwa di luar alam yang dapat dijadikan dengan perantara alat indranya, diyakini akan adanya kekuatan supranatural yang menguasai hidup alam semesta ini. Untuk dapat berkomunikasi dan mendekati diri kepada kekuatan tersebut diciptakanlah mitos-mitos. Misalnya untuk meminta sesuatu dari kekuatan-kekuatan tersebut dilakukan bermacam-macam upacara, menyediakan sesajen-sesajen, dan memberikan korban-korban. Sikap dan kebiasaan yang membudaya pada nenek moyang kita seperti itu dipandang sebagai embrio dari kehidupan manusia dalam beragama.

Kemudian setelah ada agama maka manusia mulai menganutnya. Beragama merupakan kebutuhan manusia karena manusia adalah makhluk yang lemah sehingga memerlukan tempat bertopang. Dapat dikatakan bahwa agama menjadi sandaran vertikal manusia. Manusia dapat menghayati agama melalui proses pendidikan agama. Kohnstmm (Suyanto, 2005) berpendapat bahwa pendidikan agama seyogianya menjadi tugas orangtua dalam lingkungan keluarga, karena pendidikan agama adalah persoalan afektif dan kata hati. Pesan-pesan agama harus tersalur dari hati ke hati. Terpancar dari ketulusan serta kesungguhan hati orangtua dan menembus ke anak. Dalam hal ini orangtua lah yang paling cocok sebagai pendi-



dik karena ada hubungan darah dengan anak. Di sini pendidikan agama yang diberikan secara massal kurang sesuai. (Thayeb, 1972; Tirtaraharja, 2005). Pendapat Kohnstamm ini mengandung kebenaran dilihat dari segi kualitas hubungan antara pendidik dengan peserta didik. Di samping itu juga, penanaman sikap dan kebiasaan dalam beragama dimulai sedini mungkin, meskipun masih terbatas pada latihan kebiasaan (*habit formation*). Tetapi untuk pengembangan pengkajian lebih lanjut tentunya tidak dapat diserahkan hanya kepada orangtua. Untuk itu, pengkajian agama secara massal dapat dimanfaatkan misalnya pendidikan agama di sekolah.

## 2. Pengembangan Dimensi Hakikat Manusia

Sasaran pendidikan adalah manusia sehingga sendirinya pengembangan dimensi hakikat manusia tugas pendidikan. Manusia lahir telah dikaruniai dimensi hakikat manusia tetapi masih dalam wujud potensi, belum teraktualisasi menjadi wujud kenyataan atau "aktualisasi". Dari kondisi "potensi" menjadi wujud aktualisasi terdapat rentangan proses yang mengandung pendidikan untuk berperan dalam memberikan jasanya. Seseorang yang dilahirkan dengan bakat seni misalnya memerlukan pendidikan untuk diproses menjadi seniman terkenal. Setiap manusia lahir dikaruniai "naluri" yaitu dorongan-dorongan yang alami (dorongan makan, seks, mempertahankan diri, dan lain-lain). Jika seandainya manusia dapat hidup hanya dengan naluri maka tidak bedanya ia dengan hewan. Hanya melalui pendidikan status hewani itu dapat diubah ke arah status manusiawi. Meskipun pendidikan itu pada dasarnya baik tetapi dalam perlaksanaannya mungkin saja bisa terjadi kesalahan-kesalahan yang lazimnya disebut salah didik. Hal demikian bisa terjadi karena pendidik itu adalah manusia biasa, yang tidak luput dari kelemahan-kelemahan. Sehubungan dengan itu ada dua kemungkinan yang bisa terjadi, yaitu:

### a. Pengembangan yang Utuh

Tingkat keutuhan perkembangan dimensi hakikat manusia ditentukan oleh dua faktor, yaitu kualitas dimensi hakikat manusia itu sendiri secara potensial dan kualitas pendidikan yang disediakan untuk memberikan pelayanan atas perkembangannya. Meskipun





ada tendensi pandangan modern yang lebih cenderung memberikan tekanan lebih pada pengaruh faktor lingkungan. Optimisme ini timbul berkat pengaruh perkembangan iptek yang sangat pesat dan memberikan dampak kepada peningkatan perekrutannya pendidikan melalui teknologi pendidikan. Namun demikian, kualitas dari hasil akhir pendidikan sebenarnya harus dipulangkan kembali kepada peserta didik itu sendiri sebagai subjek sasaran pendidikan. Pendidikan yang berhasil adalah pendidikan yang sanggup menghantar subjek menjadi seperti dirinya sendiri selaku anggota masyarakat.

Selanjutnya pengembangan yang utuh dapat dilihat dari berbagai segi, yaitu: wujud dimensi dan arahnya.

### **1) Wujud Dimensinya**

Keutuhan terjadi antara aspek jasmani dan rohani, antara dimensi keindividualan, kesosialan, dan keberagaman, antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Pengembangan aspek jasmaniah dan rohaniah dikatakan utuh jika keduanya mendapat pelayanan secara seimbang. Meskipun diakui bahwa nilai manusia akhirnya ditentukan oleh kualitas berkembangnya aspek rohaniahnya seperti pandai, berwawasan luas, berpendirian teguh, bertegang rasa, dinamis, kreatif, terlalu memandang, aspek fisik tidak boleh diabaikan. Karena gangguan fisik dapat berdampak pada kesempurnaan perkembangan rohaniah. Pengembangan dimensi keindividualan, kesosialan, kesuisilaan, dan keberagaman dikatakan utuh jika semua dimensi tersebut mendapat layanan dengan baik, tidak terjadi pengabaian terhadap salah satunya. Dalam hal ini pengembangan dimensi keberagaman menjadi tumpuan dari ketiga dimensi yang disebut terdahulu. Pengembangan domain kognitif, afektif, psikomotor dikatakan utuh jika ketiga-tiganya mendapat pelayanan yang berimbang. Pengutamaan domain kognitif dengan mengabaikan pengembangan domain afektif, misalnya seperti yang terjadi pada kebanyakan sistem persekolahan dewasa ini hanya akan menciptakan orang-orang pintar yang tidak berwatak.

### **2) Arah Pengembangan**

Keutuhan pengembangan dimensi hakikat manusia dapat diarahkan kepada pengembangan dimensi keindividualan, kesosialan, kesuisilaan, dan keberagaman secara terpadu. Keempat dimensi



tersebut tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Jika dianalisis satu per satu gambarannya sebagai berikut: Pengembangan yang sehat terhadap dimensi keindividualan memberi peluang pada seseorang untuk mengadakan eksplorasi terhadap potensi-potensi yang ada pada dirinya, baik kelebihanannya maupun kekurangannya. Segi positif yang ada ditingkatkan dan yang negatif dihambat. Pengembangan martabat yang sekaligus juga membuka jalan ke arah berte-munya suatu pribadi dengan pribadi yang lain secara selaras tanpa mengganggu otonomi masing-masing. Pengembangan yang sehat terhadap dimensi kesosialan yang lazim disebut pengembangan horizontal membuka peluang terhadap ditingkatkannya hubungan sosial di antara sesama manusia dan antara manusia dengan lingkungan fisik yang berarti memelihara kelestarian lingkungan di samping mengeksploitasinya. Pengembangan dimensi keindividu-alan serempak dengan kesosialan berarti membangun terwujudnya hakikat manusia sebagai makhluk monodualis. Pengembangan yang sehat dari dimensi kesucilaan akan menopang pengembangan dan pertemuan dimensi keindividualan dan kesosialan. Pengembangan yang sehat terhadap dimensi keberagaman akan memberikan landasan dari arah pengembangan dimensi keindividualan, kesosialan, dan kesucilaan. Pengembangan domain kognitif, afektif, dan psiko-motor di samping keselarasannya (perimbangan antara ketiganya) juga perlu diperhatikan arahnya, yang dimaksud adalah arah pe-ngembangan dari jenjang yang rendah ke jenjang yang lebih tinggi. Pengembangan ini disebut pengembangan vertikal. Sebagai contoh pengembangan domain kognitif dari kemampuan mengetahui, me-mahami, dan seterusnya sampai kepada kemampuan mengevaluasi. Pengembangan yang berarah vertikal ini penting, demi ketinggian martabat manusia sebagai makhluk. Dapat disimpulkan bahwa pe-ngembangan dimensi hakikat manusia yang utuh diartikan sebagai pembinaan terpadu terhadap dimensi hakikat manusia sehingga da-pat tumbuh dan berkembang secara selaras. Perkembangan dimak-sud mencakup yang bersifat horizontal (yang menciptakan keseim-bangan) dan yang bersifat vertikal (yang menciptakan ketinggian martabat manusia). Dengan demikian, secara totalitas membentuk manusia yang utuh.



### **3) Pengembangan yang Tidak Utuh**

Pengembangan yang tidak utuh terhadap dimensi hakikat manusia akan terjadi di dalam proses pengembangan jika ada unsur dimensi hakikat manusia yang terabaikan untuk ditangani, misalnya dimensi kesosialan didominasi oleh pengembangan dimensi keindividualan ataupun domain afektif didominasi oleh pengembangan domain kognitif. Demikian pula secara vertikal ada domain tingkah laku yang terabaikan penanganannya. Pengembangan yang tidak utuh berakibat terbentuknya kepribadian yang pincang dan tidak mantap. Pengembangan semacam ini merupakan pengembangan yang patologis.

## **B. HAKIKAT PENDIDIKAN**

Pendidikan merupakan cara pengembangan potensi yang dimiliki oleh manusia. Pendidikan menjadi media bagi pemuliaan manusia dengan berkembangnya kemampuan yang dimiliki oleh manusia, maka semakin tecerminlah kemuliaan manusia dan hakikat kemanusiaannya. Pendidikan sangat penting dalam proses pengembangan berbagai potensi yang dimiliki oleh manusia.

### **1. Pengertian Pendidikan**

Unit analisis pendidikan adalah manusia, mengandung banyak aspek dan sifatnya sangat kompleks. Karena sifatnya yang kompleks itu, maka tidak ada sebuah batasan pun yang cukup memadai untuk menjelaskan arti pendidikan secara lengkap. Batasan tentang pendidikan yang dibuat para ahli beraneka ragam, dan kandungannya berbeda-beda yang satu dengan lain. Perbedaan tersebut mungkin karena orientasinya, konsep dasar yang digunakan, aspek yang menjadi tekanan, atau karena falsafah yang melandasinya.

Tilaar (2002) mengemukakan batasan-batasan pendidikan yang berbeda berdasarkan fungsinya.

#### **a. Pendidikan sebagai Proses Transformasi Budaya**

Sebagai proses transformasi budaya, pendidikan diartikan sebagai kegiatan pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi yang lain. Seperti bayi lahir sudah berada dalam suatu lingkungan



budaya tertentu. Di dalam lingkungan masyarakat di mana seorang bayi dilahirkan telah terdapat kebiasaan-kebiasaan tertentu, larangan-larangan, anjuran, dan ajakan tertentu seperti yang dikehendaki oleh masyarakat. Hal-hal tersebut mengenai banyak hal seperti bahasa, cara menerima tamu, makanan, istirahat, bekerja, perkawinan, bercocok tanam, dan lain sebagainya. Nilai-nilai kebudayaan tersebut mengalami proses transformasi dari generasi tua ke generasi muda. Ada tiga bentuk transformasi yaitu nilai-nilai yang masih cocok diteruskan misalnya nilai-nilai kejujuran, rasa tanggung jawab dan lain-lain, yang kurang cocok diperbaiki; misalnya, tata cara perkawinan, dan yang tidak cocok diganti; misalnya, pendidikan seks yang daulu ditabukan diganti dengan pendidikan seks melalui pendidikan formal. Di sini tampak bahwa proses pewarisan budaya tidak semata-mata mengekalkan budaya secara estafet. Pendidikan justru mempunyai tugas menyiapkan peserta didik untuk hari esok.

## **b. Pendidikan sebagai Proses Pembentukan Pribadi**

Tirtaraharja (2005: 34) mengemukakan bahwa pendidikan sebagai proses pembentukan pribadi, pendidikan diartikan sebagai suatu kegiatan yang sistematis dan sistemik terarah kepada terbentuknya kepribadian peserta didik. Proses pembentukan pribadi meliputi dua sasaran yaitu pembentukan pribadi bagi mereka yang belum dewasa oleh mereka yang sudah dewasa, dan bagi mereka yang sudah dewasa atas usaha sendiri. Keduanya-duanya bersifat alamiah dan menjadi keharusan. Bayi yang baru lahir kepribadiannya belum terbentuk, belum mempunyai warna dan corak kepribadiannya yang tertentu. Ia baru merupakan individu, belum suatu pribadi. Untuk menjadi suatu pribadi perlu mendapat bimbingan, latihan-latihan, dan pengalaman melalui bergaul dengan lingkungannya, khususnya dengan lingkungan pendidikan. Bagi mereka yang sudah dewasa tetap dituntut adanya pengembangan diri agar kualitas kepribadian meningkat serempak dengan meningkatnya tantangan hidup yang selalu berubah. Dalam hubungan ini dikenal apa yang disebut pendidikan sepanjang hidup. Pembentukan pribadi mencakup pembentukan cipta, rasa, dan karsa (kognitif, afektif, dan psikomotorik) yang sejalan dengan pengembangan fisik. Dalam posisi manusia sebagai makhluk serba terhubung, pembentukan pribadi meliputi



pengembangan penyesuaian diri terhadap lingkungan terhadap diri sendiri, dan terhadap Tuhan.

### **c. Pendidikan Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional**

Undang-undang Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (UU Sisdiknas, 2003 Bab 1 Pasal 1 ayat 1 dan Bab II Pasal 3).

### **d. Pendidikan sebagai Suatu Sistem**

Pendidikan sebagai suatu totalitas atau suatu kesatuan yang terdiri dari komponen-komponen yang satu sama lain tidak dapat dipisahkan dan berhubungan secara fungsional dalam rangka mencapai tujuan. Komponen-komponen yang ada dalam pendidikan di antaranya: (1) tujuan pendidikan; (2) peserta didik; (3) pendidik; (4) isi pendidikan (kurikulum); (5) fasilitas pendidikan; (6) interaksi edukatif. Komponen-komponen pendidikan tersebut akan sangat bermakna apabila terjadi keterkaitan satu sama lain dan saling berhubungan (Tilaar, 2002).

#### **1) Tujuan Pendidikan**

Tujuan pendidikan bersifat abstrak karena memuat nilai-nilai yang sifatnya abstrak. Tujuan demikian bersifat umum, ideal, dan kandungannya sangat luas sehingga sangat sulit untuk dilaksanakan di dalam praktik. Adapun pendidikan harus berupa tindakan yang ditujukan kepada peserta didik dalam kondisi tertentu. Tempat tertentu, dan waktu tertentu dengan menggunakan alat tertentu.



Pelaksanaannya hanya mungkin apabila tujuan yang ingin dicapai itu dibuat jelas (eksplisit), konkret, dan lingkup kandungannya terbatas. Dengan kata lain, tujuan umum perlu diperinci sehingga menjadi tujuan yang lebih khusus dan terbatas agar mudah direalisasikan di dalam praktiknya.

Ada beberapa hal yang menyebabkan mengapa tujuan khusus itu diperlukan antara lain: Pengkhususan tujuan memungkinkan dilaksanakannya tujuan umum melalui proses pendidikan; adanya kekhususan dari peserta didik, yaitu yang berkenaan dengan jenis kelamin, pembawaan dan minatnya, kemampuan orangtuanya, lingkungan masyarakatnya; kepribadian yang menjadi sasaran untuk dibentuk atau dikembangkan bersifat kompleks sehingga perlu diperinci dan dikhususkan, aspek apa yang dikembangkan; adanya tahap-tahap perkembangan pendidikan. Jika proses dari satu tahap pendidikan tercapai disebut satu tujuan sementara telah tercapai. Misalnya: tujuan SD, tujuan SMP, tujuan SMA, dan seterusnya; adanya kekhususan masing-masing lembaga penyelenggara pendidikan seperti pendidikan kesehatan, pertanian, dan lain-lain ataupun jalur pendidikan seperti jalur pendidikan sekolah dan jalur pendidikan luar sekolah; adanya tuntutan persyaratan pekerjaan di lapangan yang harus dipenuhi oleh peserta didik sebagai pilihannya. Diperlukan teknik tertentu yang menunjang pencapaian tujuan lebih lanjut; misalnya, membaca dan menulis dalam waktu yang relatif pendek. Tujuan khusus misalnya membaca menulis dalam waktu relatif pendek. Adanya kondisi situasional, yaitu peristiwa-peristiwa yang secara kebetulan muncul tanpa direncanakan. Karena ada sesuatu peristiwa di mana pendidik memandang perlu untuk bertindak, maka bertidakhlah pendidik dengan maksud/tujuan tertentu. Misalnya ada murid yang berprestasi, guru lalu memberikan pujian dengan tujuan murid terdorong untuk belajar lebih giat (*reinforcement*) kemampuan yang ada pada peserta didik.

## 2) Peserta Didik

Peserta didik atau anak didik adalah subjek pendidikan yang memiliki karatersitik tersendiri dan memiliki potensi untuk dikembangkan. Pandangan modern cenderung menyebut demikian oleh karena peserta didik (tanpa pandangan usia) adalah subjek atau pribadi yang otonom, yang ingin diakui keberadaanya. Selaku pribadi



yang memiliki ciri khas dan otonomi, ia ingin mengembangkan diri (mendidik diri) secara terus-menerus guna memecahkan masalah-masalah hidup yang dijumpai sepanjang hidupnya.

Ciri khas peserta didik yang perlu dipahami oleh pendidik ialah: individu yang memiliki potensi fisik dan psikis yang khas, sehingga merupakan insan yang unik. Anak sejak lahir memiliki potensi-potensi yang ingin dikembangkan dan diaktualisasikan. Untuk mengaktualisasikannya membutuhkan bantuan dan bimbingan. Individu yang sedang berkembang, yang dimaksud dengan perkembangan di sini adalah perubahan yang terjadi dalam diri peserta didik secara wajar, baik ditujukan kepada diri sendiri maupun ke arah penyesuaian dengan lingkungan sejak lahir bahkan sejak masih berada dalam kandungan ia berada dalam proses perkembangan. Proses perkembangan melalui suatu rangkaian yang bertingkat-tingkat. Tiap tingkat (fase) mempunyai sifat-sifat khusus. Tiap fase berbeda dengan fase lainnya. Anak yang berada pada fase bayi berbeda dengan fase remaja, dewasa, dan orangtua. Perbedaan-perbedaan ini meliputi perbedaan minat, emosi, inteligensi dan sebagainya. Perbedaan tersebut harus diketahui oleh pendidik pada masing-masing tingkat perkembangan tersebut. Atas dasar itu, pendidikan dapat mengatur kondisi dan strategi yang relevan dengan kebutuhan peserta didik.

Individu yang membutuhkan bimbingan individual dan perlakuan manusiawi. Dalam proses perkembangannya peserta didik membutuhkan bantuan dan bimbingan. Bayi yang baru lahir secara fisik dan psikis tidak terlepas dari ibunya, seharusnya setelah ia tumbuh berkembang menjadi dewasa ia sudah dapat hidup sendiri, ia masih menggantungkan diri sepenuhnya kepada orang dewasa, sepanjang ia belum dewasa.

Hal ini menunjukkan bahwa pada diri peserta didik ada dua hal yang muncul:

- a) Keadaannya yang tidak berdaya menyebabkan ia membutuhkan bantuan. Hal ini menimbulkan kewajiban orangtua untuk membantunya.
- b) Adanya kemampuan untuk mengembangkan dirinya, hal ini membutuhkan bimbingan. Orangtua berkewajiban untuk membimbingnya. Agar bantuan dan bimbingan itu mencapai hasil maka harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak.



Individu yang memiliki kemampuan untuk mandiri. Dalam perkembangan peserta didik ia mempunyai kemampuan untuk berkembang ke arah kedewasaan. Pada diri anak ada kecenderungan untuk memerdekakan diri. Hal ini menimbulkan kewajiban pendidik dan orangtua (pendidik) untuk setapak demi setapak memberikan kebebasan dan pada akhirnya mengundurkan diri. Jadi, pendidik tidak boleh memaksakan agar peserta didik berbuat menurut pola yang dikehendaki pendidik. Ini dimaksud agar peserta didik memperoleh kesempatan memerdekakan diri dan bertanggung jawab sesuai dengan kepribadiannya sendiri. Pada saat ini, si anak telah dapat berdiri sendiri dan bertanggung jawab sendiri.

### 3) *Pendidik*

Pendidik menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Bab XI Pasal 39 ayat 2 merupakan tenaga profesional yang bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, melakukan pembimbingan dan pelatihan, serta melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, terutama bagi pendidik pada perguruan tinggi.

### 4) *Isi Pendidikan*

Isi pendidikan merupakan sebuah kurikulum, adalah seperangkat bahan pendidikan yang terencana yang berfungsi sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan. Dalam sistem pendidikan, materi telah diramu dalam kurikulum yang akan disajikan sebagai sarana pencapaian tujuan. Materi ini meliputi materi inti maupun muatan lokal. Materi bersifat nasional yang mengandung misi pengendalian dan persatuan bangsa. Adapun muatan lokal misinya adalah mengembangkan kebinekaan kekayaan budaya sesuai dengan kondisi lingkungan. Dengan demikian jiwa dan semangat *Bhinneka Tunggal Ika* dapat ditumbuhkembangkan.

### 5) *Pendidikan*

Pendidikan adalah orang yang bertanggung jawab terhadap pelaksanaan pendidikan dengan sasaran peserta didik, pendidik bertanggung jawab membimbing belajar anak sesuai dengan karakteristik kebutuhan dan perkembangan anak serta menciptakan kegiatan belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Pendidik





harus memiliki kewibawaan (kekuasaan batin mendidik) dan menghindari penggunaan kekuasaan lahir, yaitu kekuasaan yang semata-mata didasarkan kepada unsur wewenang jabatan. Kewibawaan justru merupakan sesuatu pancaran batin yang dapat menimbulkan pada pihak lain sikap untuk mengakui, menerima, dan menuruti dengan penuh pengertian atas kekuasaan tersebut.

Kewibawaan mendidik hanya dimiliki oleh mereka yang sudah dewasa. Maksudnya adalah kedewasaan rohani yang ditopang kedewasaan jasmani. Kedewasaan jasmani tercapai bila individu telah mencapai puncak perkembangan jasmani yang optimal; jadi telah mencapai proporsi yang sudah mantap. Kedewasaan rohani tercapai bila individu telah memiliki cita-cita hidup dan pandangan hidup yang tetap. Cita-cita dan pandangan hidup ini dijalinnya ke dalam dirinya dan selanjutnya berusaha untuk direalisasi dalam bentuk tingkah laku dan perbuatan. Sebagai pendidik, realisasi cita-cita dan pandangan hidupnya itu secara konkret berlangsung melalui aktivitas statusnya sebagai orangtua maupun sebagai pendidik. Orang dewasa adalah orang yang mampu mempertanggungjawabkan segenap aktivitas yang bertalian dengan statusnya. maksudnya dengan bertanggung jawab ialah kemampuan untuk menyatukan diri dengan norma-norma hidup dan meragakan dalam hidupnya. Bagi orang yang telah dewasa bila melanggar norma ia bersedia menerima tuntutan hukum atas dirinya. Pendidik adalah pendukung norma-norma (pendukung kewibawaan). Dia mempunyai tugas untuk mentransforasikan norma-norma atau kewibawaan itu kepada peserta didik. Persoalannya adalah mengapa pendidik memiliki kewibawaan di mata peserta didik. Intinya adaag karea peserta didik membutuhkan sesuatu perlindungan, bantuan, bimbingan dari pendidik, dan pendidik bersedia dengan rela memenuhinya. Sepanjang antara peserta didik dengan pendidiknya terdapat suasana hubungan gayung bersambut kata berjawab, maka selama itu pula terdapat pengakkuan akan adanya kewibawaan pendidik oleh peserta didik (Tilaar, 2002).

Menurut Lageveld dalam Umar Tirtaraharja terdapat tiga sedi kewibawaan yang harus dibina (Tirtaraharja, 2005), yaitu kepercayaan, kasih sayang dan kemampuan. Kepercayaan dalam arti pedidik harus percaya bahwa dirinya bisa mendidik dan juga harus percaya bahwa peserta didik dapat dididik. Kasih sayang, mengandung dua



makna yakni penyerahan diri kepada yang disayangi dan pengendalian terhadap yang disayangi. Dengan adanya sifat penyerahan diri maka pada pendidik timbul kesediaan untuk berkorban yang dalam bentuk konkretnya berupa pengabdian dalam kerja. Pengendalian terhadap yang disayangi dimaksudkan agar peserta didik tidak berbuat sesuatu yang merugikan. Kemampuan mendidik dapat dikembangkan melalui beberapa cara, antara lain pengkajian terhadap ilmu pengetahuan kependidikan, mengambil manfaat dari pengalaman kerja dan lain sebagainya.

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pentransformasian kewibawaan, yaitu: (1) untuk dapat mengikuti kewibawaan maka peserta didik harus mengerti tentang kewibawaan. Hal ini dapat diperoleh dengan perantaraan pergaulan dengan pendidik. (2) pendidik harus menyadari bahwa ia hanyalah sekadar penghantar kewibawaan dan dirinya bukan kewibawaan itu sendiri. Sebagaimana diketahui bahwa tujuan pendidikan adalah menuruti kewibawaan yang dibawakan oleh pendidik dan bukannya menuruti pendidiknya; oleh sebab itu, pendidik secara berangsur-angsur harus melepas diri dari ikatannya dengan peserta didik. Dikatakan mendidik adalah membimbing untuk melepaskan.

## **6) Fasilitas Pendidikan**

### **a) Alat dan Media**

Fasilitas pendidikan adalah sarana dan prasarana yang dibutuhkan dengan fungsi untuk membantu memberi kemudahan dalam pelaksanaan pendidikan. Fasilitas pendidikan terdiri dari alat dan metode. Alat merupakan jenisnya sedangkan metode melihat efisiensi dan efektivitasnya. Alat dan metode diartikan sebagai segala sesuatu yang dilakukan ataupun diadakan dengan sengaja untuk mencapai tujuan pendidikan. Alat pendidikan dibedakan atas yang preventif dan yang kuratif.

Preventif, yaitu suatu usaha yang mencegah terjadinya hal-hal yang tidak dikehendaki misalnya larangan, pembatasan, peringatan bahkan juga hukuman. Kuratif, yaitu yang bermaksud memperbaiki, misalnya ajakan, contoh, nasihat, dorongan, pemberian kepercayaan, saran, penjelasan, bahkan juga hukuman.

Untuk memilih dan menggunakan alat pendidikan yang efektif



ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, yaitu: kesesuaian dengan tujuan yang ingin dicapai, kesesuaian dengan peserta didik, kesesuaian dengan pendidik sebagai pemakai, dan kesesuaian dengan situasi dan kondisi saat digunakannya alat tersebut. Persyaratan-persyaratan tersebut perlu diperhatikan agar jangan salah. Sebab kesalahan pemakaian pemakaian alat dan metode menjadikan peserta didik frustrasi dan mungkin salah arah. Salah satu alat pendidikan yang sangat sangat istimewa dan bersifat khusus adalah *punishment* (hukuman). Sebab karena hukuman mesti menimbulkan kesusahan, sehingga penggunaan hukuman harus dipertimbangkan dengan saksama, baru boleh digunakan manakala sudah tidak ada alat lain yang berkhasiat. Itu pun harus diperhitungkan sedemikian rupa sehingga hukuman dapat menimbulkan penderitaan dengan kemampuan siswa untuk memikulnya. Inilah yang dimaksud dengan hukuman yang pedagogis. Hanya hukuman yang demikian ini bersifat memperbaiki, yaitu menjadikan siswa yang salah melakukan kesalahan menyadari kesalahannya, menyesali perbuatannya, dan memperbaiki dirinya.

### **b) Lingkungan Pendidikan**

Lingkungan pendidikan sangat menunjang terhadap keberhasilan suatu pendidikan. lingkungan yang harus dibentuk adalah lingkungan fisik maupun lingkungan sosial. Lingkungan pendidikan biasa disebut tri pusat pendidikan, yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat (Umar Tirtaraharja dkk., 1990: 39-40). Seperti diketahui lingkungan pendidikan pertama dan utama adalah keluarga. Makin bertambah usia seseorang, peranan lingkungan pendidikan lainnya (yakni sekolah dan masyarakat) semakin penting meskipun pengaruh lingkungan keluarga masih tetap berlanjut.

Berdasarkan ciri-ciri penyelenggaraan pendidikan pada ketiga lingkungan pendidikan itu, maka ketiganya sering dibedakan sebagai pendidikan informal, pendidikan formal, dan pendidikan nonformal. Pendidikan yang terjadi dalam lingkungan keluarga berlangsung alamiah dan wajar serta disebut pendidikan informal. Sebaliknya, pendidikan di sekolah adalah pendidikan yang secara sengaja dirancang dan dilaksanakan dengan aturan-aturan yang ketat, seperti harus berjenjang dan berkesinambungan, sehingga disebut pendidikan formal. Adapun pendidikan di lingkungan masyara-



at (umpamanya kursus dan kelompok belajar) tidak dipersyaratkan berjenjang dan berkesinambungan, serta dengan aturan-aturan yang lebih longgar sehingga disebut pendidikan nonformal. Pendidikan informal, formal, dan nonformal itu sering dipandang sebagai subsistem dari sistem pendidikan, dan dengan demikian pendidikan berlangsung seumur hidup.

Secara fungsi lingkungan pendidikan adalah membantu peserta didik dalam berinteraksi dengan berbagai lingkungan sekitarnya (fisik, sosial, dan budaya), utamanya berbagai sumber daya pendidikan yang tersedia, agar dapat dicapai tujuan pendidikan yang optimal. Penataan lingkungan pendidikan itu terutama dimaksudkan agar proses pendidikan dapat berkembang efektif dan efisien. Seperti diketahui, proses pertumbuhan dan perkembangan manusia sebagai akibat interaksi dengan lingkungannya akan berlangsung secara alamiah dengan konsekuensi bahwa tumbuh kembang itu mungkin berlangsung lambat dan menyimpang dari tujuan pendidikan. Oleh karena itu, diperlukan berbagai usaha sadar untuk mengatur dan mengendalikan lingkungan itu sedemikian rupa agar dapat diperoleh peluang pencapaian tujuan secara optimal, dan dalam waktu serta dengan daya/dana yang seminimal mungkin. Dengan demikian, diharapkan mutu sumber daya manusia makin lama semakin meningkat. Hal itu hanya dapat diwujudkan apabila setiap lingkungan pendidikan tersebut dapat melaksanakan fungsinya sebagaimana mestinya.

Masyarakat akan dapat berfungsi dengan sebaik-baiknya jika setiap individu belajar dari berbagai hal, baik pola-pola tingkah laku umum maupun peranan yang berbeda-beda. Untuk itu proses pendidikan harus berfungsi untuk mengajarkan tingkah laku umum dan untuk menyeleksi/mempersiapkan individu untuk peranan-peranan tertentu. Sehubungan dengan fungsi kedua ini pendidikan bertugas untuk mengajarkan berbagai macam keterampilan dan keahlian. Meskipun pendidikan informal juga berperan melaksanakan kedua fungsi tersebut, tetapi sangat terbatas, khususnya dilaksanakan oleh masyarakat yang masih primitif. Pada masyarakat yang sudah maju, fungsi yang kedua dari pendidikan itu hampir sepenuhnya diambil alih oleh lembaga pendidikan formal. Pendidikan formal berfungsi untuk mengajarkan pengetahuan umum dan pengetahuan-pengetahuan yang bersifat khusus dalam rangka mem-



persiapkan anak untuk pekerjaan-pekerjaan tertentu.

Lingkungan pendidikan dibagi menjadi tiga, yaitu lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Ki Hajar Dewantara menyebut ketiga lingkungan tersebut sebagai Tri Pusat Pendidikan. Ketiga lingkungan pendidikan ini harus bekerja sama. Artinya, pendidik di tiga lingkungan ini mempunyai tindakan pendidikan yang sama, jangan sampai bertentangan. Kalau bertentangan anak menjadi bingung dan menjadikan anak nakal. Keluarga adalah merupakan lembaga pendidikan yang pertama dan utama dalam masyarakat karena dalam keluargalah manusia dilahirkan, kemudian berkembang menjadi dewasa. Bentuk dan isi serta cara-cara pendidikan di dalam keluarga akan selalu memengaruhi tumbuh kembangnya watak, budi pekerti, dan kepribadian tiap-tiap manusia. Pendidikan yang diterima dalam keluarga inilah yang akan digunakan oleh anak sebagai dasar untuk mengikuti pendidikan selanjutnya di sekolah atau di masyarakat. Tugas dan tanggung jawab orangtua dalam keluarga terhadap pendidikan anak-anak lebih bersifat pembentukan watak dan budi pekerti, serta latihan keterampilan dan pendidikan sosial.

Sekolah merupakan lingkungan pendidikan yang kedua setelah keluarga. Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal. Tugas dan tanggung jawab sekolah adalah mengusahakan kecerdasan pikiran dan pemberian berbagai ilmu pengetahuan. Perlu diingat bahwa tujuan pendidikan di sekolah selalu mencakup tiga aspek, yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Ketiga aspek tersebut saling berkaitan dan tergantung satu sama lain dalam perkembangan dan pertumbuhan anak.

Pendidikan dalam masyarakat merupakan pendidikan luar sekolah yang tidak harus berjenjang dan berkesinambungan. Sebagai lingkungan pendidikan, masyarakat memiliki pengaruh yang besar terhadap tumbuh kembangnya anak. Kondisi masyarakat yang bervariasi akan menimbulkan pengaruh yang bervariasi juga terhadap perkembangan anak. Pendidikan dalam lingkungan masyarakat terutama ditekankan pada pembentukan pengetahuan dan keterampilan. Namun demikian, pengembangan sikap dan nilai juga tetap diperhatikan. Pendidikan dalam lingkungan masyarakat juga turut memengaruhi pendidikan yang berlangsung di sekolah.



### C. TUJUAN PENDIDIKAN

Tujuan pendidikan memuat gambaran tentang nilai-nilai yang baik, luhur, pantas, benar, dan indah untuk kehidupan. Karena itu tujuan pendidikan memiliki dua fungsi, yaitu memberikan arah kepada segenap kegiatan pendidikan dan merupakan sesuatu yang ingin dicapai oleh segenap kegiatan pendidikan. Sebagai suatu komponen pendidikan, tujuan pendidikan menduduki posisi yang penting di antara komponen-komponen pendidikan lainnya. Dapat dikatakan bahwa segenap komponen dari seluruh kegiatan pendidikan dilakukan semata-mata terarah kepada atau ditujukan untuk pencapaian tujuan tersebut. Dengan demikian, maka kegiatan-kegiatan yang tidak relevan dengan tujuan tersebut dianggap menyimpang, tidak fungsional, bahkan salah, sehingga harus dicegah terjadinya. Di sini terlihat bahwa tujuan pendidikan itu bersifat normatif, yaitu mengandung unsur norma yang bersifat memaksa, tetapi tidak bertentangan dengan hakikat perkembangan anak seraf dapat diterima oleh masyarakat sebagai nilai hidup yang baik.

Secara teoretis dan filosofis tujuan pendidikan adalah membentuk pribadi anak menjadi seorang dewasa yang berdiri sendiri dan tidak tergantung sama orang lain. Pendidikan pada mulanya dilakukan melalui pembiasaan. Anak berbuat sesuatu karena kebiasaan, tidak berdasarkan pada pikiran (rasional). Seiring dengan bertambahnya kemampuan, pembiasaan akan berubah menjadi pendidikan yang sesungguhnya, yaitu ketika anak mengetahui kewibawaan. Kewibawaan ini diwujudkan antara lain anak mengerjakan sesuatu atas perintah orang dewasa (pendidik) dan yang dikerjakan itu sesuai dengan kemauan orang dewasa. Pada umumnya, anak dapat dididik setelah berumur 3 atau 4 tahun. Pada umur ini anak mampu mengerjakan sesuatu atas perintah orang dewasa. Saat dimulainya pendidikan disebut batas awal atau batas bawah, sedangkan saat berakhirnya pendidikan disebut batas akhir atau batas atas yaitu ketika anak sudah dewasa, kira-kira anak berusia 24 -30 tahun.

Tujuan pendidikan adalah kemampuan yang diharapkan dibentuk melalui kegiatan pendidikan. Seperti yang telah dikemukakan pada awal kegiatan belajar ini, tujuan pendidikan secara umum adalah terbentuknya manusia dewasa. Tujuan ini, kemudian dijabarkan menjadi tujuan yang lebih khusus, sesuai dengan ruang ling-



kup pendidikan. Tujuan pendidikan menurut Prayitno (2009) adalah arah yang hendak dicapai demi terwujudnya tujuan hidup manusia, yaitu hidup sesuai harkat martabat manusia (HMM), dengan sege-nap kandungannya, yaitu berkembangnya secara optimal hakikat manusia, dimensi kemanusiaan dan pancadaya. Tujuan pendidikan mengarah kepada pembentukan manusia yang berperikehidupan takwa kepada Tuhan Yang Maha Kuasa, sesuai dengan keindahan, kesempurnaan dan ketinggian derajatnya, menguasai dan memelihara alam tempat tinggalnya, dan terpenuhi hak asasinya. Perikehidupan seperti itu sesuai dengan tututan dimensi-dimensi kefitrahan, keindividualan, kesosialan, dan keberagamaan manusia. Dalam pada itu, perikehidupan demikian dapat diperoleh melalui dikembangkannya daya-daya takwa, cipta, rasa, karsa, dan pangkal yang paling mendasar sampai dengan ujung jabarannya yang paling operasional haruslah mengacu kepada perkembangan unsur-unsur hakikat manusia, dimensi kemanusiaan, dan pancadaya.

Secara teoretis, pendidikan akan berakhir setelah anak menjadi dewasa, sebab pendidikan itu sendiri bertujuan untuk membelajarkan anak supaya ia menjadi dewasa dan mandiri serta adanya perubahan baik dalam bentuk pengetahuan, perilaku, maupun sikap. Tentu Anda bertanya, bagaimana dengan konsep pendidikan seumur hidup. Kita mulai berkenalan dengan konsep pendidikan seumur hidup mulai tahun 1978 ketika istilah tersebut digunakan dalam GBHN tahun 1978. GBHN tahun 1978 menyatakan bahwa "Pendidikan berlangsung seumur hidup dan dilaksanakan di dalam lingkungan rumah tangga, sekolah, dan masyarakat. Oleh karena itu, pendidikan merupakan tanggung jawab bersama antara keluarga, masyarakat, dan pemerintah". Adanya konsep pendidikan seumur hidup memungkinkan seseorang mengembangkan potensi sesuai dengan kebutuhannya. Hal ini berarti, bahwa pendidikan tetap berlangsung meskipun anak sudah mencapai dewasa.

Penerapan asas pendidikan seumur hidup pada program pendidikan mengandung kemungkinan yang luas dan bervariasi. Jika seseorang tidak belajar terus akan memengaruhi kewibawaannya apalagi kalau yang bersangkutan adalah seorang guru atau seorang pemimpin. Di samping itu, kalau kita tidak terus belajar, kita akan ketinggalan pengetahuan, teknologi, dan seni (IPTEKS). Bagi guru, cara yang dapat ditempuh agar tidak ketinggalan IPTEKS adalah de-



ngan banyak membaca, berdiskusi, mengikuti seminar, dan kegiatan ilmiah lainnya. Agar guru dapat selalu mengikuti perkembangan IPTEKS adalah harus selalu belajar.

Di samping pendidikan itu berlangsung seumur hidup, pendidikan juga berlaku bagi siapa saja. Oleh karena itu, muncul istilah lain, yaitu pendidikan untuk semua (*education for all*). Artinya, bahwa pendidikan wajib dinikmati oleh semua orang dengan tidak membedakan bangsa, suku bangsa, warna kulit, warna rambut, status ekonomi orangtua, bahasa, agama, dan umur. Semua lapisan masyarakat hendaknya mendapat kesempatan yang sama dalam mendapat pendidikan di setiap jenjang. Hal ini sesuai dengan bunyi Pasal 31 UUD 1945, yang menyatakan bahwa “Tiap warga negara berhak mendapatkan pengajaran.” Ketentuan ini diperkuat dengan Pasal 5 UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa setiap warga negara mempunyai hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang bermutu.







## HAKIKAT ANAK USIA DINI

### A. PENGERTIAN ANAK USIA DINI

Usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar dalam sepanjang rentang pertumbuhan serta perkembangan kehidupan manusia. Pada masa ini ditandai oleh berbagai periode penting yang fundamental dalam kehidupan anak selanjutnya sampai periode akhir perkembangannya. Salah satu periode yang menjadi penciri masa usia dini adalah periode keemasan. Banyak konsep dan fakta yang ditemukan memberikan penjelasan periode keemasan pada masa usia dini, di mana semua potensi anak berkembang paling cepat. Beberapa konsep yang disandingkan untuk masa anak usia dini adalah masa eksplorasi, masa identifikasi/imitasi, masa peka, masa bermain dan masa membangkang tahap awal. Namun disisi lain anak usia dini berada pada masa kritis, yaitu masa keemasan anak tidak akan dapat diulang kembali pada masa-masa berikutnya, jika potensi-potensinya tidak distimulasi secara optimal dan maksimal pada usia dini tersebut. Dampak dari tidak terstimulasinya berbagai potensi saat usia emas, maka akan menghambat tahap perkembangan anak berikutnya. Jadi, usia emas hanya sekali dan tidak dapat diulang lagi.

Setiap anak dilahirkan dengan potensi yang merupakan kemampuan (*inherent component of ability*) yang berbeda-beda dan terwujud karena interaksi yang dinamis antara keunikan individu anak dan adanya pengaruh lingkungan. Berbagai kemampuan yang teraktualisasikan beranjak dari berfungsinya otak kita. Berfungsi-

nya otak, adalah hasil interaksi dari cetakan biru (*blue print*) genetik dan pengaruh lingkungan itu. Pada waktu manusia lahir, kelengkapan organisasi otak memuat sekitar 100-200 miliar neuron atau sel saraf yang siap melakukan sambungan antarsel, siap untuk dikembangkan serta diaktualisasikan mencapai tingkat perkembangan potensi tinggi, jumlah ini mencakup beberapa triliun jenis informasi dalam hidup manusia. Sayang sekali bahwa riset membuktikan bahwa hanya tercapai 5% dari kemampuan tersebut (Ferguson, 1973 dalam Clark, 1986 dalam Semiawan, 2007). Sel-sel neuron ketika dihubungkan secara bersama-sama, jumlah koneksinya dapat diestimasi menjadi sekitar seratus triliun, yaitu kira-kira sebanyak angka sepuluh diikuti dengan jutaan angka nol di belakangnya (lebih dari estimasi jumlah atom di alam semesta yang telah dikenal). Angka tersebut memberikan gambaran tentang kapasitas dari otak manusia. (Jensen, 2008: 19).

Pembelajaran anak usia dini hendaknya mengembangkan kecerdasan. Penelitian di bidang *neuroscience* (ilmu tentang saraf) menemukan bahwa kecerdasan sangat dipengaruhi oleh banyaknya sel saraf otak, hubungan antarsel saraf otak, dan keseimbangan karena otak kanan dan otak kiri. Pada saat lahir sel saraf otak sudah terbentuk semua yang banyaknya mencapai 100-200 miliar, di mana setiap sel dapat membuat hubungan dengan 20.000 sel saraf otak lainnya, atau dengan kata lain membentuk kombinasi 100 miliar x 20.000. Berdasarkan hal tersebut, usia dini (0-8 tahun) merupakan usia yang sangat kritis bagi pengembangan kecerdasan anak, jika masa keemasan ini tidak dioptimalkan dan memanfaatkan dengan sungguh-sungguh untuk menstimulasinya.

Sayang sekali banyak orangtua, guru, dan pendidik anak usia dini yang justru “mengunci mati” sel saraf otak tersebut untuk menjalankan fungsi kapasitasnya yang tak terhingga (*unlimited capacity to learn*) (Semiawan, 2007). Hasil penelitian Keith Osborn di University of Georgia, Burton L. White di Harvard Preschool Project, dan Benjamin S. Bloom University of Chicago (Jalal, 2005) menyatakan bahwa sekitar 50 persen kapasitas kecerdasan manusia telah terjadi ketika usia lahir sampai 4 tahun, 80 persen terjadi ketika berusia 4 sampai 8 tahun, dan mencapai titik kulminasi 100 persen ketika anak berusia 8 sampai 18 tahun. Pertumbuhan fungsional sel-sel saraf tersebut membutuhkan berbagai situasi pendidikan yang men-



dukung, baik dalam situasi pendidikan keluarga, masyarakat maupun sekolah. Para ahli pendidikan sepakat bahwa periode keemasan tersebut hanya berlangsung satu kali sepanjang rentang kehidupan manusia, sehingga anak usia dini berada pada usia kritis. Usia kritis dalam arti periode keemasan menentukan perkembangan berikutnya sebagai tahap untuk perkembangan berbagai potensi yang dimiliki oleh anak dan menentukan tahap perkembangan selanjutnya, namun apabila tidak maksimal dan tidak optimal dalam stimulasinya, maka anak akan mendapatkan kesulitan perkembangan dalam kehidupan berikutnya. Hal ini menunjukkan bahwa betapa meruginya suatu keluarga, masyarakat dan bangsa jika mengabaikan masa-masa penting yang berlangsung pada anak usia dini.

Sebagai komitmen dan keseriusan antarbangsa terhadap anak usia dini telah dicapai berbagai momentum dan kesepakatan penting yang telah digalang secara internasional. Salah satunya adalah Deklarasi Dakkar yang di antaranya menyepakati bahwa perlunya upaya memperluas dan memperbaiki keseluruhan perawatan dan pendidikan anak usia dini, terutama bagi anak-anak yang sangat rawan secara ekonomi dan sosial atau kurang beruntung. Adapun komitmen antara bangsa secara internasional lainnya adalah kesepakatan antar negara yang tergabung dalam Perserikatan Bangsa-Bangsa yang menyepakati “dunia yang layak bagi anak 2002” atau dikenal, yaitu: “*world fit for children 2002*”. Beberapa kesepakatan yang diperoleh adalah (1) mencanangkan kehidupan yang sehat; (2) memberikan pendidikan yang berkualitas; (3) memberikan perlindungan terhadap penganiayaan, eksploitasi dan kekerasan. (available at <http://www.unicef.org/specialsession/wffc/>)

Apabila ditelaah lebih mendalam pendidikan dan perawatan anak usia dini harus diberikan jauh-jauh saat mereka masih dalam kandungan selama lebih kurang sembilan bulan sepuluh hari. Perhatian dari kedua orangtua (ayah dan ibu) terhadap janin yang ada di dalam kandungan akan memberikan stimulasi dini terhadap perkembangan pendengaran, emosional, dan dengan memberikan asupan gizi yang berimbang melalui makanan-makanan yang dikonsumsi oleh ibu hamil akan mampu mengembangkan intelektual, fisik motorik janin baik masih dalam kandungan maupun jika anak sudah lahir kemudian hari.



## B. RENTANG USIA ANAK USIA DINI

Anak usia dini memiliki batasan usia tertentu, karakteristik yang unik, dan berada pada suatu proses perkembangan sangat pesat dan fundamental bagi kehidupan berikutnya. Selama ini orang dewasa mengidentikkan anak usia dini sebagai orang dewasa mini, masih polos dan belum bisa apa-apa atau dengan kata lain belum mampu berpikir. Pandangan ini berdampak pada pola perlakuan yang diberikan pada anak, antara lain sering memperlakukan anak sebagaimana orang dewasa, saat mendidik atau membimbing dipaksa supaya anak mengikuti pola pikir dan aturan orang dewasa. Namun seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan banyaknya studi tentang anak usia dini, orang dewasa semakin memahami bahwa anak usia dini bukanlah orang dewasa mini, dan berbeda dengan orang dewasa.

Anak usia dini menurut National Association for the Education of Young Children (NAEYC) Asosiasi para pendidik anak yang berpusat di Amerika ini mendefinisikan rentang usia berdasarkan perkembangan hasil penelitian di bidang psikologi perkembangan anak yang mengindikasikan bahwa terdapat pola umum yang dapat diprediksi menyangkut perkembangan yang terjadi selama 8 tahun pertama kehidupan anak. NAEYC membagi anak usia dini menjadi 0-3 tahun, 3-5 tahun, dan 6-8 tahun. Menurut definisi ini, anak usia dini merupakan kelompok manusia yang berada pada proses pertumbuhan dan perkembangan. Hal ini mengisyaratkan bahwa anak usia dini adalah individu yang unik di mana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa, dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut.

Beberapa ahli pendidikan anak usia dini mengategorikan anak usia dini sebagai berikut: (1) kelompok bayi (*infancy*) berada pada usia 0-1 tahun; (2) kelompok awal berjalan (*toddler*) berada pada rentang usia 1-3 tahun; (3) kelompok pra-sekolah (*preschool*) berada pada rentang usia 3-4 tahun; (4) kelompok usia sekolah (kelas awal SD) berada pada rentang usia 5-6 tahun; (5) kelompok usia sekolah (kelas lanjut SD) berada pada rentang usia 7-8 tahun. Namun ada juga yang membagi rentang masa anak usia dini didasarkan pada penelitian perkembangan motorik halus, motorik kasar, sosial, dan kognitif serta terhadap perkembangan perilaku bermain dan minat



permainan. Terdapat enam tahap perkembangan anak usia dini menurut Bronson, yaitu (1) *young infants* (lahir hingga usia 6 bulan); (2) *older infants* (7 hingga 12 bulan); (3) *young toddlers* (usia satu tahun); (4) *older toddlers* (usia 2 tahun); (5) prasekolah dan *kindergarten* (usia 3 hingga 5 tahun); serta (6) anak sekolah dasar kelas rendah atau *primary school* (usia 6 hingga 8 tahun). Papalia (1990) mengategorikan anak dalam tahap *prenatal stage* (*single cell*-9 bulan dalam kandungan), *infancy and toddlerhood* (*birth*-2 tahun), *early childhood* (3-6 tahun), *middle childhood* (6-12 tahun).

Anak usia dini dilihat dari rentang usia menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, ialah anak sejak lahir sampai usia enam tahun. Rentang usia anak usia dini menurut undang-undang ini berada pada rentang usia lahir sampai usia taman kanak-kanak. Perlu diketahui bahwa batasan usia yang dikemukakan oleh undang-undang tersebut memiliki kelemahan yang cukup mendasar, dan hal itu berdampak terhadap pelayanan program perawatan, pengasuhan, pendidikan, dan pembelajaran yang tidak sesuai dengan tahap perkembangan anak. Anak usia tujuh dan delapan tahun tidak termasuk dalam kategori usia dini menurut undang-undang, karena mereka dianggap sudah masuk pada usia sekolah dasar, maka program perawatan, pengasuhan, pendidikan, dan pembelajaran diberikan seperti layaknya untuk orang dewasa. Hal itu berdampak juga pada proses pembelajaran anak usia taman kanak-kanak. Kenyataan di lapangan anak taman kanak-kanak dilatih supaya mampu membaca, menulis, dan berhitung tanpa menggunakan metode yang tepat, tidak memperhatikan tahap perkembangan dan tahap kemampuan anak usia dini, dengan alasan untuk menghadapi seleksi masuk Sekolah Dasar (SD).

Kemampuan anak dalam membaca, menulis dan berhitung jika dilakukan melalui pembelajaran yang tepat, maka anak akan mampu membaca, menulis dan berhitung tanpa ada kesan dipaksa. Untuk mencapai target anak mampu membaca akhirnya orangtua bekerja sama dengan guru atau memasukkan anak ke lembaga bimbingan belajar untuk diberikan pelajaran tambahan khusus (*les*) latihan membaca, menulis, dan berhitung. Anak yang di *drill* (dilatih) untuk membaca, menulis, dan berhitung dengan tanpa memperhatikan tahap kemampuan anak. Kondisi tersebut dikhawatirkan akan tertanam dalam pikiran anak, bahwa belajar itu melelahkan, membosan-



kan dan tidak mengasyikkan. Anak akan dengan mudah mencapai kemampuan membaca, menulis, dan berhitung jika menggunakan metode yang tepat dan cara-caranya sesuai dengan tahap perkembangan anak, seperti melalui permainan, belajar langsung dari alam dan sekitarnya, bernyanyi, demonstrasi (praktik langsung).

Proses-proses pembelajaran yang demikian akan menjadikan anak menyenangi belajar dan berdampak pada hasil belajarnya. Tidak salah anak diajari membaca, menulis, dan berhitung sejak dini, namun harus dengan metode yang sesuai dengan tahap perkembangan dan kemampuan anak usia dini. Pada usia kelas 1 sampai kelas 3 SD pembelajaran anak harus dilakukan sesuai dengan tahap perkembangan sebagai anak usia dini.

Dengan demikian, rentang usia menurut perundang-undangan tersebut perlu dilakukan kaji ulang supaya berdasar pada hasil studi dan penelitian yang valid sehingga akan bermanfaat bagi anak-anak Indonesia dan tidak sebaliknya bukan mengembangkan potensi anak tetapi mematikan potensi yang dimiliki anak. Berdasarkan catatan sejarah bahwa telah berlangsung beberapa abad lamanya, anak-anak dipandang sebagai miniatur orang dewasa. Anak-anak itu telah terbentuk sepenuhnya sebagaimana orang dewasa pada umumnya. diperkirakan paham ini telah merata dan dominan pada abad pertengahan. Pandangan demikian, tecermin pada lukisan-lukisan peninggalan yang dibuat pada abad pertengahan tersebut, di mana secara umum anak-anak, bahkan anak baru lahir diilustrasikan dengan proporsi tubuh dan karakteristik wajah sebagaimana orang dewasa. Anak-anak dan orang dewasa dibedakan hanya pada ukuran tubuhnya saja. Fakta ini merupakan bukti bahwa anak-anak itu seolah-olah telah mencapai bentuk sempurna. Mereka sejak awal sudah dalam cetakan orang dewasa. Pandangan demikian juga berlaku dalam aspek sosial, di mana anak-anak diperlakukan sebagai orang dewasa. Pada usia enam atau tujuh tahun, biasanya mereka telah memasuki masyarakat orang dewasa, bekerja, berbau, dan bermain dengan orang-orang dewasa.

Sebagian ahli sejarah tidak setuju terhadap kesimpulan tersebut dan pandangan tersebut dinilai berlebihan dengan pernyataannya anak dipandang sebagai orang dewasa kecil. Namun demikian, pandangan ini juga didukung oleh banyak kalangan. Sebagai peringatan tentang apa yang lazim dilakukan oleh paham performansi terhadap



peristiwa penting yang lain sepanjang sejarah. Paham performansi memandang anak sebagai miniatur orang dewasa.

Mengapa orang mempertahankan pandangan kaum performansi? Ada dugaan bahwa dalam waktu yang panjang orang-orang tidak memberikan perhatian serius terhadap kekhususan yang dimiliki anak. Oleh karena angka kematian anak yang sangat tinggi, mereka menyadari bahwa kematian dapat menimpa pada anak-anak setiap saat. Hal ini menimbulkan kesulitan untuk mengerti faktor penyebab yang sebenarnya. Akibatnya, peristiwa misterius ini membuat mereka ragu-ragu untuk mengasuh dan merawat keberadaan mereka yang unik ini. Menurut Ausabel, hal ini terjadi juga dimungkinkan karena pembawaan orang dewasa yang bertindak terlalu egosentris. Orang dewasa cenderung berpandangan bahwa manusia dalam kehidupannya mempunyai bentuk dan fungsi yang sama sesuai dengan sifat diri mereka masing-masing. Sifat kekhususan setiap orang membuka peluang adanya pemikiran untuk memandang sifat-sifat keunikan hidup pada waktu yang berbeda, dan sesuatu yang ada pada seorang individu jarang ditemukan pada individu lainnya.

## C. KARAKTERISTIK ANAK USIA DINI

Anak usia dini memiliki karakteristik yang unik karena mereka berada pada proses tumbuh kembang sangat pesat dan fundamental bagi kehidupan berikutnya. Secara psikologis, anak usia dini memiliki karakteristik yang khas dan berbeda dengan anak yang usianya di atas delapan tahun. Anak usia dini yang unik memiliki karakteristik sebagai berikut:

### 1. Anak Bersifat Egosentris

Pada umumnya anak masih bersifat egosentris, ia melihat dunia dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri. Hal itu bisa diamati ketika anak saling berebut mainan, menangis ketika menginginkan sesuatu namun tidak dipenuhi oleh orangtuanya. Karakteristik itu terkait dengan perkembangan kognitif anak, menurut Piaget anak usia dini berada pada tahapan-tahapan sebagai berikut: (1) tahap sensorimotorik yaitu usia 0-2 tahun; (2) tahap praoperasional yaitu





usia 2-6 tahun; (3) tahap operasi konkret yaitu usia 6-11 tahun. Pada fase praoperasional pola berpikir anak bersifat egosentrik dan simbolik, karena anak melakukan operasi-operasi mental atas pengetahuan yang mereka miliki belum dapat bersikap sosial yang juga melibatkan orang yang ada di sekitarnya, asyik dengan kegiatan sendiri dan memuaskan diri sendiri. Mereka dapat menambah dan mengurangi serta mengubah sesuai dengan pengetahuan yang mereka miliki. Operasi ini memungkinkannya untuk dapat memecahkan masalah secara logis sesuai dengan sudut pandang anak (Ross, *et al.*, 1999).

## **2. Anak Memiliki Rasa Ingin Tahu (*Curiosity*)**

Anak berpandangan bahwa dunia ini dipenuhi hal-hal yang menarik dan menakutkan. Hal ini mendorong rasa ingin tahu (*curiosity*) yang tinggi. Rasa ingin tahu anak sangat bervariasi, tergantung dengan apa yang menarik perhatiannya, sebagai contoh anak akan tertarik dengan warna, perubahan yang terjadi dalam benda itu sendiri. Bola yang berbentuk bulat dapat digelindingkan dengan warna warni serta kontur bola yang baru dikenal oleh anak sehingga anak suka dengan bola. Rasa ingin tahu ini sangat baik untuk dikembangkan untuk memberikan pengetahuan yang baru bagi anak dalam mengembangkan kognitifnya. Semakin banyak pengetahuan yang didapat berdasar kepada rasa ingin tahu anak yang tinggi semakin kaya daya pikir anak.

## **3. Anak Bersifat Unik**

Menurut Bredekamp (1987), anak memiliki keunikan sendiri seperti dalam gaya belajar, minat, dan latar belakang keluarga. Keunikan dimiliki oleh masing-masing anak sesuai dengan bawaan, minat, kemampuan dan latar belakang budaya serta kehidupan yang berbeda satu sama lain. Meskipun terdapat pola urutan umum dalam perkembangan anak yang dapat diprediksi, namun pola perkembangan dan belajarnya tetap memiliki perbedaan satu sama lain.



#### 4. Anak Kaya Imajinasi dan Fantasi

Anak memiliki dunia sendiri berbeda dengan orang di atas usianya, mereka tertarik dengan hal-hal yang bersifat imajinatif sehingga mereka kaya dengan fantasi. Terkadang mereka bertanya tentang sesuatu yang tidak dapat ditebak oleh orang dewasa, hal itu disebabkan karena mereka memiliki fantasi yang luar biasa dan berkembang melebihi dari apa yang dilihatnya. Untuk memperkaya imajinasi dan fantasi anak, maka perlu diberikan pengalaman-pengalaman yang merangsang untuk terus mengembangkan kemampuannya.

#### 5. Anak Memiliki Daya Konsentrasi Pendek

Pada umumnya anak sulit untuk berkonsentrasi pada suatu kegiatan dalam jangka waktu yang lama. Ia selalu cepat mengalihkan perhatian pada kegiatan lain, kecuali memang kegiatan tersebut selain menyenangkan juga bervariasi dan tidak membosankan. Rentang konsentrasi anak usia lima tahun umumnya adalah sepuluh menit untuk dapat duduk dan memperhatikan sesuatu secara nyaman. Daya perhatian yang pendek membuat ia masih sangat sulit untuk duduk dan memperhatikan sesuatu untuk jangka waktu yang lama, kecuali terhadap hal-hal yang menarik dan menyenangkan bagi mereka. Pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan pendekatan yang bervariasi dan menyenangkan, sehingga tidak membuat anak terpaku di tempat dan menyimak dalam jangka waktu lama.

### D. ASPEK PERKEMBANGAN ANAK

Untuk mencapai pembelajaran yang efektif, maka pada pelaksanaannya harus memperhatikan beberapa prinsip-prinsip perkembangan seperti yang dikemukakan Bredekamp (1987) yaitu: aspek-aspek perkembangan anak seperti fisik, sosial emosional, dan kognitif satu sama lain saling terkait erat. Perkembangan dalam satu ranah berpengaruh dan dipengaruhi oleh perkembangan dalam ranah-ranah yang lain. Perkembangan dalam satu ranah dapat membatasi atau mendukung perkembangan yang lain. Sebagai contoh, keterampilan intelektual akan memengaruhi keterampilan bahasa anak, begitu juga keterampilan bahasa dapat memengaruhi



perkembangan intelektual anak. Implikasi dari fenomena ini adalah bahwa para pendidik sebaiknya menggunakan jalinan keterkaitan ini dalam cara-cara yang dapat membantu anak berkembang secara optimal.

Perkembangan terjadi dalam suatu urutan. Kemampuan keterampilan, dan pengetahuan dibangun berdasarkan pada apa yang telah diperoleh terdahulu. Urutan pertumbuhan dan perkembangan yang relatif stabil terjadi pada anak selama masa usia dini. Meskipun perubahan yang terjadi cukup bervariasi dalam konteks kultur yang berbeda, namun pada saat usia dini perubahan terjadi pada seluruh aspek perkembangan, yaitu fisik, emosi, sosial, bahasa, dan kognitif. Perkembangan anak memberikan landasan bagi para pendidik untuk menyiapkan lingkungan belajar, merencanakan tujuan-tujuan dan sasaran-sasaran kurikulum yang realistis, serta pengalaman pengalaman belajar yang tepat.

Perkembangan berlangsung dengan rentang yang bervariasi antara anak dan juga antar bidang perkembangan dari masing-masing fungsi. Variasi individual sekurang-kurangnya memiliki dua dimensi, variasi individual sekurang-kurangnya memiliki dua dimensi, yakni: (a) variasi dari rata-rata perkembangan; dan (b) keunikan masing-masing anak sebagai individu. Masing-masing anak merupakan pribadi yang unik dengan pola dan waktu pertumbuhan individualnya. Selain itu juga, anak bersifat individual dalam hal kepribadian, temperamen, gaya belajar serta latar belakang pengalaman dan keluarga. Dengan adanya sejumlah variasi di antara anak yang berusia sama, usia anak harus diakui terbatas sebagai indeks kasar tentang kematangan perkembangan. Lebih lanjut, pengakuan akan variasi individual menuntut bahwa keputusan-keputusan tentang kurikulum dan interaksi guru-anak sejauh mungkin diindividualisasikan. Hal ini berimplikasi pada bahwa anak dipertimbangkan sebagai anggota dari kelompok seusianya, yang diharapkan berperilaku sesuai dengan norma kelompok yang sudah ditentukan, melalui adaptasi variasi secara individual.

Pengalaman awal memiliki pengaruh kumulatif dan tertunda terhadap perkembangan anak. Pengalaman-pengalaman awal anak bersifat kumulatif dalam arti bahwa jika suatu pengalaman pembelajaran terjadi, jika pengalaman tersebut sering terjadi, maka pengaruhnya bisa kuat, kekal dan bahkan semakin bertambah. Peng-



alaman awal juga dapat memiliki pengaruh yang tertunda terhadap perkembangan berikutnya. Misalnya, suatu upaya pembentukan perilaku yang bersandar pada ganjaran-ganjaran ekstrinsik (seperti permen atau uang), suatu strategi yang bisa sangat efektif untuk jangka pendek, dalam kondisi tertentu dapat mengurangi motivasi intrinsik anak dalam jangka waktu yang lama. Usia dini tampak optimum bagi perkembangan gerak motorik yang fundamental bagi anak. Pada sisi lain, anak yang berpengalaman, contoh pengalaman motor awalnya sangat terbatas bisa memerlukan upaya keras untuk memperoleh kompetensi fisik dan juga bisa mengalami pengaruh-pengaruh tertunda ketika mencoba berpartisipasi dalam olahraga atau aktivitas-aktivitas kebugaran dalam hidup selanjutnya.

Perkembangan berlangsung ke arah kompleksitas, organisasi, dan internalisasi yang lebih meningkat. Belajar selama usia dini berlangsung dari pengetahuan nyata ke pengetahuan simbolik. Misalnya, anak sudah belajar mengelilingi rumah dan *setting* keluarga lainnya jauh sebelum mereka memahami konsep kata kiri dan kanan atau membaca peta rumah. Ini mengimplikasikan perlunya memberikan kesempatan kepada anak untuk memperluas dan memperdalam pengetahuan behavioral mereka dengan menyediakan sejumlah pengalaman langsung dan dengan membantu anak memperoleh pengetahuan simbolik melalui representasi pengalaman mereka dalam sejumlah media seperti gambar, konstruksi model, bermain dramatik, deskripsi verbal dan tertulis.

Perkembangan dan belajar terjadi dalam dan dipengaruhi oleh konteks sosial dan kultur yang majemuk. Menurut model ekologis, perkembangan anak sangat baik dipahami dalam konteks sosiokultural keluarga, *setting* pendidikan, dan masyarakat yang lebih luas. Konteks yang bervariasi tersebut saling berinterelasi dan semuanya memiliki pengaruh terhadap perkembangan anak. Pemahaman ini menuntut guru untuk belajar tentang kultur mayoritas anak yang mereka layani jika kultur mereka berbeda dengan kulturnya. Namun, mengakui bahwa perkembangan dan belajar dipengaruhi oleh konteks-konteks sosial dan kultur tidak menuntut guru untuk memahami semua nuansa-nuansa (perbedaan-perbedaan yang sangat kecil) dari setiap kelompok yang ia hadapi dalam kerjanya, ini merupakan tugas yang tidak mungkin.

Anak adalah pebelajar aktif, mengambil pengalaman fisik dan



sosial serta juga pengetahuan yang ditransmisikan secara kultur untuk membangun pemahaman mereka sendiri tentang lingkungan sekitar mereka. Anak berkontribusi terhadap perkembangan dan belajar sendiri di saat mereka berupaya memakai pengalaman sehari-harinya di rumah, sekolah, dan di masyarakat. Sejak lahir, anak secara aktif terlibat dalam membangun pemahaman mereka sendiri yang berasal dari pengalaman mereka, dan pemahaman ini diperantarai dan secara jelas terkait dengan konteks sosiokultural.

Perkembangan dan belajar merupakan hasil dari interaksi kematangan biologis dan lingkungan, yang mencakup baik lingkungan fisik maupun sosial tempat anak tinggal. Manusia merupakan produk dari keturunan dan lingkungan, dan kekuatan-kekuatan ini saling berinteraksi. Kaum behavioris berfokus pada pengaruh-pengaruh lingkungan sebagai penentu belajar, sementara kaum naturalis menekankan hamparan yang sudah ditentukan sebelumnya, yakni karakteristik hereditas (bawaan). Masing-masing perspektif pun yang memadai untuk menjelaskan belajar atau perkembangan. Dewasa ini, perkembangan lebih sering dipandang sebagai hasil proses interaktif dan pengalaman-pengalamannya dalam dunia sosial dan fisik.

Bermain merupakan suatu sarana penting bagi perkembangan sosial, emosional, dan kognitif anak, dan juga merefleksikan perkembangan anak. Aktivitas bermain anak merupakan konteks yang sangat mendukung proses perkembangan. Bermain memberi kesempatan kepada anak untuk memahami lingkungan, berinteraksi dan mengontrol emosi, serta mengembangkan kemampuan simbolik mereka. Aktivitas bermain anak memberikan wawasan pada orang dewasa tentang perkembangan anak dan kesempatan untuk mendukung perkembangan dengan strategi-strategi baru. Vygotsky meyakini bahwa bermain mengarahkan perkembangan. Bermain memberikan suatu konteks bagi anak untuk mempraktikkan keterampilan-keterampilan yang baru diperoleh dan juga untuk berfungsi pada puncak kemampuan mereka yang berkembang untuk mengambil peran-peran sosial baru, mencoba tugas-tugas baru dan menantang, dan memecahkan masalah-masalah yang kompleks. Selain itu untuk mendukung perkembangan kognitif, bermain memainkan fungsi-fungsi penting dalam perkembangan fisik, emosi dan sosial anak. Anak mengekspresikan dan mengemukakan ide-ide, pi-



kiran, dan perasaan mereka ketika terlibat dalam bermain simbolik. Selama bermain anak dapat belajar mengendalikan emosi, berinteraksi dengan yang lain, memecahkan konflik, dan memperoleh rasa berkemampuan. Melalui bermain, anak juga dapat mengembangkan imajinasi dan kreativitas anak. Karena itu, bermain yang dilakukan oleh anak dan didukung oleh guru merupakan komponen yang esensial dari pembelajaran berorientasi pada perkembangan.

Perkembangan mengalami percepatan bila anak memiliki kesempatan untuk mempraktikkan keterampilan-keterampilan yang baru diperoleh dan juga ketika mereka mengalami tantangan di atas level penguasaannya saat ini. Anak akan cenderung malas dan tidak termotivasi bila dihadapkan pada kegiatan yang teralu sulit dan membuat anak selalu gagal akan mendorongnya mengalami frustrasi. Pemahaman ini didasarkan pada pemikiran bahwa perkembangan dan belajar adalah proses dinamis yang mempersyaratkan orang dewasa memahami kontinuitas perkembangan itu. Guru atau pendidik lainnya perlu mengamati anak dengan cermat untuk menyesuaikan kurikulum dan pembelajaran dengan kompetensi, kebutuhan, dan minat anak yang muncul, dan kemudian membantu anak beralih dengan membuat target pengalaman-pengalaman yang dapat menantang mereka, tetapi membuat mereka frustrasi.

Anak mendemonstrasikan mode-mode untuk mengetahui dan belajar yang berbeda serta cara yang berbeda pula dalam merepresentasikan apa yang mereka tahu. Para ahli teori belajar dan para ahli psikologi perkembangan telah mengakui bahwa manusia memahami lingkungan dengan banyak cara dan bahwa individu cenderung memiliki cara belajar yang lebih disukai atau lebih kuat. Prinsip perbedaan modalitas ini menunjukkan agar guru menyediakan tidak hanya kesempatan bagi individu anak untuk menggunakan cara-cara belajar yang disukai serta dipergunakan kekuatan-kekuatannya, tetapi juga kesempatan untuk membantu anak mengembangkan atau kemampuannya yang kurang kuat.

Anak berkembang dan belajar terbaik dalam suatu konteks komunitas yang merasa aman dan menghargai, memenuhi kebutuhan-kebutuhan fisiknya, dan dirasa aman secara psikologis. Kondisi seperti ini akan mendorong anak untuk berekspresi dan beraktualisasi secara optimal. Anak memiliki kebebasan untuk bergerak, berperilaku, dan menyatakan pendapat tanpa terbebani dengan te-



kanan-tekanan psikologis. Begitu pun keamanan fisiknya terjamin sehingga ia bisa terhindar dari hal-hal yang bisa membahayakan. Karena itu, praktik-praktek pendidikan yang berorientasi perkembangan memperhatikan kebutuhan-kebutuhan fisik, sosial, dan emosional serta juga perkembangan intelektualnya.

## E. TAHAP PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI

Perkembangan dapat diartikan sebagai “perubahan yang progresif dan kontinyu (berkesinambungan) dalam diri individu dari mulai lahir sampai mati”. Setiap manusia akan mengalami tahapan perubahan sesuai dengan periode perkembangannya. Setiap perkembangan memiliki karakteristik yang dicapai. Setiap tahap perkembangan yang dicapai oleh anak akan menjadi landasan untuk mencapai tahap perkembangan berikutnya.

Anak usia lahir sampai usia lima tahun memiliki tahap perkembangan yang unik dan menentukan pada tahap berikutnya. Tahap perkembangan anak usia lahir sampai dua tahun menurut Piaget (Jackman, 2009) berada pada tahap sensori motorik, yaitu tahap di mana memerlukan rangsangan seluruh pancaindranya yang dilakukan oleh orang yang berada di sekitar anak. Selain pancaindra anak harus dirangsang gerak tubuhnya dalam hal ini adalah motorik kasar dan motorik halus anak. Usia dua sampai tiga tahun, anak memerlukan stimulasi fisik yang akan memberikan rangsangan terhadap motorik kasar (otot kasar). Di samping itu harus diberikan rangsangan terhadap kognitif, bahasa, sosial emosional, dan nilai agama dan moral melalui pembiasaan dan contoh dari orang yang ada di sekitar anak.

Perkembangan anak usia sekolah dasar awal ini terdapat berbagai permasalahan baru, karena mereka berada pada tahap sekolah dasar awal kelas 1-3 (*early elementary*). Pertumbuhan dan perkembangan mereka akan mendapatkan berbagai tantangan baik dari dalam diri mereka maupun dari faktor eksternal. Namun faktor eksternal (luar) diri mereka yang lebih besar pengaruhnya. Faktor-faktor eksternal yang memengaruhi pertumbuhan dan perkembangan mereka menurut Morrison (2008) adalah: *violence* (kekerasan), kekerasan dalam arti tontonan yang berasal dari program-program televisi. Program film karton contohnya, kita berpikir bahwa film



kartun aman untuk anak-anak tapi pada kenyataannya kekerasan sudah dipertontonkan dalam setiap adegan film tersebut. Belum lagi film yang diperuntukkan bagi orang dewasa banyak sekali kekerasan yang dipertontonkan. Bahkan ada anak yang berperilaku seperti apa yang ditontonnya sehingga berdampak pada perilaku sehari-hari khususnya saat bergaul dengan temannya baik di lingkungan sekolah maupun di lingkungan rumah. Hal itu dapat memengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak.

*Obesity* (kegemukan), di negara-negara maju kegemukan menjadi masalah yang mengganggu pertumbuhan dan perkembangan anak. anak-anak kelebihan berat badan saat ini menjadi faktor yang menakutkan. Faktor penyebab kegemukan adalah anak makan berlebihan, terlalu banyak nonton televisi, sedikit bermain yang menguras tenaga, makanan-makanan cepat saji (mengandung banyak kandungan lemak). Kegemukan menjadi faktor yang memengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak.

*Technology developments* (perkembangan teknologi), anak-anak saat ini hidupnya sangat besar dipengaruhi oleh perkembangan teknologi. Tanpa disadari perkembangan menulis tidak berkembang dengan baik karena sudah ada komputer, *short message* sistem, blog, Facebook dan lain sebagainya, kemampuan menghafal numeric, saat ini sudah ada *phonebook* tidak perlu lagi menghafal nomor-nomor, kemampuan berhitung sudah banyak kalkulator dalam *handphone*.

*Political change* (perubahan politik), ada istilah ganti presiden ganti menteri pendidikan ganti pula kurikulum. Diakui tidak diakui hal ini akan memengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak, karena terkait pembelajaran terkait kurikulum, apalagi suhu politik besar pengaruhnya terhadap aktivitas belajar anak.

Anak usia 6-8 tahun adalah anak yang masa perkembangannya berada pada tahanan melanjutkan perkembangannya sebelumnya. Aspek-aspek perkembangannya dapat dilihat pada Tabel 1 halaman berikut ini.





**Tabel 1. Tahap Perkembangan Anak Usia 6-8 Tahun**

Aspek Perkembangan	Karakteristik	Stimulasi
Perkembangan Fisik	<p>Anak usia 6-8 tahun memiliki karakteristik pertumbuhan dan perkembangan fisik <i>slow and steady</i> (Morrison, 2009). Anak pada usia ini memerlukan pengalaman untuk menambah pertumbuhannya, perkembangan berpengaruh terhadap kontrol tubuhnya, dan mengembangkan bagian tubuh untuk dapat melakukan sesuatu.</p>	<p>Perkembangan anak yang berada pada usia 6-8 tahun ini memerlukan nutrisi, kesehatan, dan latihan fisik. Latihan fisik harus lebih terprogram, teratur seperti permainan (<i>game</i>) yang mengandalkan kegiatan berlari, berlomba dalam lari, dan kegiatan menendang. Perkembangan fisik anak pada usia ini berlanjut dan berkesinambungan. Tidak terlalu mencolok perbedaan gerak anak perempuan dengan anak laki-laki pada usia ini. Pada usia sekolah dasar awal ini, anak-anak lebih cenderung pada pengembangan motorik halus seperti menulis, menggambar dan menggunakan komputer.</p>
Perkembangan Sosial	<p>Menurut Erikson anak usia kelas sekolah dasar awal berada pada tahap perkembangan sosial emosional <i>industry vs inferiority</i>. Pada usia ini anak memupuk rasa kepercayaan diri, pemenuhan kebutuhan egonya. Anak dituntut bertanggung jawab dan mampu menyelesaikan tugas dan berbuah prestasi. Pada usia ini anak sudah mulai berkembang kemampuan akademik. Anak-anak selama tahap ini berada pada berbagai tingkat prestasi akademik. Mereka yang tinggi dalam kredit harga diri akademik keberhasilan mereka untuk atribusi penguasaan seperti berorientasi sebagai berusaha keras (kerajinan), memperhatikan, tekad, dan dorongan jika mereka memiliki kesulitan dengan tugas, mereka percaya bahwa dengan mencoba lebih keras mereka akan berhasil</p>	<p>Stimulasi yang dapat dilakukan adalah dengan memberikan pekerjaan yang menuntut tanggung jawab dan berikan penghargaan di kala dapat menyelesaikan setiap pekerjaannya.</p> <p>Terapkan teori Gardner dari kecerdasan jamak. Berikan kebebasan kepada anak untuk berkembang dari berbagai kecerdasan yang dimilikinya. Buat lingkungan kelas yang dapat mengembangkan bagian dari kecerdasan yang mereka miliki.</p> <p>Berikan dorongan dan penghargaan pada setiap hasil kerja anak.</p>



Aspek Perkembangan	Karakteristik	Stimulasi
Perkembangan Emosi	Emosi menjadi faktor yang memengaruhi hidup seseorang, saat gembira setiap pekerjaan akan berjalan dengan baik, saat bersedih pekerjaan akan terganggu. Perkembangan emosi yang positif harus dikembangkan pada diri anak usia 6-8 tahun. Jika terjadi kesalahan emosi pada usia ini akan menimbulkan ADHD ( <i>Attention Deficit Hyperactive Disorders</i> ).	Stimulasi anak dengan selalu mendiskusikan perasaan (emosi) anak, dorong anak untuk dapat mengekspresikan emosinya, tuliskan perasaan yang sedang dirasakan anak, buatlah kegiatan permainan untuk dapat mengekspresikan emosi, diskusikan dengan pihak keluarga tentang emosi yang terjadi dengan anak.
Perkembangan Kognitif	Menurut Piaget usia 7-11 tahun berada pada tahap operasional konkret. Anak usia 6-8 tahun termasuk pada usia operasional konkret. Di mana proses perkembangannya logikanya berkembang dengan baik, mereka mulai menggunakan kemampuan mentalnya. Contoh mengoperasikan kemampuan matematika, kemampuan penjumlahan, perkalian, pembagian sudah dapat dikerjakannya.	Berikan pekerjaan yang mengembangkan kemampuan penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian.  Pekerjaan yang mengembangkan kemampuan mengklasifikasi benda.
Perkembangan Moral	Jean Piaget: <i>Realtions of constraint</i> : Konsep salah dan benar bagi anak kelas 1-2 sekolah dasar sangat tergantung kepada pendapat orang dewasa. Perkembangan moral sangat ditentukan oleh faktor orang dewasa. <i>Relations of Cooperation</i> : kelas 3-6 tahun perubahan pemahaman tentang baik/buruk atau benar/salah sangat ditentukan oleh pengaruh orang lain.  Lawrence Kohlberg: <i>Preconventional</i> usia 4-10 tahun, moral adalah sesuatu yang terkait dengan baik/buruk dan benar/salah yang bergantung pada sanksi dan penghargaan yang diberikan oleh orang dewasa.	Implikasi orang dewasa Berikan kesempatan pada anak untuk menentukan keputusan moral (baik/buruk dan benar/salah).  Berikan contoh nilai-nilai moral (berdasarkan pada cerita).  Berikan kesempatan mendiskusikan setiap tindakan yang memerlukan penilaian secara moral.  Berikan kesempatan pada anak untuk bergaul dengan anak yang berbeda usia dan budaya.



Aspek Perkembangan	Karakteristik	Stimulasi
	<p>Tahap 1- <i>punishment and obedience</i> (sanksi dan kepatuhan):anak mendapatkan konsekuensi fisik dan perilaku.</p> <p>Tahap 2-<i>instrumental-relativist orientation</i>: perbuatan anak dimotivasi oleh kepuasan atas kebutuhan yang diperoleh.</p>	

(Diadaptasi dari Morrison, 2008: hlm. 268-272).

## F. HAKIKAT PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI

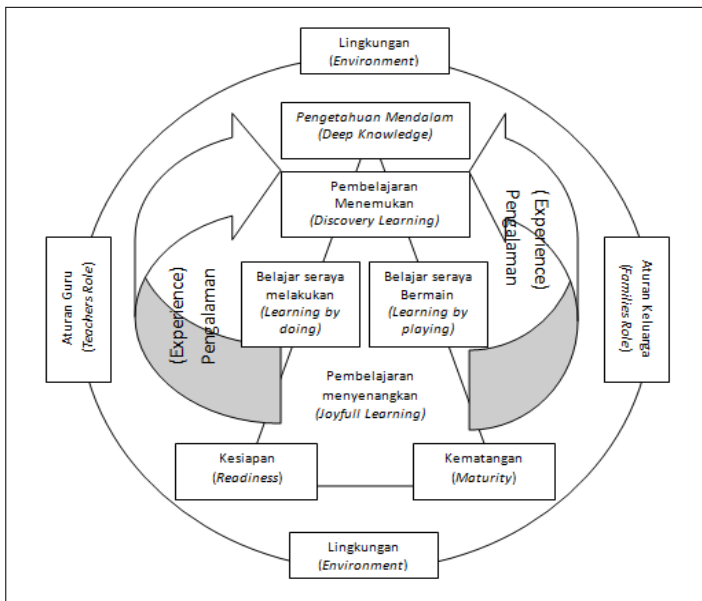
### 1. Konsep Pembelajaran Anak Usia Dini

Pembelajaran bagi anak usia dini adalah sebagai dasar pembentukan perilaku, penanaman nilai moral dan akhlak yang mulia, pengembangan intelektualitas yang tinggi, pengembangan fisik motorik. Pendidikan yang dilakukan sejak usia dini sangat besar pengaruhnya terhadap kehidupan di masa yang akan datang. Pembentukan perilaku anak sangat ditentukan pada usia 5 (lima) tahun pertama. Perilaku orang dewasa sangat dipengaruhi oleh pembentukan perilaku pada lima tahun pertama. Pengembangan kemampuan-kemampuan anak dapat dilakukan dengan pendidikan yang bermakna. Pendidikan yang bermakna dapat dilakukan dengan beberapa komponen, hal itu dapat digambarkan pada Gambar 1 halaman berikut ini.

#### a. Kematangan (*Maturity*)

Konsep pembelajaran anak usia dini (0-8 tahun) tidak bisa serta merta dapat disamakan dengan konsep pembelajaran bagi anak usia di 9 tahun ke atas. Anak usia dini memiliki ciri dan karakteristik tersendiri, maka dari itu konsep pembelajaran anak usia dini harus dilihat dari tahap kematangan (*maturity*). Kematangan anak terkait dengan mental (kognitif) dan emosional. Kematangan intelektual (kognitif), dan sosial emosional. Kematangan sangat penting untuk diasah sehingga anak akan tangguh dalam menghadapi setiap masalah-masalah baru dalam kehidupannya. Kematangan





**Gambar 1. Konsep Pembelajaran Anak Usia Dini**

intelektual dan sosial emosional bagi anak usia dini menjadi penentu dalam menuju kesuksesan pembelajaran di kemudian hari.

**b. Kesiapan (*Readiness*)**

Selain matang dari sisi intelektual dan sosial emosional, anak harus memiliki kesiapan (*readiness*). Kesiapan anak terkait dengan umur dan faktor psikis dalam menghadapi kehidupan yang berbeda dalam setiap tahapnya. Kesiapan anak akan terbentuk sejalan dengan pertumbuhan fisik dan perkembangan kemampuan-kemampuan yang dimiliki anak. Contoh anak usia dini taman penitipan anak yang menjadi tahap pertama mereka mengenal lembaga sekolah di mana lingkungan rumah akan sangat berbeda dengan lingkungan sekolah dan mereka harus dilihat dari sisi kesiapannya. Anak juga harus memiliki kesiapan dalam bersosialisasi dengan teman sebayanya.

**c. Belajar Seraya Melakukan (*Learning by Doing*)**

Konsep pembelajaran anak harus lebih banyak melakukan (praktik). *Learning by doing* adalah salah satu metode belajar yang



mudah untuk membawa anak kepada pembentukan konsep abstrak ke konkret (nyata). Hal itu berdasarkan pada karakteristik pola pikir anak yang harus konkret sehingga segala sesuatu harus dibuat nyata dan dengan demikian, anak akan mudah dalam membelajarkan dirinya terhadap sesuatu yang baru. Praktik akan mengaktifkan setiap anggota tubuh anak baik gerak kasar (*gross motor*) maupun gerak halus (*fine motor*). Tidak hanya itu tapi juga anak mengalami langsung setiap aktivitas pembelajarannya.

**d. Pembelajaran yang Dikemas dalam Permainan (*Learning by Playing*)**

Pembelajaran bagi anak usia dini sangat tepat jika dikemas dalam bentuk permainan. Setiap pembelajaran dikemas dalam suasana bermain melalui alat-alat permainan dan konsep bermain. Kita tahu bahwa dunia anak adalah dunia bermain, anak belajar melalui permainan-permainan. Dengan demikian, anak dengan mudah akan mendapatkan pengetahuan melalui bermain, dan anak tidak merasa sedang belajar, mereka tidak tertekan dan terbebani.

**e. Pembelajaran Menyenangkan (*Joyfull Learning*)**

Pembelajaran yang menyenangkan akan menjadi pemicu untuk menyambungkan sel neuron yang satu dengan yang lainnya dan akan berbuah pada pengembangan pengetahuan anak. Pembelajaran yang menyenangkan akan mudah dicerna oleh anak.

**f. Pembelajaran Menemukan (*Discovery Learning*)**

Konsep pembelajaran yang melandaskan pada kematangan dan kesiapan anak, ditunjang dengan konsep pembelajaran yang berbasis praktik dan dikemas dalam bentuk permainan menggunakan media (alat permainan edukatif) pasti akan disenangi oleh anak, dan anak juga akan asyik dalam melakukan setiap kegiatan pembelajaran, sehingga pembelajaran yang demikian akan menjadikan anak menemukan pengetahuannya sendiri melalui kegiatan dan tahap yang dilaluinya.

**g. Lingkungan (*Environment*)**

Lingkungan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan anak, anak tumbuh dan berkembang karena pengaruh lingkungan. Di dalam



lingkungan terdapat lingkungan keluarga dan lingkungan sekolah. Orangtua menjadi penanggung jawab terhadap kelangsungan kehidupan anak di rumah, dan kehidupan di rumah harus dibentuk menjadi lingkungan yang akan memberikan pelayanan terhadap tumbuh kembang anak ke arah positif sehingga harus teratur dan terprogram. Walaupun di rumah aturan harus ada, dan ketegasan dalam menegakkan aturan itu tidak identik dengan keras (bentakan) tapi ketegasan adalah ketika anak melakukan kebaikan anak harus dihargai (*reward*, jika melakukan pelanggaran harus tegas (tidak kasar dan keras) diberikan sanksi. Sanksi harus ada kesepakatan antara anak dan orangtua, sanksi tidak boleh berupa hukuman fisik, cacian dan makian, tapi harus bersifat mendidik dan anak menyadari atas perbuatan yang salah (karena melanggar aturan yang sudah disepakati). Di sekolah, guru harus punya aturan yang konsisten, tegas juga. Tidak boleh diskriminatif dan menghargai setiap prestasi anak dan memberikan sanksi yang mendidik.

#### **h. Pengalaman (*Experience*)**

Anak akan belajar dari kegiatan yang pernah dialaminya, pengalaman yang berkesan adalah pengalaman yang menyenangkan bagi anak. Pembelajaran yang memberikan pengalaman menyenangkan akan memberikan dampak positif bagi keberlangsung pemerolehan pengetahuan yang mendalam. Lingkungan anak ada di mana-mana, sehingga sangat berpengaruh terhadap kehidupan di masa yang akan datang.

#### **i. Pengetahuan yang Mendalam (*Deep Knowledge*)**

Pengetahuan yang mendalam bagi anak adalah pengetahuan yang menjadi landasan kemampuan berpikir, menjadi landasan perkembangan logika, dan berpikir rasional. Pengetahuan yang mendalam akan menjadi landasan ilmu bagi anak menuju tahap perkembangan ilmu selanjutnya.

## **2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini**

Usia anak usia dini adalah 0 sampai dengan 6 tahun, sedangkan usia TK adalah 4 sampai dengan 6 tahun. Batasan ini sesuai dengan batasan usia anak usia dini menurut Undang-Undang Nomor 20



Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa usia anak usia dini adalah sejak lahir sampai umur 6 tahun. Sesudah usia 6 tahun anak masuk ke sekolah dasar.

Namun anak usia dini menurut undang-undang tersebut perlu dikaji ulang, karena berdampak terhadap pola perilaku para orangtua dan para pendidikan anak usia dini. Pendidikan yang diberikan kepada mereka pada akhirnya terlalu dipaksakan dalam pembelajarannya tanpa memperhatikan setiap tahap perkembangannya. Perhatikan oleh Anda kenyataan di lapangan pembelajaran anak-anak taman kanak-kanak. Dengan tujuan agar mereka memiliki kemampuan membaca, menulis dan berhitung, anak-anak di-*drill* (dilatih) dengan latihan membaca, menulis dan berhitung dengan cara yang kurang tepat dan tidak sesuai dengan tahap perkembangannya. Tidak ada larangan juga anak diajari membaca, menulis dan berhitung, namun yang perlu diperhatikan adalah caranya harus sesuai dengan tahap perkembangan anak dalam memperoleh kemampuan membaca, menulis dan berhitung tersebut. Anak dilatih membaca, menulis dan berhitung ini adalah karena anak harus siap memasuki tahap pendidikan berikutnya, yaitu sekolah dasar. Aturan tidak tertulis bahwa anak memasuki sekolah dasar harus bisa membaca, menulis dan berhitung membuat orangtua memacu anaknya dengan berbagai cara yang cepat, padahal ada tahap-tahapnya anak untuk meraih kemampuan tersebut. Latihan-latihan membaca, menulis dan berhitung sangat jauh dari cara-cara belajar anak usia dini yang harus selalu dikemas melalui permainan yang menyenangkan. Jika diperhatikan orangtua memberikan les-les tambahan yang semakin memberatkan beban akademik anak.

Anak usia dini adalah sosok individu sebagai makhluk sosiokultural yang sedang mengalami proses perkembangan yang sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya dan memiliki sejumlah karakteristik tertentu. Anak usia dini adalah suatu organisme yang merupakan satu kesatuan jasmani dan rohani yang utuh dengan segala struktur dan perangkat biologis dan psikologisnya sehingga menjadi sosok yang unik. Anak usia dini mengalami suatu proses perkembangan yang fundamental dalam arti bahwa pengalaman perkembangan pada masa usia dini dapat memberikan pengaruh yang membekas dan berjangka waktu lama sehingga melandasi proses perkembangan anak selanjutnya. Setiap anak memiliki sejumlah



lah potensi, baik potensi fisik-biologis, kognisi, maupun sosio-emosi. Anak yang sedang mengalami proses perkembangan sangat pesat sehingga membutuhkan pembelajaran yang aktif dan energik.

Sebetulnya proses pendidikan anak usia dini itu terjadi sejak anak masih berada dalam kandungan, lalu sesudah lahir, sampai SD kelas awal (kelas I, II, dan III). Dengan demikian, pendidikan anak usia dini berakhir pada anak usia kira-kira umur 8 tahun. Sementara itu, UNESCO membagi per jenjang sekolah ke dalam 7 klasifikasi. Jenjang terendah disebut pendidikan dini. Jenjang terendah ini disebut level 0, sedangkan pendidikan prasekolah sebagai pendidikan bagi anak usia 3-5 tahun.

Ada beberapa negara yang memulai pendidikan anak usia dini lebih awal yaitu pada usia 2 tahun, dan ada negara lain yang mengakhiri pendidikan usia dininya lebih lambat yaitu sampai usia 6 tahun. National Association for the Education of Young Children (NAEYC) menyebutkan bahwa program anak usia dini adalah program pusat atau lembaga lain yang memberikan layanan bagi anak sejak lahir sampai usia 8 tahun. Program NAEYC ini meliputi penitipan anak di masyarakat dan pada keluarga (untuk kelompok anak usia 0-3 tahun), pendidikan prasekolah swasta dan negeri (untuk anak usia 3-5 tahun), serta TK dan SD (untuk anak usia 6-8 tahun).

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 28, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar. PAUD dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal, dan informal. PAUD pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-Kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA) atau bentuk lain yang sederajat. PAUD pada jalur pendidikan nonformal berbentuk kelompok bermain (KB), taman penitipan anak (TPA), atau bentuk lain yang sederajat. PAUD pada jalur pendidikan informal berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan. Lebih lanjut dikemukakan bahwa PAUD merupakan program pendidikan yang diselenggarakan sebelum masuk jenjang pendidikan dasar. Hal ini menjelaskan bahwa sebelum mengikuti pendidikan dasar peserta didik dapat mengikuti pendidikan usia dini.

Pendidikan usia dini bukan bersifat wajib, tetapi lebih bersifat anjuran. Orangtua yang sadar terhadap peranan PAUD pasti memasukkan putranya ke TK atau RA, KB atau TPA. Melalui PAUD, fondasi





kualitas manusia dapat dibentuk. Jika PAUD berhasil menanamkan fondasi tersebut, kelak anak akan menjadi orang dewasa yang sudah kuat fondasinya. Wujud fondasi tersebut adalah moral, kecerdasan, mental, keagamaan, etika, dan estetika. Jika hal ini tercapai maka bangsa Indonesia pasti menjadi bangsa yang berkualitas.

Dalam rangka mengoptimalkan perkembangan anak melalui pendidikan anak usia dini, program pendidikan harus disesuaikan dengan karakteristik anak yang mempunyai pengalaman dan pengetahuan yang berbeda. Program pendidikan harus memberikan rangsangan-rangsangan, dorongan, dan dukungan kepada anak. Program untuk anak harus memperhatikan seluruh aspek perkembangan anak serta disesuaikan dengan kebutuhan, minat, dan kemampuan anak. Di samping itu, program pengembangan harus dapat menanamkan dan menumbuhkan pembinaan perilaku dan sikap yang dilakukan melalui pembiasaan yang baik. Hal ini menjadi dasar dalam pembentukan pribadi anak sesuai dengan nilai-nilai yang dijunjung oleh masyarakat, pemberian bantuan kepada anak agar tumbuh menjadi pribadi yang matang dan mandiri melatih anak untuk hidup bersih dan sehat, serta penanaman kebiasaan disiplin hidup sehari-hari.

Melihat pentingnya PAUD, wajib belajar hendaknya dimulai sejak usia TK, dengan catatan biayanya ditanggung oleh pemerintah, supaya rakyat dapat menyekolahkan putranya. Hal ini sebagai realisasi Pasal 31 UUD 1945, yang menyatakan bahwa "Tiap warga negara berhak mendapatkan pengajaran". Ketentuan ini diperkuat dengan Pasal 5 UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa setiap warga negara mempunyai hal yang sama untuk memperoleh pendidikan yang bermutu. Dengan demikian, pemerintah pusat dan pemerintah daerah wajib menyediakan dana untuk pendidikan. Bahkan undang-undang tersebut mencantumkan 20% dari dana RAPBN dan RAPBD diperuntukkan bagi kegiatan pendidikan.

### **3. Pola Pelayanan Anak Usia Dini**

Pendidikan anak sudah seharusnya dimulai pada usia dini. Berbagai hasil penelitian menyimpulkan bahwa perkembangan yang diperoleh pada masa usia dini sangat memengaruhi perkembang-



an anak pada tahap berikutnya. Para ahli psikologi perkembangan menyebut masa usia dini sebagai masa emas atau *golden age*. Dari aspek pendidikan, stimulasi dini sangat diperlukan guna memberikan rangsangan terhadap seluruh aspek perkembangan anak, yang mencakup penanaman nilai-nilai dasar (agama dan budi pekerti), pembentukan sikap (disiplin dan kemandirian), dan pengembangan kemampuan dasar (berbahasa, motorik, kognitif, dan sosial). Pentingnya pendidikan dini juga telah menjadi perhatian internasional. Pertemuan forum pendidikan dunia di Dakar, Senegal tahun 2000 menghasilkan enam kesepakatan. Salah satu di antaranya adalah memperluas dan memperbaiki keseluruhan perawatan dan pendidikan anak usia dini, terutama bagi anak-anak yang sangat rawan dan kurang beruntung.

Jika pelaksanaan pendidikan pada usia dini dapat berjalan dengan baik maka proses pendidikan pada usia selanjutnya, yaitu pada usia sekolah, usia remaja, usia dewasa, dan seterusnya juga akan baik; atau proses pendidikan pada jenjang pendidikan dasar, menengah, dan tinggi akan berhasil dengan lebih mudah. Dilihat dari jenjang pendidikan, keberhasilan pendidikan tergantung pada pendidikan anak usia dini.

Ada beberapa kajian yang dapat dicermati tentang hakikat anak di antaranya adalah: *Anak bersifat unik*. Masing-masing anak berbeda satu sama lain. Anak memiliki bawaan, minat, kapabilitas, dan latar belakang kehidupan masing-masing. *Anak mengekspresikan perilakunya secara relatif spontan*. Perilaku yang ditampilkan anak umumnya relatif asli, tidak ditutup-tutupi. Ia akan marah kalo memang mau marah, menangis. Ia akan terlihat ceria di saat gembira dan seterusnya. *Anak bersifat aktif dan energik*. Anak lazimnya senang melakukan berbagai aktivitas, selama tidak tidur anak akan selalu bergerak, terlebih lagi anak mendapatkan kegiatan yang baru dan menantang. Anak bergerak karena mereka senang melakukan setiap aktivitasnya. *Anak egosentris*. Sifat egosentris cenderung melihat dan memahami segala sesuatu dari sudut pandangnya sendiri. *Anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal*. Karktersitik perilaku ini terutama menonjol pada anak usia 4-5 tahun. Karena itu sangat lazim jika anak pada usia ini banyak memperhatikan, membicarakan, dan mempertanyakan berbagai hal yang dilihat dan didengarnya, terutama hal yang baru. Anak



bersifat eksploratif dan berjiwa peluang. Terdorong oleh rasa ingin tahu yang kuat terhadap sesuatu hal, anak lazimnya senang menjelajah, mencoba, dan mempelajari hal-hal baru. Seperti membongkar pasang mainan. *Anak umumnya kaya dengan fantasi.* Anak senang dengan hal-hal yang bersifat imajinatif, hal ini dapat dikembangkan melalui cerita. *Anak masih mudah frustrasi.* Umumnya, anak masih mudah menangis atau mudah marah apabila keinginannya tidak terpenuhi. Anak kurang pertimbangan dalam bertindak, termasuk yang berkenaan dengan hal-hal yang membahayakan diri. Ini mengimplikasikan perlunya lingkungan perkembangan dan belajar yang aman bagi anak. *Anak memiliki daya perhatian yang pendek.* Anak lazimnya memiliki daya perhatian pendek, kecuali terhadap hal-hal yang secara intrinsik menyenangkan. Masa anak merupakan masa belajar yang paling potensial, masa usia anak adalah disebut usia emas atau *magic years*. NAEYC mengkampanyekan masa awal kehidupan ini sebagai masa-masa belajar dengan slogannya *Early Years are Learning Years*. Anak semakin menunjukkan minat terhadap teman. Seiring dengan perkembangan keterampilan fisiknya, anak usia ini menjadi semakin berminat pada teman-temannya. Ia mulai menunjukkan kemampuan untuk bekerja sama dan berhubungan dengan teman-temannya.

### **a. Pembelajaran Seraya Bermain**

Pembelajaran bagi anak usia dini memiliki kekhasan tersendiri. Kegiatan pembelajaran di taman kanak-kanak mengutamakan belajar seraya melakukan dan belajar seraya bermain. Secara alamiah, melakukan langsung dan bermain memberikan motivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam, dan secara spontan anak mengembangkan kemampuannya.

Bermain pada dasarnya mementingkan proses daripada hasil. Bermain merupakan wahana yang penting untuk perkembangan sosial, emosi, dan kognitif anak yang direfleksikan pada kegiatan. Selain itu bermain juga merupakan wahana yang penting dalam melatih kemampuan berpikir anak. Pembelajaran yang paling efektif untuk anak taman kanak-kanak adalah melalui kegiatan yang berorientasi bermain. Melalui bermain kreatif, anak dapat mengembangkan serta mengintegrasikan semua kemampuannya. Anak lebih banyak belajar melalui bermain dan melakukan eksplorasi terhadap objek-



objek dan pengalaman. Anak dapat membangun pengetahuannya sendiri melalui interaksi sosial dengan orang dewasa pada saat mereka memahaminya dengan bahasa dan gerakan sehingga tumbuh secara kognitif ke arah berpikir verbal. Salah satu fungsi penting dari bermain adalah memberi kesempatan pada anak untuk merasakan kehidupan nyata secara langsung.

Selama pertumbuhannya, minat dan permainan anak selalu terkait dengan perkembangan kemampuannya. Namun setelah koordinasi dasar kaki, tangan, dan bagian badan yang terkait sudah baik, demikian pula perkembangan bahasanya, maka anak sudah mulai mampu merancang berbagai alternatif perbuatan yang lain. Cakupan kemampuannya menjadi sangat luas dan juga semakin kompleks. Semakin waktu berlalu, penyaluran pilihan melatih kemampuannya juga dipengaruhi oleh kesempatan dan peluang yang diperolehnya dari lingkungannya, yang berpadu menjadi hasil pengalamannya. Oleh karena itu, berbagai permainan sebenarnya dapat dirancang secara sengaja dengan tujuan agar anak dapat berkembang setiap kemampuannya. Bagi anak, bermain adalah suatu kegiatan yang serius, namun mengasyikan. Melalui aktivitas bermain, berbagai pekerjaannya terwujud. Bermain adalah aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak, karena menyenangkan bukan karena akan memperoleh hadiah atau pujian. Bermain adalah salah satu alat utama yang menjadi latihan untuk pertumbuhannya. Bermain adalah medium, di mana si anak mencobakan diri, bukan saja dalam fantasinya tetapi juga benar nyata secara aktif. Bila anak bermain secara bebas, sesuai kemauan maupun sesuai kecepatannya sendiri, maka ia melatih kemampuannya.

Permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dan yang tidak ia kenali sampai pada yang ia ketahui dan dari yang tidak dapat diperbuatnya, sampai mampu melakukannya. Jadi, bermain mempunyai nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari seorang anak. Dengan memahami arti bermain bagi anak, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa bermain adalah suatu kebutuhan bagi anak. Dengan merancang pelajaran tertentu untuk dilakukan sambil bermain, maka anak belajar sesuai dengan tuntutan taraf perkembangannya. Bahkan jika kebutuhan tersebut tidak terpenuhi, ada satu tahap perkembangan yang berfungsi kurang baik dan ini tidak akan terlihat secara nya-



ta segera, melainkan baru kelak bila ia sudah menjadi dewasa. Ada dua hal yang terkait dengan masalah tersebut, yaitu perkembangan kognitif anak pada umur ini menunjukkan bahwa ia berada pada taraf pra operasional sampai pada tahap operasi konkret. Ciri-ciri dari tahap perkembangan yang ditandai dalam pendidikan anak usia dini, adalah perkembangan bahasa dan kemampuan berpikir memecahkan persoalan dengan menggunakan lambang tertentu. Makin ia memasuki tahap perkembangan operasi konkret, maka makin mampu ia berpikir logis, meskipun segala sesuatu pelajaran yang bersifat formal belum menjadi suasana yang diakrabi secara alamiah. Makin lama fase operasi konkret, secara bertahap memasuki fase operasional formal.

Kedua berkaitan dengan fungsi otak kita. Seperti diketahui, kedua belahan otak kita, yaitu belahan otak kiri dan kanan, memiliki fungsi yang berbeda-beda. Belahan otak kiri memiliki fungsi, ciri dan respons untuk berpikir logis, teratur, dan linier. Adapun belahan fungsi otak kanan terutama dikembangkan untuk mampu berpikir holistik, imajinatif, dan kreatif. Nilai anak belajar formal (seperti menghafal) pada umur muda, maka belahan otak kiri yang berfungsi linier, logis dan teratur sangat dipentingkan dalam perkembangannya dan ini sering berakibat bahwa fungsi otak kanan yang banyak digunakan dalam berbagai permainan terabaikan. Akibatnya anak kelak akan tumbuh seiring dengan memfungsikan belahan otak itu sendiri.

## **b. Pembelajaran Berorientasi Perkembangan**

Pembelajaran anak usia dini juga berorientasi pada perkembangan. Pembelajaran yang berorientasi perkembangan mempunyai arti bahwa pendekatan yang digunakan guru untuk melaksanakan pembelajaran adalah pembelajaran yang berorientasi pada anak itu sendiri. Ini berarti bahwa guru taman kanak-kanak harus memahami kebutuhan dan karakteristik perkembangan setiap anak secara kelompok maupun secara individual. Pembelajaran berorientasi perkembangan lebih banyak memberi kesempatan kepada anak untuk dapat belajar dengan cara-cara tepat, umpamanya melalui pengalaman nyata melakukan kegiatan eksplorasi serta melakukan kegiatan-kegiatan yang bermakna untuk anak. Tujuan-tujuan dan kegiatan belajar harus mengintegrasikan seluruh aspek perkem-



bangun serta menyediakan kesempatan yang tepat bagi anak agar mereka dapat mengeksplorasi lingkungannya. Agar pembelajaran optimal, berorientasi pada bermain dan berorientasi pada perkembangan, maka pendekatan yang paling tepat dalam pembelajaran di lembaga pendidikan anak usia dini adalah kegiatan yang berpusat pada anak. Dengan pendekatan ini, anak dapat menggunakan seluruh indranya dalam melakukan berbagai kegiatan. Anak bukan objek tetapi subjek yang aktif dalam pembelajaran.

Secara umum, diketahui bahwa dalam perkembangan anak perlu dipenuhi berbagai kebutuhan, yaitu kebutuhan primer, pangan, sandang dan perumahan serta kasih sayang, perhatian, penghargaan terhadap dirinya dan peluang mengaktualisasikan dirinya. Pemenuhan kebutuhan dalam perkembangan ini banyak tergantung pada lingkungannya berinteraksi dengan dirinya. Sebagaimana organisme ditentukan secara alamiah oleh sifat-sifat keturunan dan ciri-ciri yang unik yang dibawa sejak lahir, perkembangan organisme itu juga ditentukan oleh cara-cara lingkungan berinteraksi dengan individu, yaitu melalui pendekatan yang sifatnya memberikan perhatian, kasih sayang dan peluang mengaktualisasikan diri. Prestasi belajar, kita ketahui semua bukan saja dipengaruhi oleh kemampuan intelektual yang bersifat kognitif, tetapi juga dipengaruhi oleh faktor emosi, motivasi, kepribadian serta juga berbagai pengaruh lingkungan. Pengembangan potensi anak mencapai aktualisasi optimal bukan membimbing dan membentuk perkembangan anak. Perkembangan seluruh kepribadiannya selain dilatarbelakangi kedua faktor tersebut di atas juga terkait dengan kemampuan intelektual, motivasi, pengetahuan, dan konsep diri.

Memang keberhasilan belajarnya sangat ditentukan antara lain oleh kemampuan kognitif, tetapi ternyata bahwa faktor emosi, motivasi sangat penting, bahkan memengaruhi tingkat kinerjanya serta lingkungannya, maupun perkembangan dirinya sendiri. Meski sudah menjadi pengetahuan umum, bahwa anak yang memiliki inteligensi (yang diukur dengan *Intelligence Quotient* atau IQ) akan lebih mudah mencernakan materi yang diajarkan, dan dengan demikian biasanya juga lebih tinggi prestasi belajarnya, namun inteligensi emosional atau yang disebut dengan *Emotional Intelligence* (EQ) sangat memengaruhi prestasi belajar anak. Hal ini harus menjadi perhatian para guru di taman kanak-kanak, karena akan berdampak



dalam kehidupan belajar anak di masa yang akan datang. (Goleman, 1995).

Secara umum, dapat dikatakan bahwa kecerdasan emosi itu adalah suatu ukuran yang menunjuk pada kualitas memahami perasaannya sendiri dan kemampuan ikut mengalami penghayatan perasaan orang lain (empati). Kemampuan membaca situasi sekitar melalui kesadaran diri (*self awareness*), sehingga ia mampu mengendalikan dirinya disertai kematangan (*maturity*) menentukan pilihannya adalah gambaran dari beberapa keterampilan emosional yang dikandung oleh pengertian inteligensi emosional ini (Morrison, 2008). Keseimbangan antara inteligensi intelektual dan inteligensi emosional diperlukan untuk antara lain berkonsentrasi terhadap materi pelajaran yang dihadapinya, mengatasi stres atau kecemasan dalam persoalan tertentu. Hal ini berkenaan dengan kebijakannya seseorang terhadap perasaannya sendiri. Semuanya ini juga terkait dengan motivasi internal, yaitu: kecenderungan seseorang untuk secara internal berprakarsa secara terarah, memiliki dorongan untuk maju. Motivasi ini bersumber dari keyakinan kemampuannya untuk memperoleh sukses dalam upaya mewujudkan prestasi belajar anak dan mengaktualisasikan potensinya seoptimal mungkin.

### **c. Pengembangan Kreativitas Anak**

Semiawan (2007) berpendapat bahwa setiap anak dilahirkan dengan bakat yang merupakan potensi kemampuan yang berbeda-beda dan yang terwujud karena interaksi yang dinamis antara keunikan individu dan pengaruh lingkungan. Berbagai kemampuan yang teraktualisasikan beranjak dari berfungsinya otak kita. Berfungsinya otak kita, adalah hasil interaksi dari faktor genetis dan adanya stimulasi lingkungan. Manusia sejak lahir diberikan potensi kemampuan otak yang luar biasa jika mendapatkan stimulasi yang tepat akan menjadikan anak cerdas. Seperti yang sudah dijelaskan di modul terdahulu bahwa manusia sejak lahir dilengkapi dengan organisasi otak yang memuat 100-200 miliar sel otak, siap untuk dikembangkan serta diaktualisasikan mencapai tingkat perkembangan potensi tertinggi (Jensen, 2008). Jumlah ini mencakup beberapa triliun jenis informasi dalam hidup manusia. Penggunaan sistem kompleks dari proses pengelolaan otak ini sebenarnya sangat menentukan inteligensi maupun kepribadian dan kualitas manusia



itu sendiri. Untuk meningkatkan produksi sel neuroglial, yaitu sel khusus yang mengelilingi sel neuron yang merupakan unit dasar otak, dapat ditingkatkan melalui berbagai stimulus yang menambah aktivitas antara sel neuron dan memungkinkan percepatan peningkatan proses berpikir.

Jensen (2008) mengemukakan bahwa otak dewasa manusia tidak lebih dari 1,5 kg, namun otak tersebut adalah pusat berpikir, perilaku serta emosi manusia yang mencerminkan seluruh jiwa dirinya, kebudayaan, kejiwaan serta bahasa dan ingatan. Descartes pernah mengutarakan bahwa otak merupakan pusat kesadaran orang, ibarat sopirnya, sedangkan badan manusia adalah mobilnya. Mobil akan bergerak tergantung pada sopirnya, apakah sopirnya bisa mengendarainya atau tidak, dibawa kencang atau lamban dan seterusnya. Kesadaran orang juga banyak ditentukan oleh struktur otak. *Cerebrum* otak besar dibagi dalam dua belahan otak yang disambung oleh segumpal serabut yang disebut *corpus collosum*. Belahan otak kanan menguasai belahan kiri badan. Respons, tugas dan fungsi belahan otak kanan dan kiri berbeda dalam menghayati berbagai pengalaman belajar, sebagaimana seorang mengamati realitas secara berbeda-beda dan unik. Belahan otak kiri terutama berfungsi untuk merespons terhadap hal yang sifatnya linier, logis, teratur, sedangkan yang kanan untuk mengembangkan imajinasi dan kreativitas. Berfungsinya belahan otak kanan inilah yang perlu digalakkan dalam pengembangan kreativitas. Sayangnya sekali, sekolah-sekolah kita pada umumnya kurang memperhatikan berfungsinya belahan otak kanan (Jensen, 2008).







# SEJARAH DAN TEORI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

## A. RASIONALITAS PENTINGNYA SEJARAH PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Pendidikan anak usia dini tidak lahir begitu saja seperti saat ini, namun melalui pembaruan teori dan ide dari dunia pendidikan dan psikologi perkembangan. Perkembangan itu sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti perubahan lingkungan, perubahan politik dan kebijakan, perubahan paradigma pemikiran para ahli di bidang psikologi dan pendidikan. Demikian pula dengan dunia pendidikan anak usia dini, dilandasi oleh pemahaman pendidikan adalah proses yang tiada akhir, maka di dalamnya terdapatlah kesepakatan para ahli untuk melayani anak sejak usia kandungan sampai sepanjang hayat manusia. Rasionalitas pendidikan sepanjang hayat menjadi landasan munculnya kepedulian penduduk dunia terhadap pendidikan sejak kandung dengan tahap-tahap usia dan perkembangannya sampai pada pendidikan akhir hayatnya. Keterkaitan masa kandungan, masa lahir, masa perkembangan dan pertumbuhan, sampai pada masa dewasa menjadi satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan antara satu dengan lainnya. Teori dan ide masa lalu menjadi landasan berpijak dalam pengembangan dan pembaruan teori dan ide yang berkembang saat ini, tanpa teori dan ide masa lalu tidak mudah memunculkan teori dan ide tersebut.

Pelayanan pendidikan bagi anak usia dini sangat terkait dengan teori dan ide-ide masa lalu daripada filsuf, psikolog, pendidik, dan para ahli yang peduli dengan pendidikan dan para orangtua. Teori pendidikan anak usia dini tidak terlepas dari Rousseau, Frobel, dan

Motessori yang meyakini bahwa mendidik anak harus dengan hati. Dengan hati dalam arti sebagai wujud menjunjung tinggi martabat manusia dan memberikan rasa hormat terhadap hak-hak anak. perlakuan tersebut pada anak menjadi penting untuk dipahami sebagai bentuk pendidikan yang baik. Masih banyak buah pikir para ahli yang bisa dijadikan sebagai landasan pijakan dalam pendidikan anak usia dini di masa mendatang. Teori dan ide yang muncul saat ini sangat besar dipengaruhi secara langsung dan tidak langsung dari buah pikir para ahli terdahulu. Khususnya di bidang kajian filsafat, psikologi, pendidikan, pembelajaran, kesehatan (kesehatan dan gizi) bahkan yang terbaru adalah hasil-hasil penelitian di bidang kinerja otak. Penelitian terkait dengan otak sangat besar memengaruhi pembelajaran anak usia dini saat ini. Bagaimana keterkaitan sel-sel neuron berpengaruh besar terhadap pembelajaran dan kejiwaan anak. Era berkembangnya teknologi seperti saat ini besar sekali pengaruhnya terhadap perkembangan pendidikan anak usia dini, karena proses pembelajaran tidak bisa terlepas dari faktor perkembangan teknologi dan informasi yang berkembang saat ini.

## **B. SEJARAH DAN TEORI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**

Agama, Filsafat dan seni budaya menjadi penciri yang sangat besar memengaruhi perkembangan teori dan ide-ide pendidikan anak usia dini. Landasan agama memunculkan para pemikir pendidikan anak usia dini berlandaskan kitab suci (agama), filsafat dan seni budaya melahirkan pendidikan-pendidikan sekuler. Tidak bermaksud untuk mempertentangkan pendidikan yang diselenggarakan oleh institusi agama dengan institusi sekuler, tapi ini sebagai gambaran disadari atau tidak pendidikan masa lalu dan begitu pun pendidikan anak usia dini yang saat ini berkembang tidak terlepas dari faktor tersebut.

Sejarah pendidikan anak usia dini terlahir dari para tokoh pendidikan di bawah ini:

### **1. Martin Luther (1483-1546)**

Martin Luther menganggap tujuan utama dari sekolah adalah mengajarkan agama. Walaupun kini agama bukan fokus utama dalam pendidikan di sekolah pada umumnya, tetapi ada dua ide yang





Luther 1529 oleh Lucas Cranach  
sumber [http://www.wikipedia.org/wiki/martin\\_luther](http://www.wikipedia.org/wiki/martin_luther)

sampai saat ini secara konsisten masih masuk dalam kurikulum. Ia sangat menganjurkan bahwa pendidikan musik dan fisik sebaiknya merupakan bagian yang integral dari kurikulum. Sementara itu Luther yakin bahwa keluarga merupakan institusi yang paling penting bagi pendidikan anak. Luther mendorong para orangtua untuk membimbing anak dalam pendidikan agama sejak di rumah.

Luther juga percaya bahwa pembaruan di gereja akan memengaruhi sistem pendidikan pula (<http://media.isnet.org/iptek/100/Martin-Luther.html>).

## 2. John Amos Comenius (1592-1670)

John Amos Comenius menghabiskan masa hidupnya sebagai seorang guru dan menulis banyak buku teks. Dua buku yang sangat terkenal adalah *The Great Didactic* dan *The Orbis Pictus* (“*The World in Pictures*”), buku bergambar pertama untuk anak. Comenius berpendapat bahwa pendidikan harus dimulai sejak usia dini. Comenius melihat pendidikan sebagai daya pemersatu umat manusia. Ia yakin bahwa pendidikan universal dapat turut memelihara perdamaian dunia. Ia percaya bahwa dengan memperoleh pengetahuan, umat manusia pada akhirnya diarahkan kepada Tuhan. Comenius juga menulis tentang caranya memimpin pengajaran, ia menulis, “Para siswa hendaknya tidak terlalu dibebani dengan pelajaran yang tidak cocok dengan usia, daya pemahaman, dan keadaan pada saat itu (Morrison, 2008).

## 3. John Locke (1632-1704)

John Locke adalah seorang filsuf dari Inggris yang menjadi salah satu tokoh utama dari pendekatan empirisme. Selain itu, di dalam bidang filsafat politik, Locke juga dikenal sebagai filsuf negara liberal. Bersama dengan rekannya, Isaac Newton, Locke dipandang sebagai salah satu figur terpenting di era pencerahan. Selain itu, Locke menandai lahirnya era modern dan juga era pasca-Descartes (*post-Cartesian*), karena pendekatan Descartes tidak lagi menjadi



satu-satunya pendekatan yang dominan di dalam pendekatan filsafat waktu itu. Kemudian Locke juga menekankan pentingnya pendekatan empiris dan juga pentingnya eksperimen-eksperimen di dalam mengembangkan ilmu pengetahuan.

John Locke terkenal dengan teori tabula rasa atau “kertas putih”. John Locke berpandangan bahwa lingkungan dan pengalaman berasal dari otak. Perkembangan datang dari penerimaan stimulasi yang dilakukan orangtua dan pengasuh dan melalui pengalaman lingkungannya. Implikasi dari pandangan ini adalah diterapkan dalam praktik pendidikan modern. Gagasan penting dari pengaruh lingkungan adalah bagian yang jelas di dalam program yang mendorong pada pendidikan anak usia dini sebagai fondasi dari tahapan perkembangan pembelajaran dalam kehidupan anak. Pendidikan anak usia dini sangat ditentukan oleh faktor lingkungan. Lingkungan rumah dan sekolah memberikan pengalaman bagi kehidupan anak untuk mencapai setiap perkembangan (<http://plato.stanford.edu/entries/locke/>).

#### 4. Jean Jaques Rousseau (1712-1778)



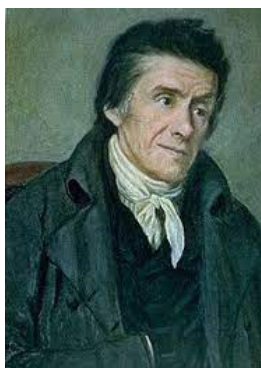
Sumber: [http://www.wikipedia.org/wiki/Jean\\_Jacques\\_Rousseau](http://www.wikipedia.org/wiki/Jean_Jacques_Rousseau)

Dalam bukunya *Emile* Rousseau berpendapat bahwa Tuhan menciptakan segalanya baik, adanya campur tangan manusia menjadikannya jahat. Ia menyarankan kembali ke alam (*a return to nature*) dan pendidikan bersifat ilmiah (pendekatan naturalisme). Ia berharap dengan sifat ilmiah dapat menghasilkan dan memacu berkembangnya kualitas semacam kebahagiaan, spontanitas dan rasa ingin tahu. Kemudian, dikatakannya kembali bahwa segala yang tidak ada sejak seseorang dilahirkan dan dibutuhkan pada saat perkembangannya akan diperoleh dalam pendidikan. Pendidikan tersebut akan didapat dari alam, manusia dan dari benda. Intinya, inilah yang disebut sebagai konsep *unfolding*, di mana bawaan dari anak menuju apa yang akan terjadi *unfold* adalah hasil dari kematangan (*maturation*) yang dikaitkan dengan jadwal perkembangan yang sifatnya bawaan. Di sini



peranan ibu sangat penting. Pada prinsipnya bahwa mendidik anak, orangtua perlu memberi kebebasan kepada anak agar mereka tumbuh dan berkembang secara alami (<http://www.iep.utm.edu/rousseau/>).

## 5. Johan Heinrick Pestalozzi (1746-1827)



sumber  
[http://wikipedia.org/wiki/johann\\_Heinrich\\_Pestalozzi](http://wikipedia.org/wiki/johann_Heinrich_Pestalozzi)

Konsep dasar dari metodenya merupakan perpaduan yang serasi antara *nature* dan pendidikan yang praktis, yaitu metode yang mengikuti *nature* atau dengan kata lain membimbing anak dengan perlahan, dan dengan usaha anak sendiri bermula dari “*sense impression*” menuju ide-ide abstrak. Sikapnya terhadap anak lebih bersifat belajar bersama daripada mengajar secara otoriter. Pestalozzi yakin bahwa segala bentuk pendidikan adalah berdasarkan pengaruh dari pancaindra, dan melalui pengalamannya potensi-potensi yang dimilikinya dapat dikembangkan. Sehingga anak akan mampu atau bertanggung jawab untuk dirinya sendiri. Cara belajar yang terbaik untuk mengenal berbagai konsep adalah melalui berbagai pengalaman antara lain dengan menghitung, mengukur, merasakan, dan menyentuhnya. Gurulah yang paling baik dalam mengajar anak di sekolah, sedangkan di rumah ibu sangat memiliki peranan penting dalam mengajarkan apa saja.

Pestalozzi mengembangkan idenya tentang keterpaduan antara kehidupan rumah, pendidikan kejuruan dan pertanian. Prinsip-prinsip bimbingan yang diberikan pada anak, di antaranya: Pendidikan harus didasarkan pada psikologi anak; anak berkembang secara fisik, mental, moral melalui pengalaman; pengalaman-pengalaman harus meliputi kesan yang menyenangkan, pengamatan yang hati-hati, pengertian yang jelas dan mengaplikasikan belajar dalam aktivitas sehari-hari; perkembangan belajar melalui hal-hal yang paling mudah yang lebih sulit/kompleks dan dari yang konkret ke abstrak, dari pengalaman menuju ke keputusan dan aturan-aturan; guru harus mempertimbangkan dan respek kepada hal-hal yang disenangi oleh anak. Kesiapan dalam belajar lebih lanjut, kebebasan



berekspresi diri dan kebutuhan sosial dan emosional; disiplin dibutuhkan tetapi harus bersifat membangun bukan menghukum. Bahkan bila anak tertarik dan aktif, disiplin yang terlalu keras menjadi anak tidak dibutuhkan.

Pestalozzi juga mengembangkan teori *Audio Visual Memory* (AVM). Teori ini mengandung intisari bahwa melalui pengembangan AVM dapat dikembangkan potensi lain, seperti daya imajinasi, kreativitas, bakat, minat dari seorang anak, karena melalui pengembangan: *Auditory*, anak dapat mengoptimalkan pendengarannya; *Visual*, anak dapat menggunakan penglihatannya dengan baik; *Memory*, anak dapat menggunakan dan melatih ingatan secara baik.

Pestalozzi berpendapat bahwa pendidikan anak perlu diperhatikan melalui lima konsep dalam mengasuh, membimbing dan mendidik, yaitu: *Heart*, pendidik anak harus dilakukan melalui curahan kasih sayang dari dalam hati bukan berdasarkan paksaan. *Hand*, pendidik harus mempunyai keterampilan untuk berkreaitivitas sehingga stimulasi yang diberikan pada anak sesuai, tepat dan menarik. *Health*, pendidik harus sehat secara fisik dan psikis karena sosok seorang pendidik akan sangat berpengaruh pada kelangsungan pembelajaran dan kehidupan anak. *Head*, pendidik harus mempunyai wawasan berpikir yang luas sehingga diharapkan wawasan anak yang dididiknya akan semakin bertambah. *Harmony*, pendidik harus dapat membuat anak aman, nyaman, dan menyenangkan selama mengikuti kegiatan belajar.

Dalam hal belajar bagi anak, Pestalozzi sangat menekankan pengalaman belajar melalui indera pengamatan dan persepsi yang dapat memberikan pengalaan pada proses mental anak. Indra adalah pintu gerbang dan seklligus sebagai sarana untuk proses mental pada anak. Menurut Pestalozzi, pada hakikatnya anak adalah pribadi yang memiliki sejumlah potensi yang perlu dikembangkan. Selain itu, anak seharusnya tidak hanya sebagai makhluk individu, akan tetapi harus dipandang sebagai anggota masyarakat.

Tujuan pendidikan adalah membimbing anak menjadi orang yang baik dengan jalan mengembangkan potensi-potensi yang ada pada diri anak. Pandangan Pestalozzi banyak dipengaruhi oleh teori yang dikemukakan oleh tokoh pendidikan, di antaranya: Rosseau, yang memfokuskan pandangan kepada lingkungan alam sebagai sarana untuk pembatasan spirit anak; Plato, yang memandang anak



sebagai masa elastis dan ekspresif dari faktor pembawaan; Comenius, yang memandang bahwa pengalaman sensori anak dapat mewujudkan potensi ke permukaan kesadaran serta John Locke, yang memandang anak sebagai subjek bagi pengaruh-pengaruh lingkungan.

Teori Petalozzi melalui teori AVM dapat berkembang kemampuan lain, sebagai contoh: melalui pengalaman nyata seperti melihat gunung, seorang anak dapat berimajinasi membuat bentuk gunung saat ia bermain pasir atau mengekspresikan bakat dan minatnya menggambar gunung di selembar kertas. Pada anak usia kelompok bermain 2-3 tahun, melalui konsep *auditory* (pendengaran) stimulasinya dengan memberikan alat permainan yang dapat menghasilkan bunyi-bunyian. Melalui konsep visual (penglihatan) berikan mainan yang memiliki warna-warni yang menarik anak sehingga dapat merangsang penglihatan anak. Konsep *memory*, melalui bercerita sederhana, singkat, aktual dan dekat dengan kehidupan anak. Agar mudah diingat anak, maka sebaiknya cerita bergambar yang menarik, bahkan akan lebih menarik lagi jika menambahkan bunyi-bunyian yang sesuai dengan cerita.

Pada anak usia taman kanak-kanak 3-6 tahun. Konsep *auditory* (pendengaran), memberikan stimulasi suara yang lebih menarik bagi anak. Konsep visual (penglihatan) anak bercermin sehingga dapat melihat seluruh anggota tubuhnya. Konsep *memory* (ingatan) bercerita dengan cerita bergambar yang berurutan. Kemudian minta anak menceritakan kembali tentang isi gambar dengan menggunakan kata-katanya sendiri.

Pada anak usia sekolah dasar 6-8 tahun. Konsep *auditory* melalui mainan tabung suara anak dapat mendengar dan mencermati bermacam-macam bunyi, gesekan pasir, batu atau tepung yang dimasukkan ke dalam botol plastik. Konsep Visual melalui drama pantomim anak dapat melihat dan mengikuti gerakan/gaya yang diperagakan. Konsep Memory adalah melalu mendengarkan musik/lagu, melihat gerakan tari yang di ajarkan dari mengingat musik dan gerakan tari tersebut; sehingga ada koordinasi antara gerakan tubuh dengan irama musik.

## 6. Robert Owen (1771-1858)

Robert Owen berpandangan bahwa lingkungan anak memberi-





kan kontribusi terhadap perubahan perilaku. Ia menyatakan bahwa individu anak dan masyarakat dapat menggunakan lingkungan untuk membentuk karakter anak. Owen juga seorang utopis yang meyakini bahwa dengan mengontrol keadaan dan konsekuensi hasil membesarkan anak sangat memungkinkan untuk membangun masyarakat baru. Seperti pandangan anak dibesarkan sangat ditentukan oleh contoh perilaku manusia dan faktor lingkungan yang memaksa anak untuk tumbuh dan berkembang. Untuk merealisasikan keyakinan tersebut, Owen mendirikan lembaga untuk bayi tahun 1816 di New Lanark, Scotlandia, didirikan untuk melayani 100 anak, mulai usia 18 bulan sampai usia 10 tahun. Saat orangtua mereka bekerja di pabrik pemintalan kapas yang dimilikinya. Pemikiran Owen memengaruhi pemikiran para ahli pendidikan selanjutnya, seperti konsep Kindegarten yang di gagas Froebel diinspirasi oleh konsep Owen.

## 7. Friederich Wilhelm Froebel (1782-1852)



Sumber: [http://www.wikipedia.org/wiki/Friedrich\\_Froebel](http://www.wikipedia.org/wiki/Friedrich_Froebel)

Froebel lahir di Jerman, ia dianggap sebagai “*the founding father*” dari pendidikan anak. Sumbangan pemikiran Froebel terhadap anak adalah menghasilkan suatu konsep belajar “*garden of children*” atau “*kondergarten*” yang berarti taman atau kebun milik anak. Di Indonesia diterjemahkan menjadi taman kanak-kanak.

Froebel adalah orang pertama yang memiliki ide untuk membelajarkan anak di luar rumah. Sebelum itu pendidikan anak lebih banyak dilakukan di dalam rumah. Konsep belajar menurut Froebel

lebih efektif melalui bermain dan lebih menitikberatkan pada pelajaran keterampilan motorik kasar atau motorik halus.

*Kindergarten* yang digagas oleh Froebel diperuntukkan bagi anak yang berusia antara 3 sampai 7 tahun. Ia menggunakan taman sebagai simbol dari pendidikan anak. Pendidikan anak merupakan perluasan dari pandangannya terhadap dunia dan pemahamannya tentang hubungan individu, sang pencipta dan alam semesta. Fro-



ebel menganggap bahwa pengenalan diperoleh melalui pengalamannya. Dengan demikian, kegiatan bermain yang tidak berstruktur akan sangat berbahaya. Kurikulum yang dirancang Froebel meliputi pekerjaan, atau kegiatan, seni dan keahlian serta membangun atau konstruksi. Kegiatan-kegiatan tersebut dilakukan dengan bermain lilin (*clay*), kayu dan kotak-kotak juga menggulung kertas, menganyam, melipat kertas dan menusuk kertas dan lain-lain. Semua kegiatan dilakukan dengan bermain yang pada prinsipnya adalah aktivitas, kebebasan, serta pengamatan dan peragaan.

Terdapat tiga prinsip didaktik yang dikemukakan oleh Froebel, yaitu: otoaktivitas, kegiatan yang dilakukan anak sendiri/bersifat individualisasi; kebebasan, tidak dibatasi dinding kelas yang membatasi aktivitas anak, perlu lingkungan terbuka; pengamatan, terhadap alam sekitar melalui eksplorasi dan keingintahuan.

Froebel percaya bahwa situasi pembelajaran bagi anak harus mengandung unsur 3F yaitu: *Fridge* (perdamaian) dalam pergaulan anak, pendidikan dan orang sekitar; *Frevde* (kegembiraan) selama proses pembelajaran; *Frabeit* (kemerdekaan) adanya kebebasan dalam situasi dan kondisi atau suasana pendidikan yang kondusif.

Pelaksanaan pendidikan anak dianggap baik apabila: pengalaman belajar anak hendaknya dirancang melalui suatu kegiatan yang berpusat pada anak dengan menyiapkan lingkungan yang mendorong proses belajar melalui kegiatan eksplorasi dan penemuan. Orangtua dan guru sebaiknya bekerja sama dalam hal mendukung anak memperoleh pengalaman. Anak diberi kesempatan untuk mendapat berbagai pengetahuan dan kegiatan yang lebih kompleks. Anak belajar menyukai buku dan mampu berbahasa dengan caranya sendiri melalui aktivitas bercerita. Anak harus belajar bahwa jawaban atas suatu persoalan tidak hanya satu jawaban yang benar. Kegiatan yang dapat mendukung perkembangan motorik kasar dan motorik halus yang bervariasi. Tahapan perkembangan membaca dan menulis harus diberikan melalui pengalaman nyata melalui suatu peristiwa kinestetik.

Selanjutnya Froebel berpendapat bahwa terdapat tiga prinsip yang perlu diperhatikan dalam pendidikan anak: *pertama*, *The Gifts*, adalah sejumlah benda yang dapat diraba dan dimainkan oleh anak-anak dengan cara-cara tertentu. Menurut Froebel, bola melambungkan keutuhan alam semesta; *kedua*, *The Occupation*, adalah se-



rangkaian kegiatan yang memberikan kesempatan pada anak untuk bereksresi artistik; *ketiga, The Mothers Play*, adalah lagu-lagu dan permainan atau *games* yang dirancang khusus untuk kegiatan sosial dan pengalaman anak terhadap lingkungan sekitar. Kegiatan yang dapat dilakukan sesuai dengan metode Froebel, antara lain; bermain lilin, kayu kotak-kotak, menggunting kertas, menganyam, meronce, menggambar, menyulam, bahasa, dan aritmatika (Morrison, 2008).

## 8. John Dewey dan Teori Pendidikan Progresif

John Dewey (1859-1952) John Dewey mendalami dunia pendidikan dan menjadi salah satu dari ahli yang selalu memberikan gerakan-gerakan pembaruan dalam dunia pendidikan. Ada beberapa pendapat dari Dewey (Santrock, 1997) di dalam memberikan kontribusi besar pada pendidikan di taman kanak-kanak, yaitu: (1) Pendidikan harus dipusatkan pada anak. Artinya, dalam proses pembelajaran, fokusnya ada pada anak dari kebutuhan, perkembangan, dan proses yang sedang dijalaninya. Pendidik merupakan fasilitator yang aktif dalam mendorong dan mengembangkan potensi yang ada pada diri anak; (2) Pendidikan harus aktif dan interaktif. Hal ini berarti dalam proses pendidikan harus berlangsung dua arah. Adanya komunikasi antara pendidik dan anak merupakan faktor penting dalam menjalankan program kegiatan dan terwujudnya tujuan pendidikan. Di sini anak merupakan subjek pendidikan dan bukanlah sebagai objek pendidikan, yang berarti baik pendidik maupun anak-anak bersifat aktif dan selalu berkomunikasi; (3) Pendidikan harus melibatkan lingkungan sosial anak atau komunitas di mana ia berada. Artinya, proses pendidikan berlangsung baik bila ada kerja sama yang baik dengan lingkungan di sekitar dan orangtua anak. Selain itu, contoh-contoh program kegiatan yang diberikan hendaknya mencerminkan kehidupan anak sehari-hari, sehingga mudah untuk dimengerti dan dilaksanakan sehari-hari.

Pembelajaran-pembelajaran yang bisa mengembangkan pengetahuan tentang bumi, alam sekitarnya dan sebagainya sesuai tahap yang mampu dipahami oleh anak, sehingga pembelajaran yang diberikan sangat mudah dipahami oleh anak. Guru memiliki tugas sebagai fasilitator yang dapat memberikan arahan dalam menguatkan setiap pengetahuan yang didapat oleh anak dari materi pembelajar-



an yang dipelajari. Pembelajaran Dewey menjadikan anak aktif dalam setiap pembelajarannya. Pelaksanaan pembelajaran melibatkan anak dan lingkungan sekitar, termasuk di dalamnya menggunakan dua lingkungan belajar, yaitu *indoor* menggunakan materi berupa lembaran pembelajaran dan menggunakan media *outdoor*. Hal ini sebagai bentuk dari pembelajaran yang berupaya memperkenalkan secara nyata lingkungan yang sesuai dengan materi pembelajaran yang diberikan.

Adapun pokok-pokok teori mengenai perkembangan dan pendidikan anak usia dini dari Dewey ini adalah (Melnemey & Melnemey, 1998): *pertama*, Dewey percaya bahwa proses belajar anak berlangsung paling baik ketika mereka berinteraksi dengan orang lain, baik bekerja sendiri ataupun bersama-sama dengan teman sebaya dan orang dewasa. Dalam setiap proses perkembangan anak, sangat didukung oleh luasnya perkembangan sosial anak-anak tersebut. Dari perkembangan sosial yang baik, anak akan belajar untuk mengembangkan potensi yang ada pada dirinya dalam berbagai macam area perkembangan seperti kognitif, emosi, dan keterampilan sosial. *Kedua*, adanya minat anak-anak yang mendasari untuk mempersiapkan perencanaan kurikulum. Ia percaya bahwa minat dan latar belakang tiap anak dan kelompok harus dipertimbangkan ketika pendidik merencanakan pengalaman pembelajaran. Hal ini berarti bahwa program kegiatan belajar yang ditujukan kepada anak, haruslah sesuai dengan taraf perkembangan anak dan mampu menstimulasinya ke taraf yang lebih maju. Bila hal ini sesuai dengan diri anak, pengembangan minat anak dan potensi anak dapat dimaksimalkan dengan baik. *Ketiga*, Dewey percaya bahwa pendidikan merupakan bagian dari hidup. Ia percaya bahwa selama orang hidup akan selalu belajar, dan pendidikan akan mengarahkan apa yang orang perlu ketahui pada saat itu, bukan mempersiapkannya untuk masa mendatang. Dewey berpikir bahwa kurikulum akan berkembang melampaui situasi-situasi rumah yang riil, dan situasi kehidupan lainnya. Hal ini berarti kurikulum atau program kegiatan belajar merupakan sarana pengembangan keterampilan hidup bagi anak-anak di luar situasi yang biasa dihadapinya di rumah. Dengan melihat beragam perilaku dalam konteks yang lebih luas, anak-anak diharapkan dapat mempunyai cara pandang yang luwes dan mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan di luar rumah. Untuk mewujudkan



ini, Dewey berpikir bahwa pendidik harus peka pada nilai-nilai dan kebutuhan keluarga. Nilai-nilai dan budaya dari keluarga dan masyarakat akan tercermin dalam situasi-situasi yang terjadi di sekolah dalam bentuk contoh pelaksanaan program kegiatan. *Keempat*, pendidik bukan hanya mengajarkan pelajaran, tetapi juga mengajarkan bagaimana hidup di dalam masyarakat. Selain itu, Dewey juga berpikir bahwa pendidik bukan hanya mengajar anak-anak secara individu tetapi juga membentuk masyarakat. *Kelima*, pendidik perlu memiliki keyakinan tentang keterampilan dan kemampuannya. Dewey percaya pendidik perlu mempercayai pengetahuan dan pengalamannya dengan menggunakan keduanya, memberikan aktivitas-aktivitas yang tepat untuk mengadakan penyelidikan dan pengaturan untuk pembelajaran dalam hal apa yang dikerjakan anak-anak. Kepercayaan diri yang tinggi pada pendidik merupakan faktor penting untuk mendukung terwujudnya pelaksanaan kegiatan.

Adapun beberapa teori Dewey tentang peran pendidik dalam pelaksanaan program-program untuk anak-anak usia dini, yaitu: (1) Mengamati anak-anak lebih dekat dan merencanakan kurikulum berdasarkan minat dan pengalaman mereka; (2) Jangan takut untuk menggunakan pengetahuan Anda tentang anak-anak dan dunia untuk memahami dunia bagi anak-anak (Robert B. Westbrook, *John Dewey*, <http://www.ibe.unesco.org>, p3).

Di samping hal-hal di atas, Dewey mengatakan bahwa penting bagi pendidik untuk mengamati anak-anak dan untuk mengetahui keadaan anak. Dari hasil observasi atau pengamatan, pendidik dapat mengetahui jenis-jenis pengalaman apa yang menjadi minat dan siap dilalui anak-anak. Hal ini beranjak dari pemikiran Dewey bahwa jalur menuju pendidikan yang bermutu adalah dengan mengenal anak-anak dengan baik, membangun pengalaman mereka atas pembelajaran yang lalu, menjadi terorganisasi, dan merencanakannya dengan baik. Ia juga percaya bahwa tuntutan atas metode baru ini membuat pengamatan, dokumentasi, dan pencatatan kejadian di ruang kelas menjadi lebih penting daripada jika digunakan metode tradisional. Dewey percaya bahwa untuk dapat memberikan pengalaman pendidikan untuk anak-anak, pendidik harus memiliki dasar yang kuat tentang pengetahuan umum serta pengetahuan secara spesifik tentang dunia anak-anak, memahami dunia bagi anak-anak berdasarkan pengetahuan dan pengalamannya yang lebih



luas, pengenalan dan pemahaman menggunakan metode observasi atau pengamatan, perencanaan, organisasi atau pengaturan, dan dokumentasi.

Dari perspektif Dewey, suatu pengalaman hanya dapat disebut “pendidikan” jika memenuhi kriteria berikut: (1) Didasarkan pada minat anak-anak dan berkembang dari pengetahuan dan pengalaman mereka yang ada; (2) Mendukung pengembangan anak-anak; (3) Membantu anak-anak mengembangkan keterampilan baru; (4) Menambah pemahaman anak mengenai dunia mereka; (5) Mempersiapkan anak-anak untuk lebih siap beradaptasi dalam berbagai macam lingkungan (Robert B. Westbrook, *John Dewey*, <http://www.ibe.unesco.org>, p8).

## 9. Ki Hajar Dewantara (1889-1959)



Sumber [http://id.wikipedia.org/wiki/Ki\\_Hajar\\_Dewantara](http://id.wikipedia.org/wiki/Ki_Hajar_Dewantara)

Ki Hajar Dewantara adalah seorang pelopor pendidikan bagi kaum pribumi Indonesia pada zaman penjajahan Belanda. Lahir pada tanggal 2 Mei 1889 di Yogyakarta dengan nama Raden Mas Soewardi Soerjaningrat, beliau mendirikan perguruan Taman Siswa yang memberikan kesempatan bagi para pribumi untuk dapat memperoleh pendidikan seperti halnya para priayi maupun orang-orang Belanda.

Ki Hajar Dewantara berasal dari lingkungan Keraton Yogyakarta, perjalanan hidupnya diwarnai oleh perjuangan dan pengabdian demi kepentingan bangsanya. Ia menamatkan sekolah dasar di ELS (*Europeesche Lagere School*) Sekolah Dasar Eropa Belanda, kemudian melanjutkan ke STOVIA (*School tot Opleiding van Indische Artsen*) sekolah dokter Bumiputera. Namun tidak sampai tamat dikarenakan sakit.

Setelah zaman kemerdekaan, beliau pernah menjabat sebagai menteri pendidikan, pembelajaran, dan kebudayaan yang pertama. Beliau wafat pada 26 April 1959 dan dimakamkan di Wijayabrata, Yogyakarta. Pemikiran Ki Hajar Dewantara, melihat bahwa manusia lebih pada sisi kehidupan psikologisnya. Menurutnya manusia memiliki daya jiwa yaitu cipta, karsa, dan karya. Pengembangan manu-



sia seutuhnya menuntut pengembangan semua daya secara seimbang. Pengembangan yang terlalu menitikberatkan pada satu daya saja akan menghasilkan ketidakbutuhan perkembangan sebagai manusia. Beliau mengatakan bahwa pendidikan yang menekankan pada aspek intelektual belaka hanya akan menjauhkan peserta didik dari masyarakatnya. Ternyata pendidikan sampai sekarang ini hanya menekankan pada pengembangan daya cipta, dan kurang memperhatikan pengembangan olah rasa dan karsa. Jika berlanjut terus akan menjadikan manusia kurang humanis atau tidak manusiawi.

Ki Hajar Dewantara juga memandang pendidikan dari sisi sosio-antropologis, kekhasan manusia yang membedakannya dengan makhluk lain adalah bahwa manusia itu berbudaya, sedangkan makhluk lainnya tidak berbudaya. Masa salah satu cara yang efektif untuk menjadikan manusia lebih manusiawi adalah dengan mengembangkan kabudayaannya. Persoalannya budaya dalam masyarakat itu berbeda-beda. Dalam masalah kebudayaan berlaku pepatah: "Lain ladang lain belalang, lain lubuk lain ikannya". "Manusia akan benar-benar menjadi manusia kalau ia hidup dalam kebudayaannya sendiri". Manusia yang seutuhnya antara lain dimengerti sebagai manusia itu sendiri ditambah dengan budaya masyarakat yang melingkupinya. Beliau mengubah namanya karena ingin menunjukkan sikapnya dalam melaksanakan pendidikan, yaitu dari satria pinandita menjadi panindita satria artinya dari pahlawan yang berwatak guru spiritual ke guru spiritual yang berjiwa ksatria, yang mempersiapkan diri dan peserta didik untuk melindungi bangsa dan negara. Bagi Ki Hajar Dewantara, para guru hendaknya menjadi pribadi yang bermutu dalam kepribadian dan kerohanian, baru kemudian menyediakan diri untuk menjasi pahlawan dan juga menyiapkan para peserta didik untuk menjadi pembela nusa dan bangsa. Dengan kata lain, yang diutamakan sebagai pendidik pertama-tama adalah fungsinya sebagai model atau figur keteladanan, baru kemudian sebagai fasilitator atau pengajar. Oleh karena itu, nama Ki Hajar Dewantara sendiri memiliki makna sebagai guru yang membelajarkan kebaikan, keluhuran, dan keutamaan. Pendidik atau sang Hajar adalah seseorang yang memiliki kelebihan di bidang agama dan keimanan, sekaligus masalah-masalah sosial kemasyarakatan. Modelnya adalah Kiai Semar (menjadi perantara antara Tuhan dan manusia, mewujudkan kehendak Tuhan di dunia ini). Sebagai pendidik yang



merupakan perantara Tuhan maka guru sejati sebenarnya adalah berwatak pandita juga, yaitu mampu menyampaikan kehendak Tuhan dan membawa keselamatan.

Secara garis besar, Ki Hajar Dewantara mengemukakan pendidikan sebagai daya upaya untuk memajukan budi pekerti, pikiran, dan fisik seseorang. Ketiga elemen ini, menurutnya, tidak dapat dipisahkan untuk mencapai kesempurnaan hidup. Dalam kaitan dengan pendidikan nasional, daya upaya memajukan ketiga elemen ini hendaknya berlandaskan garis hidup bangsanya atau berdasarkan kebudayaan bangsanya dan ditujukan untuk meningkatkan derajat serta kemerdekaan manusia sebagai anggota sebuah persatuan (bangsa). Kemerdekaan yang dimaksudkan di sini adalah berdiri sendiri (*zelfstandig*), tidak bergantung kepada orang lain (*onafhankelijk*), dan dapat mengatur dirinya sendiri (*vrijheid, zelsbeschikking*). Lebih jauh, dalam hidup merdeka tersebut, Ki Hajar menekankan pentingnya harmoni yaitu suatu keadaan persatuan yang selaras. Untuk mencapai ini, masing-masing anggota persatuan harus ingat bahwa ia hidup bersama-sama dengan orang lain yang juga berhak menuntut kemerdekaannya. Oleh karena itu, golongan yang berbeda harus mengatasi perbedaan tersebut dan mementingkan perikehidupan bersama.

Manusia merdeka adalah tujuan pendidikan Taman Siswa. Merdeka baik secara fisik, mental, dan kerohanian. Namun kemerdekaan pribadi ini dibatasi oleh tertib damainya kehidupan bersama dan ini mendukung sikap-sikap seperti keselarasan, kekeluargaan, musyawarah, toleransi, kebersamaan, demokrasi, tanggung jawab, dan disiplin. Adapun maksud pendirian Taman Siswa adalah membangun budayanya sendiri, jalan hidup sendiri dengan mengembangkan rasa kemerdekaan dalam hati setiap orang melalui media pendidikan yang berlandaskan pada aspek-aspek nasional. Landasan filosofisnya adalah nasionalistik dan universalistik. Nasionalistik maksudnya budaya nasional, bangsa merdeka dan independen baik secara politis, ekonomis, maupun spiritual. Universal dalam arti berdasar kepada hukum alam (*natural law*), segala sesuatu merupakan perwujudan dari kehendak Tuhan.

Prinsip dasarnya adalah kemerdekaan, merdeka dari segala hambatan cinta, kebahagiaan, keadilan, dan kedamaian tumbuh dalam diri (hati) manusia. Situasi yang dibutuhkan dalam dunia pen-





didikan adalah situasi yang berprinsip pada kekeluargaan, kebaikan hati, empati, cinta kasih dan penghargaan terhadap masing-masing anggotanya. Maka hak setiap individu hendaknya dihormati; pendidikan hendaknya membantu peserta didik untuk menjadi merdeka dan independen secara fisik, mental dan spiritual; pendidikan hendaknya tidak hanya mengembangkan aspek intelektual sebab akan memisahkan dari orang kebanyakan; pendidikan hendaknya memeperkaya setiap individu tetapi perbedaan masing-masing pribadi harus tetap dipertimbangkan; pendidikan hendaknya memperkuat rasa percaya diri; setiap orang harus hidup sederhana dan guru hendaknya rela mengorbankan kepentingan-kepentingan dirinya demi kebahagiaan para peserta didiknya. Peserta didik yang dihasilkan adalah peserta didik yang berkepribadian merdeka, sehat fisik, sehat mental, cerdas, menjadi anggota masyarakat yang berguna, dan bertanggung jawab atas kebahagiaan dirinya dan kesejahteraan orang lain.

#### **a. Pendidikan Sistem *Among***

Metode yang sesuai dengan sistem pendidikan ini adalah sistem among yaitu metode pembelajaran dan pendidikan yang berdasarkan pada asih, asah, dan asuh (*care and dedication based on love*). Yang dimaksud manusia mereka adalah seseorang yang mampu berkembang secara utuh dan selaras dari segala aspek kemanusiaannya dan yang mampu menghargai dan menghormati kemanusiaan setiap orang. Oleh karena itu bagi Ki Hajar Dewantara pepatah ini sangat tepat yaitu "*educate the head, teh hearth, and the hand*".

Selain itu pembelajaran yang diberikan kepada anak didik tidak bersifat paksaan bahkan perilaku memimpin kadang tidak perlu dilakukan. Sebagai gantinya para pendidikan harus bersikap *ngemong* atau *among*. Pada guru seharusnya tidak membelajarkan pengetahuan mengenai dunia secara dogmatik. Sebaliknya, mereka hanya ada dibelakang anak didik sambil memberi dorongan untuk maju, secara halus mengarahkan ke jalan yang benar dan mengawasi kalau-kalau anak didik menghadapi bahaya atau rintangan. Anak didik harus memiliki kebebasan untuk maju menurut karakter masing-masing dan untuk mengasah hati nuraninya.

Ki Hajar Dewantara beranggapan bahwa pendidikan harus dilakukan melalui tiga lingkungan pendidikan (tripusat pendidikan), ya-



itu keluarga, sekolah, dan lingkungan sosial (masyarakat). Keluarga merupakan pusat pendidikan pertama dan terpenting, karena sejak timbulnya adab manusia sampai sekarang keluarga selalu memiliki pengaruh besar terhadap perkembangan anak. Pendidikan adalah tanggung jawab bersama antara keluarga, guru, dan masyarakat. Sekolah sebagai pembantu kelanjutan pendidikan dalam keluarga, sebab pendidikan yang pertama dan utama diperoleh anak di dalam keluarga.

## **b. Pandangan Ki Hajar Dewantara tentang Anak**

Ki Hajar Dewantara banyak mempelajari ilmu pendidikan sewaktu beliau diasingkan di Belanda. Froebel dan Montessoeri merupakan tokoh yang paling sering dijadikan objek belajarnya. Ciri khas dari pendidikan anak menurut Ki Hajar Dewantara adalah budi pekerti dan sistem *among*.

### **1) Budi Pekerti**

Materi yang paling penting diberikan kepada anak adalah pendidikan budi pekerti. Bentuknya bukan mata pelajaran budi pekerti, tetapi menanamkan nilai-nilai, harkat dan matabat kemanusiaan, nilai moral watak, dan pada akhirnya pembentukan manusia yang berkepribadian. Budi pekerti bertujuan untuk mengatur kehidupan manusia. Budi pekerti sama dengan moralitas yang berisi adat istiadat, sopan santun, dan perilaku yang dapat membentuk sikap terhadap manusia, Tuhan, diri sendiri, keluarga, masyarakat, bangsa, dan alam sekitarnya. Jika sikap tersebut sudah dapat ditanamkan, maka seseorang akan menjadi seorang manusia yang utuh, baik dan terhormat.

Pendekatan yang baik dan tepat dalam menanamkan nilai budi pekerti pada anak menurut aliran ini adalah dengan memberikan contoh teladan, cerita atau dongeng, dan permainan. Dengan pendekatan tersebut, kita dapat mendidik anak tentang budi pekerti sedangkan sang anak tidak merasa bahwa sikapnya sedang dibentuk. Kreativitas dan inovasi guru dituntut dalam proses pembelajaran untuk mendidik, khususnya pembentukan sikap melalui pelajaran yang sedang diberikan.

Kegiatan ini sesuai dengan program kegiatan pendidikan anak taman kanak-kanak, yaitu penumbuhan kebiasaan-kebiasaan bersi-



kap dan berperilaku dengan sopan. Program ini tidak akan berjalan dengan baik jika tidak ada contoh dari orangtua. Oleh karena itu, orangtua perlu diberikan penyuluhan agar bersikap dan berperilaku sopan di hadapan anaknya atau anak diajak berdiskusi tentang sikap dan perilaku anak yang baik.

Ki Hajar Dewantara membagi perkembangan manusia dengan menggunakan interval tujuh tahunan usia kronologi yakni: Usia 1-7 tahun dipandang sebagai masa kanak-kanak, pendidikan yang cocok diberikan pada fase ini, yaitu dengan cara pemberian contoh dan pembiasaan, usia 7-14 tahun dipandang sebagai masa pertumbuhan jiwa dan pikiran, pendidikan yang cocok pada fase ini, yaitu dengan cara pembelajaran, perintah atau hukuman. Usia 14-21 tahun dipandang sebagai masa terbentuknya budi pekerti atau periode sosial, pendidikan yang cocok pada fase ini, yaitu dengan cara mendisiplinkan diri sendiri dan melakukan atau merasakannya secara langsung.

Kegiatan menanamkan budi pekerti melalui metode pembiasaan dan pemberian contoh ini juga dapat digunakan untuk mengenalkan dan membelajarkan anak akan prinsip-prinsip, nilai-nilai agama dan cara beribadah sehari-hari.

## **2) Sistem Among**

Inti dari sistem *among* yang dikemukakan oleh Ki Hajar Dewantara adalah: *Ing Ngarso sing Tulodo*, artinya jika pendidik berada di depan wajib memberikan teladan bagi anak didik. Posisi ini sebaliknya lebih banyak diberikan kepada anak usia dini, tidak perlu banyak nasehat, petuah dan ceramah; *Ing Madya mangun Karso*, artinya jika pendidik berada di tengah-tengah harus lebih banyak membangun atau membangkitkan kemauan sehingga anak mempunyai kesempatan untuk mencoba berbuat sendiri. Anak usia dini sudah dapat mengerjakan, namun lebih tepat setelah taman kanak-kanak teladan pendidik sangat diperlukan *Tut Wuri Handayani*, artinya jika pendidik di belakang wajib memberi dorongan dan memantau agar anak mampu bekerja sendiri.

## **3) Penerapan dalam Pendidikan**

Ki Hajar Dewantara mengutarakan tentang alat pendidikan yang dapat digunakan dalam mendorong keberhasilan proses pen-



didikan. Motivasi (dorongan), memberikan dorongan kepada anak baik dari luar maupun dari dalam agar anak memiliki keinginan untuk melakukan kegiatan baik verbal maupun nonverbal. *Reinforcement* (penguatan), memberikan pengulangan kepada anak baik dari luar maupun dari dalam agar anak mengetahui dan memahami tentang sesuatu yang diberikan oleh guru dalam proses pembelajaran. *Reward* (penghargaan), ketika anak sudah mampu menyelesaikan tugas lebih dahulu dengan baik, maka pendidik memberikan penghargaan kepada anak dengan memberikan acungan jempol atau memberikan tanda bintang dan lingkaran penuh. *Punishment* (sanksi), ketika anak membuang sampah sembarang sebagai sangsinya anak di suruh mengambil sampah dan membuangnya ke tempat sampah.

Selain itu, atas dasar keluhuran budi, tugas pendidik yang utama adalah: mengembangkan cipta, yaitu pengembangan kognitif atau daya pikir; mengembangkan rasa, yaitu pengembangan sikap perilaku/afektif; mengembangkan karsa, yaitu pengembangan psikomotorik/keterampilan Ki Hajar Dewantara menerapkan konsep yang dikemukakannya melalui perguruan yang digagasnya, yaitu Taman Siswa. Pendidikan anak penting dilakukan sejak dini. Oleh karena itu, dalam Perguruan Taman Siswa diatur sistem pendidikan, yaitu jenjang Taman Indria, Taman Muda, Taman Dewasa, Taman Madya dan Sarjana Wiyata. Pendidikan berisi penanaman nilai budi pekerti nilai seni, nilai budaya, kecerdasan, keterampilan, dan agama. Sistem among adalah cara pendekatan atau metode pendidikan yang paling tepat dilakukan di Indonesia, bahkan dikatakan “pendidik adalah hamba anak”, ini membuktikan bahwa pendidik harus melayani dan memberi kebebasan pada anak agar senang. Pandangan Ki Hajar Dewantara adalah pembentukan pribadi anak dilakukan oleh dasar (bakat) dan ajar (lingkungan) (Dewantara, 1967).

## 10. Maria Montessori (1870-1952)

Maria Montessori lahir di Chiaravalle tahun 1896, dia menjadi wanita pertama yang mendapat gelar *Doctor of Medicine*. Walaupun sebagai dokter Montessori sangat berminat dengan pendidikan anak yang tergolong terbelakang. Setelah lulus dari kedokteran, ia bekerja di klinik Psikiater Universitas Roma. Dari pekerjaannya yang berhu-



bungan dengan anak-anak yang menyandang cacat mental, Montessori banyak menemukan ide dan gagasan bagi pendidikan untuk anak normal, lebih khusus lagi diperuntukkan bagi anak dibawah lima tahun.



Sumber  
[http://www.google.com/Maria\\_Montessori](http://www.google.com/Maria_Montessori)

Montessori membuat sekolah pertamanya di daerah kumuh di Roma pada tahun 1907, sekolah ini disebut *Casa dei bambini* yang artinya rumah anak. Sekolah tersebut dipersiapkan untuk anak cacat mental. Pada tahun 1909, Montessori menerbitkan buku tentang *Scientific Pedagogy as Applied to Child Education in the Children's House*, sebagai wujud nyata dari minatnya yang begitu besar terhadap pendidikan anak. Secara perlahan, pemikiran Montessori berkembang di beberapa negara Eropa dan berbagai

penjuru dunia lainnya tetapi ada juga menentang pemikirannya. Pada tahun 1915 semasa perang dunia pertama Montessori mendirikan sekolah *World Exhibition* di San Francisco, Amerika. Ia juga mendirikan gerakan Montessori di India yang terus berkembang hingga saat ini. Semasa hidupnya banyak dihabiskan untuk penelitian dan juga banyak pengalaman diterimanya berkenaan dengan prestasinya.

Maria Montessori di Belanda 1952 pada masa usia 81 tahun, dan digantikan oleh putranya sebagai direksi Association Montessori International yang berkantor di Amsterdam. Montessori merumuskan beberapa pandangan mengenai belajar pada masa anak, yaitu:

1. Semua bentuk pendidikan adalah pendidikan diri sendiri.  
Anak sangat memerlukan segala kegiatan untuk menumbuhkan aktivitas pada diri anak.
2. Pendidikan pedosentris.  
Anak memiliki bawaan, kemampuan dan perkembangannya masing-masing. Jadi, anak membutuhkan perhatian secara individual.
3. Masa peka.  
Masa ini ditandai oleh suatu keadaan di mana suatu potensi



menunjukkan kepekaan untuk berkembang. Pendidikan harus segera memberikan arahan atau stimulasi yang berguna bagi anak.

4. Anak yang memperoleh kebebasan dan selalu senang dapat berkembang dan tumbuh dengan baik. Dalam hal ini, pendidik sebaiknya menciptakan kondisi yang jauh dari tekanan/paksaan yang dapat membatasi potensi anak yang akan berkembang.
5. Anak usia dini tidak seperti orang dewasa. Mereka terus-menerus berada dalam keadaan pertumbuhan dan perubahan, di mana pertumbuhannya sangat dipengaruhi oleh lingkungan.
6. Anak usia dini senang sekali belajar "selalu ingin tahu dan mencoba".  
Tugas orang dewasa adalah mendorong, memberi kesempatan belajar dan membiarkan anak belajar sendiri.
7. Pikiran anak yang masih kecil mempunyai kemampuan besar untuk menyerap berbagai pengalaman. Masa yang paling penting adalah masa pada rentang usia sejak lahir sampai 6 tahun.
8. Anak menyerap hampir semua yang dipelajarinya dari lingkungan.
9. Anak belajar banyak dari gerakan-gerakan, ia membutuhkan kesempatan untuk bergerak, bereksplorasi, belajar melalui alat indranya.
10. Anak melewati masa-masa tertentu dalam perkembangannya dan lebih mudah untuk belajar, yang disebut dengan periode sensitif untuk belajar.

Berdasarkan teori Montessori, membebaskan setiap anak belajar menurut tempo dengan caranya sendiri dan materi yang dipilihnya sendiri dan ditentukan berdasarkan taraf kemampuan dan minatnya. Menurut Montessori anak tidak perlu bersaing dengan anak lainnya. Atau sebaliknya dihambat kemajuannya agar sesuai dengan kelompoknya.

## 11. Jean Piaget dan Teori Pembelajaran Konstruktivisme

Teori perkembangan pada Piaget (1896-1980) dengan konsep kecerdasan seperti halnya sistem biologi membangun struktur untuk berfungsi, pertumbuhan kecerdasan ini dipengaruhi oleh lingkung-



an fisik dan sosial, kematangan, dan ekuilibrisasi. Semua organisme dilahirkan dengan kecenderungan untuk beradaptasi (menyesuaikan diri) dengan lingkungannya. Cara beradaptasi berbeda bagi setiap individu, begitu juga proses dari tahap yang satu ke tahap yang lain dalam satu individu. Adaptasi terjadi dalam proses asimilasi dan akomodasi. Kita merespons dunia dengan menghubungkan pengalaman yang diterima dengan pengalaman masa lalu kita (asimilasi), sedangkan setiap pengalaman itu berisi aspek yang mungkin saja baru sama sekali. Aspek yang baru inilah yang menyebabkan terjadinya dalam struktur kognitif (akomodasi) (McInemey, 1998).

Asimilasi adalah proses merespons pada lingkungan yang sesuai dengan struktur kognitif seseorang. Tetapi proses pertumbuhan intelektual tidak akan ada apabila pengalaman yang ditangkap tidak berbeda dengan skemata yang ada, oleh sebab itu diperlukan proses akomodasi, yaitu proses yang mengubah struktur kognitif. Bagi Piaget proses akomodasi tersebut dapat disamakan dengan belajar. Konsep ini menjelaskan tentang perlunya guru memilih dan menyesuaikan materi berpijak dari ide dasar yang diketahui anak, untuk kemudian dikembangkan dengan stimulasi lebih luas misalnya dalam bentuk pertanyaan sehingga kemampuan anak meningkat dalam menghadapi pengalaman yang lebih kompleks.

Piaget selain meneliti tentang proses berpikir di dalam diri seseorang ia juga dikenal dengan konsep bahwa pembangunan struktur berpikir melalui beberapa tahapan. Piaget membagi tahap perkembangan kognitif anak menjadi empat tahap: Tahap sensori motor (lahir-2 tahun); Tahap praoperasi (usia 2-7 tahun); Tahap operasi konkret (usia 7-11 tahun); Tahap operasi formal (usia 11-15 tahun) (Vasta Ross, 1999). Tahapan ini sudah baku dan saling berkaitan. Urutan tahapan tidak dapat ditukar atau dibalik karena tahap sesudahnya melandasi terbentuknya tahap sebelumnya. Akan tetapi, terbentuknya tahap tersebut dapat berubah-ubah menurut situasi seseorang. Perbedaan antara tahap sangat besar. Karena ada perbedaan kualitas pemikiran yang lain. Meskipun demikian, unsur dari perkembangan sebelumnya tetap tidak dibuang. Jadi, ada kesinambungan dari tahap ke tahap, walaupun ada juga perbedaan yang sangat mencolok.



## 12. Lev Vygotsky dan Teori Sosiokultural

Vygotsky memandang bahwa sistem sosial sangat penting dalam perkembangan kognitif anak. Orangtua, guru, dan teman berinteraksi dengan anak dan berkolaborasi untuk mengembangkan suatu pengertian. Jadi, belajar terjadi dalam konteks sosial, dan muncul suatu istilah *zone of Proximal development* (ZPD). ZPD diartikan sebagai daerah potensial seorang anak untuk belajar, atau suatu tahap di mana kemampuan anak dapat ditingkatkan dengan bantuan orang yang lebih ahli. Daerah ini merupakan jarak antara tahap perkembangan aktual anak yaitu ditandai dengan kemampuan mengatasi permasalahan sendiri batas tahap perkembangan potensial di mana kemampuan pemecahan masalah harus melalui bantuan orang lain yang mampu.

Sebagai contoh anak usia 5 tahun belajar menggambar dengan bantuan pengarahan dari orangtua atau guru bagaimana caranya secara bertahap, sedikit demi sedikit bantuan akan berkurang sampai ZPD berubah menjadi tahap perkembangan aktual saat anak dapat menggambar sendiri. Oleh karena itu, dalam mengembangkan setiap kemampuan anak diperlukan *scaffolding* atau bantuan arahan agar anak pada akhirnya menguasai keterampilan tersebut secara independen. Dalam mengajar, guru perlu menjadi mediator atau fasilitator di mana pendidik berada di sana ketika anak-anak membutuhkan bantuan mereka. *Mediating* ini merupakan bagian dari *scaffolding*. Jadi, walaupun anak sebagai pebelajar yang aktif dan ingin tahu hampir segala hal, tetapi dengan bantuan yang tepat untuk belajar lebih banyak perlu terus distimulasi sehingga proses belajar menjadi lebih efektif. Vygotsky meyakini bahwa pikiran anak berkembang melalui: mengambil bagian dalam dialog yang kooperatif dengan lawan yang terampil dalam tugas di luar *zone proximal development* dan menggunakan apa yang dikatakan pendidik yang ahli dengan apa yang dilakukan (Santrock, 1997).

Berbeda dengan Piaget yang memfokuskan pada perkembangan berpikir dalam diri anak (intrinsik), Vygotsky menekankan bahwa perkembangan kognitif seorang anak sangat dipengaruhi oleh sosial dan kebudayaan anak tersebut. Setiap kebudayaan memberikan pengaruh pada pembentukan keyakinan, nilai, norma kesopanan serta metode dalam memecahkan masalah sebagai alat dalam beradaptasi.





tasi secara intelektual. Kebudayaanlah yang mengajari anak untuk berpikir dan apa yang seharusnya dilakukan.

Dalam rancangan pembelajaran siaga gempa bumi dan tsunami di taman kanak-kanak ini, pendapat Piaget dan Vigotsky ini perlu diakomodasi untuk saling melengkapi. Rancangan kegiatan pembelajaran perlu dibagi di mana ada saat anak diberi kesempatan menemukan dan membangun pemahamannya (*discovery learning*) melalui pembelajaran siaga gempa bumi dan tsunami yang sudah dirancang dan disiapkan dalam bentuk materi-materi tentang bumi, bentuk bumi, lapisan bumi, gempa bumi, bencana, tsunami kesiapsiagaan jika terjadi bencana dan lain sebagainya, namun guru tetap harus berperan memperluas dan meningkatkan efektivitas belajarnya dengan bantuan arahan yang tepat (*scaffolding*) sehingga anak dapat meningkatkan ZPD untuk menjadi daerah kemampuan aktualnya. Anak akan memahami tujuan pembelajaran setiap materi ajar yang dibuat dan siapakan dan akan membentuk pemahaman yang bermakna bagi anak (Solso, 2005).

### 13. Benjamin S. Bloom (1913-1999)



Sumber  
<http://www.google.com/Benjamin S Bloom>

Lahir di Lansford, Pennsylvania, 21 Februari 1913—meninggal 13 September 1999 pada umur 86 tahun, adalah seorang psikolog pendidikan dari Amerika Serikat, dengan kontribusi utamanya adalah dalam penyusunan taksonomi tujuan pendidikan dan pembuatan teori belajar tuntas. Taksonomi Bloom terdiri dari tiga kategori yaitu dikenal sebagai *domain* atau ranah kognitif (Bloom, 1985: 35), afektif dan ranah psikomotorik, yang dimaksud dengan ranah-ranah ini oleh Bloom adalah perilaku-perilaku yang memang diniatkan untuk ditunjukkan oleh peserta didik atau pembelajar dalam cara-cara tertentu, misalnya, bagaimana mereka berpikir (ranah kognitif), bagaimana mereka bersikap dan merasakan sesuatu (ranah afektif) dan bagaimana berbuat (ranah psikomotorik). *Pertama*, pada ranah kognitif ini terdapat tingkatan yang mulai dari hanya bersifat pengeta-



huan tentang fakta-fakta sampai kepada proses intelektual yang tinggi, yaitu mengevaluasi sejumlah fakta. Tingkatan tersebut adalah pengetahuan—didasarkan pada kegiatan-kegiatan untuk mengingat berbagai informasi yang pernah diketahui, tentang fakta, metode atau teknik maupun mengingat hal-hal yang bersifat aturan, prinsip-prinsip, atau generalisasi. Pemahaman merupakan kemampuan untuk menangkap arti dari apa yang tersaji, kemampuan untuk menterjemahkan dari satu bentuk ke bentuk yang lain dalam kata-kata, angka, maupun interpretasi berbentuk penjelasan, ringkasan, prediksi, dan hubungan sebab akibat.

Aplikasi—kemampuan ini meliputi kemampuan untuk memanfaatkan bahan-bahan yang telah dipelajari dalam situasi yang baru. Kegiatan ini mengharuskan penerapan dan prinsip-prinsip, teori, rumusan ataupun aturan-aturan. Analisis dan sintesis—kemampuan analisis merupakan kemampuan mengurai bahan-bahan yang telah dipelajari menjadi komponen-komponen atau bagian-bagian sehingga struktur dari yang dipelajari itu menjadi lebih jelas. Kemampuan menganalisis ini akan memungkinkan seseorang memahami hubungan-hubungan dan dapat mengenali bagian-bagian dari suatu keseluruhan dengan lebih baik (jelas).

Kemampuan melakukan sintesis menunjuk kepada bagaimana orang mengkombinasikan unsur-unsur yang terpisah-pisah sehingga menjadi bentuk kesatuan yang baru. Sebagai contoh, seseorang dapat dikatakan memiliki kemampuan mensintesis kalau ia dapat meramu sejumlah konsep menjadi suatu karangan yang bermakna dan komprehensif atau ia dapat merekayasa suatu hasil teknologi dengan menggunakan bagian-bagian yang lebih kecil yang semula makna atau nilainya kurang dari sebelumnya.

Evaluasi—kemampuan ini mencakup kemampuan untuk memberi penilaian terhadap bahan-bahan ataupun fakta berdasarkan kriteria-kriteria tertentu. Objek yang dinilai bersifat objektif. Berbeda dengan penilaian dalam ranah afektif, penilaian pada ranah kognitif menghasilkan kesimpulan yang lebih objektif pula. Kata sifat yang digunakan sebagai hasil penilaian tersebut bukan baik atau tidak baik, tapi misalnya efektif atau kurang efektif, efisien atau kurang efisien.

Jenis belajar yang dikemukakan Bloom menjadi bersifat hierarki karena yang satu lebih tinggi dari yang lain, kecuali pada tahap



analisis dan sintesis. Tujuan-tujuan yang bersifat kognitif telah dikembangkan sedemikian rupa membentuk suatu model berupa terjemahan ke dalam bentuk-bentuk evaluasi dan tes sehingga membangun formula persamaan sebagai berikut: tujuan sama dengan perilaku, sama dengan teknik evaluasi, sama dengan soal-soal tes. Dalam buku *Formative and Sumative evaluation* (Bloom, 1985: 56), Bloom menuangkan formula tersebut dalam bentuk rancangan dan contoh-contoh yang lebih konkret. Tujuan-tujuan yang bersifat kognitif ini lebih bersifat eksplisit sehingga secara relatif lebih mudah diterjemahkan ke dalam hasil belajar. Meskipun demikian, terdapat perbedaan dalam kompleksitas dari tujuan atau jenis belajar tersebut dapat ditafsirkan sebagai tujuan atau perilaku yang merupakan tujuan akhir; artinya, memang tujuannya adalah mengetahui beberapa fakta tertentu. Bandingkan dengan tingkat kemampuan pemahaman yang mensyaratkan dikuasainya konsep, fakta dan pengetahuan yang dapat dijadikan sebagai contoh, analogi, ataupun anatonim.

*Kedua*, Bloom berpendapat bahwa sikap memiliki tiga komponen yakni kognitif, afektif, dan konatif. Komponen kognitif merupakan pengetahuan individu tentang objek sikap, komponen afektif merupakan keyakinan individu dan penghayatan orang tersebut tentang objek sikap, apakah ia merasa senang atau tidak senang, bahagia atau tidak bahagia. Komponen konatif merupakan kecenderungan kuat untuk berbuat, melakukan sesuatu sesuai dengan perasaan dan pengetahuannya terhadap objek. Ketiganya berinteraksi dalam memahami, merasakan objek dan bertindak terhadap objek tersebut terdapat contoh, tujuan ditayangkan iklan untuk membentuk sikap terhadap suatu objek dengan memberikan informasi tentang produk tersebut, atau asal bisa karena biasa.

Sikap memiliki tiga ciri-ciri: intensitas yaitu kekuatan perasaan terhadap objek; arah terhadap objek, apakah positif atau negatif ataupun netral dan target, merupakan sasaran sikap terhadap apa sikap ditujukan. Taksonomi yang disusun oleh Krathwol dan Bloom & Masia (1964) sikap disusun lagi sedemikian rupa sehingga menunjukkan tahapan yang hierarki. Tingkatan tersebut dimulai dengan menerima stimulus secara pasif, memberi respons secara aktif, memberi penilaian terhadap respons yang dilakukan, mengorganisasikan, artinya menjadikan objek tersebut sebagai bagian dari dirinya, karakterisasi.



Menerima atau menaruh perhatian, proses ini dimulai dengan kesadaran paling sederhana akan hadirnya sesuatu (benda, musik, lukisan, fenomena). Subjek minimum tidak menghindar dari objek tersebut. Taraf berikutnya adalah menerima, yang antara lain terwujud keinginan untuk mengambil bagian dalam kegiatan yang berhubungan dengan objek. Selanjutnya, memberi perhatian secara terpilih (*selective attention*) yaitu berupa perhatian pada bagian-bagian khusus objek.

Memberi respons, kegiatan yang dilakukan seseorang meliputi proses memaksa diri sendiri untuk berpartisipasi serta kemauan untuk mengikuti aturan-aturan. Keinginan untuk merespons bukan disebabkan oleh adanya rasa takut akan hukuman, melainkan merupakan kegiatan untuk melakukan sesuatu secara sukarela. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan atas dasar sukarela, misalnya mempraktikkan cara hidup sehat, ikut dalam kegiatan penelitian, mempraktikkan kegiatan hobi dan lain sebagainya. Pada tahapan ini ia sudah menunjukkan tanggung jawab atas apa yang dikerjakannya, dan telah menikmati apa yang dilakukannya.

Memberi penilaian, pada tahap ini individu meneruskan kegiatan untuk melakukan sesuatu, merasa menjadi bagian kelompok dari pelaku-pelaku kegiatan yang sama, dan bertanggung jawab atas kegiatan tersebut. Secara gradual, ia senang membantu orang lain agar memiliki kecakapan seperti yang dimilikinya, mau mengemukakan pendapat secara lisan maupun tertulis. Di samping perilakunya yang terbuka ia melakukan refleksi tentang objek atau kegiatan tersebut. Pada diri anak mulai tumbuh rasa pengabdian dengan melibatkan diri secara lebih aktif.

Pengorganisasian, apa yang dilakukan diyakini dan mengkristal di dalam dirinya dalam bentuk tatakrama. Ia membangun penilaian untuk menentukan tingkat kelayakan bagi sesuatu yang relevan dikerjakan oleh orang lain atau masyarakat. Hal-hal yang diyakininya mulai dibandingkan dengan standar etika, melalui bacaan, ataupun sumber lainnya. Proses ini dinamakan konseptualisasi nilai.

Kepribadian, pada tahap ini individu siap untuk menilai ulang apa yang telah diyakininya jika bukti-bukti menunjukkan adanya keharusan untuk merevisi pandangan yang dipegangnya. Masalah-masalah dilihat lagi dengan lebih objektif, realistik, dan dengan



sikap yang toleran. Pada tahap ini, ia tidak bersifat dogmatik tetapi lebih logis, ilmiah, dan menghargai bukti-bukti.

*Ketiga*, belajar psikomotorik menekankan keterampilan motorik yaitu bekerja dengan benda-benda atau aktivitas yang memerlukan koordinasi saraf dan otot. Untuk menjelaskan konsep tersebut digunakan contoh kegiatan berbicara, menulis, berbagai aktivitas pembelajaran jasmani, dan program-program keterampilan.

Tiga kategori ini sering dinyatakan sebagai tiga serangkai: kognisi-konasi-perasaan (*cognition-conation-feeling*) atau berpikir-berkehendak-bertindak (*thinking-willing-acting*) (Bloom, 1985: 56). Dalam kehidupan sehari-hari tak ada bukti seseorang berbuat tanpa melibatkan pikiran dan perasaan betapa pun kecil posisinya. Setiap orang merespons dalam berbagai bentuk aktivitas sebagai makhluk yang utuh dan yang total. Kategorisasi jenis belajar ini disusun untuk menentukan cara-cara pendidik mengevaluasi hasil belajar.

#### 14. Sara Smilansky

Sara Smilansky adalah seorang guru besar di Tel Aviv, University Israel. Smilansky peduli terhadap psikologi anak dan mengemukakan tentang mengembangkan kognitif anak melalui permainan. Diyakini melalui permainan dan pengalaman nyata membuat anak mempunyai imajinasi. Smilansky dalam Joan Alamon percaya bahwa pendidikan anak merupakan hal yang sangat fundamental dalam memberikan kerangka terbentuknya perkembangan dasar-dasar pengetahuan, sikap dan keterampilan pada anak. Proses pendidikan dan pembelajaran pada anak hendaknya dilakukan dengan tujuan memberikan konsep-konsep dasar yang memiliki kebermaknaan melalui pengalaman yang nyata, sehingga anak dapat memperoleh pengetahuan baru untuk menunjukkan kreativitas dan rasa ingin tahu secara optimal. Pada rentang usia anak akan mengalami masa keemasan di mana anak mulai peka terhadap diri dan lingkungannya dengan melalui stimulasi yang diberikan. Masa ini juga merupakan masa peletak dasar untuk mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, psikomotorik, bahasa, sosio-emosional, dan spiritual.

Menurut Smilansky, setiap anak harus mengalami pengalaman main yang banyak. Anak belajar melalui pancaindranya dan melalui hubungan fisik dengan lingkungan. Kebutuhan sensorimotorik



anak didukung ketika disediakan kesempatan untuk berhubungan luas atau di dalam ruangan. Untuk itu, berikan kesempatan untuk bergerak secara bebas bermain di halaman, di lantai, atau di meja dan di kursi. Kebutuhan sensori motor anak didukung bila lingkungan baik di dalam maupun di luar ruangan menyediakan kesempatan untuk berhubungan dengan banyak tekstur dan berbagai jenis bahan bermain yang berbeda yang mendukung setiap kebutuhan perkembangan anak.

Smilansky dalam Joan Almon mengemukakan tahapan bermain pada anak sebagai berikut:

1. Bermain Fungsional (*Functional Play*)  
Bermain seperti ini merupakan gerakan yang bersifat sederhana dan berulang-ulang contohnya: berlari-lari, mendorong, dan menarik mobil-mobilan.
2. Bermain Membangun (*Constructive Play*)  
Kegiatan bermain ini untuk membentuk sesuatu, menciptakan bangunan dengan alat permainan yang tersedia contohnya menyusun *puzzle*, *lego* atau balok kayu.
3. Bermain Pura-pura (*Make-Believe Play*)  
Anak menirukan kegiatan orang yang dijumpainya sehari-hari atau berperan/memainkan tokoh-tokoh dalam film kartun atau dongeng. Maksud bermain pura-pura dan aplikasinya dalam teori Smilansky adalah *dramatic play*, di mana anak melakukan peran imajinatif atau memerankan tokoh yang dikenalnya melalui film/dongeng/cerita lebih ditekankan pada bermain makro. Contoh berperan sebagai dokter, berperan sebagai polisi, dan lain sebagainya.
4. Bermain dengan Peraturan (*Game with Rules*)  
Kegiatan bermain dengan peraturan (*game with rules*), anak sudah memahami dan bersedia mematuhi peraturan permainan. Aturan permainan pada awalnya dapat diubah sesuai kesepakatan orang yang terlibat dalam permainan asalkan tidak menyimpang jauh dari aturan umumnya; misalnya, bermain kartu domino, bermain tali atau monopoli.

Khusus tentang *dramatic play* Smilansky meyakini bahwa bermain melalui *dramatic play* sangat penting dalam mengembangkan kreativitas, intelektual, bahasa dan keterampilan sosial dan emosi-



onal. Tidak semua anak memiliki pengalaman *dramatic play*. Pada intinya, bermain sangat mendukung perkembangan kognitif anak, sosial dan emosionalnya dan juga merupakan kegiatan yang sangat kondusif semua aspek perkembangan anak. Melalui *dramatic play* anak dapat mengembangkan kemampuannya dalam menyelesaikan masalah, belajar menampilkan peran yang dapat diterima lingkungannya dan juga keterampilan bersosialisasi agar kelak mampu menyesuaikan diri dengan kelompok sosial di masyarakat ataupun teman sebayanya (Morrison, 2008).

### C. SEJARAH PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Perkembangan pendidikan anak usia dini di Indonesia sudah terjadi sejak lama, yaitu sejak para pendahulu kaum cendekiawan pendidikan mulai menyadari pentingnya memperjuangkan hak-hak pendidikan sejak dini. Pada akhirnya dengan pendidikan sejak dini menjadi tonggak perjuangan dan kemerdekaan bangsa Indonesia. Sejarah pendidikan di Indonesia tidak terlepas dari sejarah perkembangan pendidikan di dunia, yang digagas oleh lembaga internasional Persatuan Bangsa-bangsa. Hal itu bisa digambarkan dalam rangkaian sejarah (Smith, 2006) berikut ini:

- 1948: Deklarasi Hak Asasi Manusia—termasuk hak atas pendidikan dan partisipasi penuh di masyarakat untuk semua orang—PBB
- 1989: Konvensi Hak Anak (PBB, diumumkan tahun 1991)
- 1990: Pendidikan untuk semua: Konferensi dunia tentang Pendidikan untuk Semua di Jomtien, Thailand, menghasilkan tujuan utama berikut ini:
  1. membawa semua anak masuk sekolah.
  2. memberikan semua anak pendidikan yang sesuai dalam praktiknya sesungguhnya ini tidak mencakup anak-anak yang berkebutuhan khusus (UNESCO, diumumkan tahun 1991 dan 1992).
- 1993: Peraturan Standar tentang Kesamaan Kesempatan bagi Penyandang Cacat (PBB, diumumkan tahun 1994)
- 1994: Pernyataan Salamanca tentang Pendidikan Inklusif (UNESCO diumumkan pertama tahun 1994, laporan akhir tahun 1995).



Konsep-konsep baru telah diperkenalkan melalui Pernyataan Salamanca dan beberapa konsep telah diperkenalkan sebelumnya dan sejak itu. Konsep-konsep ini penting karena menggambarkan proses dan perubahan saat ini.

Dalam Pernyataan Salamanca hal-hal berikut di antaranya ditekankan:

1. Hak semua anak, termasuk mereka yang berkebutuhan temporer dan permanen untuk memperoleh penyesuaian pendidikan agar dapat mengikuti sekolah.
2. Hak semua anak untuk bersekolah di komunitas rumahnya dalam kelas-kelas inklusif.
3. Hak semua anak untuk ikut serta dalam pendidikan yang berpusat pada anak yang memenuhi kebutuhan individual.
4. Pengayaan dan manfaat bagi mereka semua yang terlibat akan diperoleh melalui pelaksanaan pendidikan inklusif.
5. Hak semua anak untuk ikut serta dalam pendidikan berkualitas yang bermakna bagi setiap individu.
6. Keyakinan bahwa pendidikan inklusif akan mengarah pada sebuah masyarakat inklusif dan akhirnya pada keefektifan biaya.

Salah satu delegasi konferensi tersebut, Lindquist, yang dirinya sendiri tunanetra, mengatakan bukan sistem pendidikan kita yang mempunyai hak atas anak-anak tertentu. Tetapi sistem yang ada di negara itulah yang harus disesuaikan agar dapat memenuhi kebutuhan semua anak (UNESCO, 1994). Pertemuan tersebut merekomendasikan untuk melakukan pertemuan di Dakar tahun 2000 dan pertemuan tersebut menghasilkan beberapa kesepakatan, yaitu *pertama*, memperluas dan memperbaiki perawatan dan pendidikan anak usia dini terutama bagi anak-anak yang rawan dan kurang beruntung. *Kedua*, menjamin semua anak, khususnya perempuan, anak-anak dalam keadaan sulit, minoritas, untuk mempunyai akses yang sama dalam menyelesaikan pendidikan dasar yang berkualitas pada tahun 2015. *Ketiga*, menjamin bahwa kebutuhan belajar seluruh usia muda dan dewasa terpenuhi melalui akses yang adil. *Keempat*, mencapai perbaikan 50 persen tingkat keniraksaraan orang dewasa pada tahun 2015, terutama bagi kaum perempuan serta akses yang adil pada pendidikan dasar yang berkelanjutan bagi semua orang dewasa. *Kelima*, menghapus varietas gender di tingkat dasar





dan menengah serta menjamin terwujudnya kesetaraan gender dalam pendidikan pada tahun 2015. *Keenam*, memperbaiki semua akses yang berkaitan dengan kualitas pendidikan sehingga memperoleh hasil yang diakui dan terukur terutama yang berkaitan dengan masalah keaksaraan dan kecakapan hidup.

Kesepakatan itu juga melahirkan kesepakatan tentang MDGs (*Millenium Development Goals*) adalah deklarasi milenium hasil kesepakatan kepala negara dan perwakilan dari 189 negara Perserikatan Bangsa-bangsa (PBB) yang mulai dijalankan pada September 2000, berupa delapan butir tujuan untuk dicapai pada tahun 2015. Targetnya adalah tercapai kesejahteraan rakyat dan pembangunan masyarakat pada 2015. Target ini merupakan tantangan utama dalam pembangunan di seluruh dunia yang terurai dalam Deklarasi Milenium, dan diadopsi oleh 189 negara serta ditandatangani oleh 147 kepala pemerintahan dan kepala negara pada saat Konferensi Tingkat Tinggi (KTT) Milenium di New York pada bulan September 2000 tersebut. Pemerintah Indonesia turut menghadiri pertemuan uncah milenium di New York tersebut dan menandatangani deklarasi milenium itu. Deklarasi berisi komitmen negara masing-masing dan komunitas internasional untuk mencapai delapan buah tujuan pembangunan dalam Milenium ini (MDG), sebagai satu paket tujuan yang terukur untuk pembangunan dan pengentasan kemiskinan. Penandatanganan deklarasi ini merupakan komitmen dari pemimpin-pemimpin dunia untuk mengurangi lebih dari separuh orang-orang yang menderita akibat kelaparan, menjamin semua anak untuk menyelesaikan pendidikan dasarnya, mengentaskan kesenjangan jender pada semua tingkat pendidikan, mengurangi kematian anak balita hingga 2/3, dan mengurangi hingga separuh jumlah orang yang tidak memiliki akses air bersih pada tahun 2015.

Bidang pendidikan melalui departemen pendidikan nasional saat itu mengembangkan kepedulian pendidikan anak usia dini. Perkembangan terus berlanjut, dan melahirkan pemikiran untuk mengembangkan lembaga pendidikan yang menghasilkan pendidik anak usia dini, dan mulailah disepakati tentang lembaga pendidikan yang berkualitas dengan melahirkan pendidik yang berkualifikasi sarjana (S-1). Sebelumnya pendidikan bagi guru baru pada tingkat Diploma II Pendidikan Guru Pendidikan Taman Kanak-kanak. Namun setelah adanya target tersebut disepakati untuk mendirikan



lembaga pendidikan yang menghasilkan guru pendidikan anak usia dini. Tahun 1998 memulai program studi pendidikan anak usia dini (PAUD). Selanjutnya diikuti oleh lembaga pendidikan penghasil pendidik dan tenaga kependidikan seluruh Indonesia dengan membuka program studi pendidikan guru pendidikan anak usia dini (PGPAUD) tahun 2007.

Semenjak itu berkembang dengan pesat seiring dengan perubahan-perubahan di Departemen Pendidikan Nasional dan dilahirkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 dan pada tahun 2009 dilahirkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini. Rangkaian sejarah pendidikan anak usia dini di dunia dan Indonesia melahirkan pula lembaga-lembaga atau institusi negeri maupun swasta yang menyelenggarakan pendidikan yang melayani pendidikan tingkat Taman Pengasuhan Anak (TPA), Kelompok Bermain (KB), dan Taman Kanak-kanak (TK) di seluruh daerah di Indonesia.

Perkembangan selanjutnya Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melalui Direktorat Jenderal Pendidikan Usia Dini, Non-formal dan Informal (PAUDNI) membuat target memberikan kado istimewa pada hari ulang tahun Kemerdekaan Republik Indonesia yang ke seratus tahun.





# MODEL-MODEL PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI

## A. PENGERTIAN BELAJAR

Belajar, perkembangan, dan pendidikan merupakan hal yang menarik dipelajari. Ketiga gejala tersebut terkait dengan pembelajaran. Belajar dilakukan oleh anak secara individu. Perkembangan dialami dan dihayati pula oleh individu anak. Adapun pendidikan merupakan kegiatan interaksi. Dalam kegiatan interaksi tersebut, pendidik atau guru bertindak mendidik anak. Tindakan mendidik tersebut tertuju pada perkembangan anak menjadi mandiri. Untuk dapat berkembang menjadi mandiri, anak harus belajar. Bila anak belajar, maka akan terjadi perubahan mental pada anak. Dalam pembelajaran tidak hanya perubahan mental yang didapat anak, namun berbagai perkembangan potensi anak akan berkembang, bahkan pertumbuhan secara fisik akan terjadi, dengan bertambahnya berat dan tinggi badan anak.

Belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam setiap penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan. Ini berarti bahwa berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan itu amat bergantung pada proses belajar yang dialami anak, baik ketika dia berada di sekolah maupun di rumah atau keluarganya sendiri. Oleh karenanya pemahaman yang benar mengenai arti belajar dengan segala aspek, bentuk, dan manifestasinya mutlak diperlukan oleh para pendidik khususnya para guru. Kekeliruan atau ketidaklengkapan persepsi mereka terhadap proses belajar dan hal-hal yang berkaitan dengannya mungkin akan

mengakibatkan kurang bermutunya hasil pembelajaran yang dicapai peserta didik.

Sebagian orang beranggapan bahwa belajar semata-mata mengumpulkan atau menghafalkan fakta-fakta yang tersaji dalam bentuk informasi/materi pelajaran. Orang yang beranggapan demikian biasanya akan segera bangga ketika anak-anaknya telah mampu menyebutkan kembali secara lisan (verbal) sebagian besar informasi yang terdapat dalam buku teks atau bahan ajar. Sebagian orang ada juga yang berpandangan belajar adalah latihan belaka seperti tampak pada anak-anak usia taman kanak-kanak dengan alasan persiapan masuk sekolah dasar, mereka dilatih membaca, menulis, dan berhitung. Berdasarkan persepsi semacam ini, biasanya mereka akan merasa cukup puas bila anak-anak mereka mampu memperlihatkan keterampilan jasmaniah tertentu walaupun tanpa pengetahuan mengenai arti, hakikat, dan tujuan keterampilan tersebut.

Teori-teori belajar dapat dijelaskan sebagai berikut:

## 1. Skinner

Pandangan Skinner dalam bukunya *Educational Psychology: Teaching-Learning Process*, berpendapat bahwa belajar adalah suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif. Pendapat ini diungkapkan dalam pernyataan ringkasnya, bahwa belajar adalah "... a process of progressive behavior adaptation." Berdasarkan eksperimennya, B.F. Skinner percaya bahwa proses adaptasi tersebut akan mendatangkan hasil yang optimal apabila ia diberi penguat (*reinforcement*).

Skinner, seperti juga Pavlov dan Guthrie, adalah seorang pakar teori belajar berdasarkan proses *conditioning* yang pada prinsipnya memperkuat dugaan bahwa timbulnya tingkah laku itu lantaran adanya hubungan antara stimulus (rangsangan) dengan respons. namun, patut dicatat bahwa definisi yang bersifat behavioristik ini dibuat berdasarkan hasil eksperimen dengan menggunakan hewan, sehingga tidak sedikit pakar yang menentanginya.

## 2. Chaplin

Dalam *Dictionary of Psychology* membatasi belajar dengan dua macam rumusan. Rumusan pertama berbunyi...*acquisition of any re-*



*lativity permanent change in behavior as a result of practice ad experience.* Belajar adalah perolehan perubahan tingkah laku yang relatif menetap sebagai akibat latihan dan pengalaman. Rumusan kedua berbunyi: *...process pf acquiring responses as a result of special practice,* belajar adalah proses memperoleh respons sebagai akibat adanya latihan khusus.

### 3. Hintzman

Hintzman dalam bukunya *The Psychology of Learning and Memory berpendapat Learning is a change in organism due to experience which can affect teh organism's behavior.* Artinya Belajar adalah suatu perubahan yang terjadi dalam diri organisme (manusia atau hewan) disebabkan oleh pengalaman yang dapat memengaruhi tingkah laku organisme tersebut. Jadi dalam pandangan Hintzman, perubahan yang ditimbulkan oleh pengalaman tersebut baru dapat dikatakan belajar apabila dipengaruhi organisme. Pengalaman hidup sehari-hari dalam bentuk apa pun sangat memungkinkan untuk diartikan sebagai belajar. Sebab, sampai batas tertentu pengalaman hidup juga berpengaruh besar terhadap pembentukan kepribadian organisme yang bersangkutan. Mungkin inilah dasar pemikiran yang mengilhami gagasan *everyday learning* (belajar sehari-hari).

### 4. Wittig

Wittig dalam bukunya *Psychology of Learning* mengidentifikasi belajar sebagai: *any relatively permanent change in an organism's behavioral repertoire that occurs as a result of experiece.* Belajar adalah perubahan yang relatif menetap yang terjadi dalam segala macam/keseluruhan tingkah laku suatu organisme sebagai hasil pengalaman. Pendapat Wittig tidak menekankan perubahan yang disebut *behavioral change* tetapi *behavioral repertoire*, yakni perubahan yang menyangkut seluruh aspek psiko-fisik organisme. Penekanan yang berbeda ini didasarkan pada kepercayaan bahwa tingkah laku lahiriah organisme itu sendiri bukan indikator adanya peristiwa belajar, karena proses belajar itu tidak dapat diobservasi secara langsung.

### 5. Reber

Reber dalam kamus susunannya yang tergolong modern, *Dicti-*



*onary of Psychology* membatasi belajar dengan dua macam definisi. *Pertama*, belajar adalah *The process of acquiring knowledge*, yakni proses memperoleh pengetahuan. Pengertian ini biasanya lebih sering dipakai dalam pembahasan psikologi yang oleh sebagian ahli dipandang kurang representatif karena tidak mengikutsertakan perolehan keterampilan nonkognitif. *Kedua*, adalah *A relatively permanent in respons potentiality which occurs as a result of reinforced practise*, yaitu suatu perubahan kemampuan bereaksi yang *relative* langgeng sebagai hasil yang diperkuat. Dalam definisi ini terdapat empat macam istilah yang esensial dan perlu disoroti untuk memahami proses belajar. Istilah-istilah di atas dijelaskan sebagai berikut:

*Relatively permanent*, yang secara umum menetap. Konotasinya adalah bahwa perubahan yang bersifat sementara seperti perubahan karena mabuk, lelah jenuh, dan perubahan karena kematangan fisik tidak termasuk belajar. *Response potentiality*, kemampuan bereaksi, berarti menunjukkan pengakuan terhadap adanya perbedaan antara belajar dan penampilan atau kinerja hasil-hasil belajar. Hal lain merefleksikan keyakinan bahwa belajar itu merupakan peristiwa hipotesis yang hanya dapat dikenali melalui perubahan kinerja akademik yang dapat diukur. *Reinforced*, yang diperkuat, bahwa kemajuan yang didapat dari proses belajar mungkin akan musnah atau sangat lemah apabila tidak diberi penguatan.

*Practise*, praktik atau latihan, menunjukkan bahwa proses belajar itu membutuhkan latihan yang berulang-ulang untuk menjamin kelestarian kinerja akademik yang telah dicapai anak.

## 6. Biggs

Biggs dalam pendahuluan *Teaching for Learning* mendefinisikan belajar dalam tiga macam rumusan, yaitu: rumusan kuantitatif; rumusan institusional; rumusan kualitatif. Dalam rumusan-rumusan ini, kata-kata seperti perubahan dan tingkah laku tidak lagi disebut secara eksplisit mengingat kedua istilah ini sudah menjadi kebenaran secara umum yang diketahui semua orang yang terlibat dalam proses pendidikan.

Secara kuantitatif (ditinjau dari sudut jumlah), belajar berarti kegiatan pengembangan kemampuan kognitif dengan fakta sebanyak-banyaknya. Jadi, belajar dalam hal ini dipandang dari sudut be-



rapa banyak materi yang dikuasai anak. Secara institusional (tinjauan kelembagaan), belajar dipandang sebagai proses "validasi" atau pengabsahan terhadap penguasaan anak atas materi-materi yang telah dipelajari. Bukti institusional yang menunjukkan anak telah belajar dapat diketahui sesuai dengan proses mengajar. Ukurannya semakin baik guru mengajar akan semakin baik pula mutu pendidikan anak yang kemudian dinyatakan dalam bentuk skor.

Adapun pengertian belajar secara kualitatif (tinjauan mutu) adalah proses memperoleh arti-arti dan pemahaman-pemahaman serta cara-cara menafsirkan dunia di sekeliling anak. Belajar dalam pengertian ini difokuskan pada tercapainya daya pikir dan tindakan yang berkualitas untuk memecahkan masalah-masalah yang kini dan nanti dihadapi anak.

## 7. Winfred F. Hill

*Theories of Learning*, mengatakan bahwa pembelajaran terjadi ketika pengalaman menyebabkan perubahan yang relatif permanen pada pengetahuan atau perilaku individu. Perubahan itu bisa disengaja atau tanpa sengaja, untuk menjadi lebih baik atau lebih buruk, benar atau salah, dan sadar atau tidak sadar. Dengan demikian harus terjadi interaksi seseorang dengan lingkungannya. Perubahan yang semata-mata disebabkan oleh kematangan, misalnya tubuh yang lebih tinggi atau rambut yang semakin menebal, tidak memenuhi termasuk dalam definisi pembelajaran. Perubahan temporer akibat sakit, kelelahan, atau kelaparan juga tidak termasuk dalam pembelajaran. Jadi lebih spesifik pembelajaran perubahan pengetahuan atau perilaku.

Timbulnya perbedaan pendapat para ahli tersebut di atas adalah fenomena yang wajar karena adanya perbedaan sudut pandang. Selain itu, perbedaan antara satu situasi belajar dengan situasi belajar lainnya diamati oleh para ahli juga menimbulkan perbedaan pandangan. Situasi belajar menulis, misalnya, tentu tidak sama dengan situasi belajar matematika. Namun demikian, dalam beberapa hal tertentu yang mendasar sepakat seperti dalam penggunaan istilah "berubah" dan "tingkah laku".

Bertolak dari beberapa definisi yang telah diutarakan tadi, secara umum belajar dapat dipahami sebagai tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil peng-





alaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif. Sehubungan dengan pengertian itu perlu diutarakan sekali lagi bahwa perubahan tingkah laku yang timbul akibat proses kematangan.

Aspek lain yang perlu diperhatikan guru adalah memahami yang belajar dan situasi belajar.

Beberapa ciri belajar dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Belajar menyebabkan perubahan pada aspek-aspek kepribadian yang berfungsi terus-menerus contohnya belajar membaca lalu dapat membaca. Setelah membaca maka, pengetahuannya bertambah.
- b. Belajar adalah perbuatan sadar karena itu setiap peristiwa belajar selalu mempunyai tujuan. Proses belajar selalu mempunyai arah tujuan secara sadar, guru yang mengajar selalu mempunyai tujuan.
- c. Belajar terjadi melalui pengalaman yang bersifat individual. Belajar hanya terjadi jika dialami sendiri oleh yang bersangkutan.
- d. Belajar menghasilkan perubahan yang menyeluruh, melibatkan keseluruhan tingkah laku yang mengintegrasikan semua aspek antara lain norma, fakta, sikap, pengertian, kecakapan, dan keterampilan.
- e. Belajar adalah proses interaksi dan bukan sekadar proses penyerapan yang berlangsung tanpa usaha yang aktif dari individu yang belajar. Perubahan akan terjadi jika yang belajar mengadakan reaksi terhadap situasi belajar.
- f. Perubahan tingkah laku berlangsung dari yang paling sederhana sampai pada yang kompleks.

## **B. TEORI BELAJAR**

### **1. Teori Koneksionisme (*Connectionism*)**

Teori Koneksionisme (*connectionism*) adalah teori yang ditemukan dan dikembangkan oleh Edward L. Thorndike (1874/1949) adalah seorang tokoh dalam psikologi pendidikan yang besar pengaruhnya. Yang menjadi dasar belajar ialah asosiasi antara kesan pancaindra dengan simpul untuk bertindak. Belajar adalah bersifat *trial and error* artinya usaha dan kegagalan. Hewan yang menjadi



kan objek eksperimennya adalah kucing, yang ditempatkan dalam sangkar berbentuk kotak jeruji yang dilengkapi dengan peralatan, seperti pengungkit, gerendel pintu, dan tali yang menghubungkan pengungkit dengan gerendel tersebut. Peralatan ini ditata sedemikian rupa sehingga memungkinkan kucing tersebut memperoleh makanan yang tersedia di depan sangkar tadi.

Keadaan bagian dalam sangkar yang disebut *puzzle box* (peti teka-teki) itu merupakan situasi stimulus yang merangsang kucing untuk bereaksi melepaskan diri dan memperoleh makanan yang ada di muka pintu. Mula-mula kucing tersebut mengeong, mencakar, melompat, dan berlari-larian, namun gagal membuka pintu untuk memperoleh makanan yang ada di depannya. Akhirnya, entah bagaimana, secara kebetulan kucing itu berhasil menekan pengungkit dan terbukalah pintu sangkar tersebut. Eksperimen *puzzle box* ini kemudian terkenal dengan nama *instrumental conditioning*. Artinya, tingkah laku yang dipelajari berfungsi sebagai instrumental (penolong) untuk mencapai hasil atau ganjaran yang dikehendaki (Hintzman, 1978).

Berdasarkan eksperimen di atas, Thorndike berkesimpulan bahwa belajar adalah hubungan antara stimulus dan respons. Itulah sebabnya, teori koneksionisme juga disebut "*S-R Bond Theory*" dan "*S-R Psychology of Learning*". Di samping itu, teori ini juga terkenal dengan sebutan "*Trial and Error Learning*". Isitilah ini menunjuk pada panjangnya waktu atau banyaknya jumlah kekeliruan dalam mencapai suatu tujuan.

Apabila kita perhatikan dengan saksama, dalam eksperimen Thorndike tadi akan kita dapat dua hal pokok yang mendorong timbulnya fenomena belajar. *Pertama*, keadaan kucing yang lapar. Seandainya kucing itu kenyang, sudah tentu tidak akan berusaha keras untuk keluar. Bahkan barangkali kucing akan tidur saja dalam *puzzle box* yang mengurungnya. Dengan kata lain, kucing itu tidak akan menampakkan gejala belajar untuk keluar. Sehubungan dengan hal ini, hampir dapat dipastikan bahwa motivasi (seperti rasa lapar) merupakan hal sangat vital dalam belajar. *Kedua*, tersedianya makanan di muka pintu *puzzle box*. Makanan ini merupakan menjadi dasar timbulnya hukum belajar yang disebut *law of effect*. Artinya, jika sebuah respons menghasilkan efek yang memuaskan, hubungan antara stimulus dan respons akan semakin kuat. Sebaliknya, semakin



tidak memuaskan (mengganggu) efek yang dicapai respons, semakin lemah pula hubungan stimulus dan respons tersebut. Hukum belajar inilah yang mengilhami munculnya konsep *reinforcer* dalam teori *operant conditioning* hasil penemuan B.F. Skinner.

Di samping *law effect*, Thorndike juga mengemukakan dua macam hukum lainnya yang masing-masing disebut *law of readiness* dan *law of exercise*. Sekarang, kedua macam hukum ini sesungguhnya tidak begitu populer, namun cukup berguna sebagai kajian dan perbandingan. *Law of readiness* (hukum kesiapan) pada prinsipnya hanya merupakan asumsi bahwa kepuasan organisme itu berasal dari pendayagunaan *conduction units* (satuan perantara). Unit-unit ini menimbulkan kecenderungan yang mendorong organisme untuk berbuat atau tidak berbuat sesuatu. Jelas, hukum ini semata-mata bersifat spekulatif, menurut Reber (1988), hanya bersifat historis. *Law of Exercise* (hukum latihan) adalah generalisasi atas *law of use* dan *law of disuse*. Menurut Hilgard & Bower (1975), jika perilaku (perubahan hasil belajar) sering dilatih atau digunakan, maka eksistensi perilaku tersebut akan semakin kuat (*law of use*). Sebaliknya, jika perilaku tadi tidak sering dilatih atau tidak digunakan, maka akan terlupakan atau sekurang-kurangnya akan menurun (*law of disuse*).

## 2. Pembiasaan Klasik (*Classical Conditioning*)

Teori pembiasaan klasik (*classical conditioning*) ini berkembang berdasarkan hasil eksperimen yang dilakukan oleh Ivan Pavlov (1849-1936), seorang ilmuwan besar Rusia yang berhasil menggondol hadiah nobel pada tahun 1909. Pada dasarnya *classical conditioning* adalah sebuah prosedur penciptaan refleks baru dengan cara mendatangkan stimulus sebelum terjadinya refleks tersebut (Terrace, 1973).

Kata *classical* yang mengawali nama teori ini semata-mata dipakai untuk menghargai Pavlov yang dianggap paling dahulu di bidang *conditioning* (upaya pembiasaan) dan untuk membedakannya dari teori *conditioning* lainnya. Selanjutnya, mungkin karena fungsinya, teori Pavlov ini juga dapat disebut *respondent conditioning* (pembiasaan yang dituntut). Dalam eksperimennya, Pavlov menggunakan anjing untuk mengetahui hubungan-hubungan antara *conditioni-*



*ned stimulus* (CS), *unconditioned stimulus* (UCS), *conditioned response* (CR), dan *unconditioned response* (UCR). CS adalah rangsangan yang mampu mendatangkan respons yang dipelajari, sedangkan respons yang dipelajari itu sendiri (CR). Adapun UCS berarti rangsangan yang menimbulkan respons yang tidak dipelajari, dan respons yang tidak dipelajari itu disebut UCR.

Anjing percobaan itu mula-mula diikat sedemikian rupa dan pada salah satu kelenjar air liurnya diberi alat penampung cairan yang dihubungkan dengan pipa kecil (*tube*). Perlu diketahui bahwa sebelum dilatih (diberikan perlakuan), secara alami anjing itu selalu mengeluarkan air liur setiap kali mulutnya berisi makanan. Ketika bel dibunyikan, secara alami pula anjing itu menunjukkan reaksinya yang relevan, yakni tidak mengeluarkan air liur.

Kemudian, dilakukan eksperimen berupa latihan pembiasaan mendengarkan bel (CS) bresama-sama dengan pemberian makanan berupa serbuk daging (UCS). Setelah latihan yang berulang-ulang ini selesai, suara bel tadi (CS) didengarkan lagi tanpa disertai makanan (UCS). Ternyata anjing tadi mengeluarkan air liur (CR), meskipun hanya mendengar suara bel (CS). Jadi, CS akan menghasilkan CR apabila CS dan UCS telah berkali-kali dihadirkan bersama-sama.

Agar lebih jelas, di bawah ini akan digambarkan hubungan antara S-R tersebut baik yang *unconditioned* (secara alami) maupun yang *conditioned* (buatan yang dibiasakan).

**Tabel 2. Eksperimen Pembiasaan Klasik**

<b>Sebelum Eksperimen</b>		
Pemberian Makanan	(UCS) -----▶	Air Liur UCR
Bunyi Bel	(CS) -----▶	Tidak ada respons
<b>Eksperimen/Latihan</b>		
Bunyi Bel	(CS) +	Pemberian Makanan (UCS)
<b>Setelah Eksperimen</b>		
Bunyi bel	(CS) -----▶	Air liur keluar (CR)

(Diadaptasi dari Slavin dalam *Educational Psychology*, 1994).



Berdasarkan eksperimen di atas, semakin jelaslah bahwa belajar adalah perubahan yang ditandai dengan adanya hubungan antara stimulus dan respons. Jadi, pada prinsipnya hasil eksperimen E.L. Thorndike di atas kurang lebih sama dengan hasil eksperimen Pavlov yang memang dianggap sebagai pendahulu dan panutan Thorndike yang behavioristik itu. Kesimpulan yang dapat kita tarik dari hasil eksperimen Pavlov adalah apabila stimulus yang diadakan (CS) selalu disertai dengan stimulus penguat (UCS), stimulus tadi (CS) cepat atau lambat akhirnya akan menimbulkan respons atau perubahan yang kita kehendaki yang dalam hal ini CR.

Selanjutnya Skinner berpendapat bahwa proses belajar yang berlangsung dalam eksperimen Pavlov itu tunduk terhadap dua macam hukum yang berbeda, yakni: *law of respondent conditioning* dan *law of respondent extinction*. Secara harfiah, *law of respondent conditioning* berarti hukum pembiasaan yang dituntut, sedangkan *law of respondent extinction* adalah hukum pemusnahan yang dituntut. Menurut Hintzman (1978), yang dimaksud dengan *law of respondent conditioning* adalah jika dua macam stimulus dihadirkan secara simultan (yang salah satunya berfungsi sebagai *reinforcer*) maka *reflex* ketiga yang meningkat, yang dimaksud dengan dua stimulus tadi adalah CS dan UCS, sedangkan *reflex* ketiga adalah hubungan antara CS dan CR, sebaliknya *law of respondent extinction* adalah jika refleks yang sudah diperkuat melalui *respondent conditioning* itu didatangkan kembali tanpa menghadirkan *reinforcer*, maka kekuatannya akan menurun.

### 3. Pembiasaan Perilaku Respons

Teori pembiasaan perilaku respons (*operant conditioning*) ini merupakan teori belajar yang berusia paling muda dan masih sangat berpengaruh di kalangan para ahli psikologi belajar masa kini. Penciptanya bernama Burrhus Frederic Skinner (lahir tahun 1904), seorang penganut behaviorisme yang dianggap kontroversial. Karya tulisnya yang terbaru berjudul *About Behaviorism* diterbitkan tahun 1974. Tema pokok yang mewarnai karya-karyanya adalah bahwa tingkah laku itu terbentuk oleh konsekuensi-konsekuensi yang ditimbulkan oleh tingkah laku itu sendiri (Bruno, 1987).

*Operant* adalah sejumlah perilaku atau respons yang membawa efek yang sama terhadap lingkungan yang dekat (Reber, 1988). Ti-



dak seperti dalam *respondent conditioning* (yang responsnya didatangkan oleh stimulus tertentu), respons dalam *operant conditioning* terjadi tanpa didahului oleh stimulus, melainkan oleh efek yang ditimbulkan oleh *reinforcer*. *Reinforcer* itu sendiri sesungguhnya adalah stimulus yang meningkatkan kemungkinan timbulnya sejumlah respons tertentu, namun tidak sengaja diadakan sebagai pasangan stimulus lainnya seperti dalam *classical respondent conditioning*.

Dalam salah satu eksperimennya, Skinner menggunakan seekor tikus yang ditempatkan dalam sebuah peti yang kemudian terkenal dengan nama *skinner box*, peti sangkar ini terdiri atas dua macam komponen pokok, yakni: *manipulandum* dan alat pemberi *reinforcement* yang antara lain berupa wadah makanan. *Manipulandum* adalah komponen yang dapat dimanipulasi dan gerakannya berhubungan dengan *reinforcement*. Komponen ini terdiri atas tombol, batang, jeruji, dan pengungkit (Reber, 1988).

Dalam eksperimen tadi mula-mula tikus itu mengeksplorasi peti sangkar dengan cara lari ke sana kemari, mencium benda-benda yang ada di sekitarnya, mencakar dinding, dan sebagainya. Aksi-aksi seperti ini disebut "*emitted behavior*" (tingkah laku yang terpancar), yakni tingkah laku yang terpancar dari organism tanpa memedulikan stimulus tertentu. Kemudian pada gilirannya, secara kebetulan salah satu *emitted behavior* tersebut (cakaran kaki depan atau sentuhan moncong) dapat menekan pengungkit ini mengakibatkan munculnya butir-butir makanan ke dalam wadahnya.

Butir-butir makanan yang muncul itu merupakan *reinforce* bagi penekanan pengungkit. Penekanan pengungkit inilah disebut tingkah laku *operant* yang akan terus meningkat apabila diiringi dengan *reinforcement*, yakni penguatan berupa butir-butir makanan yang muncul pada wadah makanan. Jelas sekali bahwa eksperimen Skinner di atas mirip sekali dengan *trial and error learning* yang ditemukan oleh Thorndike, dalam hal ini, fenomena tingkah laku belajar menurut Thorndike selalu melibatkan *satisfaction*/kepuasan, sedangkan menurut Skinner fenomena tersebut melibatkan *reinforcement*/penguatan. Dengan demikian, baik belajar dalam teori S-R Bond maupun dalam teori *operant conditioning* langsung atau tidak, keduanya mengakui arti penting *law of effect*. Selanjutnya, proses belajar dalam teori *operant conditioning* juga tunduk kepada dua hukum *operant* yang berbeda, yakni: *law of operant conditioning* dan *law of operant*



*extinction*. Menurut *law of operant conditioning*, jika timbulnya tingkah laku *operant* diiringi dengan stimulus penguat, maka kekuatan tingkah laku tersebut akan meningkat. Sebaliknya, menurut *law of operant extinction*, jika timbulnya tingkah laku *operant* yang telah diperkuat melalui proses *conditioning* itu tidak diiringi dengan stimulus penguat, maka kekuatan tingkah laku tersebut akan menurun atau bahkan musnah (Hintzman, 1987). Hukum-hukum ini pada dasarnya sama saja dengan hukum-hukum yang melekat dalam proses belajar menurut teori pembiasaan yang klasik.

Teori-teori belajar hasil eksperimen Thorndike, Skinner, dan Pavlov di atas secara prinsipil bersifat behavioristik dalam arti lebih menekankan timbulnya perilaku jasmaniah yang nyata dan dapat diukur. Teori-teori itu juga bersifat otomatis-mekanis dalam menghubungkan stimulus dan respons, sehingga terkesan seperti kerja mesin atau robot. Jika kita renungkan dan bandingkan dengan teori juga temuan riset psikologi kognitif, karakteristik belajar yang terdapat dalam teori-teori behavioristik yang telanjur diyakini sebagian besar ahli pendidikan kita itu, sesungguhnya mengandung banyak kelemahan.

Di antara kelemahan-kelemahan teori-teori tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Proses belajar itu dapat diamati secara langsung, padahal belajar adalah proses kegiatan mental yang tidak dapat disaksikan dari luar kecuali sebagian gejalanya.
- b. Proses belajar itu bersifat otomatis-mekanis, sehingga terkesan seperti gerakan mesin dan robot, padahal setiap anak memiliki *self-direction* (kemampuan mengarahkan diri) dan *self control* (pengendalian diri) yang bersifat kognitif, dan karenanya ia bisa menolak merespons jika ia tidak menghendaki, misalnya karena lelah atau berlawanan dengan kata hati.
- c. Proses belajar manusia yang dianalogikan dengan perilaku hewan itu sangat sulit diterima, mengingat mencoloknya perbedaan karakter fisik dan psikis antara manusia dan hewan.

#### **4. Teori Pendekatan Kognitif**

Teori psikologi kognitif adalah bagian terpenting dari ilmu kognitif yang telah berkontribusi sangat berarti dalam perkembangan psikologi pendidikan. Ilmu kognitif merupakan himpunan disiplin



yang terdiri dari: psikologi kognitif, ilmu-ilmu komputer, linguistik, inteligensi buatan, matematika, epistemologi, dan *neuropsychology*. (psikologi saraf). Pendekatan psikologi kognitif lebih menekankan arti penting proses internal, mental manusia. Dalam pandangan para ahli kognitif, tingkah laku manusia yang tampak tidak dapat diukur dan diterangkan tanpa melibatkan proses mental, seperti: motivasi, kesengajaan, keyakinan, dan sebagainya.

Meskipun pendekatan kognitif sering dipertentangkan dengan pendekatan behavioristik, tidak berarti psikologi kognitif anti terhadap aliran behaviorisme. Hanya, menurut para ahli psikologi kognitif, aliran behaviorisme itu tidak lengkap sebagai sebuah teori psikologi, sebab tidak memperhatikan proses kejiwaan yang berdimensi ranah cipta seperti berpikir, mempertimbangkan pilihan, dan mengambil keputusan. Selain ini, aliran behaviorisme juga tidak mau tahu urusan ranah rasa.

Dalam perspektif psikologi kognitif, belajar pada dasarnya adalah peristiwa mental, bukan peristiwa behavioral (yang bersifat jasmaniah) tampak lebih nyata dalam hampir setiap peristiwa belajar anak. Secara lahiriah, anak yang sedang belajar membaca dan menulis, misalnya tentu menggunakan perangkat jasmaniah (dalam hal ini mulut dan tangan) untuk mengucapkan kata dan menggoreskan pena. Akan tetapi, perilaku mengucapkan kata dan menggoreskan pena yang dilakukan anak tersebut bukan semata-mata respons atas stimulus yang ada, melainkan yang lebih penting karena dorongan mental yang diatur oleh otaknya. Sehubungan dengan itu Piaget menyimpulkan: *...Children have a built-in desire to learn* (Barlow, 1985) bahwa anak-anak memiliki kebutuhan yang melekat dalam dirinya sendiri untuk belajar.

Sementara itu, teori filsafat pragmatism yang dipelopori oleh William James (1842-1910) dan teori-teori belajar yang bersumber dari eksperimen Pavlov, Thorndike, dan Skinner, telah diambil sebagai landasan psikologi aliran behaviorisme di bawah kepemimpinan John Broadus Watson (1878-1958). Aliran behaviorisme yang terkenal radikal dan menantang itu kini sedang mengalami keruntuhannya. Karena kini semakin banyak pakar psikologi kelas duni yang merasa tidak puas terhadap teori-teori behavioristik, apalagi setelah dibandingkan dengan hasil-hasil riset para pakar psikologi (Reber, 1988).





Di antara keyakinan prinsipiell yang terdapat dalam teori behavioristik adalah setiap anak manusia lahir tanpa warisan kecerdasan, warisan bakat, warisan perasaan, dan warisan-abstrak lainnya. Semua kecakapan, kecerdasan, dan bahkan perasaan baru timbul setelah manusia melakukan kontak dengan alam sekitar terutama pendidikan. Artinya, seorang individu manusia bisa pintar, terampil, dan berperasaan hanya bergantung pada bagaimana individu itu dididik.

Keyakinan prinsipiell lainnya yang dianut oleh para behavioris adalah peranan “*reflex*”, yakni reaksi jasmaniah yang dianggap tidak memerlukan kesadaran mental. Apa pun yang dilakukan manusia, termasuk kegiatan belajar adalah kegiatan refleks belaka, yaitu reaksi manusia atas rangsangan-rangsangan yang ada. Refleks-refleks ini jika dilatih akan menjadi keterampilan-keterampilan dan kebiasaan-kebiasaan yang dikuasai manusia. Jadi, peristiwa belajar seorang anak menurut behaviorisme adalah peristiwa melatih refleks-refleks sedemikian rupa sehingga menjadi kebiasaan yang dikuasai anak tersebut.

Dalam perspektif psikologi kognitif, peristiwa belajar yang digambarkan seperti tadi adalah terlalu sederhana dan tidak masuk akal dan sulit dipertanggungjawabkan secara psikologis. Sebagai bukti dan bahan perbandingan, berikut ini penyusun kemukakan dua contoh kritik terhadap kepercayaan behavioristik tadi. *Pertama*, memang tidak dapat dimungkiri bahwa kebiasaan pada umumnya berpengaruh terhadap kegiatan belajar anak. Seorang anak lazimnya menyalin pelajaran, juga dengan kebiasaan. Gerakan tangan dan goresan pena yang dilakukan anak tersebut demikian lancarnya karena sudah terbiasa menulis sejak tahun pertama masuk sekolah. Perlu diingat bahwa sebelum anak tadi menyalin pelajaran dengan cara yang biasa ia lakukan, tentu terlebih dahulu ia membuat keputusan apakah ia akan menyalin pelajaran sekarang, nanti, atau sama sekali tidak. Jadi, kebiasaan dapat berfungsi sebagai pelaksanaan aktivitas menyalin pelajaran dari awal hingga akhir, sedangkan “keputusan” berfungsi untuk menetapkan dimulainya aktivitas menyalin pelajaran oleh anak tadi dengan kebiasaan yang ia kuasai. Keputusan tersebut tentu bukan peristiwa behavioral melainkan peristiwa mental anak itu sendiri.

*Kedua*, kebiasaan belajar seorang anak dapat ditiadakan oleh



kemauan anak itu sendiri. Saat anak sedang menulis, namun tiba-tiba televisi dihidupkan, maka dengan sendirinya anak akan menghentikan kegiatan menulisnya, dengan kegiatan mental kemauan sendiri anak akan teralihkan dengan kemauan sendiri, meskipun secara lahiriah yang menerima akibat kemauan tersebut adalah perilaku behavioral.

Dari uraian di atas, semakin jelaslah bahwa perilaku belajar itu, dalam hampir semua bentuk dan manifestasinya, bukan sekadar peristiwa S-R Bond (ikatan antara stimulus dan respons) melainkan lebih banyak melibatkan proses kognitif. Hanya dalam peristiwa belajar tertentu yang sangat terbatas ruang lingkungannya (umpamanya belajar meniru sopan santun di meja makan dan bertegur sapa), peranan ranah cipta siswa tidak menonjol.

Perkembangan pembelajaran berbasis kognitif ini menurut Santrock (2008) terdapat empat pendekatan, yaitu; *pertama*, kognitif sosial yang menekankan bagaimana faktor perilaku, lingkungan, dan orang (kognitif) saling berinteraksi memengaruhi proses pembelajaran. *Kedua*, pemrosesan informasi menitikberatkan pada bagaimana anak memproses informasi melalui perhatian, ingatan, pemikiran, dan proses kognitif lainnya, *ketiga*, konstruktivis kognitif menekankan konstruktif kognitif terhadap pengetahuan dan pemahaman, *keempat*, konstruktivis sosial, fokus pada kolaborasi dengan orang lain untuk menghasilkan pengetahuan dan pemahaman.

### a. Teori Kognitif Piaget

Perkembangan kognitif lebih sekadar penambahan fakta-fakta dan ide-ide baru ke simpanan informasi yang sudah ada. Menurut Piaget, sejak lahir sampai mencapai kematangan, proses berpikir berubah secara radikal, meskipun lamban. Karena kita secara konstan berusaha memahami tentang dunia. Piaget mengidentifikasi empat faktor, kematangan biologis, aktivitas, pengalaman sosial, dan ekuilibrisasi. Semuanya berinteraksi untuk memengaruhi berbagai perubahan dalam berpikir (Piaget, 1970).

Salah satu pengaruh terpenting terhadap bagaimana kita memahami dunia adalah maturasi (kematangan), terbentangnya berbagai perubahan biologis yang program secara genetik. Orangtua dan guru hanya memiliki dampak kecil pada aspek perkembangan kognitif ini, kecuali memastikan bahwa anak-anaknya mendapat-



kan gizi dan perawatan yang mereka butuhkan agar tumbuh sehat. Aktivitas adalah pengaruh lainnya. Bersama-sama kematangan, tiba pula peningkatan kemampuan untuk menangani lingkungan dan belajar darinya. Bila koordinasi seorang anak kecil berkembang wajar misalnya, anak itu dapat menemukan prinsip-prinsip keseimbangan dengan bereksperimen dengan papan jungkat-jungkit. Jadi, saat kita menangani lingkungan, saat kita mengeksplorasi, menguji, mengobservasi, dan akhirnya mengorganisasi informasi. Pada saat yang sama kita mungkin akan mengubah proses berpikir kita.

Selama berkembang, kita juga berinteraksi dengan orang-orang sekitar kita. Menurut Piaget, perkembangan kognitif kita dipengaruhi oleh transmisi sosial, atau belajar dari orang lain. Tanpa transmisi sosial, kita akan perlu menemukan kembali semua pengetahuan yang sudah ditawarkan oleh budaya kita. Seberapa banyak yang dapat dipelajari orang dari transmisi sosial bervariasi menurut tahap perkembangan kognitifnya.

Kematangan, aktivitas dan transmisi sosial semuanya bekerja bersama-sama untuk memengaruhi perkembangan kognitif. Piaget menyimpulkan bahwa setiap spesies mewarisi dua kecenderungan dasar, atau "*invariant functions*" (fungsi-fungsi yang tidak bervariasi (sama)). Kecenderungan yang pertama adalah ke arah organisasi dalam arti pengombinasian, penataan, pengombinasian ulang, dan penataan ulang berbagai perilaku dan pikiran menjadi sistem-sistem yang koheren. Kecenderungan yang kedua adalah ke arah adaptasi, atau menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

### 1) *Organisasi*

Organisasi, dalam arti setiap orang lahir dengan kecenderungan untuk mengorganisasikan proses-proses berpikirnya menjadi struktur-struktur psikologis. Struktur-struktur psikologis adalah sistem untuk memahami dan berinteraksi dengan dunia. Struktur-struktur yang sederhana terus-menerus dikombinasikan dan dikoordinasikan satu sama lain agar menjadi struktur yang lebih canggih dan oleh sebab itu juga lebih efektif. Bayi yang masih muda, misalnya, tidak dapat melihat sebuah objek atau memegangnya ketika objek itu bersentuhan dengan tangannya. Mereka tidak mampu mengoordinasikan melihat dan memegangnya ketika objek itu bersentuhan dengan tangannya. Mereka tidak mampu mengoordinasikan melihat



dan memegang pada waktu yang sama. Akan tetapi, selama berkembang, bayi mengoordinasikan kedua struktur perilaku yang terpisah ini menjadi sebuah struktur terkoordinasi yang tingkatnya lebih tinggi, yakni melihat, meraih, dan memegang objek itu. Mereka tentunya masih menggunakan masing-masing struktur secara terpisah.

Piaget memberi nama khusus pada struktur-struktur ini; skema. Dalam teorinya, skema adalah balok bangunan utama berpikir. Skema adalah sistem tindakan atau pikiran yang terorganisasi, yang memungkinkan kita untuk merepresentasikan secara mental atau “memikirkan tentang” berbagai objek dan kejadian di dunia. Skema bisa sangat kecil dan spesifik, misalnya skema mengisap melalui sedotan atau skema mengenali setangkai mawar. Lebih besar dan lebih umum, misalnya skema minum atau skema mengkategorisasikan tanaman. Ketika proses-proses berpikir menjadi lebih terorganisasi dan skema-skema baru berkembang, perilaku juga menjadi lebih canggih dan lebih cocok dengan lingkungan.

## **2) Adaptasi**

Kecenderungan untuk mengorganisasikan struktur-struktur psikologisnya, orang juga mewarisi kecenderungan untuk beradaptasi dengan lingkungannya. Dua proses dasar terlibat dalam adaptasi, yaitu: asimilasi dan akomodasi. Asimilasi terjadi ketika seseorang harus mengubah skema-skema yang sudah ada untuk memahami berbagai kejadian di dunianya. Asimilasi melibatkan usaha untuk memahami sesuatu yang baru dengan mencocokkannya. Sebagai contoh, ketika anak-anak melihat setiap orang dengan sebutan mama atau papa. Mereka mencoba mencocokkan pengalaman baru itu dengan skema yang sudah ada untuk mengidentifikasi ibunya.

Akomodasi terjadi ketika seseorang harus mengubah skema-skema yang sudah ada untuk merespons situasi baru. Bila datanya tidak dapat dicocokkan dengan skema-skema yang sudah ada, maka struktur-struktur yang lebih cocok harus dikembangkan. Kita menyesuaikan pikiran-pikiran kita agar cocok dengan pikiran kita. Anak-anak mendemonstrasikan akomodasi ketika mereka menambahkan skema untuk mengenali ayah ke dalam sistem-sistem lain untuk mengidentifikasi ayahnya.

Orang beradaptasi dengan lingkungannya yang semakin kompleks dengan menggunakan skema-skema yang sudah ada bilamana



skema-skema itu bekerja (asimilasi) dan dengan memodifikasi dan menambahkan ke dalam skema-skema mereka bila sesuatu yang baru dibutuhkan (akomodasi). Faktanya, kedua proses ini dibutuhkan hampir setiap saat. Bahkan menggunakan pola yang sudah valid (*established*) seperti mengisap melalui sedotan membutuhkan akomodasi tertentu bila sedotannya memiliki ukuran atau panjang berbeda dengan tipe berbeda. Bila Anda pernah mencoba minum jus dari kemasan kotak, Anda tahu bahwa Anda harus menambahkan sebuah keterampilan baru pada skema mengisap anda, jangan menekan kotaknya kalau Anda tidak ingin membuat muncrat ke luar melalui sedotan dan membasahi baju anda, kapanpun pengalaman baru diasimilasikan ke dalam skema yang sudah ada, skema itu diperbesar dan diubah, sedikit, sehingga asimilasi melibatkan akomodasi tertentu.

### 3) *Ekuilibrasi*

Menurut Piaget, mengorganisasikan, mengasimilasikan, dan mengakomodasikan dapat dipandang sebagai semacam tindakan penyeimbang yang kompleks. Dalam teorinya, perubahan-perubahan aktual dalam berpikir terjadi melalui proses *equilibration* (ekuilibراسi/penyeimbang) tindakan untuk mencari keseimbangan. Piaget berasumsi bahwa orang terus-menerus menguji kekuatan proses berpikir mereka untuk mencapai keseimbangan itu. Secara singkat, proses ekuilibراسi bekerja seperti; bila kita menawarkan suatu skema tertentu pada sebuah kejadian atau situasi dan skema itu bekerja, maka ekuilibrium terjadi. Bila skema itu tidak membuahkan hasil yang memuaskan, maka disequilibrium (*disekuilibrium/*ketidak seimbang) terjadi, dan kita menjadi tidak nyaman. Hal ini memotivasi kita untuk terus mencari solusi melalui asimilasi dan akomodasi, sehingga pikiran berubah dan bergerak maju. Tentu saja tingkat disequilibrium itu harus tepat atau optimal, bila terlalu kecil maka kita tidak tertarik untuk berubah, bila terlalu besar maka kita mungkin terlalu cemas untuk berubah.

Piaget melakukan hipotesis pertumbuhan anak-anak. Piaget percaya bahwa semua orang melewati empat tahap yang sama (sensori motor, pra-operasional, operasional konkret, dan operasional formal) dengan urutan yang tepat sama.



## b. Teori Kognitif Sosial Bandura

Teori kognitif sosial (*social cognitive theory*) menyatakan bahwa faktor sosial dan kognitif, dan juga faktor perilaku, memainkan peran penting dalam pembelajaran. Faktor kognitif mungkin berupa ekspektasi anak untuk meraih keberhasilan; faktor sosial mungkin mencakup pengamatan anak terhadap perilaku orangtuanya.

Albert Bandura dalam Santrock (2008) adalah salah satu arsitek utama teori kognitif sosial. Dia mengatakan bahwa ketika anak belajar, mereka dapat merepresentasikan dan mentransformasikan pengalaman mereka secara kognitif. Ingat dalam pengkondisian *operant*, hubungan terjadi hanya antara pengalaman lingkungan dengan perilaku. Bandura mengembangkan model determinasi resiprokal yang terdiri dari tiga faktor utama: perilaku, person/kognitif, dan lingkungan. Faktor-faktor tersebut dapat memengaruhi pembelajaran; faktor lingkungan memengaruhi perilaku, perilaku memengaruhi lingkungan, faktor person (orang/kognitif) memengaruhi perilaku, dan seterusnya. Bandura menggunakan istilah *person*, namun Santrock memodifikasinya menjadi *person cognitive* karena banyak faktor orang yang mendeskripsikan adalah faktor kognitif. Faktor person Bandura yang tidak punya kecenderungan kognitif terutama adalah pembawaan personalitas dan temperamen. Individu mempunyai variasi sendiri-sendiri “variasi individual”, faktor-faktor tersebut mungkin mencakup sikap introver atau ekstrover, aktif atau inaktif (pasif), tenang dan cemas, ramah atau bermusuhan. Faktor kognitif mencakup ekspektasi, keyakinan, strategi, pemikiran, dan kecerdasan.

Dalam model pembelajaran Bandura, faktor *person* (kognitif) memainkan peran penting. Faktor *person* (kognitif) yang ditekankan Bandura pada *self efficacy*, yakni keyakinan bahwa seseorang bisa menguasai situasi dan menghasilkan hasil positif. Bandura mengatakan bahwa *self efficacy* berpengaruh besar terhadap perilaku. Misalnya, seorang murid yang *self efficacy*-nya rendah mungkin tidak mau berusaha belajar untuk mengerjakan ujian karena dia tidak percaya bahwa belajar akan bisa membantunya mengerjakan soal.

## 5. Teori Pemrosesan Informasi

Pemrosesan informasi menyatakan bahwa murid mengolah informasi, memonitornya, dan menyusun strategi berkenaan dengan



informasi tersebut. Ini dari pendekatan ini adalah proses memori dan proses berpikir (*thinking*). Menurut pendekatan pemrosesan informasi, anak secara bertahap mengembangkan kapasitas untuk memproses informasi, dan karenanya secara bertahap pula mereka bisa mendapatkan pengetahuan dan keahlian yang kompleks (Jensen, 2008).

Beberapa pendekatan pemrosesan informasi memiliki keendungan yang lebih konstruktivis ketimbang pendekatan lainnya. Mereka yang mempunyai kecenderungan konstruktivis memandang guru sebagai pembimbing kognitif untuk tugas akademik dan anak sebagai pelajar yang berusaha memahami tugas-tugas tersebut (Santrock, 2007). Seperti teori perkembangan kognitif Piaget yang menggemakan konstruktivis kognitif. Pemrosesan informasi-informasi yang lebih menitikberatkan pada murid pasif yang hanya mengingat informasi yang diberikan lingkungan adalah bukan termasuk pendekatan konstruktivis.

Robert Siegler (1998) mendeskripsikan tiga karakteristik utama dari pendekatan pemrosesan informasi: proses berpikir, mekanisme pengubah, dan modifikasi diri. Pemikiran, menurut pendapat Siegler, berpikir (*thinking*) adalah pemrosesan informasi. Dalam hal ini Siegler memberikan perspektif luas tentang apa itu berpikir. Siegler mengatakan bahwa ketika anak merasakan (*perceive*), melakukan penyandian (*encoding*), merepresentasikan, dan menyimpan informasi dari dunia sekelilingnya, mereka sedang melakukan proses berpikir, Siegler percaya bahwa pikiran adalah sesuatu yang sangat fleksibel, yang menyebabkan individu bisa beradaptasi dan menyesuaikan diri dengan perubahan dalam lingkungan, tugas, dan tujuan. Tetapi, ada batas kemampuan berpikir manusia ini. Individu hanya dapat memperhatikan sejumlah informasi yang terbatas pada satu waktu, dan kecepatan kita memproses informasi juga terbatas.

Mekanisme pengubah, bahwa dalam pemrosesan informasi fokus utamanya adalah pada peran mekanisme pengubah dalam perkembangan. Dia percaya bahwa ada empat mekanisme yang bekerja sama menciptakan perubahan dalam keterampilan kognitif anak. *Encoding* (penyandian), otomatisasi, konstruksi strategi, dan generalisasi. *Encoding* adalah proses memasukan informasi ke dalam memori. Siegler mengatakan bahwa aspek utama dari pemecahan masalah adalah menyandikan informasi yang relevan dan



mengabaikan informasi yang tidak relevan. Karena biasanya dibutuhkan waktu dan usaha untuk menyusun strategi baru, anak harus melatihnya untuk melaksanakan penyandian secara otomatis dan memaksimalkan efektivitasnya. Istilah otomatisitas (*automaticity*) adalah kemampuan untuk memproses informasi dengan sedikit atau tanpa usaha. Seiring dengan bertambahnya usia dan pengalaman, pemrosesan informasi menjadi makin otomatis, dan anak bisa mendeteksi hubungan-hubungan baru antara ide dan kejadian. (Santrock, 2008). Mekanisme ketiga adalah konstruksi strategi yaitu penemuan prosedur baru untuk memproses informasi. Siegeler mengatakan bahwa anak perlu menyandikan informasi kunci untuk suatu problem dan mengoordinasikan informasi tersebut dengan pengetahuan sebelumnya yang relevan untuk memecahkan masalah. Agar mendapat manfaat penuh dari strategi baru itu, diperlukan generalisasi. Anak perlu melakukan generalisasi, atau mengaplikasikan, strategi pada problem lain. Modifikasi diri, pendekatan pemrosesan informasi kontemporer menyatakan bahwa, seperti dalam teori perkembangan kognitif Piaget, anak memainkan peran aktif dalam perkembangan mereka. Mereka menggunakan pengetahuan dan strategi yang telah mereka pelajari untuk menyesuaikan respons pada situasi pembelajaran yang baru. Dengan cara ini, anak membangun respons baru dan lebih canggih berdasarkan pengetahuan dan strategi sebelumnya. Arti penting modifikasi diri dalam pemrosesan informasi dicontohkan dalam metakognisi, yang berarti kognisi tentang kognisi, atau “mengetahui tentang mengetahui.”

Secara garis besar faktor yang memengaruhi belajar adalah berikut ini.

1. *Perhatian*. Jika anak diperhatikan dan dipantau terus maka ia akan aktif belajar. Selanjutnya setiap hasilnya ditunjukkan/dilaporkan kepada gurunya. Oleh karena itu, guru harus memperhatikan anak, jangan membaca koran, menulis surat atau membuat undangan arisan ketika anak sedang belajar. Hal ini akan lebih memotivasi belajar anak.
2. *Penghargaan merupakan motif manusia*. Anak memerlukan penghargaan. Oleh karena itu, anak perlu dihargai, misalnya berupa ucapan, hadiah, pujian, dengan cara hasil belajarnya ditempel di kelas/papan pengumuman, dapat merupakan salah satu bentuk penghargaan.





3. *Kreatif*. Anak yang kreatif biasanya aktif belajar. Ia selalu bersemangat dan senang bereksperimen/mencoba-coba. Apabila guru menghadapi anak dengan kriteria, seperti ini harus sabar, sebab kadang-kadang si anak ingin menang sendiri, minta perhatian dan suka mengganggu.
4. *Peralatan yang lengkap*. Jika peralatan belajar lengkap. Ada kecenderungan anak belajar dengan tekun karena merasa senang. Terlebih lagi bila di rumah juga tersedia peralatan tersebut.
5. *Pemecahan masalah*. Berilah kesempatan yang cukup bagi anak untuk berlatih memecahkan masalah sehingga ia akan aktif dan tidak hanya mencatat serta mendengar guru.
6. *Menemukan sesuatu*. Anak yang mampu menemukan sesuatu selama belajar, biasanya dilakukan oleh anak yang aktif belajar.
7. Anak yang bekerja dalam kelompok melatih diri untuk melakukan demokrasi, adanya pembagian tugas/kerja dalam melakukan kegiatan.

### C. PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI

Konsep pembelajaran merupakan usaha mengelola lingkungan dengan sengaja agar seseorang membentuk diri secara positif tertentu dalam kondisi tertentu (Miarso, 2004). Sementara konsep belajar secara umum erat hubungannya dengan perubahan perilaku melalui serangkaian pengalaman. Snelbecker (1974) menuangkan berbagai konsep belajar (*learning*) para pakar pendidikan, antara lain (Glenn, 1974)

*"learning is the process by which an activity originates or is changed through reacting to an encountered situation, provided that the characteristic of the change in activity cannot be explained on the basis of native response tendencies, maturation, or temporary states of the organism (e.g., fatigue, drugs, etc) (Hilgard & Bower, 1966, p.2). Learning is relatively permanent change in a behavioral tendency that occurs as a result of reinforced practice" (Kimble & Garnezy, 1963, p.163) "learning, in contrast with maturation, is a change in a living individual which is not heralded by his genetic inheritance. It may be a change in insights, behavior, perception, or motivation, or a combination of these (Bigge, 1964, p.1).*

Pembelajaran menurut Bruner sekurang-kurangnya memiliki empat prinsip, yaitu (1) dapat memotivasi pemelajar, (2) materi



pembelajaran terorganisasi dan terstruktur, (3) memiliki tahapan-tahapan instruksional, (4) dan dapat memodifikasi perilaku pemelajar. Sementara Rogers berprinsip bahwa pembelajaran terbagi atas dua bagian besar, yaitu pembelajaran yang kurang bermakna dan pembelajaran yang berkualitas. Pembelajaran yang kurang bermakna hanya terfokus pada tujuan tanpa melibatkan siswa dan tujuan yang hendak dicapai dipilih dan ditentukan oleh guru. Sementara pembelajaran yang berkualitas berfokus pada siswa, dapat mengaitkan berbagai aspek antara personal, *self initiated*, dan pengalaman masing-masing siswa. Reigeluth dan Merrill dalam Miarso (2004) berpendapat bahwa pembelajaran sebaiknya berdasarkan pada teori pembelajaran yang bersifat preskriptif, yaitu suatu teori yang memberikan resep untuk dapat mengatasi masalah belajar dengan memperhatikan tiga variabel yaitu (1) variabel kondisi, (2) variabel metode, (3) variabel hasil. Kerangka teori instruksional itu digambarkan sebagai bagan berikut:

**Tabel 4. Kerangka Teori Instruksional**

Kondisi Pembelajaran	Karakter Pembelajaran		Ciri-ciri Siswa
	Tujuan	Hambatan	
	↓	↓	↓
Metode Pembelajaran	Strategi penyampaian	Strategi penyampaian	Pengelolaan Kegiatan
	↓	↓ ↓	↓
Hasil Pembelajaran	Efektivitas, efisiensi, dan daya tarik pembelajaran		

Menurut Romiszowski, teknologi instruksional sesuai dengan prinsip-prinsip dasar pembelajaran seperti yang digagas Bruner (Romiszowski, 1981). Mengapa manusia belajar?, pertanyaan ini berkaitan dengan milenium ketiga yang telah berada di depan pintu. Era ini ditandai oleh berbagai perubahan cepat yang terjadi dan sering tidak diantisipasi sebelumnya menghadang kita dalam menatap masa depan (Semiawan, 2007).

Belajar bagi manusia menjadi suatu kewajiban yang melekat



padanya sepanjang hayat, bagaimana seharusnya seseorang terus-menerus meningkatkan kemampuan hidupnya dan hal itu sudah dituliskan oleh Bronovski dalam bukunya tentang sejarah pendakian manusia (*the ascent of man*) bahwa manusia akan menemukan (*discovery*) dalam hidupnya setiap hal yang terkait dengan dirinya, lingkungan alam sekitar dan juga Tuhannya sekalipun. Dan semua itu dilalui oleh manusia dengan tahapan-tahapan yang panjang sepanjang hayatnya. Sejak manusia lahir sampai manusia masuk ke dalam liang lahat. Proses penemuan itu akan menjadikan manusia semakin mengetahui apa yang seharusnya diketahui dan jadilah suatu ilmu pengetahuan yang bisa dipertanggungjawabkan karena sudah terjamin keilmiahannya.

Manusia memiliki keistimewaan dibandingkan dengan binatang, yaitu manusia memiliki *foresight* yaitu kemampuan untuk menerawang dan mengantisipasi kehidupan masa depan yang jauh terletak dari kondisi dan situasi hari ini, yaitu potensi kreatif yang sejak lahir dimilikinya. Dan *foresight* ini adalah *a gift of nature and gift of God*. Dengan demikian manusia tidak akan pernah berhenti untuk belajar.

Sementara itu belajar adalah suatu kebutuhan hidup yang "*self generating*," yang mengupayakan dirinya sendiri, karena sejak lahir manusia memiliki dorongan melangsungkan hidup bersumber dari dirinya, ibarat ada *self-starter* dalam dirinya, melainkan juga karena sebagai makhluk sosial ia harus juga mempertahankan hidupnya. Demikian dua dorongan esensial dalam diri manusia, yaitu dorongan untuk tumbuh dan kembang serta dorongan mempertahankan diri menjelaskan kemengapaan manusia itu belajar. Jadi manusia belajar terus-menerus untuk mampu mencapai kemandirian dan sekaligus mampu beradaptasi terhadap berbagai perubahan lingkungan.

Selama hidupnya manusia tidak berhenti belajar sepanjang hayat dikandung badan dan dengan belajar, maka manusia akan melanggengkan kecerdasan intelektualnya (*an aging intellectual*) kecerdasannya tidak terbatas walaupun usia manusia semakin lama semakin tua. Dan pembelajaran yang harus didapatkan oleh manusia itu harus merupakan *enjoyable and fun*, yaitu pembelajaran yang menyenangkan. Dengan pembelajaran yang dilakukan dengan menyenangkan, maka akan menjadikan masyarakat Indonesia *learning society*.



Sejak awal kehidupannya manusia terlibat dengan belajar yang tak terhitung jumlahnya, mulai dari hal-hal yang sederhana sampai kepada belajar menguasai hal-hal yang kompleks dan canggih. Cakupan jenis belajar meliputi hal-hal yang bersifat pengetahuan, keterampilan, maupun belajar menyikapi nilai-nilai yang diperoleh seseorang melalui pergaulan, begitupun manusia belajar dari alam dan gejalanya yang terjadi, seperti bagaimana munculnya ilmu pengetahuan alam (*Science*) di mana manusia mempelajari sesuatu yang terjadi di alam untuk dijadikan suatu pembelajaran dan begitupun yang terjadi dengan bencana-bencana yang pada akhirnya manusia berusaha dengan segala kemampuannya untuk menyikapi bencana tersebut dalam kehidupannya sehingga akan mengurangi dampak negatif dari bencana tersebut, dan di situlah letaknya manusia belajar dari alam khususnya bencana. Dan dari bencana alam banyak sekali memunculkan ilmu pengetahuan yang terus-menerus berkembang sesuai dengan kebutuhan manusia itu sendiri dalam belajar sebagai cara memenuhi kebutuhan keingintahuannya terhadap sesuatu.

Belajar merupakan suatu aktivitas yang menimbulkan perubahan yang relatif permanen sebagai akibat dari upaya-upaya yang dilakukannya. Perubahan-perubahan tersebut tidak disebabkan aktor kelelahan (*fatigue*), kematangan, ataupun karena mengonsumsi obat tertentu. Di dalam kenyataan perubahan dalam bentuk respons-respons sebagai hasil belajar ada yang mudah terlihat, tetapi ada pula yang sifatnya potensial, artinya tidak segera terlihat. Respons tersebut biasanya juga merupakan hasil kegiatan-kegiatan yang diperkuat (*reinforced*), terjadi misalnya melalui sistem ganjaran (*reward Systems*). Perubahan-perubahan pada perilaku itu juga merupakan hasil pengulangan-pengulangan yang berdampak memperbaiki kualitas perilakunya. Belajar juga karena meniru dari lingkungan, misalkan seseorang yang makan menggunakan sendok dan garpu, maka yang sangat efektif adalah melalui peniruan perilaku orang-orang yang sedang makan menggunakan sendok dan garpu. Meniru adalah sangat efektif di dalam proses belajar.

## 1. Teori belajar

Berbagai teori tentang belajar terkait dengan penekanan terhadap pengaruh lingkungan dan pengaruh potensi yang dibawa sejak



lahir. Potensi yang dibawa sejak lahir. Potensi itu biasanya merupakan kemungkinan kemampuan umum. Seseorang secara genetis telah lahir dengan suatu organ yang disebut kemampuan umum ( inteligensi) yang bersumber dari otaknya. Apabila struktur otak telah ditentukan secara biologis, berfungsinya otak tersebut sangat dipengaruhi oleh interaksi dengan lingkungannya (Semiawan, 2007).

Belajar menurut visi behaviorisme adalah perubahan perilaku yang terjadi melalui proses stimulus dan respons yang bersifat mekanis. Oleh karena itu lingkungan yang sistematis, teratur, dan terencana dapat memberikan pengaruh (stimulus) yang baik sehingga manusia bereaksi terhadap stimulus tersebut dan memberikan respons yang sesuai. Aliran behaviorisme adalah aliran yang percaya bahwa manusia terutama belajar karena pengaruh lingkungan.

Dua tokoh terkenal dalam behaviorisme yang memelopori teori ini dan mempunyai perbedaan dalam menjelaskan proses terjadinya belajar adalah Pavlov (Slavin, 1986) yang berbicara tentang stimulus yang dipersyaratkan (*conditioning reflex*) untuk memberikan respons yang diharapkan oleh lingkungan sesuai dengan tuntutan lingkungan (refleks yang dikondisikan) selanjutnya disebut *classical conditioning*, kedua adalah Skinner yang agak berbeda pendiriannya dengan Pavlov. Skinner beranggapan bahwa perilaku manusia yang dapat diamati secara langsung, adalah akibat konsekuensi dari perbuatan sebelumnya. Kalau konsekuensinya menyenangkan maka hal tersebut akan diulangnya lagi. Konsekuensi-konsekuensi tersebut adalah kekuatan pengulang (*reinforcement*) untuk berbuat sekali lagi. Teori ini dikenal dengan sebutan *operant conditioning*. Belajar adalah akibat (konsekuensi, kekuatan pengulang) dari suatu perbuatan yang menghadirkan perbuatan tersebut kembali. Apabila perbuatan tersebut menyenangkan. (Apabila seseorang lapar kemudian makan dan kenyang, maka selanjutnya jika lapar maka ia akan makan) (*positive reinforcement*). Sebaliknya, apabila akibatnya adalah tidak nikmat (contoh: jika terlalu kenyang), maka tidak akan terdorong untuk diperbuatnya lagi (*negative reinforcement*).

Teori belajar menurut konstruktivisme berbeda dengan behaviorisme yang merupakan salah satu pandangan psikologi kognitif. Bootzin mengatakan bahwa belajar adalah membangun (*to construct*) pengetahuan itu sendiri, setelah dipahami, dicernakan dan merupakan perbuatan dari dalam diri seseorang (*from within*). Dalam per-



buatan belajar seperti itu bukan apanya (isi) pembelajarannya yang penting, melainkan bagaimana menggunakan peralatan mental kita untuk menguasai apa yang kita pelajari. Pengetahuan itu diciptakan kembali dan dibangun dari dalam diri seseorang melalui pengalaman, pengamatan, pencernaan (*digest*) dan pemahamannya.

Menurut Klien dalam Semiawan (2007) *An experience process resulting in a relatively permanent change in behavior that cannot be explained by temporary states, maturation or innate tendency*. Klien yang behavioristik meskipun dipengaruhi oleh fenomenologi dan menunjuk pada *experiential learning*, perlu disebut dengan orientasi humanistik. Artinya memang belajar tidak terjadi hanya karena proses kematangan dari dalam saja (*innate tendencies*, yaitu merupakan faktor genetik), melainkan juga karena pengalaman yang perolehannya bersifat ekstensial.

Belajar merupakan hal yang sangat mendasar bagi manusia dan merupakan proses yang tidak henti-hentinya. Belajar merupakan proses yang berkesinambungan yang mengubah pebelajar dalam berbagai cara. Belajar berbeda dengan insting, karena menurut psikologi insting antara lain merupakan, perilaku yang tidak dipelajari dan merupakan ciri-ciri respons dari anggota spesies tertentu. Kecenderungan atau disposisi untuk merespons dengan cara tertentu yang merupakan ciri khas dari anggota spesies tertentu. Suatu rangkaian kegiatan yang kompleks dan terkoordinasi yang secara umum ditemukan pada spesies tertentu, yang muncul pada saat adanya kondisi rangsangan, kondisi dorongan (*drive*), dan kondisi perkembangan tertentu. Kecenderungan yang tidak dipelajari dan merupakan bawaan yang dihipotesiskan berfungsi sebagai kekuatan pendorong di balik perilaku manusia yang kompleks.

## 2. Model-model Pembelajaran Anak Usia Dini

Para ahli mencoba membuat kategori jenis-jenis belajar yang sering kita kenal sebagai taksonomi belajar. Salah satu yang terkenal adalah taksonomi yang disusun oleh Benyamin S. Bloom, jenis-jenis belajar yang disusun oleh Robert M. Gagne, Montessori, High scope dan yang paling mutakhir oleh Perserikatan Bangsa-Bangsa dalam hal ini UNESCO yang dikenal dengan empat pilar fondasi pembelajaran yang disusun oleh sebuah komisi yang diketuai oleh Jaques



Delors, dan juga dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003.

### a. Taksonomi Bloom

Taksonomi Bloom terdiri dari tiga kategori yaitu dikenal sebagai *domain* atau ranah kognitif (Slavin, 1986), afektif, dan ranah psikomotorik. Yang dimaksud dengan ranah-ranah ini oleh Bloom adalah perilaku-perilaku yang memang diniatkan untuk ditunjukkan oleh peserta didik atau pebelajar dalam cara-cara tertentu, misalnya, bagaimana mereka berpikir (ranah kognitif), bagaimana mereka bersikap dan merasakan sesuatu (ranah afektif) dan bagaimana berbuat (ranah psikomotorik). *Pertama*, pada ranah kognitif ini terdapat tingkatan yang mulai dari hanya bersifat pengetahuan tentang fakta-fakta sampai kepada proses intelektual yang tinggi yaitu mengevaluasi sejumlah fakta. Tingkatan tersebut adalah pengetahuan: didasarkan pada kegiatan-kegiatan untuk mengingat berbagai informasi yang pernah diketahui, tentang fakta, metode atau teknik maupun mengingat hal-hal yang bersifat aturan, prinsip-prinsip, atau generalisasi. Pemahaman: merupakan kemampuan untuk menangkap arti dari apa yang tersaji, kemampuan untuk menerjemahkan dari satu bentuk ke bentuk yang lain dalam kata-kata, angka, maupun interpretasi berbentuk penjelasan, ringkasan, prediksi, dan hubungan sebab akibat.

Aplikasi: kemampuan ini meliputi kemampuan untuk memanfaatkan bahan-bahan yang telah dipelajari dalam situasi yang baru. Kegiatan ini mengharuskan penerapan dan prinsip-prinsip, teori, rumusan ataupun aturan-aturan. Analisis dan sintesis: kemampuan analisis merupakan kemampuan mengurai bahan-bahan yang telah dipelajari menjadi komponen-komponen atau bagian-bagian sehingga struktur dari yang dipelajari itu menjadi lebih jelas. Kemampuan menganalisis ini akan memungkinkan seseorang memahami hubungan-hubungan dan dapat mengenali bagian-bagian dari suatu keseluruhan dengan lebih baik (jelas). Kemampuan melakukan sintesis menunjuk kepada bagaimana orang mengkombinasikan unsur-unsur yang terpisah-pisah sehingga menjadi bentuk kesatuan yang baru. Sebagai contoh, seseorang dapat dikatakan memiliki kemampuan mensintesis kalau ia dapat meramu sejumlah konsep menjadi suatu karangan yang bermakna dan komprehensif atau



ia dapat merekayasa suatu hasil teknologi dengan menggunakan bagian-bagian yang lebih kecil yang semula makna atau nilainya kurang dari sebelumnya.

Evaluasi: kemampuan ini mencakup kemampuan untuk memberi penilaian terhadap bahan-bahan ataupun fakta berdasarkan kriteria-kriteria tertentu. Objek yang dinilai bersifat objektif. Berbeda dengan penilaian dalam ranah afektif, penilaian pada ranah kognitif menghasilkan kesimpulan yang lebih objektif pula. Kata sifat yang digunakan sebagai hasil penilaian tersebut bukan baik atau tidak baik tapi misalnya efektif atau kurang efektif, efisien atau kurang efisien.

Jenis belajar ini menjadi bersifat hirarkis karena yang satu lebih tinggi dari yang lain, kecuali pada tahap analisis dan sintesis. Tujuan-tujuan yang bersifat kognitif telah dikembangkan sedemikian rupa membentuk suatu model berupa terjemahan ke dalam bentuk-bentuk evaluasi dan tes sehingga membangun formula persamaan sebagai berikut: tujuan sama dengan perilaku, sama dengan teknik evaluasi, sama dengan soal-soal tes. Dalam buku *Formative and Summative evaluation*, Bloom menuangkan formula tersebut dalam bentuk rancangan dan contoh-contoh yang lebih konkret. Tujuan-tujuan yang bersifat kognitif ini lebih bersifat eksplisit sehingga secara relatif lebih mudah diterjemahkan ke dalam hasil belajar. Meskipun demikian, terdapat perbedaan dalam kompleksitas dari tujuan atau jenis belajar tersebut dapat ditafsirkan sebagai tujuan atau perilaku yang merupakan tujuan akhir; artinya, memang tujuannya adalah mengetahui beberapa fakta tertentu. Bandingkan dengan tingkat kemampuan pemahaman yang mensyaratkan dikuasainya konsep, fakta dan pengetahuan yang dapat dijadikan sebagai contoh, analogi, ataupun anatonim.

*Kedua*, Bloom berpendapat bahwa sikap memiliki tiga komponen yakni kognitif, afektif, dan konatif. Komponen kognitif merupakan pengetahuan individu tentang objek sikap, komponen afektif merupakan keyakinan individu dan penghayatan orang tersebut tentang objek sikap, apakah ia merasa senang atau tidak senang, bahagia atau tidak bahagia. Komponen konatif merupakan kecenderungan kuat untuk berbuat, melakukan sesuatu sesuai dengan perasaan dan pengetahuannya terhadap objek. Ketiganya berinteraksi dalam memahami, merasakan objek dan bertindak terhadap objek tersebut





terdapat contoh, tujuan ditayangkan iklan untuk membentuk sikap terhadap suatu objek dengan memberikan informasi tentang produk tersebut. Atau ala bisa karena biasa.

Sikap memiliki tiga ciri-ciri: *pertama*, intensitas yaitu kekuatan perasaan terhadap objek; *kedua*, arah terhadap objek, apakah positif atau negatif ataupun netral dan *ketiga*, target, merupakan sasaran sikap terhadap apa sikap ditujukan.

Dalam taksonomi yang disusun oleh Krathwol dan Bloom & Masia (1964) sikap disusun lagi sedemikian rupa sehingga menunjukkan tahapan yang hierarkis. Tingkatan tersebut dimulai dengan *pertama*, menerima stimulus secara pasif; *kedua*, memberi respons secara aktif, *ketiga*, memberi penilaian terhadap respons yang dilakukan; *keempat*, mengorganisasikan, artinya menjadikan objek tersebut sebagai bagian dari dirinya; *kelima*, karakterisasi. 1) Menerima atau menaruh perhatian, proses ini dimulai dengan kesadaran paling sederhana akan hadirnya sesuatu (benda, musik, lukisan, fenomena). Subjek minimum tidak menghindar dari objek tersebut. Taraf berikutnya adalah menerima, yang antara lain terwujud keinginan untuk mengambil bagian dalam kegiatan yang berhubungan dengan objek. Selanjutnya, memberi perhatian secara terpilih (*selective attention*) yaitu berupa perhatian pada bagian-bagian khusus objek. 2) Memberi Respons, kegiatan yang dilakukan seseorang meliputi proses memaksa diri sendiri untuk berpartisipasi serta kemauan untuk mengikuti aturan-aturan. Keinginan untuk merespons bukan disebabkan oleh adanya rasa takut akan hukuman, melainkan merupakan kegiatan untuk melakukan sesuatu secara suka rela. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan atas dasar suka rela, misalnya mempraktikkan cara hidup sehat, ikut dalam kegiatan penelitian, mempraktikkan kegiatan hobi dan lain sebagainya. Pada tahapan ini ia sudah menunjukkan tanggung jawab atas apa yang dikerjakannya, dan telah menikmati apa yang dilakukannya. 3) Memberi Penilaian, pada tahap ini individu meneruskan kegiatan untuk melakukan sesuatu, merasa menjadi bagian kelompok dari pelaku-pelaku kegiatan yang sama, dan bertanggung jawab atas kegiatan tersebut. Secara gradual ia senang membantu orang lain agar memiliki kecakapan seperti yang dimilikinya, mau mengemukakan pendapat secara lisan maupun tertulis di media massa. Di samping perilakunya yang terbuka ia melakukan refleksi tentang objek atau kegiatan tersebut.



Pada dirinya mulai tumbuh rasa pengabdian dengan melibatkan diri secara lebih aktif. 4) Pengorganisasian, apa yang dilakukan diyakini dan mengkristal di dalam dirinya dalam bentuk tata krama. Ia membangun penilaian untuk menentukan tingkat kelayakan bagi sesuatu yang relevan dikerjakan oleh orang lain atau masyarakat. Hal-hal yang diyakininya mulai dibandingkan dengan standar etika, melalui bacaan, ataupun sumber lainnya. Proses ini dinamakan konseptualisasi nilai. 5) Kepribadian, pada tahap ini individu siap untuk menilai ulang apa yang telah diyakininya jika bukti-bukti menunjukkan adanya keharusan untuk merevisi pandangan yang dipegangnya. Masalah-masalah dilihat lagi dengan lebih objektif, realistik, dan dengan sikap yang toleran. Pada tahap ini ia tidak bersifat dogmatik tetapi lebih logis, ilmiah dan menghargai bukti-bukti.

*Ketiga*, belajar psikomotorik menekankan keterampilan motorik yaitu bekerja dengan benda-benda atau aktivitas yang memerlukan koordinasi saraf dan otot. Untuk menjelaskan konsep tersebut digunakan contoh kegiatan berbicara, menulis, berbagai aktivitas pembelajaran jasmani, dan program-program keterampilan.

Tiga kategori ini sering dinyatakan sebagai tiga serangkai: kognisi-konasi-perasaan (*cognition-conation-feeling*) atau berpikir-berkehendak-bertindak (*thinking-willing-acting*) (Slavin, 1986). Dalam kehidupan sehari-hari tak ada bukti seseorang berbuat tanpa melibatkan pikiran dan perasaan betapapun kecil posisinya. Setiap orang merespons dalam berbagai bentuk aktivitas sebagai makhluk yang utuh, yang total. Kategorisasi jenis belajar ini disusun untuk menentukan cara-cara pendidik mengevaluasi hasil belajar.

## **b. Kategori Jenis Belajar Menurut Robert M Gagne**

Kategori belajar menurut Gagne meliputi lima jenis kemampuan manusia yaitu: *Pertama*, Kecakapan Intelektual. Gagne membagi-bagi jenis belajar ini ke dalam hierarki yang dimulai dengan bentuk-bentuk yang sangat dasar seperti misalnya asosiasi, kemudian bergerak ke belajar membeda-bedakan atau mendiskriminasikan, melangkah ke tingkat berikutnya yaitu belajar tentang konsep-konsep. Selanjutnya, dari belajar konsep meningkat lagi ke tahap yang lebih tinggi termasuk ke dalam tingkatan belajar memecahkan masalah. Kondisi-kondisi atau persyaratan untuk terjadinya peristiwa belajar yang terdiri atas keadaan atau kondisi di dalam diri orang



belajar (internal) dan kondisi yang terdapat di luar diri seseorang yang belajar (eksternal), dikatakan sebagai usaha-usaha instruksional untuk memungkinkan terjadinya peristiwa belajar. Kedua, strategi kognitif. Strategi kognitif merupakan cara yang *digunakan* individu yang belajar mengatur proses dalam dirinya, misalnya proses memusatkan perhatian kepada hal yang akan dipelajari, belajar mengingat-ingat dan berpikir. Proses ini diberi nama berbeda-beda, misalnya oleh Bruner disebut "*cognitive strategy*", suatu proses untuk memecahkan masalah baru. Skinner menyebutnya "*self management behavior*", sedangkan yang senang dengan pendekatan sistem informasi seperti Greeno dan Byork (1973) memberi nama "*executive control process*". *Ketiga*, informal verbal. Belajar verbal ini diperlukan karena pada dasarnya jika seseorang membuat pernyataan, berarti ia memberitahu kepada orang lain atau memberi tahu dirinya sendiri. Disebut verbal karena informasi dirumuskan dalam kalimat dan dinyatakan dalam tulisan atau kecakapan. Kemampuan yang berhubungan dengan informasi verbal penting karena orang perlu mengetahui fakta-fakta seperti nama, hari, bulan, tahun, kota, negara sebagai pengetahuan biasa yang diharapkan diketahui oleh setiap orang dewasa. Informasi verbal mempunyai fungsi penyerta untuk belajar yang lain.

Pengetahuan dalam hal yang khusus perlu dimiliki oleh setiap ahli dalam berbagai bidang, seorang ahli kimia, maka ia juga harus mengetahui tentang informasi lain tentang kimia. *Keempat*, belajar kecakapan motorik. Jenis belajar ini paling mudah diamati dibandingkan dengan kecakapan lain. Menulis dan melempar bola merupakan contoh jenis belajar ini. Seseorang dikatakan menguasai kecakapan motoris bukan saja karena ia dapat melakukan hal-hal atau gerakan yang telah ditentukan, tetapi juga karena mereka melakukannya dalam keseluruhan gerak yang lancar dan tepat waktu. Kelancaran dan ketepatan waktu dalam kecakapan motoris tersebut menunjukkan bahwa individu memiliki organisasi internal yang tinggi. Kelancaran serta ketepatan waktu kecakapan motoris itu diperbaiki ketelitiannya melalui latihan terus-menerus pada waktu yang cukup panjang. *Kelima*, belajar sikap dan nilai. Sikap didefinisikan sebagai keadaan internal seseorang yang memengaruhi pilihan-pilihan atas tindakan-tindakan pribadi yang dilakukannya. Sikap dipandang mempunyai komponen afektif atau emosional, as-



pek kognitif dan berakibat pada tingkah laku atau *behavioral consequences*. Beberapa peneliti memandang sikap berasal dari perbedaan keyakinan, sedangkan ahli lain melihatnya sebagai pernyataan emosi. Gagne menekankan pada efek sikap terhadap pilihan-pilihan tingkah laku individu. Keadaan internal yang memengaruhi pilihan-pilihan ini mungkin mempunyai aspek intelektual maupun aspek emosional.

Meskipun demikian, akibat pada perbuatan seseorang bersifat dipelajari. Sebagai contoh adalah memilih jenis musik, memilih untuk menuruti aturan atau melanggarnya saja, memilih untuk mengemukakan pendapat secara independen atau mengekor saja dan memilih calon-calon tertentu dalam suatu acara pemilihan seorang ketua. Semua tindakan ini dipengaruhi oleh keadaan internal. Ini diperoleh sepanjang hidupnya melalui pergaulannya baik dirumah, di sekolah maupun di lingkungan ketiga. Tentu saja, perbuatan yang dipilih seseorang dipengaruhi kejadian-kejadian khusus pada waktu itu, tetapi, kecenderungan yang bersifat tetap mengakibatkan tingkah laku yang konsisten dalam situasi tertentu dan itulah yang dimaksud dengan sikap. Jelas, bahwa mengamati dan lebih-lebih mengukur kecenderungan tersebut tidak mudah.

Sikap dipelajari dengan cara bermacam-macam, bisa merupakan hasil kejadian tunggal, misalnya terkejut oleh gerakan ular atau karena tersengat api. Tetapi, sikap bisa juga disebabkan oleh pengalaman atas keberhasilan dalam melakukan suatu tugas. Cara lain adalah melalui peniruan atau imitasi terhadap orang lain, misalnya guru, kawan, orangtua, atau orang yang diidolakan.

### c. Konsep Montessori

Dalam metode pendidikan Montessori ada beberapa aspek pendidikan di mana lingkungan menjadi prinsip metode pendidikan Montessori. Di antaranya adalah konsep kebebasan, struktur dan urutan, realistik dan kealamian, keindahan dan nuansa, serta prinsip alat permainan Montessori.

#### 1) Pentingnya Kebebasan (*Concept of Freedom*)

Metode pendidikan Montessori menekankan pentingnya kebebasan. Mengapa, dalam nuansa atau iklim yang bebaslah anak dapat menunjukkan dirinya. Tugas orang dewasa adalah bertanggung ja-



wab dalam membantu perkembangan fisik mereka, oleh karena itu dalam setiap aktivitasnya harus disediakan ruang yang bebas dan terbuka. Selain itu, kunci terjadinya perkembangan yang optimal adalah kebebasan. Montessori mengatakan, “*Real freedom .... Is a consequence of development*” (Gettmen, 1987). Kebebasan sejati adalah suatu konsekuensi dari perkembangan. Montessori mengatakan, “Jika anak dihadapkan pada lingkungan yang tepat, dan memberikan peluang kepada mereka untuk secara bebas merespons secara individual terhadap lingkungan tersebut, maka pertumbuhan alami anak terbuka dalam kehidupan mereka.”

Perkembangan anak harus dikembangkan dengan cara-cara sebagai berikut: Mereka harus dibantu memperoleh kemandirian melalui lingkungannya, mereka harus diberikan kegiatan-kegiatan yang dapat mendorong kemandirian, mereka tidak boleh dibantu orang lain untuk melakukan sesuatu yang sebenarnya mereka sendiri dapat melakukan, mereka harus diajarkan untuk mampu membantu dirinya sendiri seperti memasang kancing, membuka menutup retsleting, menyimpan sepatu dan lain-lain yang dapat membantu dirinya untuk menjadi mandiri. Semua alat bermain dan *furniture* harus memiliki ukuran yang sesuai dengan anak. Hal ini akan membuat mereka dapat mengendalikan alat bermain tersebut. Sehingga mereka akan merasa nyaman dan aman melakukan segala aktivitas yang diinginkan.

Anak harus dibantu untuk mengembangkan kemauan (tekat dan daya juang) dengan cara melatih mereka mengoordinasikan tindakannya untuk mencapai suatu tujuan yang tertentu yang harus mereka capai. Anak harus dibantu mengembangkan disiplin dengan cara memberikan kesempatan/peluang kepada mereka untuk melakukan aktivitas konstruktif. Anak harus dibantu mengembangkan pemahaman mereka tentang baik dan buruk.

Montessori juga mengingatkan untuk memahami bahwa hanya tindakan yang bersifat destruktif yang harus dibatasi. Semua aktivitas lain yang konstruktif, apa pun itu, dengan cara apa pun mereka melakukannya, hendaknya diperbolehkan dan diamati dan diarahkan. Secara lebih jauh Montessori menyebutkan beberapa hal yang harus dibatasi atau arahkan dalam membeirkan aktivitas kepada mereka antara lain sebagai berikut: Menghormati orang lain, anak bebas untuk melakukan aktivitas apa saja sejauh tidak melanggar/



merampas hak orang lain dalam kelas; Menghormati barang mainan, anak didorong untuk dapat melakukan aktivitas dengan semua alat bermain sejauh mereka menggunakannya dengan cara yang benar. Mereka dapat menggunakan alat bermain apa saja sejauh tidak merusak barang tersebut atau benda lain di sekitarnya; Menghormati lingkungan, anak juga harus diarahkan untuk dapat memperlakukan semua aspek dengan penuh kasih sayang, perhatian dan penghargaan; Mereka harus diarahkan memperlakukan teman lain dan guru dengan lembut, sopan dan penuh penghargaan; Menghargai/menghormati diri sendiri, mereka diajarkan untuk tidak hanya menghargai orang lain, benda lain tapi juga diri sendiri.

Batasan yang sebaiknya tidak boleh terjadi dalam lingkungan bebas, maka kebebasan yang harus diberikan kepada anak dalam lingkungan. Montessori menyarankan beberapa hal sebagai berikut: Kebebasan bergerak; anak diberi kebebasan untuk bergerak kemana saja baik di dalam maupun di luar ruangan. Kebebasan memilih; anak bebas untuk memilih aktivitasnya sendiri dalam kelas. Kebebasan memilih ini akan membantu mereka mengembangkan kebiasaan kerja dan meningkatkan konsentrasi. Konsekuensinya, kita harus menyediakan beragam aktivitas yang telah dirancang dan disiapkan sedemikian rupa untuk kebutuhan perkembangan mereka. Kebebasan berbicara; pendidikan Montessori berbeda dengan pendidikan tradisional. Dalam pendidikan tradisional guru lebih dominan berbicara. Dalam pendidikan Montessori sebaliknya, anak memperoleh kebebasan berbicara dengan siapa saja yang mereka mau. Bagi yang belum siap, tidak dipaksa, tapi diarahkan untuk bergabung dengan kelompok untuk saling berbagi. Anak tidak didorong untuk bersaing satu sama lain. Karenanya, keinginan alami mereka untuk membantu orang lain berkembang secara spontan. Dalam pendidikan Montessori anak-anak diarahkan untuk mengamati dan memahami aturan dasar kesopanan dengan tidak mengganggu orang lain. Kebebasan untuk tumbuh; dalam pendidikan Montessori anak memiliki kebebasan untuk tumbuh dan membangun kemampuan mental mereka dalam lingkungan yang dirancang. Semua benda atau alat bermain dalam kelas Montessori dirancang untuk membantu mereka tumbuh kembang secara alami. Bebas untuk menyayangi dan disayangi; anak memiliki hak untuk disayangi dan menyayangi tanpa pandang bulu (pilih kasih). Jika mereka merasa



diperhatikan sama dengan yang lain, di mana guru tanpa ada pilih kasih, maka mereka akan menghargai orang lain dan lingkungannya dengan cara yang sama.

Bebas dari bahaya; anak memiliki hak untuk tumbuh dari bahaya. Maksudnya, anak diberikan pengetahuan melalui pelatihan yang sistematis tentang keterampilan hidup seperti bagai mana membawa barang mainan dengan cara yang benar yang jika tidak maka akan membahayakan dirinya. Bebas dari persaingan; Agar tidak mengganggu kebebasan anak untuk memilih, maka tidak ada kompetisi, *reward* atau hukuman dalam pendidikan Montessori. Keberhasilan anak tidak dinilai menurut sudut pandang orang dewasa, seperti melalui nilai, atau perolehan tanda bintang. Motivasi intrinsik merekalah yang mendorong mereka untuk melakukan aktivitas terbaik mereka, bukan *reward* atau hukuman. Kepuasan mereka karena telah dapat melakukan sesuatu sudah cukup sebagai *reward* bagi mereka sendiri. Bebas dari tekanan; anak diberikan kebebasan untuk tumbuh dan berkembang sesuai dengan kecepatan dan perkembangan mereka sendiri. Mereka tidak diharuskan dapat mencapai sesuatu yang disamakan dengan orang lain.

Melalui kebebasan-kebebasan dalam kelas Montessori seperti dijelaskan di atas, maka anak akan memperoleh kesempatan-kesempatan unik terhadap tindakannya sendiri. Mereka akan menyadari segala konsekuensi atas apa yang ia lakukan baik terhadap dirinya maupun orang lain, mereka belajar membuktikan atau menguji dirinya terhadap batasan-batasan realistis, mereka akan belajar tentang apa saja yang membuat ia atau orang lain merasa puas atau sebaliknya merasa kosong dan tidak puas atau kecewa. Peluang untuk mengembangkan pengetahuan diri (*self-knowledge*) inilah yang merupakan hasil penting dari kebebasan yang kita ciptakan dalam kelas Montessori.

## **2) Struktur dan Keteraturan (Structure and Order)**

Struktur dan keteraturan alam semesta harus tecermin dalam lingkungan kelas Montessori. Dengan demikian anak akan menginternalisasinya dan akhirnya membangun mental dan inteligensinya sendiri terhadap lingkungan. Melalui keteraturan anak akan belajar untuk percaya pada lingkungan dan belajar untuk berinteraksi dengan lingkungan dengan cara yang positif. Hanya dalam lingkungan



yang dirancang dengan tepat dan benar, anak dapat mengategorisasikan persepsinya yang pada akhirnya nanti akan membentuk pemahaman mereka yang benar terhadap realistik dunia.

Melalui keteraturan, anak tahu kemana harus mencari barang mainan yang ia inginkan. Oleh karena itu, harus merancang penempatan barang mainan sesuai dengan klasifikasi berdasarkan keteraturan tertentu. Sebagai contoh, alat bermain ditempatkan dalam rak yang rendah sehingga terjangkau anak, ditata dengan rapi dan teratur sesuai dengan kategori, begitu pula halnya dengan ruangan kelas tertata sedemikian rupa dengan penuh keteraturan.

### 3) *Realistis dan Alami*

Lingkungan pendidikan Montessori didasarkan atas prinsip realistis dan kealamian. Anak harus memiliki kesempatan untuk menginternalisasikan keterbatasan alam dan realistis supaya mereka terbebas dari sikap berangan-angan (*fantasy*) atau ilusi baik yang bersifat fisik maupun psikologis. Hanya dengan cara ini mereka mengembangkan disiplin diri dan keamanan yang dia perlukan untuk menggali dunia eksternal dan internal mereka dan untuk menjadikan mereka pengamat realistis hidup yang aktif dan apresiatif. Alat bermain dan lingkungan dalam kelas Montessori didasarkan atas konsep realistis. Sebagai contoh, anak dihadapkan dengan telepon yang sebenarnya, gelas sebenarnya, setrika, pisau, dan lain-lain. Semuanya adalah benda sebenarnya. Menurut Montessori, "Manusia adalah milik alam, begitu pula khususnya bagi anak. Mereka membutuhkan gambaran dunia yang akan mereka hadapi kelak melalui alam. Semua hal yang diperlukan untuk mengembangkan jiwa dan raga mereka adalah alam sebenarnya." Jadi, dalam konsep pendidikan Montessori, segala sesuatunya harus dirancang sedemikian rupa agar sealam dan serealistis mungkin, baik lingkungan *indoor* maupun *outdoor*. Montessori percaya bahwa anak harus pertama kali dihadapkan dengan alam melalui perawatan terhadap tanaman dan binatang.

### 4) *Keindahan dan Nuansa*

Lingkungan Montessori harus sederhana. Semua yang ada didalamnya harus memiliki desain dan kualitas yang baik. Tema warna harus menunjukkan kegembiraan. Nuansa ruangan harus terkesan





santai dan hangat sehingga mengundang anak untuk bebas berpartisipasi aktif.

### **5) Alat Bermain Montessori (*Montessori Materials*)**

*Montessori Materials* di sini adalah bukan semata-mata alat bermain. Tapi semua benda yang ada dalam lingkungan. Tujuan dari semua benda itu bukan bersifat eksternal untuk mengajar anak keterampilan. Tapi tujuan utamanya adalah bersifat internal yaitu membantu perkembangan fisik dan pembangunan diri anak. Montessori mengatakan, "Hal penting pertama perkembangan anak adalah konsentrasi. Ia harus menemukan cara bagaimana berkonsentrasi, dan oleh karenanya mereka membutuhkan benda-benda yang dapat membuatnya berkonsentrasi... karena itulah pentingnya pembelajaran mendasarkan pada hal ini, yaitu tempat di mana mereka dapat menemukan aktivitas yang memungkinkan mereka melakukan konsentrasi."

Benda-benda atau alat-alat bermain harus membantu pembentukan internal anak. Oleh karenanya benda atau alat bermain tersebut harus sesuai dengan kebutuhan internal anak. Artinya, benda-benda dan atau alat-alat bermain tersebut harus disajikan atau diberikan pada momen yang sesuai dengan perkembangan mereka. Montessori menyebutkan beberapa prinsip dalam penggunaan benda dan/atau alat bermain dalam kelas Montessori sebagai berikut: setiap benda atau alat bermain harus memiliki tujuan dan bermakna bagi anak, setiap benda atau alat bermain harus menunjukkan perkembangan dari sederhana ke rumit dalam desain dan penggunaannya, setiap benda atau alat bermain dirancang untuk menyiapkan anak secara tidak langsung untuk belajar ke depan, setiap benda atau alat bermain dimulai dari ekspresi konkret dan secara bertahap mengarahkan mereka pada representasi yang lebih abstrak, setiap benda atau alat bermain dirancang agar memungkinkan terjadinya auto-edukasi. Artinya kontrol kesalahan berada pada benda tersebut bukan pada guru. Kontrol kesalahan ini akan membimbing anak dalam menggunakan benda tersebut dan memungkinkan ia menyadari kesalahannya sendiri dan memperbaikinya.



#### d. Konsep Belajar *High Scope*

*High Scope* memberikan kebebasan belajar kepada anak melalui pendekatan konsep *active learning*, yaitu dengan memberikan pengalaman secara langsung kepada anak berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, orang yang ada di sekitarnya, alat bermain, bahkan dengan idenya sendiri. Anak diberikan kebebasan memilih aktivitas yang disukainya. Pengetahuan anak terbangun melalui interaksi dengan lingkungan sekitarnya dan melalui orang yang ada di sekitarnya.

Metode pengajaran *High Scope* menggunakan prinsip-prinsip: Memberikan lingkungan yang nyaman; Memberikan dukungan kepada tingkah laku dan bahasa anak; Membantu anak dalam menentukan pilihan dan keputusan; Membantu anak dalam menyelesaikan masalahnya sendiri dengan melakukannya sendiri. Pembelajaran *High Scope* berdasar pada ide Piaget, yaitu anak-anak harus terlibat aktif dalam pembelajaran mereka sendiri. Pembelajaran *High Scope* yang dikembangkan oleh David Weikart mendasarkan pada teori bahwa anak memerlukan keterlibatan aktif dengan orang yang ada di sekitarnya, materi, ide, dan kejadian sehingga memungkinkan anak-anak dan guru belajar bersama. Anak dapat memilih sendiri materi dan aktivitas sesuai dengan minat dan tujuan masing-masing. Guru dilatih agar dapat mendukung anak untuk mengambil keputusan dan mandiri. Komputer dan program komputer juga sering digunakan dalam pembelajaran.

Pembelajaran yang berfokus kepada anak *student centre* memberikan kebebasan kepada anak untuk mengembangkan kemampuan yang dimilikinya, interaksi antara anak dan lingkungan sangat luas sekali sehingga memungkinkan bagi anak untuk aktif dalam setiap pembelajaran. Prinsip-prinsip belajar *High Scope* menjadi model yang bisa dikembangkan dalam pembelajaran siaga gempa bumi dan tsunami, di mana anak bisa berinteraksi dengan lingkungan sekitar dan anak akan memahami tanda-tanda alam jika akan terjadi suatu peristiwa yang bersifat bencana. Anak dengan aktif akan menemukan setiap gejala alam yang selalu dijadikan tempat belajar bagi anak dan sangat memungkinkan terjadi interaksi dan pada akhirnya terjadi suatu proses penemuan melalui suatu proses pembelajaran yang dilakukan. <http://www.highscope.or.id>



## e. Belajar Menurut UNESCO

Lembaga PBB yang menangani masalah pembelajaran yaitu UNESCO mengadakan pertemuan bersama membahas berbagai masalah pembelajaran. Pertemuan itu dikenal sebagai pertemuan E.9 (*E-Nine*). Sembilan negara itu adalah: Bangladesh, Cina, Mesir, Nigeria, India, Pakistan, Indonesia, Meksiko. Salah satu pertemuannya adalah di Jomtien (Thailand), menghasilkan deklarasi yang dikenal sebagai deklarasi "*education for all*", yang antara lain isinya adalah:

### 1) *Learning To Know*

Konsep-konsep ini membahas memfokuskan komisi antara pengetahuan dasar dan umum dengan kesempatan untuk bekerja pada bidang khusus yang terus berkembang sesuai dengan perubahan ilmu pengetahuan dan teknologi serta kegiatan sosial ekonomi. Pada *Learning to know* terkandung makna belajar bagaimana belajar. Dalam hal ini tercakup paling tidak tiga aspek yaitu apa yang dipelajari, bagaimana caranya agar seseorang bisa mengetahui dan belajar, serta siapa yang melakukan kegiatan belajar. Adalah penting untuk menyadari bahwa tengah terjadi perubahan baik mengenai isi apa yang akan menjadi objek belajar, bagaimana proses belajar, di samping terjadi pula perubahan pada subjek yang belajar.

### 2) *Learning To Do*

Konsep *learning to do* yang pernah berkembang di Indonesia dengan istilah kecakapan hidup, makanya merupakan dimensi kecakapan manusia yang melengkapi berpikir, berprakarsa dan mengasah rasa. Hal ini juga dikaitkan dengan dunia kerja, membantu seseorang mampu mempersiapkan diri untuk mencari nafkah. Konsep tersebut menekankan kepada bagaimana mempelajari berbagai keterampilan yang berhubungan dengan dunia kerja, profesi, dan perdagangan termasuk bagaimana interaksi antara pembelajaran dan pelatihan. Hal ini penting dalam menghadapi perubahan yang sangat cepat yang menuntut kecakapan menyesuaikan diri dengan tuntutan baru, seraya belajar bagaimana bekerja dalam satu tim. Secara konseptual, *learning to do* sama dengan konsep *learning by doing* atau belajar dengan melakukan/berbuat, artinya bukan hanya mendengar atau melihat semata-mata. Dalam hal ini pengalaman mempraktikkan suatu kegiatan merupakan alat atau jalan untuk



memperoleh pengetahuan dan bukan merupakan hasil kegiatan. Namun sebagai aktivitas pembelajaran. *Learning to do* termanifestasikan oleh berbagai bentuk program latihan dan pembelajaran kejuruan.

### 3) *Learning to Live Together*

Dalam kehidupan global di mana perbedaan kultur, geografis, dan etnik membangun pluralisme, maka masyarakat harus menyikapinya dengan kearifan. Hal ini akan terwujud jika kita mampu memahami orang lain sejarahnya, kesiapsiagaannya dan mampu berinteraksi dengan mereka secara harmonis. Dengan belajar hidup bersama secara harmonis, diharapkan kita akan mampu mengatasi berbagai konflik, lebih-lebih di wilayah dengan keragaman kesiapsiagaan sangat besar, kecakapan tersebut merujuk kepada aneka ragam pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai, serta kompetensi subjek yang belajar untuk berpartisipasi dan bekerja sama dalam kegiatan.

### 4) *Learning To Be*

Jenis belajar ini merujuk kepada pengembangan potensi insani secara maksimal. Setiap manusia memerlukan kesempatan untuk mengaktualisasikan dirinya, dengan kebebasan yang lebih besar dan kearifan melakukan pilihan-pilihan yang pembelajaran dengan rasa tanggung jawab yang kuat. Setiap masyarakat memiliki kesiapsiagaan untuk mendorong tiap individu agar berkembang. Dengan *learning to be*, berarti seseorang mengenal jadi diri, serta kemampuan dan kelemahannya, dan dengan kompetensi-kompetensi yang dikuasainya membangun pribadi yang utuh secara terus-menerus. Dengan bekal penguasaan jurus-jurus belajar efektif, mengerjakan sesuatu secara efisien dan belajar bekerja sama ia akan menjadi diri yang sangat dikenalnya, seraya mengembangkan secara maksimal. *The Four Pillars of Education*, available at <http://www.unesco.org/delors/fourpil.htm>

## f. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003

Undang-Undang Pendidikan Nasional menegaskan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik



secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

(Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 ayat 1 dan Bab II Pasal 3).

### **g. Reggio Emilio**

Reggio Emilia adalah sebuah desa kecil di daerah industri Italia Utara, dan terkait dengan dunia pendidikan terkenal dengan pendekatan Reggio Emilia, sejarahnya setelah perang dunia kedua, ketika para orangtua bekerja untuk mendirikan sekolah untuk anak-anak mereka. Ditemukan oleh Loris Malaguzzi, sekolah bagi anak usia dini di Reggio Emilia Italia menjadi pusat perhatian para pendidik dari seluruh dunia. Diinspirasi oleh pergerakan pendidikan progresif John Dewey, keyakinan keterhubungan antara budaya dan pengembangan Lev Vygotsky, dan teori pengembangan kognitif Piaget, Malaguzzi mengembangkan teori dan filosofi pendidikan anak usia dini dari praktik langsung di sekolah untuk anak usia *infants*, *toddlers*, dan *preschool*.

Guru di Reggio Emilia adalah kerja sama dan kolaborasi dalam pembelajaran antara anak dan orangtua. Guru-guru memiliki kemampuan mengobservasi anak dalam rangka merencanakan dan merespons anak. setiap kelompok anak dijadikan sebagai pembantu guru. Tidak ada kepala sekolah atau direktur sekolah. *Pedagogista*, adalah pelatih guru dalam pendidikan anak usia dini, bertemu dengan guru setiap minggu. Setiap sekolah memiliki *atelierista*, yang melatih seni rupa, bekerja sama dengan guru dan anak. *The hundred language of children* adalah istilah bagi guru yang mengacu pada proses menggambarkan pemahaman satu atau lebih dari simbol bahasa, termasuk menggambar, mematung, bermain drama,



dan menulis. Guru dan anak bekerja bersama untuk menyelesaikan beberapa permasalahan yang mengemuka. Anak bersama guru bersama-sama selama tiga tahun (Jackman, 2009).





## PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN SAMBIL BERMAIN

Bermain bagi anak adalah mutlak diperlukan untuk mengembangkan daya cipta, imajinasi, perasaan, kemauan, motivasi dalam suasana riang gembira. Kalau ada anak yang berdiam diri termung, tidak senang, tidak bergerak perlu ditelusuri, diteliti bahkan dicurigai, sebab kemungkinan ia sakit (fisik maupun psikis), misalnya kecewa, tersinggung sehingga ia mogok bermain. Kalau sampai terjadi demikian, anak perlu didekati serta dibujuk anak tidak perlu disalahkan, dimarahi apalagi direndahkan sebab dapat berakibat anak justru melawan atau bertambah diam. Perhatian anak perlu dialihkan pada kesenangan, hobinya sehingga sedikit demi sedikit ia mau berbuat sesuatu akhirnya mau bermain.

Dalam beberapa bidang perkembangan telah terjadi perubahan radikal dalam sikap terhadap pentingnya penyesuaian pribadi dan sosial anak-anak ketimbang dalam bermain. Perubahan sikap ini bukan saja terjadi di kalangan para ilmuwan tetapi juga di kalangan awam. Sudah merupakan keyakinan sejak beberapa generasi bahwa meskipun bermain menyenangkan, ia juga merupakan pemborosan waktu dapat digunakan secara lebih menguntungkan untuk melakukan sesuatu yang berguna. Karena anak kecil tidak mampu melakukan sesuatu yang berguna, dianggap sudah selayaknya mereka menghabiskan waktu dengan bermain. Anak tetapi, ketika usianya telah cukup untuk bersekolah, anak diharapkan belajar melakukan hal-hal yang akan mempersiapkan dirinay dalam mengarungi kehidupan. Kegiatan bermain dibatasi hanya pada akhir kegiatan harian atau pada waktu liburan. Sejak peralihan abad sekarang telah terjadi



perubahan sikap yang radikal terhadap bermain sebagai hasil studi ilmiah mengenai apa saja yang dapat disumbangkan bermain bagi perkembangan anak. Alih-alih menganggap bermain sebagai pemborosan waktu, para ilmuwan telah menunjukkan bahwa bermain merupakan pengalaman belajar yang berharga.

Mereka menekankan bahwa tidak ada bidang lain yang lebih benar kecuali belajar menjadi seseorang yang sosial. Karena belajar menjadi sosial bergantung pada kesempatan berhubungan dengan anggota kelompok teman sebaya dan karena hal ini terutama terjadi dalam kegiatan bermain, maka bermain sekarang dianggap sebagai alat yang penting bagi sosialisasi. Bukan hanya para ilmuwan yang menekankan pentingnya bermain bagi penyesuaian pribadi dan sosial anak. Banyak orangtua, dalam upaya mempertahankan keyakinannya bahwa anak harus bahagia dan bebas bila mereka diinginkan dapat tumbuh menjadi orang dewasa yang menyesuaikan diri dengan baik, menginginkan anaknya hidup dalam dunia bermain selama mungkin. Mereka memberi anaknya berbagai jenis mainan dan membebaskannya dari tugas dan tanggung jawab rumah. Karena sekarang tekanannya pada penyesuaian sosial yang baik, orangtua mendorong anaknya untuk bermain dengan anak lain dan mereka memilih rumah di daerah yang banyak terdapat teman bermain. Sekolah mengakui nilai bermain yang mendidik dengan mencakup permainan dan olahraga, drama, seni suara, dan seni rupa yang teratur dalam kurikulum.

## A. HAKIKAT BERMAIN

Santrock (1992) mengartikan bermain (*play*) merupakan istilah yang digunakan secara bebas sehingga arti utamanya mungkin hilang. Arti paling tepat adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban. Piaget menjelaskan bermain terdiri atas tanggapan yang diulang sekadar untuk kesenangan fungsional. Menurut Bettelheim kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar.



Bermain secara garis besar dapat dibagi ke dalam dua kategori, aktif dan pasif (hiburan). Pada semua usia, anak melakukan permainan aktif dan pasif. Proporsi waktu yang dicurahkan ke masing-masing jenis bermain itu tidak bergantung pada usia, tetapi pada kesehatan dan kesenangan yang diperoleh dari masing-masing kategori. Meskipun umumnya permainan permainan aktif lebih menonjol pada awal masa kanak-kanak dan permainan hiburan ketika anak mendekati usia remaja.

Bermain merupakan suatu kegiatan yang melekat pada dunia anak. Bermain adalah kodrat anak. Solehuddin (1996) menyatakan bahwa: “Pada intinya, bermain dapat dipandang sebagai suatu kegiatan yang bersifat volunter, spontan, terfokus pada proses, memberi ganjaran secara intrinsik, menyenangkan dan fleksibel.” *Volunter* dalam arti bermain dilakukan atas dasar keinginan dan kemauan anak sendiri. Ketika anak merasa ingin bermain, maka ia pun dapat bermain sesuai keinginannya tanpa ada paksaan atau tekanan dari pihak lain. Kegiatan bermain dikatakan spontan karena kegiatan bermain dapat terjadi tanpa ada perencanaan sebelumnya. Sebagai contoh, ketika seorang anak laki-laki melihat bola, maka ia secara spontan. Selain itu, bermain juga mengarah pada proses. Hal ini mengandung arti bahwa yang menjadi penekanan adalah kegiatan bermain itu sendiri dan bukan apa yang dihasilkan dari kegiatan bermain tersebut.

Ciri selanjutnya adalah bermain dapat memberikan ganjaran yang bersifat intrinsik, artinya bahwa kegiatan bermain secara tidak disadari merupakan penguatan yang bersifat positif. Sejalan dengan pendapat di atas, Dworetzky, dalam Masitoh (2008) mengemukakan sedikitnya terdapat lima kriteria dalam kegiatan bermain, yaitu: *Memotivasi intrinsik*, tingkah laku bermain dimotivasi dari dalam diri anak, karena itu dilakukan demi kegiatan itu sendiri dan bukan karena adanya tuntutan masyarakat atau fungsi-fungsi tubuh. *Pengaruh positif*, tingkah laku itu menyenangkan atau mengembirakan untuk dilakukan. *Bukan dikerjakan sambil laliu*, tingkah laku itu dilakukan sambil lalu, karena itu tidak mengikuti pola atau urutan yang sebenarnya, melainkan lebih bersifat pura-pura. *Cara/tujuan*, cara bermain lebih diutamakan daripada tujuannya. Anak lebih tertarik pada tingkah laku sendiri daripada keluaran yang dihasilkan. *Kelenturan*, bermain itu perilaku yang lentur. Kelenturan ditunjukkan



baik dalam bentuk maupun dalam hubungan serta berlaku dalam setiap situasi.

Sarana permainan adalah semua peralatan yang dapat digunakan untuk melatih psikis dan fisik anak dalam proses tumbuh dan berkembangnya. Sarana ini berupa kertas, kayu, air, daun, mainan jadi, batu, dan lain-lain yang dapat digunakan. Bermain merupakan bagian yang sedemikian diterimanya dalam kehidupan anak sekarang sehingga hanya sedikit orang yang ragu-ragu mempertimbangkan arti pentingnya dalam perkembangan anak. Betapa pentingnya pengaruh bermain telah dijelaskan Sutton Mith dalam Santrock sebagai berikut: “Bermain bagi anak terdiri dari empat mode yang membuat kita mengetahui tentang dunia, yaitu meniru, eksplorasi, menguji, dan membangun” (Santrock, 1992: 322).

Sepanjang masa kanak-kanak, bermain sangat memengaruhi penyesuaian pribadi dan sosial anak. Pengaruh ini mungkin agak berbeda dari satu tingkat perkembangan ke tingkat perkembangan lainnya. Sebagai contoh, bila anak memandang sangat penting kesesuaian jenis kelamin, seperti yang terjadi pada usia di akhir masa kanak-kanak, bermain mungkin merupakan bantuan yang utama untuk menciptakan kesan bahwa mereka sesuai dengan jenis kelaminnya. Pada usia yang lebih dini, ketika kesesuaian jenis kelamin masih kurang penting, bermain mungkin menimbulkan pengaruh terbesar dengan membantu mereka mempelajari keterampilan sosial sesuatu yang sangat mereka hargai pada usia itu. Terlepas dari penekanannya sekarang pada nilai sosialisasi dari bermain, terdapat bukti bahwa bermain menimbulkan pengaruh lainnya bagi kesesuaian pribadi dan sosial anak yang terlalu penting untuk diabaikan begitu saja.

## **B. TUJUAN BERMAIN**

Pada dasarnya bermain memiliki tujuan utama yakni memelihara perkembangan optimal anak melalui pendekatan bermain yang kreatif, interaktif, dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak. Penekanan dari bermain adalah perkembangan kreativitas dari anak-anak. Semua anak memiliki potensi kreatif perkembangan kreativitas sangat individual dan bervariasi antara anak yang satu dengan lainnya.



Elkonin salah seorang murid dari Vygotsky menggambarkan empat prinsip bermain, yaitu: (1) dalam bermain anak mengembangkan sistem untuk memahami apa yang sedang terjadi dalam rangka mencapai tujuan yang lebih kompleks; (2) kemampuan untuk menempatkan perspektif orang lain melalui aturan-aturan dan menegosiasikan aturan bermain; (3) anak menggunakan replika untuk menggantikan objek nyata, lalu mereka menggunakan objek baru yang berbeda. Kemampuan menggunakan simbol termasuk ke dalam perkembangan berpikir abstrak dan imajinasi; (4) kehati-hatian dalam bermain mungkin terjadi, karena anak perlu mengikuti aturan permainan yang telah ditentukan bersama teman mainnya.

Untuk mendukung keempat peran tersebut, seorang anak dapat melakukan pembelajaran yang situasinya merupakan khayalan anak tersebut atau yang biasa disebut dengan bermain sosiodrama, bermain pura-pura, atau bermain drama. Bermain bagi anak merupakan kegiatan yang dapat disamakan dengan bekerja pada orang dewasa. Bermain memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap perkembangan seorang anak. Wolfgang dalam Semiawan (2007) berpendapat bahwa terdapat sejumlah nilai-nilai dalam bermain (*The Value of play*), yaitu bermain dapat mengembangkan keterampilan sosial, emosional, kognitif. Dalam pembelajaran terdapat berbagai kegiatan yang memiliki dampak terhadap perkembangannya, sehingga dapat diidentifikasi bahwa fungsi bermain, antara lain: (1) dapat memperkuat dan mengembangkan otot dan koordinasinya melalui gerak, melatih motorik halus, motorik kasar, dan keseimbangan, karena ketika bermain fisik anak juga belajar memahami bagaimana kerja tubuhnya; (2) dapat mengembangkan keterampilan emosinya, rasa percaya diri pada orang lain, kemandirian dan keberanian untuk berinisiatif, karena saat bermain anak sering bermain pura-pura menjadi orang lain, kemandirian dan keberanian untuk berinisiatif, karena saat bermain anak sering bermain pura-pura menjadi orang lain, binatang, atau karakter orang lain. Anak juga belajar melihat dari sisi orang lain (empati); (3) dapat mengembangkan kemampuan intelektualnya, karena melalui bermain anak sering kali melakukan eksplorasi terhadap segala sesuatu yang ada di lingkungan sekitarnya sebagai wujud dari rasa keingintahuannya; (4) dapat mengembangkan kemandiriannya dan menjadi dirinya sendiri, karena melalui bermain anak selalu bertanya, meneliti



lingkungan, belajar mengambil keputusan, berlatih peran sosial sehingga anak menyadari kemampuan dan kelebihanannya.

### **C. KARAKTERISTIK PERMAINAN**

Studi mengenai bagaimana anak bermain telah diungkapkan bahwa bermain selama masa kanak-kanak mempunyai karakteristik tertentu yang membedakannya dari permainan remaja dan orang dewasa. Walaupun karakteristik ini mungkin sedikit bervariasi pada masing-masing anak, aspek utamanya sangat serupa sehingga praktis dapat dianggap universal.

#### **1. Bentuk Sarana Bermain**

Sarana bermain menurut sifatnya dibagi menjadi dua yaitu yang lunak dan yang keras. Bersifat lunak artinya mampu mengembangkan pancaindra yang ringan tidak menggunakan otot tetapi banyak olah pikiran, perasaan, gerakan yang ringan dan ada unsur pelan. Contohnya, mewarnai, mencocok, meronce, main congklak, main masak-masakan, dokter-dokteran, pasar-pasaran, memainkan instrumen. Adapun yang bersifat keras adalah permainan yang banyak dilakukan dengan disertai otot, tetapi juga dengan pikiran, perasaan dan keterampilan. Contohnya, main bola, meluncur, ayunan, lari, lompat, loncat, meniti balok. Tentu saja kedua sifat ini perlu diberikan kepada anak secara seimbang. Supaya semua aspek kepribadiannya dapat berkembang dan pertumbuhan badannya berlangsung dengan baik. Berdasarkan pelakunya permainan dibagi menjadi dua yaitu permainan individual dan permainan kelompok. Permainan individual artinya permainan yang dilakukan seorang anak, misalnya mobil-mobilan, memasukkan benda ke dalam lubang. Sedang bermain kelompok artinya permainan yang dilakukan oleh lebih dari seorang anak, contoh main bola keranjang, bola kaki (sepak bola) bola tangan, jungkit-jungkit. Dapat juga permainan itu dibagi berdasarkan memakai alat atau tidak memakai alat. Alat yang digunakan dapat bermacam-macam, seperti kertas karton, kayu, tanah liat, lilin, balok. Permainan tanpa alat yang dimaksud anak bermain cukup dengan anggota badannya sendiri, seperti lari, loncat, lompat.



Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam melakukan permainan adalah berikut ini.

- a. Tujuan anak bermain, antara lain untuk melatih kecerdasan musikal, kecerdasan spasial dan visual (biasanya dimiliki oleh arsitek, pematung, pelukis, pilot). Kecerdasan kinestetik (penari, pesenam, ahli bedah), kecerdasan interpersonal (kemampuan untuk berhubungan dengan orang lain), kecerdasan intrapersonal (bersifat introspektif, yaitu kemampuan untuk mengetahui jati dirinya). Jika kita mengenal kecerdasan spiritual maka kecerdasan ini berada di atas kecerdasan emosional.
- b. Bermain sambil belajar. Mengingat tingkat kematangan anak untuk berpikir, mengingat, menghafal dan mengetahui sesuatu masih terbatas, maka melalui permainan anak perlu diberikan pengetahuan tentang sesuatu. Pemberian pengetahuan ini berarti ia belajar, sebab prinsip belajar adalah terjadinya perubahan pada diri anak.
- c. Suasana senang dan ingin mengulanginya. Selama anak bermain harus dibuat agar suasana tetap menyenangkan anak, sebab hal ini memengaruhi terbentuknya pribadi anak. Permainan yang disajikan seharusnya memberikan dorongan untuk meningkatkan kreativitas, dan mencoba untuk membandingkan, berimajinasi sehingga dapat mengembangkan kemampuannya. Akhirnya pada suatu saat anak dapat mandiri tidak tergantung dari bantuan orang lain.

## **2. Bermain Mengikuti Pola Perkembangan yang Dapat Diramalkan**

Sejak masa bayi hingga masa pematangan beberapa kegiatan permainan tertentu populer pada suatu tingkat usia dan tidak pada usia yang lain, tanpa mempersoalkan lingkungan, bangsa, status sosial ekonomi, dan jenis kelamin anak. Kegiatan bermain ini sangat populer secara universal dan dapat diramalkan sehingga merupakan hal yang lazim untuk membagi tahun masa kanak-kanak ke dalam tahapan bermain yang spesifik, masing-masing dengan namanya sendiri.

Tahapan Perkembangan Bermain (Santrock, 1992):



### **a. Tahap Eksplorasi**

Hingga bayi berusia sekitar 3 bulan, permainan mereka terutama terdiri atas melihat orang dan benda serta melakukan usaha acak untuk menggapai benda yang diacungkan di hadapannya. Selanjutnya, mereka dapat mengendalikan tangan sehingga cukup memungkinkan bagi mereka untuk mengambil, memegang, dan mempelajari benda kecil. Setelah mereka dapat merangkak atau berjalan, mulai memperhatikan apa saja yang berada dalam jarak pandangan dan jangkauannya.

### **b. Tahap Permainan**

Bermain barang mainan dimulai pada tahun pertama dan mencapai puncaknya pada usia antara 5 dan 6 tahun. Pada mulanya anak hanya mengeksplorasi mainannya. Antara 2 dan 3 tahun, mereka membayangkan bahwa mainannya mempunyai sifat hidup, dapat bergerak, berbicara, dan merasakan. Dengan semakin berkembangnya kecerdasan anak, mereka tidak lagi menganggap benda mati sebagai sesuatu yang hidup dan hal ini mengurangi minatnya pada barang mainan. Faktor lain yang mendorong penyusutan minat dengan barang mainan ini adalah bahwa permainan itu sifatnya menyendiri, sedangkan mereka menginginkan teman. Setelah masuk sekolah, kebanyakan anak menganggap bermain barang mainan sebagai “permainan bayi”.

### **c. Tahap Bermain**

Setelah masuk sekolah, jenis permainan mereka sangat beragam. Semula, mereka meneruskan bermain dengan barang mainan, terutama bila sendirian, selain itu mereka merasa tertarik dengan permainan, olahraga, hobi, dan bentuk permainan matang lainnya.

### **d. Tahap Melamun**

Semakin mendekati masa puber, mereka mulai kehilangan minat dalam permainan yang sebelumnya disenangi dan banyak menghabiskan waktunya dengan melamun. Melamun, yang merupakan ciri khas anak remaja, adalah saat berkorban, saat mereka menganggap dirinya tidak diperlukan dengan baik dan tidak dimengerti oleh siapa pun.

Sesuai dengan berkembangnya usia anak, semakin menurun



pula ragam kegiatan permainan anak. Penurunan itu disebabkan oleh karena; anak yang lebih besar kurang memiliki waktu untuk bermain, dan mereka menghabiskannya dengan cara yang menimbulkan kesenangan terbesar. Dengan meningkatnya lingkup perhatian, mereka dapat memusatkan perhatiannya pada kegiatan bermain yang lebih panjang ketimbang melompat dari satu permainan ke permainan lain seperti yang dilakukan ketika mereka berusia lebih muda. Anak-anak meninggalkan beberapa kegiatan karena telah bosan atau menganggap kekanak-kanakan. Misalnya, anak taman kanak-kanak kurang beminat pada mainan balok, karena bahan lainnya seperti cat air, lilin, krayon, dan kapur memberi sejumlah besar ragam kegiatan yang menarik.

## **D. PEMBENTUKAN KEPERIBADIAN DAN PERILAKU MELALUI BERMAIN**

### **1. Pembentukan Sosial Anak**

Bermain dapat membentuk kepribadian anak, permainan-permainan yang mendidik dapat memengaruhi pembentukan-pembentukan yang terjadi dalam diri anak. Pembentukan kepribadian dapat dilakukan sejak anak masih bayi, karena bayi bersifat egosentrik, dapat dimengerti bahwa permainannya akan lebih menyendiri ketimbang sosial. Stone menjelaskan bahwa walaupun bayi bermain dengan ibunya, bayi sering kali merupakan alat bermain, sedang ibunya adalah permainannya. Pada waktunya nanti keduanya akan saling bertukar peran sebagai bermain dan alat bermain.

Apabila anak kecil mulai bermain dengan teman seusianya, hanya sedikit interaksi atau kerja sama dalam permainannya. Sebaliknya, mereka terlibat dalam “permainan mengamati” yaitu saling mengamati apa yang dilakukan anak lainnya atau bermain paralel, yaitu bermain dengan anak yang bermain dengan caranya sendiri, berdampingan dengan anak lain. Kalaupun terjadi interaksi, hanya sedikit proses memberi dan menerima. Interaksi terutama terjadi jika anak yang satu mengambil mainan anak lainnya dan bertengkar bila anak itu menolak memberikannya. Dengan bertambahnya jumlah hubungan sosial, kualitas permainan mereka menjadi lebih sosial. Pada saat anak mencapai usia sekolah, kebanyakan permainan-





an mereka adalah sosial seperti yang terlihat dalam kegiatan bermain kerja sama, asal saja mereka telah diterima dalam kelompok dan bersamaan dengan itu timbul kesempatan untuk belajar bermain dengan cara sosial.

## 2. Pemahaman Anak Terhadap Gender

Bayi dan anak kecil hanya sedikit membedakan antara mainan anak laki-laki dan anak perempuan dan anak-anak dari kedua jenis kelamin melakukan permainan serupa. Akan tetapi, ketika muai sekolah, anak laki-laki jelas menyadari bahwa mereka tidak akan bermain dengan beberapa mainan tertentu, kecuali mereka ingin mendapat ejekan. Anak laki-laki tidak saja menghindari teman bermain perempuan pada saat mereka masuk sekolah, tetapi juga menjauhkan diri dari semua kegiatan bermain yang dianggap tidak sesuai dengan jenis kelaminnya. Bahkan apabila anak perempuan lebih menyukai kegiatan yang dianggap kelompok sosial sebagai maskulin, mereka seperti halnya anak laki-laki, dipengaruhi oleh tekanan sosial untuk bermain dengan cara yang sesuai dengan jenis kelaminnya. Akibatnya, semua permainan anak yang sesuai dengan jenis kelamin meningkat setiap tahun.

Demikian pula perilaku anak dapat dipengaruhi melalui peran orangtua, kemudian guru dan pimpinan masyarakat. Tugas dan tanggung jawab orangtua, kemudian guru dan pimpinan masyarakat. Tugas dan tanggung jawab orangtua sebagai pendidik sebetulnya tidak dapat didelegasikan kepada orang lain, apalagi pada anak usia dini. Oleh karena itu, orangtua sebaiknya memiliki beberapa jenis permainan yang diberikan kepada anak, baik yang bersifat pengembangan motorik halus dan motorik kasar. Kepribadian seseorang dapat dilihat dari penampilannya, tetapi yang tepat adalah tergantung isi jiwa orang dan perilaku orang tersebut. Masa perkembangan manusia menurut Maria Montessori yang dapat dijadikan pedoman dalam pemberian permainan yang dapat membentuk kepribadian dan perilaku berikut: 0-7 tahun sebagai periode penangkalan dan pengaturan dunia luar dengan alat dria; 7-12 tahun sebagai periode rencana abstrak; 12-18 tahun sebagai periode penemuan diri dan kepekaan rasa sosial; 18 tahun ke atas sebagai periode pendidikan tinggi.



## E. TAHAPAN DAN PERKEMBANGAN BERMAIN

Dalam bermain, anak belajar untuk berinteraksi dengan lingkungan dan orang yang ada di sekitarnya. Dari interaksi dengan lingkungan dan orang-orang di sekitarnya, maka kemampuan sosialisasi anak pun menjadi berkembang. Pada usia dua hingga lima tahun, anak memiliki perkembangan bermain dengan teman bermainnya.

Menurut Piaget bermain terdiri dari *Unoccupied* (tidak menetap), anak hanya melihat anak lain bermain, tetapi tidak ikut bermain. Anak pada tahap ini hanya mengamati sekeliling dan berjalan-jalan, tetapi tidak terjadi interaksi dengan anak yang bermain. *Onlooker* (penonton/pengamat), pada tahap ini anak belum mau terlibat untuk bermain, tetapi anak sudah mulai bertanya dan lebih mendekat pada anak yang sedang bermain dan anak sudah mulai muncul ketertarikan untuk bermain. Setelah mengamati anak biasanya dapat mengubah caranya bermain.

1. *Solitary independent play* (bermain sendiri)

Tahap ini sudah mulai bermain, tetapi bermain sendiri dengan mainannya, terkadang anak berbicara temannya yang sedang bermain, tetapi tidak terlibat dengan permainan anak lain.

2. *Parallel activity* (kegiatan paralel)

Anak sudah bermain dengan anak lain tetapi belum terjadi interaksi dengan anak lainnya dan anak cenderung menggunakan alat yang ada di dekat anak lain. Terjadi tukar-menukar mainan atau anak mengikuti anak lain. Pada tahap ini, anak juga tidak memengaruhi anak lainnya dalam bermain dengan permainannya. Anak masih senang memanipulasi benda daripada bermain dengan anak lain. Dalam tahap ini biasanya anak memainkan alat permainan yang sama dengan anak lainnya. Apa yang dilakukan anak yang satu tidak memengaruhi anak yang lain.

3. *Associative play* (bermain dengan teman)

Pada tahap terjadi interaksi yang lebih kompleks pada anak. Dalam bermain anak sudah mulai saling mengingatkan satu sama lain. Terjadi tukar-menukar mainan atau anak mengikuti anak lain. Meskipun anak dalam kelompok melakukan kegiatan yang sama, tidak terdapat aturan yang mengikat dan belum memiliki tujuan yang khusus atau belum terjadi diskusi untuk mencapai satu tujuan bersama, seperti membangun bangunan dengan



perencanaan. Tetapi, masing-masing dapat sewaktu-waktu meninggalkan permainan kapan saja ia mau, tanpa perlu merusak mainan.

4. *Cooperative or organized supplementary play* (kerja sama dalam bermain atau dengan aturan)

Saat anak bermain bersama secara lebih terorganisasi dan masing-masing menjalankan peran yang saling memengaruhi satu sama lain. Anak bekerja sama dengan anak lain untuk membangun sesuatu, terjadi persaingan, membentuk permainan drama dan biasanya dipengaruhi oleh anak yang memiliki pengaruh atau adanya pemimpin dalam bermain.

## 1. Pengembangan Bermain sebagai Strategi Belajar Anak

### a. Belajar Menulis dan Membaca Melalui Bermain

Guru menulis berbagai huruf di kertas kecil, dipotong-potong. Anak diajak ke luar kelas disuruh berdiri di halaman sekolah, lalu guru menaburkan kertas kecil tersebut secara bebas. Anak disuruh mengambilnya, tidak usah berebut, satu orang mengambil satu huruf, kemudian anak disuruh masuk ke kelas kembali. Guru disuruh menempelkan huruf I yang dipegang anak. (Kertasnya khusus dapat ditempel). Guru selanjutnya menyuruh anak yang memegang huruf B, lalu huruf U! ketiga huruf itu akhirnya dapat dibaca IBU. Kata ini bermakna, lalu dijelaskan siapa itu IBU, apa peran IBU, jasa Ibu dan seterusnya. Dengan kata itu pun dapat dibalik menjadi kata UBI, kata ini pun bermakna, yaitu jenis makanan pokok enak kalau sudah direbus, digoreng, atau dibakar. Dengan cara yang sama anak dapat menulis dan membaca kata AKU, ITU, INI, PAKU, BABU, BAPA, BATU, KATU, dan lain sebagainya. Suasana bermain sangat terasa lalu kaitkan dengan misi, orang dewasa, yaitu belajar khusus hal ini adalah belajar menulis dan membaca. Berdasarkan pengalaman, cara yang demikian maka anak cepat dapat menulis dan membaca disertai rasa senang.

Bermain memiliki peran penting dalam perkembangan anak antara lain bidang perkembangan fisik-motorik bahasa, intelektual, moral, sosial dan emosional, secara sepintas dijelaskan sebagai berikut.



### **b. Bermain Mengembangkan Kemampuan Motorik**

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa bermain memungkinkan anak bergerak secara bebas sehingga anak mampu mengembangkan kemampuan motoriknya. Pada saat bermain anak berlatih menyesuaikan antara pikiran dan gerakan menjadi suatu keseimbangan. Menurut Piaget anak terlahir dengan kemampuan refleks, kemudian ia belajar menggabungkan dua atau lebih gerak refleks, dan pada akhirnya ia mampu mengontrol gerakannya. Melalui bermain anak belajar mengontrol gerakannya menjadi terkoordinasi.

### **c. Bermain Mengembangkan Kemampuan Kognitif**

Menurut Piaget (1962) anak belajar mengonstruksi pengetahuan dengan berinteraksi dengan objek yang ada di sekitarnya. Bermain menyediakan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan objek. Anak memiliki kesempatan untuk menggunakan indranya, seperti menyentuh, mencium, melihat, dan mendengarkan, untuk mengetahui sifat-sifat objek. Dari pengindraan tersebut anak memperoleh fakta-fakta, informasi, dan pengalaman yang akan menjadi dasar untuk berpikir abstrak. Jadi bermain menjembatani anak dari berpikir konkret ke berpikir abstrak. Vygostky (1976) menyatakan bahwa pada saat bermain, pikiran anak terbebas dari situasi kehidupan yang nyata yang menghambat anak berpikir abstrak. Penelitian Hoorn (1993) menunjukkan bahwa bermain memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, imajinasi, dan kreativitas.

### **d. Bermain Mengembangkan Kemampuan Afektif**

Setiap permainan memiliki aturan. Aturan akan diperkenalkan oleh teman bermain sedikit, tahap demi tahap sampai setiap anak memahami aturan mainnya. Oleh karena itu, bermain akan melatih anak dalam menyadari akan adanya aturan dan pentingnya mematuhi aturan. Hal itu merupakan tahap awal dari perkembangan moral.

### **e. Bermain Mengembangkan Kemampuan Bahasa**

Pada saat bermain anak didik menggunakan bahasa, baik untuk berkomunikasi dengan temannya atau sekadar menyatakan pikirannya (*thinking aloud*). Sering kita menjumpai anak kecil ber-



main sendiri sambil mengucapkan kata-kata seakan-akan ia bercakap-cakap dengan diri sendiri. Ia sebenarnya "membahasakan" apa yang ada dalam pikirannya. Menurut Vygostky (1926) peristiwa seperti itu, menggambarkan bahwa anak sedang dalam tahap menggabungkan pikiran dan bahasa sebagai satu kesatuan. Ketika anak bermain dengan temannya mereka juga saling berkomunikasi dengan menggunakan bahasa anak dan itu berarti secara tidak langsung anak belajar bahasa (Konzulin 2003).

#### **f. Bermain Mengembangkan Kemampuan Sosial**

Pada saat bermain anak berinteraksi dengan anak yang lain. Interaksi tersebut mengajarkan anak bagaimana merespons, memberi dan menerima, menolak atau setuju ide dan perilaku anak yang lain. Hal itu sedikit demi sedikit akan mengurangi rasa egosentrisme pada anak dan mengembangkan kemampuan sosialnya.

## **2. Jenis-Jenis Permainan**

Bentuk permainan anak sangat bervariasi, baik antardaerah, antaretnis, dan antarbangsa. Ki Hadjar Dewantara (1967) menulis bahwa H. Orbeck telah menghimpun ragam permainan dan nyanyian anak-anak yang ada di Indonesia yang jumlahnya lebih dari 690 macam. Padahal, setiap waktu permainan baru muncul, menjadi jenis permainan senantiasa bertambah banyak. Dari berbagai macam jenis permainan itu pada dasarnya dapat dipisahkan menjadi beberapa jenis, yaitu berikut ini.

#### **a. Permainan Fisik**

Permainan, seperti kejar-kejaran gobang sodor, suda mandah (sondah, sanlah), misalnya menggunakan banyak kegiatan fisik.

#### **b. Gerak dan Lagu**

Lagu anak-anak biasanya dinyanyikan sambil bergerak menari atau berpura-pura menjadi sesuatu. Dari sifatnya ada lagu yang *humorist*, ada yang mengandung nilai-nilai ajaran yang luhur.

#### **c. Teka-teki, Berpikir Logis dan Berpikir Matematis**

Berbagai permainan mengembangkan kemampuan berpikir logis dan matematis. Lowok, suatu permainan dengan karet gelang



anak-anak, belajar tentang ganjil dan genap, lebih banyak dan lebih sedikit. Begitu pula permainan Benthink dan Dakon.

#### **d. Bermain Peran**

Jenis permainan ini, antara lain meliputi sandiwara, bermain peran, dan jenis permainan lain di mana anak memainkan peran sebagai orang lain. Permainan ini sangat baik untuk mengembangkan kemampuan bahasa, komunikasi, dan memahami peran-peran dalam masyarakat.

### **3. Bermain Berdasarkan Kemampuan Anak**

Pembelajaran pada anak taman kanak-kanak juga dipengaruhi oleh kemampuannya baik secara disik, kognitif, bahasa, sosioemotional ataupun keterampilannya. Untuk itu bermain dapat diklasifikasikan berdasarkan kemampuan anak, seperti yang dipaparkan berikut ini.

#### **a. Bermain Eksploratoris**

Bermain eksplorasi memengaruhi perkembangan anak melalui empat cara yang berbeda: (1) eksplorasi memberikan kesempatan pada setiap anak untuk menemukan hal yang baru, (2) eksplorasi merangsang rasa ingin tahu anak, (3) eksplorasi membantu anak mengembangkan keterampilannya, dan (4) eksplorasi mendorong anak untuk mempelajari keterampilan baru. Adapun cara untuk mendorong anak untuk bermain eksplorasi: Tunjukkan pada anak bahwa dunia ini sangat berharga dieksplorasi atau dijelajahi, Ikuti apa yang dilakukan anak, guru hanya mengawasi dan mendampingi saja, guru dapat saja menunjukkan cara bereksplorasi.

Bermain eksplorasi harus melibatkan anak dalam berbagai permainan dan libatkan anak dalam kegiatan rutinitas sehari-hari, memberikan dukungan pada anak dan biarkan anak mengetahui apa yang terjadi di sekelilingnya, lihat, ajak anak untuk melihat dan fokus pada alat permainannya yang tidak diletakkan pada tempat tertentu yang menarik perhatian anak sehingga anak terdorong untuk terdorong untuk menggapai atau mengambil alat permainan tersebut. Permainan ini untuk anak yang telah mempelajari tingkatan tertentu pada keterampilan tangannya seperti meraih, dan



mengambil benda. Kegiatan ini melibatkan anak untuk menggunakan tangannya dalam bereksplorasi dengan benda-benda yang ada sehingga di sekelilingnya dengan tingkat kesulitan yang bertingkat. Kegiatan ini diberikan pada anak yang mulai berjalan dan senang berkeliling seperti seorang penjelajahan, di mana anak diajak berkeliling untuk bereksplorasi dengan dunia yang luas.

### **b. Bermain Energetik**

Permainan ini melibatkan energi yang sangat banyak, seperti memanjat, melompat, dan bermain bola. Kegiatan ini melibatkan seluruh koordinasi tubuh. Pentingnya permainan kekuatan: (a) permainan energik membantu anak untuk menjadi penjelajah yang aktif dalam lingkungan, (b) permainan energik membantu anak untuk mengendalikan tubuhnya, (c) permainan energik membantu anak untuk mengoordinasikan setiap bagian yang berbeda pada tubuhnya.

Permainan energik untuk anak cacat, berguna untuk: (a) membantu anak untuk mengendalikan tubuhnya dan bergerak sesuai dengan tujuannya, tetapi tetap harus didampingi oleh seorang terapis, (b) membangkitkan permainan energik, (c) sebelum melakukan kegiatan sebaiknya mengetahui penampakan tahapan perkembangan permainan energik yang disajikan dalam grafik perkembangan.

### **c. Bermain Keterampilan**

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

Membangkitkan permainan dengan keterampilan, untuk membangkitkan permainan dengan menggunakan keterampilan penting bagi orang dewasa untuk emahami perkembangan anak yang sedang terjadi melalui grafik perkembangan. Memilih kegiatan permainan yang melibatkan keterampilan.

### **d. Bermain Sosial**

Penting bagi seorang anak untuk terlibat dengan orang lain selain dirinya, interaksi, dapat diartikan secara sederhana dengan me-



respons pada perilaku orang lain. Bermain sosial, dasar dari seluruh pembelajaran sosial adalah adanya interaksi antara dua orang atau lebih.

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

#### **e. Bermain Imajinatif**

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

#### **f. Bermain Teka-teki**

Pentingnya bermain memecahkan teka-teki: (1) mengembangkan kemampuan anak dalam berpikir, (2) teka-teki mendorong rasa ingin tahu anak, dan (3) mengembangkan kemandirian pada anak bermain teka-teki pada anak cacat: menunjukkan padanya bahwa di dunia ini banyak objek yang dapat menarik perhatiannya, harus memberikan perhatian pada objek yang sangat diminati oleh anak, mendorong rasa ingin tahu anak terhadap *puzzle*, memberikan kesempatan pada anak untuk memecahkan teka-teki.

### **F. KONSEP BERMAIN MELALUI PERMAINAN SENTRA**

Pembelajaran anak usia dini identik dengan bermain, dengan bermain anak dapat mengembangkan berbagai kemampuan yang dimiliki dan menjadi salah satu cara dalam mendapatkan berbagai pengetahuan. Bermain adalah dunia anak dan bukan hanya sekadar memberikan kesenangan, akan tetapi juga memiliki manfaat yang sangat besar bagi anak. Lewat kegiatan bermain yang positif, anak bisa menggunakan otot tubuhnya, menstimulasi penginderaannya, menjelajahi dunia sekitarnya, dan mengenali lingkungan tempat ia tinggal termasuk mengenali dirinya sendiri. Kemampuan fisik anak semakin terlatih, begitu pula dengan kemampuan kognitif dan kemampuannya untuk bersosialisasi. Dalam bahasa





sederhana, bermain akan mengasah kecerdasannya. Metode sentra dan lingkaran merupakan salah satu metode pembelajaran dalam pendidikan anak usia dini yang mengedepankan konsep bermain bagi anak, sehingga pertumbuhan dan perkembangannya optimal. Dalam metode ini, alat-alat dan bahan-bahan main dikelompokkan dalam beberapa sentra sesuai dengan kebutuhan. Sentra persiapan merupakan salah satu sentra yang mengasah kemampuan kognitif dan motorik halus pada anak. Dengan demikian, saya menyambut baik kehadiran bahan belajar ini sebagai pendukung bagi pendidik anak usia dini dalam mengembangkan sentra persiapan lebih lanjut.

Bermain bukan hanya sekadar memberikan kesenangan, tapi juga bermanfaat besar bagi anak. Lewat kegiatan bermain yang positif, anak bisa menggunakan otot tubuhnya, menstimulasi pengindraannya, menjelajahi dunia sekitarnya, dan mengenali lingkungan tempat ia tinggal termasuk mengenali dirinya sendiri. Kemampuan fisik anak semakin terlatih, begitu pula dengan kemampuan kognitif dan kemampuannya untuk bersosialisasi. Dalam bahasa sederhana, bermain membuatnya mengasah kecerdasannya.

Setiap anak pada dasarnya memiliki kecerdasan, namun kecerdasan tidak semata-mata merujuk kepada kecerdasan intelektual saja, atau lebih dikenal dengan istilah IQ. Ada pula kecerdasan majemuk (*multiple intelligences*) seperti kecerdasan bahasa, logika matematika, visual spasial, musik, kinestetik, interpersonal, intrapersonal, natural, dan moral. Setiap anak memiliki kesembilan kecerdasan ini meski dengan taraf yang berbeda-beda.

Bermain merupakan salah satu cara yang paling efektif untuk mengembangkan potensi dan *multiple intelligences* anak karena melalui kegiatan bermain ia akan lebih mudah menyerap informasi dan pengalaman. Dengan bermain, berdasarkan riset penelitian yang ada, anak ternyata menjadi lebih cerdas, emosi dan kecerdasan anak pun meningkat. Anak juga jadi lebih peka akan kebutuhan dan nilai yang dimiliki orang lain. Bermain bersama teman juga memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk menyesuaikan perilaku mereka dengan orang lain. Hebatnya lagi, anak juga mampu menghargai perbedaan di antara mereka. Bermain merupakan jendela perkembangan anak. Lewat kegiatan bermain aspek perkembangan anak bisa ditumbuhkan secara optimal dan maksimal. Membi-



arkan anak-anak usia pra sekolah bermain telah terbukti mampu meningkatkan perkembangan mental dan kecerdasan anak, bahkan jika anak tersebut mengalami malnutrisi.

*Lancet Medical Journal* menyebutkan bahwa ada beberapa penelitian yang menemukan kaitan antara kecerdasan dan kegiatan bermain anak. Program kegiatan bermain untuk anak-anak kekurangan gizi di Bangladesh terbukti meningkatkan IQ mereka sampai 9 poin (Sally McGregor, 2006) dari *Institute of Child Health at University College London*. Malnutrisi atau kekurangan gizi sudah suatu masalah, namun malnutrisi tanpa stimulasi bagi perkembangan mental merupakan masalah yang jauh lebih besar. Juga dilaporkan dalam jurnal tersebut bahwa lebih dari 200 juta anak miskin di dunia kekurangan gizi. Sekitar 89 juta di antaranya ada di Asia Selatan dan 145 juta lainnya ada di negara India, Nigeria, China, Bangladesh, Ethiopia, Pakistan, Congo, Uganda, Tanzania, dan Indonesia. Disimpulkan oleh para periset bahwa untuk meningkatkan kecerdasan anak-anak miskin tersebut bisa dilakukan dengan tindakan intervensi sederhana, yakni mendorong anak-anak untuk banyak bermain di rumah serta tentu saja meningkatkan kadar gizi mereka.

Selama ini masyarakat terlalu memfokuskan untuk mengurangi angka kematian, tapi mereka sering lupa kalau banyak anak yang terancam tidak bisa mencapai kecerdasan optimal, setelah duduk di kelas 5 atau 6 SD, kesempatan mereka untuk memperbaikinya sudah tipis. Ditambahkan oleh Mc. Gregor, 2006, di sebuah daerah di Jamaica, anak-anak dari keluarga miskin diberi bantuan mainan yang bisa dimainkan sendiri di rumah, lalu perkembangan mereka dipantau sampai berusia 18 tahun. Tingkat IQ mereka lebih baik, kemampuan bacanya baik dan jarang yang *drop-out* dari sekolah, selain itu kesehatan mental anak itu juga baik, mereka tidak depresi dan lebih percaya diri.

Sudah saatnya apabila kita semua, terutama para orangtua menyadari bahwa kegiatan bermain bukanlah kegiatan tidak berguna dan hanya membuang waktu. Bermain selain merupakan hak asasi anak, juga diperlukan untuk meningkatkan kemampuan mereka. Selama ini perkembangan kecerdasan anak hanya dipandang dari kecerdasan intelektual saja, namun seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan para peneliti kecerdasan memunculkan teori baru tentang *multiple intelligence*. Teori tersebut menjadi dasar bagi



beragamnya metode pembelajaran baik formal maupun nonformal. Ragam metode pembelajaran tersebut bisa dilihat dari maraknya sekolah yang memunculkan berbagai keunggulan sekolah. Pada dasarnya metode belajar baik formal maupun nonformal mengacu kepada bagaimana si anak dapat berkembang sesuai dengan minat dan bakatnya. Tugas pendidik dan orangtua adalah membidani pengetahuan yang sudah ada dalam diri anak agar tereksplorasi secara alamiah.

Pendidikan bagi anak usia dini seharusnya dapat menyeimbangkan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik serta memberikan pendidikan dari segi moral dan sensitivitas anak terhadap permasalahan sosial. Permainan yang disajikan bagi anak usia dini harus lebih kreatif lagi. Seiring dengan perkembangan budaya, permainan yang berkembang dalam diri anak sudah bergeser. Tidak salah jika anak sudah meninggalkan permainan tradisional daerah karena budaya permainan yang berbasis teknologi terus berkembang. Untuk itu tetap harus memperkenalkan permainan tradisional daerah, selain anak mempunyai variasi permainan juga untuk mewariskan khazanah budaya yang berjuta pesona. Untuk memfasilitasi anak agar memiliki kesempatan bermain yang cukup, pendidikan anak usia dini salah satunya dikembangkan dengan menggunakan metode sentra dan lingkaran yang diadopsi dari metode *Beyond Centre and Circle Time* (BCCT). Dalam metode ini, pembelajaran dibagi dalam bentuk sentra. Salah satu sentra yang ada adalah sentra persiapan. Sentra ini merupakan “bengkel kerja” bagi anak-anak guna mengoptimalkan kemampuan keaksaraan pada anak sejak dini.

*Beyond centers and circle time* adalah suatu metode atau pendekatan dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini. Dikembangkan berdasarkan hasil kajian teoretik dan pengalaman empirik. Merupakan pengembangan dari metode Montessori, HighScope, dan Reggio Emilio. dikembangkan oleh *Creative Center for Childhood Research and Training* (CCCRT) Florida, USA, dilaksanakan di *Creative Pre School* Florida, USA selama lebih dari 25 tahun, baik untuk anak normal maupun untuk anak dengan kebutuhan khusus (<http://www.cccrt.org/Pages/Services-Home.html>).

Pendekatan Sentra dan Lingkaran adalah pendekatan penyelenggaraan PAUD yang berfokus pada anak yang dalam proses pembelajarannya berpusat di sentra main dan saat anak dalam lingkaran



dengan menggunakan 4 jenis pijakan (*scaffolding*) untuk mendukung perkembangan anak, yaitu (1) pijakan lingkungan main; (2) pijakan sebelum main; (3) pijakan selama main; dan (4) pijakan setelah main (Direktorat PAUD, 2006: 2).

Metode ini ditujukan untuk merangsang seluruh aspek kecerdasan anak, agar kecerdasannya dapat berkembang secara optimal, maka otak anak perlu dirangsang untuk terus berpikir secara aktif dengan menggali pengalamannya sendiri (bukan sekadar mencontoh atau menghafal). Metode ini memandang bermain sebagai wahana yang paling tepat dan satu-satunya wahana pembelajaran anak, karena di samping menyenangkan, bermain dalam *setting* pendidikan dapat menjadi wahana untuk berpikir aktif, kreatif.

Pembelajarannya berpusat pada anak (*children center*), menempatkan *setting* lingkungan main sebagai pijakan (*scaffolding*) awal yang penting, memberikan dukungan penuh kepada setiap anak untuk aktif, kreatif, dan berani mengambil keputusan sendiri, peran guru sebagai fasilitator, motivator, dan evaluator, kegiatan anak berpusat di sentra-sentra main yang berfungsi sebagai pusat minat, memiliki standar operasional prosedur yang baku, pemberian pijakan sebelum dan setelah anak main dilakukan dalam posisi duduk melingkar. Dalam pendekatan *Beyond centers and circle time* (BCCT) atau sentra proses pembelajaran berlangsung alamiah dalam bentuk kegiatan siswa bekerja mengalami, bukan transfer pengetahuan dari guru ke siswa.

Strategi pembelajaran lebih dipentingkan daripada hasil, dalam konteks itu, siswa perlu mengerti apa makna belajar, apa manfaatnya, dalam status apa mereka, dan bagaimana mencapainya. Mereka sadar bahwa apa yang mereka pelajari berguna bagi hidupnya nanti. Dengan begitu mereka memosisikan sebagai diri sendiri yang memerlukan suatu bekal untuk hidupnya nanti.

Landasan filosofi adalah *Beyond centers and circle time* (BCCT) adalah konstruktivisme, yakni filosofi belajar yang menekankan bahwa belajar tidak sekadar menenghafal. Siswa harus mengonstruksikan pengetahuan dibenak mereka sendiri, bahwa pengetahuan tidak dapat dipisah-pisahkan menjadi fakta-fakta yang terpisah namun mencerminkan keterampilan yang dapat diterapkan.

Prinsip-prinsip pembelajaran BCCT atau sentra adalah *pertama*, berorientasi pada kebutuhan anak. Kegiatan pembelajaran harus



selalu ditujukan pada pemenuhan kebutuhan perkembangan anak secara individu. *Kedua*, kegiatan belajar dilakukan melalui bermain. Dengan bermain yang menyenangkan dapat merangsang anak untuk melakukan eksplorasi dengan menggunakan benda-benda yang ada di sekitarnya, sehingga anak menemukan pengetahuan dari benda-benda yang dimainkannya. *Ketiga*, merangsang munculnya kreativitas dan inovasi. Kreativitas dan inovasi tecermin melalui kegiatan yang membuat anak tertarik, fokus, serius, dan konsentrasi. *Keempat*, menyediakan lingkungan yang mendukung proses belajar. Lingkungan harus diciptakan menjadi lingkungan yang menarik dan menyenangkan bagi anak selama mereka bermain. *Kelima*, Mengembangkan kecakapan hidup anak. Kecakapan hidup diarahkan untuk membantu anak menjadi mandiri, disiplin, mampu bersosialisasi, dan memiliki keterampilan dasar yang berguna bagi kehidupannya kelak. *Keenam*, menggunakan berbagai sumber dan media belajar yang ada di lingkungan sekitar. *Ketujuh*, dilaksanakan secara bertahap dan berulang-ulang dengan mengacu pada prinsip-prinsip perkembangan anak. *Kedelapan*, rangsangan pendidikan bersifat menyeluruh yang mencakup semua aspek perkembangan.

Setiap kegiatan anak sesungguhnya dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan/kecerdasannya. Tugas pendidik (guru/kader/pamong) adalah memfasilitasi agar semua aspek perkembangan anak dapat berkembang secara optimal (Direktorat PAUD, 2006: 5).

Pendekatan sentra memiliki prinsip-prinsip dalam proses penerapannya di lapangan, yaitu: Keseluruhan proses pembelajarannya berlandaskan pada teori dan pengalaman empirik; Setiap proses pembelajaran harus ditujukan untuk merangsang seluruh aspek kecerdasan anak (kecerdasan jamak) melalui bermain yang terencana dan terarah serta dukungan pendidik (guru) dalam bentuk 4 jenis pijakan:

- a. Menempatkan penataan lingkungan main sebagai pijakan awal yang merangsang anak untuk aktif, kreatif, dan terus berpikir dengan menggali pengalamannya sendiri;
- b. Menggunakan standar operasional yang baku dalam proses pembelajaran, yaitu meliputi:
  - (1) pendidik/guru menata lingkungan main sebagai pijakan lingkungan yang mendukung perkembangan anak;



- (2) ada pendidik/guru bertugas menyambut kedatangan anak dan mempersilahkan untuk bermain bebas dulu (waktu untuk penyesuaian);
- (3) semua anak mengikuti main pembukaan dengan bimbingan pendidik/guru;
- (4) pendidik/guru memberi waktu kepada anak untuk ke kamar kecil dan minum secara bergiliran/pembiasaan antri;
- (5) anak-anak masuk ke kelompok masing-masing dengan dibimbing oleh pendidik/guru yang bersangkutan;
- (6) pendidik/guru duduk bersama anak didik dengan membentuk lingkaran untuk memberikan pijakan pengalaman sebelum main;
- (7) pendidik/guru memberi waktu yang cukup kepada anak untuk melakukan kegiatan di sentra main yang disiapkan sesuai jadwal hari itu;
- (8) selama anak berada di sentra, secara bergilir pendidik memberi pijakan kepada setiap anak;
- (9) pendidik/guru bersama anak-anak membereskan peralatan dan tempat main;
- (10) pendidik/guru memberi waktu kepada anak untuk ke kamar kecil dan minum secara bergiliran;
- (11) pendidik/guru duduk bersama anak didik dengan membentuk lingkaran untuk memberikan pijakan pengalaman setelah main;
- (12) pendidik/guru bersama anak-anak makan bekal yang dibawanya (tidak dalam posisi istirahat);
- (13) kegiatan penutup;
- (14) anak-anak pulang secara bergilir;
- (15) pendidik/guru membereskan tempat dan merapikan/mencetak catatan-catatan dan kelengkapan administrasi;
- (16) pendidik/guru melakukan diskusi evaluasi hari ini dan rencana esok hari; (17) pendidik/guru pulang. Mempersyaratkan pendidik/guru dan pengelola program untuk mengikuti pelatihan sebelum menerapkan metode ini. Melibatkan orangtua dan keluarga sebagai satu kesatuan proses pembelajaran untuk mendukung kegiatan anak di rumah.



Model ini menggunakan tiga jenis main, yaitu main sensorimotorik, anak main dengan benda untuk membangun persepsi, main peran, anak bermain dengan benda untuk menghadirkan konsep yang sudah dimilikinya, main pembangunan, anak bermain dengan benda untuk mewujudkan ide/gagasan yang dibangun dalam pikirannya menjadi sesuatu bentuk nyata. Adapun ciri-ciri pendekatan sentra adalah sebagai berikut: pembelajaran berpusat pada anak; menempatkan seting lingkungan main sebagai pijakan awal yang penting; memberikan dukungan penuh kepada setiap anak untuk aktif, kreatif, dan berani mengambil keputusan sendiri; peran pendidik sebagai fasilitator, motivator, dan evaluator; kegiatan anak berpusat di sentra-sentra main yang berfungsi sebagai pusat minat; pemberian pijakan sebelum dan setelah anak bermain dilakukan dalam posisi duduk melingkar (Sujiono, 2009: 217).

Pendekatan sentra juga memerlukan persiapan peralatan dan perlengkapan yang dapat mendukung pembelajaran yang berlangsung. Penataan perlu dilakukan sebelum pembelajaran dilaksanakan. Penataan lingkungan main di antaranya sebagai berikut:

- a. Penempatan alat bermain yang tepat memungkinkan anak untuk mandiri, disiplin, bertanggung jawab, memulai dan mengakhiri main, kalsifikasi.
- b. Penataan alat dan bahan selama main seharusnya mendukung anak untuk membuat keputusan sendiri mengembangkan ide, menuangkan ide menjadi karya nyata, mengembangkan kemampuan sosial.
- c. Penataan alat dan bahan main memungkinkan anak main sendiri, main berdampingan, main bersama dan main bekerja sama (Sujiono, 2009: 217).

Sentra-sentra yang ada dalam *beyond centers and circle time* (BCCT) di antaranya sentra persiapan, sentra bahan alam, sentra main peran makro dan mikro, sentra balok, sentra persiapan, sentra iman dan takwa, sentra seni dan kreativitas, sentra musik dan budaya.

Sentra persiapan, tempat bermain sambil belajar untuk mengembangkan pengalaman keaksaraan. Di sentra ini anak difasilitasi dengan permainan yang dapat mendukung pengalaman baca, tulis, hitung dengan cara yang menyenangkan dan anak dapat me-



milih kegiatan yang diminati, efek yang diharapkan: anak dapat berpikir teratur, senang membaca, menulis, dan menghitung.

Sentra bahan alam, adalah tempat bermain sambil belajar untuk mengembangkan pengalaman sensori motor dalam rangka menguatkan tiga jari untuk persiapan menulis, sekaligus pengenalan sains untuk anak. Efek yang diharapkan: Anak dapat terstimulasi aspek motorik halus secara optimal, dan mengenal sains sejak dini.

Sentra main peran mikro/makro, tempat bermain sambil belajar, di mana anak dapat mengembangkan daya imajinasi dan mengekspresikan perasaan saat ini, kemarin, dan yang akan datang. Penekanan sentra ini terletak pada alur cerita, sehingga anak terbiasa untuk berpikir secara sistematis, efek yang diharapkan: anak dapat bersosialisasi dan berinteraksi dengan teman dan lingkungan sekitar dan mengembangkan kemampuan berbahasa secara optimal.

Sentra balok, tempat bermain sambil belajar untuk mempresentasikan ide ke dalam bentuk nyata (bangunan). Di sentra ini anak dapat memainkan balok dengan perbandingan 1 anak ± 100 balok plus asesoris. Penekanan sentra ini pada *start and finish*, di mana anak mengambil balok sesuai kebutuhan dan mengembalikan dengan mengklasifikasi berdasarkan bentuk balok efek yang diharapkan: Anak dapat berpikir tipologi, mengenal ruang dan bentuk sehingga dapat mengembangkan kecerdasan visual spasial secara optimal dan anak dapat mengenal bentuk-bentuk geometri yang sangat berguna untuk pengetahuan dasar matematika.

Sentra iman dan takwa, tempat bermain sambil belajar untuk mengembangkan kecerdasan jamak di mana kegiatan main lebih menitikberatkan pada kegiatan keagamaan. Di sentra ini anak difasilitasi dengan kegiatan bermain yang memfokuskan pada pembiasaan beribadah dan mengenal huruf hijaiyyah dengan cara bermain sambil belajar. Efek yang diharapkan: tertanamnya perilaku akhlakul karimah, ikhlas, sabar dan senang menjalankan perintah agama.

Sentra seni dan kreativitas, tempat bermain sambil belajar yang menitikberatkan pada kemampuan anak dalam berkreasi. Kegiatan di sentra ini dilaksanakan dalam bentuk proyek, di mana anak diajak untuk menciptakan kreasi tertentu yang akan menghasilkan sebuah karya. Efek yang diharapkan: Anak dapat berpikir secara kreatif.

Sentra musik dan budaya, tempat bermain sambil belajar untuk mengenalkan beragam musik terutama musik tradisional, dan per-





mainan tradisional dari berbagai daerah. Efek yang diharapkan dari sentra ini: anak dapat mengenal nada, birama dan ritme di samping dapat mengenal keragaman permainan tradisional yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan.



## PEMBELAJARAN BERBASIS *MULTIPLE INTELLIGENCE*

Kecerdasan majemuk (*multiple intelligence*) yang dikembangkan oleh Howard Gardner adalah inteligensi sebagai kemampuan untuk memecahkan persoalan dan menghasilkan produk dalam suatu *setting* yang bermacam-macam dan dalam situasi yang nyata. Berdasarkan pengertian di atas, dapat dipahami bahwa inteligensi bukanlah kemampuan seseorang untuk menjawab soal-soal IQ yang menonjolkan kemampuan matematis-logis dan linguistik semata, akan tetapi bagaimana seseorang dapat menyelesaikan atau memecahkan problem nyata dalam kehidupannya. Selanjutnya, kecerdasannya tersebut dapat menciptakan suatu produk baru dan bahkan dapat menciptakan persoalan berikutnya yang lebih maju dan canggih atau melahirkan intelektual dari hasil ilmu yang diperolehnya. Di era globalisasi yang sedang berlangsung dewasa ini, Indonesia menghadapi berbagai tantangan. Tantangan tersebut antara lain persaingan ketat dalam perdagangan internasional sebagai konsekuensi adalah pasar bebas di kawasan ASEAN dan Asia Pasifik. Hal tersebut telah menimbulkan berbagai masalah kehidupan, termasuk matinya produk-produk perdagangan lokal, bahkan pabrik-pabrik tekstil dalam negeri, karena tidak mampu bersaing dengan produk luar.

Menghadapi tantangan dan permasalahan tersebut pendidikan harus diorientasikan sesuai dengan kondisi dan tuntutan itu, agar output pendidikan dapat mengikuti perkembangan yang terjadi. Maka dalam hal ini peserta didik harus dibekali dengan kecakap-

an hidup (*life skill*) melalui muatan, proses pembelajaran dan aktivitas lain di sekolah. Pengembangan kecakapan hidup didasarkan atas pokok-pokok pikiran bahwa hasil proses pembelajaran selain berupa penguasaan siswa terhadap kompetensi, kemampuan dasar, dan materi pembelajaran tertentu, juga berupa kecakapan lain yang secara implisit diperoleh melalui pengalaman belajar. Hasil yang positif atau bermanfaat ini disebut juga *nurturant effects*. Sebagai contoh, dalam mempelajari topik “demokrasi”, selain menguasai konsep dan proses demokrasi, pada diri siswa juga dihasilkan sikap komitmen terhadap nilai-nilai demokrasi dan menjadi warga negara yang aktif berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat.

Sehubungan dengan itu, dalam mengembangkan pembelajaran perlu dipilih alternatif pengamalan belajar yang semaksimal mungkin membantu siswa memiliki kecakapan hidup yang relevan dengan kebutuhan siswa untuk mempertahankan, dan mengembangkan hidup yang diperoleh melalui pengalaman belajar diharapkan siswa baik sebagai individu, maupun sebagai warga masyarakat dapat memecahkan masalah-masalah baru dengan menggunakan pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari. Setiap manusia mempunyai kecerdasan majemuk yang berbeda-beda. Adakalanya seorang anak hanya memiliki kecerdasan matematis atau kecerdasan linguistik. Dari kecerdasan majemuk yang dimiliki itu diharapkan dapat menjadi bekal atau modal dalam kehidupannya nanti. Untuk mengetahui apa saja kecerdasan majemuk yang dikembangkan oleh Howard Gardner dan bagaimana aplikasinya dalam pengembangan kecakapan hidup (*life skill*), maka pemakalah akan mencoba membahas dalam tulisan yang masih sederhana ini.

## **A. PENGERTIAN KECERDASAN MAJEMUK (*MULTIPLE INTELLIGENCES*)**

Kecerdasan majemuk (*multiple intelligence*) yang ditemukan dan dikembangkan oleh Howard Gardner ini banyak diikuti oleh psikolog dunia yang berpikiran maju, dan mulai menyita perhatian masyarakat. Karena *multiple intelligence* yang awalnya adalah wilayah psikolog, ternyata berkembang sampai ke wilayah idukasi yaitu dunia pendidikan. Kecerdasan majemuk adalah suatu kemampuan ganda untuk memecahkan suatu masalah yang dihadapi dalam kehidupan.



Kecerdasan majemuk adalah suatu kemahiran dan keterampilan seseorang untuk memecahkan masalah dan kesulitan yang ditemukan dalam hidupnya (Gardner, 1983).

Dengan demikian, berdasarkan penjelasan di atas, dapat kita simpulkan bahwa kecerdasan majemuk (*multiple intelligence*) adalah kemampuan seseorang dalam memecahkan masalah yang dihadapi dari kesulitan dan tantangan dalam hidupnya, dengan keterampilan yang dimiliki maka ia dapat menyelesaikan persoalan hidup yang nyata. Semakin tinggi inteligensinya, maka seseorang mampu menyelesaikan bermacam-macam persoalan yang kompleks.

Kecerdasan (inteligensi) adalah kemampuan untuk melakukan abstraksi, serta berpikir logis dan cepat sehingga dapat bergerak dan menyesuaikan diri terhadap situasi baru serta dapat memecahkan masalah dengan menggunakan simbol-simbol verbal, dan kemampuan untuk belajar dari pengalaman-pengalaman hidup sehari-hari. Dari pengertian Gardner tentang inteligensi ini berbeda dengan pengertian yang dipahami sebelumnya. Sebelum Gardner, pengukuran IQ seseorang didasarkan pada tes IQ saja, yang hanya menganggap kecerdasan itu berdasarkan kecerdasan matematis-logis dan linguistik. Adapun menurut Gardner kemampuan seseorang tidak diukur dengan tes tertulis, tetapi bagaimana seseorang dapat memecahkan problem nyata dalam kehidupan. Inteligensi seseorang dapat dikembangkan melalui pendidikan dan jumlahnya banyak, hal ini berbeda dengan konsep lama yang menyatakan bahwa manusia lahir sampai kelak dewasa tidak dapat diubah secara signifikan (Gardner, 2003).

Selanjutnya, menurut Gardner *intelligence* (kecerdasan) diartikan sebagai kemampuan untuk memecahkan persoalan dan menghasilkan produk dalam suatu *setting* yang beragam dan dalam situasi yang nyata. Menurutnya, suatu kemampuan disebut inteligensi (kecerdasan) jika: a). Menunjukkan suatu kemahiran dan keterampilan seseorang dalam memecahkan persoalan dan kesulitan yang ditemukan dalam hidupnya, b). Ada unsur pengetahuan dan keahlian, c). Bersifat universal harus berlaku bagi banyak orang, d) kemampuan itu dasarnya adalah unsur biologis, yaitu karena otak seseorang, bukan sesuatu yang terjadi karena latihan atau *training*, e) kemampuan itu sudah ada sejak lahir, meski di dalam pendidikan dapat dikembangkan.



Adapun pokok-pokok pikiran yang dikemukakan dalam kecerdasan inteligensi adalah: 1) Manusia memiliki kemampuan meningkatkan dan memperkuat kecerdasannya; 2) kecerdasan selain dapat berubah dapat juga diajarkan kepada orang lain; 3) kecerdasan merupakan realitas majemuk yang muncul di bagian-bagian yang berbeda pada sistem otak atau pikiran manusia; dan 4) pada tingkat tertentu, kecerdasan ini merupakan suatu kesatuan yang utuh, artinya dalam memecahkan masalah atau tugas tertentu, maka seluruh macam kecerdasan manusia bekerja secara bersama-sama.

Kemudian Teori Triarki Strenberg yang mengembangkan teori kecerdasan mengatakan bahwa, kecerdasan muncul dalam bentuk majemuk (spesifiknya terdiri atas tiga bentuk). Bentuk kecerdasan ini adalah: a) Kecerdasan analitis: kemampuan untuk menganalisis, melakukan penilaian, evaluasi, perbandingan, dan membedakan, b) Kecerdasan kreatif: yaitu kemampuan untuk menciptakan, merancang, menemukan, membuat sesuatu yang orisinal, dan membayangkan, c) Kecerdasan praktis yaitu, kemampuan untuk menggunakan, menerapkan, mengimplementasikan, dan menerjemahkan gagasan menjadi tindakan. Selanjutnya, kecerdasan dapat juga didefinisikan sebagai suatu kecakapan sebagaimana yang dikutip Muhammad Thobari sebagai berikut: 1) Kecakapan untuk memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupannya; 2) Kecakapan untuk mengembangkan masalah baru untuk dipecahkan; 3). Kecakapan untuk membuat sesuatu atau melakukan sesuatu yang bermanfaat di dalam hidupnya.

## **B. IDENTIFIKASI KECERDASAN MAJEMUK (*MULTIPLE INTELLIGENCE*)**

Setelah kita mengetahui pengertian dari kecerdasan majemuk (*multiple intelligence*), maka tulisan ini akan membahas beberapa kecerdasan majemuk sebagai modal intelektual. Gardner berpendapat bahwa kebudayaan kita telah banyak memusatkan perhatian pada pemikiran verbal dan logis, kemampuan manusia hanya diukur berdasarkan tes kognitif semata dan mengesampingkan pengetahuan yang lain. Setidaknya ada sembilan kecerdasan yang patut diperhitungkan secara sungguh-sungguh, sebagaimana yang dikemukakan oleh Gardner yang di kutip Baharuddin, pada buku *Teori Belajar dan*



*Pembelajaran.* Adapun kedelapan kecerdasan (inteligensi) tersebut adalah:

### **1. Inteligensi linguistik (*Linguistic Intelligence*)**

Kecerdasan linguistik adalah kemampuan untuk menggunakan kata-kata secara efektif, baik secara lisan maupun tulisan. Kecerdasan ini mencakup kepekaan terhadap arti kata, urutan kata, suara, ritme dan intonasi dari kata yang diucapkan. Termasuk kemampuan untuk mengerti kekuatan kata dalam mengubah kondisi pikiran dan menyampaikan informasi. Orang yang berinteligensi linguistik tinggi akan berbahasa lancar, baik dan lengkap. Ia mudah mengembangkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa, mudah belajar beberapa bahasa, mudah mengerti urutan arti kata-kata dalam belajar bahasa. Mereka juga mudah untuk menjelaskan, mengajarkan, menceritakan pemikirannya kepada orang lain. Mereka lancar berdebat, mudah ingat dan bahkan dapat menghafal beberapa surat di dalam Al-Qur'an dengan waktu singkat.

Keterampilan berbahasa menuntut kemampuan menyimpan berbagai informasi, yang berarti berkaitan dengan proses berpikir. Kecerdasan bahasa kerap kali juga diikuti keterampilan bersosialisasi. Karena dalam bersosialisasi umumnya anak-anak mengandalkan keterampilan berbicara. Namun, anak yang cerdas berbahasa bukan jaminan bahwa ia akan cerdas di bidang lain, seperti cerdas logika-matematika, cerdas musik atau cerdas gerakan tubuh. Demikian pula sebaliknya, anak yang cerdas di suatu bidang lain, belum tentu cerdas di bidang linguistik (Gardner, 1983). Inteligensi linguistik ini merupakan kemampuan seseorang dalam menggunakan kata-kata, baik secara lisan maupun tulisan, untuk mengekspresikan ide-ide atau gagasan-gagasan yang dimilikinya. Orang yang mempunyai kemampuan atau kecerdasan di bidang ini dapat berargumentasi dengan baik, menyakinkan orang, menjelaskan, mengajarkan dan menceritakan pemikirannya pada orang lain (Gardner, 2003).

Ciri-ciri anak-anak yang memiliki kecerdasan verbal/linguistik yang menonjol (Gardner, 2003) antara lain: sensitif terhadap pola; teratur; sistematis; mampu berargumentasi; suka mendengarkan; suka membaca; suka menulis; mengeja dengan mudah; suka permainan kata-kata misalnya teka-teki silang; punya ingatan tajam ten-



tang hal-hal sepele; pembicara publik dan tukang debat yang andal. Walaupun beberapa spesialis linguistik lebih menyukai komunikasi lisan dan tertulis.

## **2. Inteligensi Matematis-Logis (*Logic-Mathematical Intelligence*)**

Kecerdasan matematis-logis adalah kemampuan menggunakan angka dengan baik. Inteligensi matematis-logis merupakan kecerdasan yang berkaitan dengan kemampuan penggunaan bilangan dan logika secara efektif, seperti yang dimiliki para matematikawan, saintis dan programmer. Termasuk dalam kecerdasan ini adalah kepekaan pada pola logika, abstraksi, kategorisasi, dan perhitungan. Orang yang memiliki kecerdasan matematis-logis, maka pikirannya adalah bersifat induktif dan deduktif serta pandangan hidupnya umumnya bersifat rasional (Gardner, 2003).

Ciri-ciri anak-anak yang memiliki kecerdasan *logical* atau *mathematic* yang menonjol, antara lain: suka berpikir abstrak; suka pada ketepatan; sangat suka berhitung; suka Keadaan teratur; menggunakan struktur logis; sangat suka komputer; sangat suka memecahkan masalah; sangat suka bereksperimen dengan cara logis; suka mencatat secara teratur; menyukai hal-hal yang berhubungan dengan angka dan berhitung; menyukai eksperimen dan pengembangan ilmu pengetahuan baru; menyukai mata pelajaran sains dan Matematika; suka menganalisis yang dikaitkan dengan logika dan angka.

## **3. Inteligensi Ruang (*Spatial Intelligence*)**

Inteligensi ruang, atau disebut juga inteligensi ruang visual adalah kemampuan untuk menangkap dunia ruang visual secara tepat, seperti yang dimiliki oleh para navigator, dekorator, pemburu, dan arsitek. Yang termasuk dalam kecerdasan ini adalah kemampuan untuk mengenal bentuk dan benda secara tepat, melakukan perubahan bentuk benda dalam pikiran dan mengenali perubahan tersebut, menggambarkan dalam suatu hal/benda dalam pikiran dan mengubahnya dalam bentuk nyata, serta mengungkapkan data dalam suatu grafik. Orang yang memiliki kecerdasan spasial hampir



selalu mempunyai kepekaan yang tajam terhadap detail visual dan dapat menggaambarkan sesuatu dengan begitu hidup, serta mudah menyesuaikan orientasi dalam tiga dimensi (Armstrong, 1995).

Ciri-ciri anak-anak yang memiliki kecerdasan visual/spatial yang menonjol, antara lain: berfikir dengan gambar; menghasilkan citra mental; memiliki indera konfiguratif; suka seni baik menggambar, melukis atau memahat.; mudah membaca peta grafik dan diagram; mengingat berdasarkan gambar; memiliki indra warna yang hebat; menyukai karya bidang seni rupa; Inteligensi kinestetik-badani (*bodily-kinesthetic intelligence*).

Kecerdasan ini merupakan kemampuan seseorang untuk secara aktif menggunakan bagian-bagian atau seluruh tubuhnya untuk berkomunikasi dan memecahkan masalah. Orang yang mempunyai kecerdasan ini dengan mudah dapat mengungkapkan diri dengan gerak tubuh mereka serta mengekspresikan lewat gerak tubuh, mimik, drama dan peran. Ciri-ciri anak-anak yang memiliki kecerdasan kinestetik yang menonjol, antara lain: responsif terhadap lingkungan fisik; belajar dengan melibatkan diri dalam proses pembelajaran; belajar paling efektif dengan bergerak; bermain-main dengan objek sambil mendengarkan; berpikir mekanis; gampang mengingat apa yang dilakukan bukan apa yang dikatakan atau diamati; lebih mudah mengingat sesuatu dengan melakukan gerakan daripada melihat atau mendengar; mahir dalam kerajinan tangan; memikirkan suatu masalah dengan melakukan banyak gerakan; memiliki daya kontrol terhadap objek; memiliki daya control tubuh yang luar biasa; menyukai aktivitas olahraga fisik; menyukai gerakan tubuh; refleks yang sempurna; resah jika tidak melakukan apa-apa; respons yang terlatih; suka bermain; suka menggunakan manipulasi; suka menyentuh; *timing* yang bagus.

#### 4. Inteligensi Musikal (*Musical Intelligence*)

Kecerdasan kategori ini menurut Gardner, merupakan kemampuan untuk mengembangkan dan mengekspresikan, menikmati bentuk-bentuk musik dan suara, peka terhadap ritme, melodi, dan intonasi, serta kemampuan memainkan alat musik, menyanyi, menciptakan lagu, menikmati lagu, musik, dan nyanyian. Orang yang memiliki kecerdasan ini dapat memahami musik figural atau “atas





bawah” (global, intuitif) dan mamahami musik formal atau “ bawah atas” (analitis, teknis), atau keduanya (Armstrong, 1985).

Ciri-ciri anak-anak yang memiliki kecerdasan musikal yang menonjol, antara lain: sensitif terhadap nada, irama dan warna nada; sensitif terhadap kekuatan emosi musik; sensitif terhadap susunan musik yang rumit; bisa jadi amat spiritual; dapat dan senang memainkan alat musik; senang menyanyikan lagu dan mendengarkan musik di mana saja; dapat membedakan bunyi berbagai alat musik; menyukai pelajaran seni suara; suka bersenandung atau mengetukan jari sesuai irama musik.

## **5. Inteligensi Interpersonal (*Interpersonal Intelligence*)**

Kecerdasan ini merupakan kemampuan seseorang untuk mengerti dan menjadi peka terhadap perasaan seseorang, intensi, motivasi, watak, dan temperamen orang lain. Kepekaan akan ekspresi wajah, suara, gerak isyarat dari orang lain juga termasuk dalam kecerdasan ini. Secara umum, kecerdasan ini berkaitan dengan kemampuan seseorang untuk menjalin relasi dan komunikasi dengan berbagai orang.

Ciri-ciri anak-anak yang memiliki kecerdasan interpersonal yang menonjol, antara lain: kemampuan negosiasi tinggi; mahir berhubungan dengan orang lain; mampu membaca maksud hati orang lain; menikmati berada di tengah-tengah orang banyak; memiliki banyak teman; mampu berkomunikasi dengan baik, kadangkala bermain manipulasi; menikmati kegiatan bersama; suka menengahi pertengkaran; suka bekerja sama; membaca situasi sosial dengan baik; menyukai pekerjaan yang berhubungan dengan orang lain atau dalam kelompok; menyenangkan permainan yang melibatkan banyak peserta; pandai berkomunikasi bahkan memanipulasi; jika mempunyai masalah mereka senang membicarakannya dengan orang lain; banyak orang yang datang minta pendapat kepadanya, karena ia dapat bersimpati kepada mereka.

## **6. Inteligensi Intrapersonal (*Intrapersonal Intelligence*)**

Kecerdasan intrapersonal atau cerdas diri adalah kemampuan yang berhubungan dengan kesadaran dan pengetahuan tentang diri



sendiri serta kemampuan untuk bertindak secara adaptatif berdasar pengenalan diri itu, dapat memahami kekuatan dan kelemahan diri sendiri, mampu memotivasi dirinya sendiri dan melakukan disiplin diri. Orang yang memiliki kecerdasan ini sangat menghargai nilai, etika dan moral, serta memiliki kesadaran tinggi akan gagasan-gagasannya. Ia sadar akan tujuannya hidupnya sehingga tidak ragu-ragu untuk mengambil keputusan pribadi. Kecerdasan seperti ini biasanya dimiliki oleh para filsuf, penyuluh agama, pembimbing, serta kadang kala pemimpin juga memiliki kecerdasan ini (Gardner, 1983).

Ciri-ciri anak-anak yang memiliki kecerdasan intrapersonal yang menonjol, antara lain: sadar diri; sensitif terhadap nilai diri; amat sadar akan perasaan diri; sensitif terhadap tujuan hidup; memiliki kemampuan intuitif; memiliki motivasi diri; amat sadar akan kekuatan dan kelemahan diri; suka menyendiri; ingin berbeda dari orang kebanyakan; kemampuan untuk mengakses sisi batiniah diri; memiliki buku harian untuk mengungkapkan perasaannya; menyisihkan waktu untuk memikirkan hal-hal penting dalam hidup; menentukan dan memutuskan sendiri langkah yang akan dipilih; lebih senang menikmati rekreasi sendirian, misalnya memancing atau menyepi ke pegunungan.

## 7. Inteligensi Lingkungan/Natural (*Natural Intelligence*)

Orang yang memiliki kecerdasan lingkungan atau natural ini menurut Gardner, memiliki kemampuan mengerti flora dan fauna dengan baik, dapat memahami dan menikmati alam dan menggunakannya secara produktif dalam bertani, berburu, dan mengembangkan pengetahuan akan alam. Seseorang yang memiliki kecerdasan natural sangat menyukai binatang atau tanaman dan bebatuan. Bagi siswa yang memiliki kecerdasan ini ia akan senang belajar di luar kelas, karena akan memberikan kesempatan bagi mereka untuk menikmati alam (Armstrong, 1985).

Ciri-ciri anak-anak yang memiliki kecerdasan naturalistik yang menonjol, antara lain: senang memelihara tanaman dan merawat hewan; mempunyai minat yang besar terhadap pengetahuan tentang kehidupan flora dan fauna; menyukai kegiatan yang berhubungan dengan alam, seperti berkebun dan memancing; menyukai pelajaran biologi; mempunyai perhatian yang besar terhadap lingkungan



hidup, konservasi alam dan lain-lain; bersemangat ketika terlibat pengalaman di alam terbuka, misalnya pergi ke hutan untuk dijelajahi; senang menggunakan waktu mereka untuk mengamati makhluk hidup yang menetap di setiap tempat.

## 8. **Inteligensi Eksistensial (*Existential Intelligence*)**

Kecerdasan ini lebih menyangkut kepekaan dan kemampuan seseorang dalam menjawab persoalan-persoalan terdalem mengenai eksistensi manusia. Seseorang yang berinteligensi ini akan menyadari dan mencari jawaban yang mendalam dengan pernyataan-pernyataan yang muncul, mengapa aku ada, untuk apa, dan apa tujuan hidup ini dan kemana manusia setelah mati (Gardner, 2003).

Menurut Gardner, dalam diri seseorang terdapat kesembilan kecerdasan tersebut, namun untuk orang-orang tertentu terkadang suatu inteligensi lebih menonjol dari pada inteligensi yang lain. Hal ini bukan berarti bahwa kecerdasan tersebut menunjukkan seperti apa orang tersebut, melainkan ia lebih menekankan bahwa inteligensi merupakan representasi mental, bukan karakteristik yang baik untuk menentukan orang macam apa dan menjadi apa mereka. Kecerdasan majemuk, kemungkinan anak untuk meraih sukses menjadi sangat besar jika anak dilatih untuk meningkatkan kecerdasannya yang majemuk itu. Membangun seluruh kecerdasan anak adalah ibarat membangun sebuah tenda yang mempunyai beberapa tongkat sebagai penyangganya. Semakin sama tinggi tongkat-tongkat penyangganya, semakin kokoh pulalah tenda itu berdiri. Untuk menjadi sungguh-sungguh cerdas berarti memiliki skor yang tinggi pada seluruh kecerdasan majemuk tersebut. Walaupun sangat jarang seseorang memiliki kecerdasan yang tinggi di semua bidang, biasanya orang yang benar-benar sukses memiliki kombinasi 4 atau 5 kecerdasan yang menonjol.

Albert Einstein, beliau sangat terkenal jenius di bidang sains, ternyata juga sangat cerdas dalam bermain biola dan matematika. Demikian pula Leonardo Da Vinci yang memiliki kecerdasan yang luar biasa dalam bidang olah tubuh, seni arsitektur, matematika, dan fisika. Penelitian menunjukkan bahwa faktor genetik saja tidak cukup lagi seseorang untuk mengembangkan kecerdasannya secara maksimal. Justru peran orangtua dalam memberikan la-



tihan-latihan dan lingkungan yang mendukung jauh lebih penting dalam menentukan perkembangan kecerdasan seorang anak. Jadi untuk menjamin anak yang berhasil, kita tidak bisa menggantungkan pada sukses sekolah semata. Kedua orangtua harus berusaha sebaik mungkin untuk menentukan dan mengembangkan sebanyak mungkin kecerdasan yang dimiliki oleh masing-masing anak. (Gardner, 2003)

Dengan demikian, dari ke sembilan kecerdasan majemuk di atas, seseorang dapat mengembangkan kecerdasan yang dimilikinya untuk membangun potensi-potensi yang berkembang di masyarakat, sehingga akan melahirkan intelektual-intelektual yang mampu dan andal dalam menghadapi tantangan-tantangan zaman. Semua kecerdasan bekerja sama sebagai satu kesatuan yang utuh dan terpadu. Komposisi keterpaduannya tentu saja berbeda-beda pada masing-masing budaya. Namun secara keseluruhan, kecerdasan tersebut dapat diubah serta ditingkatkan dan kecerdasan yang paling menonjol akan mengontrol kecerdasan lainnya dalam memecahkan masalah.

### **C. APLIKASI KECERDASAN MAJEMUK (*MULTIPLE INTELLIGENCE*) DENGAN PENGEMBANGAN KECAKAPAN HIDUP (*LIFE SKILL*)**

Pemahaman makna kecerdasan merupakan awal dari aplikasi banyak hal yang terkait dalam diri manusia, terutama dalam dunia pendidikan. Kesepakatan atas paradigma dan makna tentang kecerdasan selanjutnya dapat menjadi awal penyusunan dan aplikasi sebuah sistem pendidikan. Sebagaimana yang tercantum pada Pasal 26 ayat 3 UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa pendidikan kecakapan hidup (*life skill education*) adalah “pendidikan yang memberikan kecakapan personal, sosial, intelektual dan kecakapan vokasional untuk bekerja atau usaha mandiri.

Adapun dalam Kurikulum 2004, kecakapan hidup (*life skill*) adalah kecakapan yang dimiliki seseorang untuk mampu memecahkan permasalahan hidup secara wajar dan menjalani kehidupan secara bermartabat tanpa merasa tertekan, kemudian secara proaktif mencari serta menemukan solusi sehingga akhirnya mampu mengatasi



inya. Selanjutnya menurut Tim Pengembang ilmu Pendidikan, yang dikatakan dengan kecakapan hidup adalah kecakapan untuk melakukan adaptasi dan perilaku positif yang memungkinkan individu untuk melakukan reaksi secara efektif dalam menghadapi kebutuhan dan tantangan sehari-hari. Kecakapan hidup pada artinya lebih menekankan pada penguasaan kecakapan yang memungkinkan seseorang untuk memperoleh mental yang memadai (*well being*) dan kompetensi bagi kelompok remaja dalam menghadapi kenyataan hidup sehari-hari.

Berdasarkan pengertian di atas, pendidikan kecakapan hidup dapat dipahami sebagai usaha untuk membantu dan membimbing aktualisasi seseorang untuk mencapai sejumlah keterampilan, sikap dan nilai yang mengarah pada kemampuan memecahkan permasalahan hidup, sehingga kehidupannya dapat meraih kesuksesan dan kebahagiaan serta bermartabat baik di dunia maupun di akhirat. Dengan demikian, kecakapan hidup seseorang mampu memanfaatkannya untuk melindungi diri dari penggunaan narkoba, penggunaan minuman keras, kejahatan seksual, hamil diluar nikah dan lain-lain yang berbau negatif. Sehingga, yang diharapkan adalah dapat mengembangkan kecakapan hidup meliputi kebutuhan akan pendidikan, pendidikan lingkungan hidup, pendidikan perdamaian, pendidikan untuk pembangunan, dan kehidupan yang memperoleh pendapatan. Singkatnya, kecakapan hidup memberdayakan seseorang khususnya pemuda agar mampu melakukan tindakan positif dalam melindungi diri dan meningkatkan kesehatan. Dengan demikian tugas hidup manusia sebagai hamba Allah dan khalifah-Nya di muka bumi ini diperlukan kecakapan-kecakapan hidup (*life skill*) yang tidak dipahami sebagai keterampilan untuk mencari penghidupan atau bekerja semata, akan tetapi lebih luas dari itu mencakup keterampilan menjalankan tugasnya sebagai hamba Allah sehingga perlu dibekali dengan *special skill*, *life skill*, dan *leader life skill*.

Sehubungan dengan itu, dalam mengembangkan pembelajaran perlu dipilih alternatif pengamalan belajar yang semaksimal mungkin, membantu siswa memiliki kecakapan hidup yang relevan dengan kebutuhan siswa untuk mempertahankan, dan mengembangkan hidup yang diperoleh melalui pengalaman belajar, diharapkan siswa baik sebagai individu, maupun sebagai warga masyarakat dapat memecahkan masalah-masalah baru dengan menggunakan



pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari.

Adapun Jenis-jenis kecakapan hidup yang perlu dikembangkan melalui pengembangan belajar antara lain meliputi:

1. Kecakapan diri (*personal skill*), adalah merupakan penghayatan diri sebagai makhluk Allah Swt., anggota masyarakat dan warga negara, serta mensyukuri kelebihan dan kekurangan yang dimiliki, sekaligus sebagai modal bagi dirinya, sehingga bermanfaat bagi diri sendiri dan lingkungannya. Kecakapan diri ini meliputi: penghayatan diri sebagai makhluk Tuhan YME; mandiri; berprestasi; komitmen; percaya diri.
2. Kecakapan berpikir rasional (*thinking skill*) adalah kecakapan menggali dan menemukan informasi serta mengolah sehingga dapat mengambil kesimpulan dan memecahkan masalah secara kreatif. Kecakapan berpikir rasional ini meliputi: berpikir kritis dan logis; berpikir sistematis; cakap menyusun rencana secara sistematis; cakap memecahkan masalah secara sistematis.
3. Kecakapan sosial atau kecakapan antarpersonal (*interpersonal skills*) adalah kecakapan komunikasi dengan empati, bukan sekadar menyampaikan pesan tetapi isi dan penyampaian pesan disampaikan dengan baik yang menumbuhkan hubungan harmonis. Adapun yang termasuk kecakapan ini antara lain adalah: kecakapan berkomunikasi lisan/tertulis; kecakapan bekerja sama, kolaborasi, lobi; kecakapan berpartisipasi; kecakapan mengelola konflik; kecakapan memengaruhi orang.
4. Kecakapan akademik (*academic skill*) biasa disebut kemampuan berpikir ilmiah adalah pengembangan dari kecakapan berpikir rasional masih bersifat umum, yang lebih mengarah pada kegiatan yang bersifat akademik/keilmuan. Kecakapan akademik mencakup antara lain: kecakapan merancang, melaksanakan, dan melaporkan hasil penelitian ilmiah; kecakapan membuat karya tulis ilmiah; kecakapan mentransfer dan mengaplikasikan hasil-hasil penelitian untuk memecahkan masalah, baik berupa proses maupun produk.
5. Kecakapan vokasional (*vocational skill*) adalah kecakapan yang dikaitkan dengan bidang pekerjaan tertentu yang terdapat di masyarakat. Yang termasuk dalam kategori kecakapan vokasional antara lain adalah: kecakapan menemukan algoritme, model, prosedur untuk mengerjakan suatu tugas; kecakapan



melaksanakan prosedur; kecakapan mencipta produk dengan menggunakan konsep, prinsip, bahan, dan alat.

Dari kelima kecakapan hidup (*life skill*) tersebut, perlu disadari bahwa dalam kehidupan nyata, antara kecakapan mengenal diri, kecakapan berpikir rasional, kecakapan sosial, dan kecakapan akademik serta kecakapan vokasional tidak berfungsi secara terpisah-pisah, akan tetapi peleburan dari kecakapan-kecakapan tersebut, diharapkan dapat menyatu menjadi sebuah tindakan individu yang melibatkan aspek fisik, mental, emosional dan intelektual yang bermartabat dan semua kecakapan itu harus dijiwai oleh akhlak yang mulia. Dengan kecerdasan majemuk dan kecakapan hidup yang dimiliki seseorang baik dari kecerdasan linguistik sampai pada kecerdasan natural diharapkan dapat mengaplikasikan dan mengembangkan potensinya sehingga dapat menyelesaikan masalah-masalah yang berkembang di masyarakat, terutama pada individu. Sehingga tidak akan ada lagi kesenjangan pendidikan, ekonomi, sosial, dan lain-lain.

Kecerdasan majemuk (*multiple intelligence*) adalah kemampuan seseorang dalam memecahkan masalah yang dihadapi dari kesulitan dan tantangan dalam hidupnya, dengan keterampilan yang dimiliki maka ia dapat menyelesaikan persoalan hidup yang nyata. Semakin tinggi inteligensinya maka seseorang mampu menyelesaikan bermacam-macam persoalan yang kompleks. Kecerdasan (inteligensi) adalah kemampuan untuk melakukan abstraksi, serta berpikir logis dan cepat sehingga dapat bergerak dan menyesuaikan diri terhadap situasi baru.

Kecerdasan seseorang tidak diukur dengan kecerdasan kognitif semata, yaitu kecerdasan linguistik dan matematis-logis akan tetapi Gardner berasumsi bahwa tidak ada satupun kegiatan manusia yang hanya menggunakan satu macam kecerdasan. Semua kecerdasan bekerja sama sebagai satu kesatuan yang utuh dan terpadu. Komposisi keterpaduannya tentu saja berbeda-beda pada masing-masing budaya. Namun secara keseluruhan, kecerdasan tersebut dapat diubah serta ditingkatkan dan kecerdasan yang paling menonjol akan mengontrol kecerdasan-kecerdasan lainnya dalam memecahkan masalah. Kecerdasan majemuk tersebut adalah sebagai berikut: Kecerdasan linguistik, kecerdasan matematis-logis, kecerdasan ru-



ang visual, kecerdasan kinestetik-badani, kecerdasan musikal, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal dan kecerdasan natural serta kecerdasan eksistensial. Dengan kecerdasan majemuk dan pengembangan kecakapan hidup, seseorang mampu memanfaatkannya untuk melindungi diri dari penggunaan narkoba, penggunaan minuman keras, kejahatan seksual, hamil diluar nikah dan lain-lain yang berbau negatif. Sehingga, yang diharapkan adalah dapat mengembangkan kecakapan hidup meliputi kebutuhan akan pendidikan, pendidikan lingkungan hidup, pendidikan perdamaian, pendidikan untuk pembangunan, dan kehidupan yang memperoleh pendapatan. Singkatnya, kecakapan hidup memberdayakan seseorang khususnya pemuda agar mampu melakukan tindakan positif dalam melindungi diri dan meningkatkan kesehatan.







# PERKEMBANGAN NILAI AGAMA DAN MORAL ANAK

## A. PENGERTIAN MORAL

Moral berasal dari bahasa latin *mores*, yang artinya adat istiadat, kebiasaan atau cara hidup. Kata *mores* mempunyai sinonim *mas*, *moris*, *manner* *mores* atau *manners*, *morals*. Dalam bahasa Indonesia kata moral berarti akhlak atau kesusilaan yang mengandung makna tata tertib hati nurani yang membimbing tingkah laku batin dalam hidup. Kata moral sarna dengan istilah etika yang berasal dari bahasa Yunani *ethos*, yaitu suatu kebiasaan adat istiadat. Secara etimologis etika adalah ajaran tentang baik dan buruk, yang diterima umum tentang sikap dan perbuatan. Pada hakikatnya moral adalah ukuran-ukuran yang telah diterima oleh suatu komunitas, sedang etika lebih dikaitkan dengan prinsip-prinsip yang dikembangkan pada suatu profesi (Istanto, 2007; 4).

Namun ada pengertian lain etika mempelajari kebiasaan manusia yang telah disepakati bersama seperti; cara berpakaian, tatakrama. Dengan demikian keduanya mempunyai pengertian yang sama yaitu kebiasaan yang hams dipatuhi. Moral yaitu suatu ajaran-ajaran atau wejangan, patokan-patokan atau kumpulan peraturan baik lisan maupun tertulis tentang bagaimana manusia harus hidup dan bertindak agar menjadi manusia yang baik. Sedang pengertian etika adalah suatu pemikiran kritis tentang ajaran-ajaran dan pandangan moral. Etika mempunyai pengertian ilmu pengetahuan yang membahas tentang prinsip-prinsip moralitas.

Moral selalu mengacu pada baik buruk manusia, sehingga moral adalah bidang kehidupan manusia dilihat dari kebaikan manusia. Norma moral dipakai sebagai tolok ukur segi kebaikan manusia. Menurut Magnis Suseno yang dikutip Hendrowibowo; moral adalah sikap hati yang terungkap dalam sikap lahiriah. Moralitas terjadi jika seseorang mengambil sikap yang baik, karena ia sadar akan tanggung jawabnya sebagai manusia. Jadi moralitas adalah sikap dan perbuatan baik sesuai dengan nurani.

## B. HAKIKAT PENDIDIKAN MORAL

Istilah pendidikan berasal dari kata *paedagogi*, dalam bahasa Yunani *pae* artinya anak dan *ego* artinya aku membimbing. Secara harafiah pendidikan berarti aku membimbing anak, sedang tugas pembimbing adalah membimbing anak agar menjadi dewasa. Secara singkat Driyarkara yang dikutip oleh Istiqomah mengatakan bahwa pendidikan adalah suatu usaha secara sadar yang dilakukan oleh pendidik melalui bimbingan atau pengajaran dan latihan untuk membantu peserta didik mengalami proses pemanusiaan diri ke arah tercapainya pribadi dewasa, susila, dan dinamis.

Dalam mensosialisasikan nilai moral perlu adanya komitmen para elite politik, tokoh masyarakat, guru, *stakeholders* pendidikan moral, dan seluruh masyarakat. Sosialisasi pendidikan moral harus memperhatikan prinsip-prinsip antara lain: "Pendidikan moral adalah suatu proses, pendekatan yang digunakan secara komprehensif, pendidikan ini hendaknya dilakukan secara kondusif baik di lingkungan sekolah, rumah dan masyarakat, semua partisan dan komunitas terlibat di dalamnya. Sosialisasi pendidikan moral perlu diadakan bagi kepala sekolah, guru-guru, murid-murid, orangtua murid, dan komunitas pemimpin yang merupakan esensial utama. Perlu perhatian terhadap latar belakang murid yang terlibat dalam proses kehidupan pendidikan moral.

Perhatian pendidikan moral harus berlangsung cukup lama (terus-menerus), dan pembelajaran moral harus diintegrasikan dalam kurikulum secara praksis di sekolah dan masyarakat. Pendidikan moral harus direncanakan secara matang oleh *stakeholders* sebagai *think-tank*, baik para pakar Pendidikan moral seperti rohaniawan (tokoh agama), pemimpin nonformal (tokoh masyarakat), kepala



sekolah, guru-guru, orangtua mood. Pendidikan moral ini harus memperhatikan nilai-nilai secara holistik dan universal. Keberhasilan pendidikan moral dengan keluaran menghasilkan peserta didik yang memiliki kompetensi personal dan kompetensi sosial yang memiliki moral dan dinamis sehingga menghasilkan warga negara yang baik.

Dalam mewujudkan kehidupan moral bagi anak usia dini perlu strategi perjuangan secara struktural dan kultural secara bersama-sama. Strategi struktural dalam arti politis, perbaikan struktural ini merupakan sarana yang paling efektif adalah melalui kurikulum pendidikan anak usia dini. Melalui lembaga pendidikan formal aspirasi masyarakat tentang moral dapat disalurkan, dan nilai-nilai moral dapat diperjuangkan sebagai masukan dari masyarakat kepada pemerintah khususnya Depdikbud. Input dari masyarakat kepada pemerintah akan dijabarkan dalam bentuk kebijaksanaan atau undang-undang yang mewajibkan dilaksanakannya pendidikan moral bagi anak usia taman kanak-kanak yang didukung penuh oleh pemerintah.

Hal ini berkaitan erat dengan semakin merosotnya kehidupan moral terutama di kalangan anak muda. Sementara secara kultural memerlukan perjuangan yang panjang. Perjuangan membangun mentalitas bangsa yang berbasis nilai-nilai moral melalui penghormatan kepada orangtua dan bersumber dari nilai moral, harus diawali dari individu yang mengutamakan kehidupan, menjunjung nilai-nilai moral, disemaikan dari lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan masyarakat luas.

Jadi nilai moral dibawa seorang guru yang meyakini kebenaran moral sebagai ideologi ideal dan harus ditanamkan pada setiap hati (personal, individu) khususnya anak taman kanak-kanak agar suatu hari nanti kehidupan bangsa yang menjunjung nilai-nilai moral dapat terwujud. Dengan adanya benih nilai-nilai moral yang sudah disemaikan dalam keluarga, diajarkan di sekolah oleh guru dan masyarakat diharapkan setiap personal dapat mempraktikkan nilai moral dalam totalitas kehidupan bermasyarakat dan berbangsa. Modal nilai moral yang sudah ada dalam personal merupakan lahan yang subur bagi anak-anak usia taman kanak-kanak untuk mewujudkan kehidupan bersama dalam mewujudkan masyarakat yang ideal. Terlebih lagi dalam pembelajaran dan sosialisasi pendi-



dikan moral dapat dimanfaatkan konsep *learning to do, learning to be, learning to know, learning to live together*.

Dalam usaha untuk mewujudkan masyarakat yang bermoral dapat juga digunakan konsep "*Ingarso sung tuladllo, Ing madyo mangun karso, Tut wuri Iandayani*". Konsep pendidikan moral bagi anak-anak usia taman kanak-kanak tidak hanya sebagai wacana tetapi harus diaktualisasikan ke dalam kehidupan nyata, sehingga pendidikan moral bisa mewujudkan masyarakat ideal seperti yang dicita-citakan.

### **C. PENTINGNYA SOSIALISASI NILAI-NILAI MORAL**

Dalam usaha mensosialisasikan nilai-nilai moral peserta didik sering mengalami kebingungan dalam menentukan pilihan bagaimana harus berpikir, berkeyakinan dan bertingkah laku sebab apa yang dimengerti belum tentu saran dengan apa yang terjadi dalam masyarakat yang penuh konflik nilai. Televisi dan koran memberikan informasi yang berbeda dengan apa yang ada dalam keluarga maupun yang terjadi di masyarakat, sehingga hal ini sangat membingungkan peserta didik untuk menentukan pilihan nilai. Peserta didik sulit menentukan pilihan nilai yang terbaik, akibat dari pengaruh teman sebaya. Dalam hal ini jika pendidikan nilai moral ingin berhasil perlu mengajarkan secara langsung kepada anak didik dengan memberi keteladanan yang nyata.

Transfer nilai moral kepada anak usia dini juga dapat digunakan dengan metode secara moderat karena di dunia ini tidak ada sistem yang sempurna, oleh karena itu peserta didik harus mengolah dan memiliki normanya sendiri. Guru dan orangtua hanya memberikan norma-norma yang sudah dibakukan dan mengajarkannya, sehingga peserta didik tidak merasa digurui, mereka dibiarkan untuk bereksperimen, berdialog dengan dirinya atau merenungkan ajaran moral yang telah diterimanya, sehingga peserta didik menemukan apa yang dikehendakinya dan tidak bertentangan dengan nilai-nilai substansial.

Cara lain untuk memindahkan nilai moral dengan cara memodelkan, dengan asumsi bahwa guru menampilkan diri dengan nilai tertentu sebagai model yang mengesankan, maka harapannya peserta didik akan meniru model yang diidolakan. Namun demikian



model-model tingkah laku dan sikap yang berhubungan dengan nilai moral sering ditampilkan oleh banyak orang yang berbeda-beda, sehingga anak bisa mengalami kebingungan dalam menentukan nilai moral. Oleh karena itu, orang dewasa harus mengajar nilai-nilai moral secara berulang-ulang kepada anak-anak dan membicarakannya pada waktu di rumah, dalam perjalanan, waktu di tempat tidur dan pada waktu bangun pagi. Ajaran moral harus diikatkan sebagai tanda pada tangan dan dahi, dan menuliskan pada tiang pintu dan pintu gerbang. Atau seluruh kehidupan dan aktivitas serta lingkungan hidup dijadikan media untuk sosialisasi nilai-nilai moral. Pendidik hendaknya tidak bosan-bosan untuk memberikan nasihat, teladan, ruang pilihan, kesempatan untuk mengambil keputusan, keleluasaan bagi anak-anak untuk meneladani, mengikuti dan menilai baik buruk, benar, dan salah suatu sikap dan perbuatan.

Prinsip pembelajaran moral merupakan pembelajaran yang efektif yang harus menempatkan peserta didik sebagai pelaku moral yang *Das Sollen*, mereka harus diberi kesempatan untuk belajar secara aktif baik fisik maupun mental. Aktif secara mental bila peserta didik aktif berpikir dengan menggunakan pengetahuannya untuk mempersepsikan pengalaman yang baru di samping secara fisik dapat diamati keterlibatannya dalam belajar sehingga nilai-nilai moral menjadi bagian dari hidupnya. Dalam pembelajaran nilai moral ada beberapa hal yang perlu diperhatikan agar pembelajaran nilai dapat efektif yaitu perbuatan dan pembiasaan. Oleh karena dengan perbuatan anak taman kanak-kanak dapat secara langsung melakukan pengulangan perbuatan agar menjadi kebiasaan. Interaksi antara panutan yang memberi keteladanan pada peserta didik dan kondisi lingkungan yang kondusif untuk pembelajaran nilai moral sangat menguntungkan untuk transfer nilai melalui saling membagi dalam pengalaman.

Guru yang baik juga dapat mengerti perasaan, pemahaman, jalan pikiran peserta didik dan mereka diberi kesempatan untuk mengomunikasikan sekaligus dapat memberi jalan keluar dalam pengumpulan pemilihan nilai budi pekerti yang ada tanpa mengindoktrinasi. Melalui pemahaman yang mendalam terhadap materi pembelajaran nilai, peserta didik dapat memilih berbagai alternatif nilai yang ada dan mengamalkan sebagai ujud aktualisasi diri. Guru sebagai panutan yang memberi hidupnya bagi peserta didik diharap-



kan dapat merefleksikan diri melalui perasaan dan pikirannya setelah merenung dan mendapat masukan sehingga dapat mengetahui sejauh mana pemahaman dan pengamalan nilai budi pekerti yang telah diterima dan dilakukan siswanya.

Ada dua lembaga yang berperan mengajarkan pendidikan budi pekerti yaitu lembaga formal dan nonformal, secara formal pendidikan moral dilakukan oleh sekolah dan nonformal oleh keluarga dan masyarakat. Pendidikan moral melalui keluarga, peran orangtua sangat dominan dalam menanamkan nilai-nilai moral dan disesuaikan dengan tumbuh kembang jiwa anak. Anak-anak akan patuh pada perintah orangtuanya untuk melakukan yang baik. Adapun pendidikan moral melalui masyarakat biasanya berupa norma sosial. Norma merupakan kaidah, aturan yang mengandung nilai tertentu yang harus dipatuhi warganya, agar kehidupan masyarakat berjalan dengan tertib. Ada beberapa norma yang harus dipatuhi dalam masyarakat antara lain; norma kesopanan, norma agama, norma kesusilaan, dan norma hukum. Norma di atas sangat membantu untuk mewujudkan moral yang baik. Pendidikan moral di sekolah dilakukan oleh guru dengan tujuan untuk membentuk peserta didik memiliki moral yang luhur, berakhlak mulia, agar kelak berguna bagi bangsa dan negara. Program pendidikan moral diwujudkan terintegrasi dalam semua pelajaran yang ada, agar menghasilkan warga negara yang baik.

#### **D. PERKEMBANGAN MORAL MENURUT KOHLBERG**

Tahapan perkembangan moral adalah ukuran dari tinggi rendahnya moral seseorang berdasarkan perkembangan penalaran moralnya seperti yang diungkapkan oleh Lawrence Kohlberg. Tahapan tersebut dibuat saat ia belajar psikologi di University of Chicago berdasarkan teori yang ia buat setelah terinspirasi hasil kerja Jean Piaget dan kekagumannya akan reaksi anak-anak terhadap dilema moral. Crain William C. (1985) menulis disertasi doktornya pada tahun 1958 yang menjadi awal dari apa yang sekarang disebut tahapan-tahapan perkembangan moral dari Kohlberg.

Teori ini berpandangan bahwa penalaran moral, yang merupakan dasar dari perilaku etis, mempunyai enam tahapan perkembangan yang dapat teridentifikasi. Ia mengikuti perkembangan



dari keputusan moral seiring penambahan usia yang semula diteliti Piaget yang menyatakan bahwa logika dan moralitas berkembang melalui tahapan-tahapan konstruktif. Kohlberg memperluas pandangan dasar ini, dengan menentukan bahwa proses perkembangan moral pada prinsipnya berhubungan dengan keadilan dan perkembangannya berlanjut selama kehidupan walaupun ada dialog yang mempertanyakan implikasi filosofis dari penelitiannya.

Kohlberg menggunakan cerita-cerita tentang dilema moral dalam penelitiannya, dan ia tertarik pada bagaimana orang-orang akan menjustifikasi tindakan-tindakan mereka bila mereka berada dalam persoalan moral yang sama. Kohlberg kemudian mengategorisasi dan mengklasifikasi respons yang dimunculkan ke dalam enam tahap yang berbeda. Keenam tahapan tersebut dibagi ke dalam tiga tingkatan: pra-konvensional, konvensional, dan pasca-konvensional. Colby, Anne; Kohlberg, L. (1987). Teorinya didasarkan pada tahapan perkembangan konstruktif; setiap tahapan dan tingkatan memberi tanggapan yang lebih adekuat terhadap dilema-dilema moral dibanding tahap/tingkat sebelumnya.

Keenam tahapan perkembangan moral dari Kohlberg dikelompokkan ke dalam tiga tingkatan: pra-konvensional, konvensional, dan pasca-konvensional. Mengikuti persyaratan yang dikemukakan Piaget untuk suatu Teori perkembangan kognitif, adalah sangat jarang terjadi kemunduran dalam tahapan-tahapan ini. Walaupun demikian, tidak ada suatu fungsi yang berada dalam tahapan tertinggi sepanjang waktu. Juga tidak dimungkinkan untuk melompati suatu tahapan; setiap tahap memiliki perspektif yang baru dan diperlukan, dan lebih komprehensif, beragam, dan terintegrasi dibanding tahap sebelumnya.

## 1. Pra-Konvensional

Tingkat pra-konvensional dari penalaran moral umumnya ada pada anak-anak, walaupun orang dewasa juga dapat menunjukkan penalaran dalam tahap ini. Seseorang yang berada dalam tingkat pra-konvensional menilai moralitas dari suatu tindakan berdasarkan konsekuensinya langsung. Tingkat pra-konvensional terdiri dari dua tahapan awal dalam perkembangan moral, dan murni melihat diri dalam bentuk egosentris.





*Tahap pertama*, individu-individu memfokuskan diri pada konsekuensi langsung dari tindakan mereka yang dirasakan sendiri. Sebagai contoh, suatu tindakan dianggap salah secara moral bila orang yang melakukannya dihukum. Semakin keras hukuman diberikan dianggap semakin salah tindakan itu. Shaffer, David R. (2004) menambahkan, ia tidak tahu bahwa sudut pandang orang lain berbeda dari sudut pandang dirinya. Tahapan ini bisa dilihat sebagai sejenis otoriterisme.

*Tahap dua* menempati posisi *apa untungnya buat saya*, perilaku yang benar didefinisikan dengan apa yang paling diminatinya. Penalaran tahap dua kurang menunjukkan perhatian pada kebutuhan orang lain, hanya sampai tahap bila kebutuhan itu juga berpengaruh terhadap kebutuhannya sendiri, seperti “kamu garuk punggungku, dan akan kugaruk juga punggungmu.” Dalam tahap dua perhatian kepada orang lain tidak didasari oleh loyalitas atau faktor yang bersifat intrinsik. Kekurangan perspektif tentang masyarakat dalam tingkat pra-konvensional, berbeda dengan kontrak sosial (tahap lima), sebab semua tindakan dilakukan untuk melayani kebutuhan diri sendiri saja. Bagi mereka dari tahap dua, perspektif dunia dilihat sebagai sesuatu yang bersifat relatif secara moral.

## 2. Konvensional

Tingkat konvensional umumnya ada pada seorang remaja atau orang dewasa. Orang di tahapan ini menilai moralitas dari suatu tindakan dengan membandingkannya dengan pandangan dan harapan masyarakat. Tingkat konvensional terdiri dari tahap ketiga dan keempat dalam perkembangan moral. Dalam *tahap tiga*, seseorang memasuki masyarakat dan memiliki peran sosial. Individu mau menerima persetujuan atau ketidaksetujuan dari orang-orang lain karena hal tersebut merefleksikan persetujuan masyarakat terhadap peran yang dimilikinya. Mereka mencoba menjadi seorang *anak baik* untuk memenuhi harapan tersebut, karena telah mengetahui ada gunanya melakukan hal tersebut. Penalaran tahap tiga menilai moralitas dari suatu tindakan dengan mengevaluasi konsekuensinya dalam bentuk hubungan interpersonal, yang mulai menyertakan hal seperti rasa hormat, rasa terimakasih, dan *golden rule*. Keinginan untuk mematuhi aturan dan otoritas ada hanya untuk membantu peran sosial yang stereotip ini. Maksud dari suatu tindakan memainkan



kan peran yang lebih signifikan dalam penalaran di tahap ini; “mereka bermaksud baik...” Shaffer, David R. (2004).

*Tahap empat*, adalah penting untuk mematuhi hukum, keputusan, dan konvensi sosial karena berguna dalam memelihara fungsi dari masyarakat. Penalaran moral dalam tahap empat lebih dari sekadar kebutuhan akan penerimaan individual seperti dalam tahap tiga; kebutuhan masyarakat harus melebihi kebutuhan pribadi. Idealisme utama sering menentukan apa yang benar dan apa yang salah, seperti dalam kasus fundamentalisme. Bila seseorang bisa melanggar hukum, mungkin orang lain juga akan begitu - sehingga ada kewajiban atau tugas untuk mematuhi hukum dan aturan. Bila seseorang melanggar hukum, maka secara ia salah secara moral, sehingga celaan menjadi faktor yang signifikan dalam tahap ini karena memisahkan yang buruk dari yang baik.

### 3. Pasca-Konvensional

Tingkatan pascakonvensional, juga dikenal sebagai tingkat berprinsip, terdiri dari tahap lima dan enam dari perkembangan moral. Kenyataan bahwa individu-individu adalah entitas yang terpisah dari masyarakat kini menjadi semakin jelas. Perspektif seseorang harus dilihat sebelum perspektif masyarakat. Akibat “hakekat diri mendahului orang lain” ini membuat tingkatan pasca-konvensional sering bertukar dengan perilaku pra-konvensional.

*Tahap lima*, individu-individu dipandang sebagai memiliki pendapat-pendapat dan nilai-nilai yang berbeda, dan adalah penting bahwa mereka dihormati dan dihargai tanpa memihak. Permasalahan yang tidak dianggap sebagai relatif seperti kehidupan dan pilihan jangan sampai ditahan atau dihambat. Kenyataannya, tidak ada pilihan yang pasti benar atau absolut - ‘memang Anda siapa membuat keputusan kalau yang lain tidak’? Sejalan dengan itu, hukum dilihat sebagai kontrak sosial dan bukannya keputusan kaku. Aturan-aturan yang tidak mengakibatkan kesejahteraan sosial harus diubah bila perlu demi terpenuhinya *kebaikan terbanyak untuk sebanyak-banyaknya orang*. Kohlberg, Lawrence; T. Lickona, ed. (1976: 234) Hal tersebut diperoleh melalui keputusan mayoritas, dan kompromi. Dalam hal ini, pemerintahan yang demokratis tampak berlandaskan pada penalaran tahap lima.



*Tahap enam*, penalaran moral berdasar pada penalaran abstrak menggunakan prinsip etika universal. Hukum hanya valid bila berdasar pada keadilan, dan komitmen terhadap keadilan juga menyertakan keharusan untuk tidak mematuhi hukum yang tidak adil. Hak tidak perlu sebagai kontrak sosial dan tidak penting untuk tindakan moral *deontis*. Keputusan dihasilkan secara kategoris dalam cara yang absolut dan bukannya secara hipotetis secara kondisional (lihat *imperatif kategoris* dari Immanuel Kant). Hal ini bisa dilakukan dengan membayangkan apa yang akan dilakukan seseorang saat menjadi orang lain, yang juga memikirkan apa yang dilakukan bila berpikiran sama. Tindakan yang diambil adalah hasil konsensus. Dengan cara ini, tindakan tidak pernah menjadi cara tapi selalu menjadi hasil; seseorang bertindak *karena* hal itu benar, dan bukan karena ada maksud pribadi, sesuai harapan, legal, atau sudah disetujui sebelumnya. Walau Kohlberg yakin bahwa tahapan ini ada, ia merasa kesulitan untuk menemukan seseorang yang menggunakannya secara konsisten. Tampaknya orang sukar, walaupun ada, yang bisa mencapai tahap enam dari model Kohlberg ini.

## **E. METODE PENGEMBANGAN AGAMA DAN MORAL ANAK**

Salah satu sikap dasar yang harus dimiliki seorang anak untuk menjadi seorang manusia yang baik dan benar adalah memiliki sikap dan nilai moral yang baik dalam berperilaku sebagai umat Tuhan, anak, anggota keluarga dan anggota masyarakat. Usia dini adalah saat yang paling baik bagi guru untuk meletakkan dasar-dasar pendidikan nilai, moral, dan agama kepada anak usia dini. Walaupun peran orangtua sangatlah besar dalam membangun dasar moral dan agama bagi anak-anaknya, peran guru juga tidaklah kecil dalam meletakkan dasar moral dan agama bagi seorang anak, karena biasanya anak menuruti perintah gurunya.

Oleh karena itu, seorang guru harus selalu berupaya dengan berbagai cara agar dapat membimbing anak usia dini agar mempunyai kepribadian yang baik, yang dilandasi dengan nilai moral dan agama. Dengan diberikannya landasan pendidikan moral dan agama kepada anak, seorang anak dapat belajar membedakan perilaku yang benar dan salah. Contohnya, di TK seorang anak dapat belajar



bahwa mereka tidak boleh menjadi anak yang senang berbohong, mengambil barang yang bukan miliknya, atau mengganggu orang lain. Mendidik anak dengan pendidikan nilai moral dan agama yang baik, bukanlah pekerjaan yang mudah dilakukan oleh karena itu guru harus selalu meningkatkan wawasan, pemahaman dan keterampilan terkait pengembangan moral dan agama anak.

## 1. Esensi Pembinaan Perilaku di Taman Kanak-kanak

Penanaman nilai agama, moral, disiplin dan afeksi yang dalam program pendidikan anak usia dini dimasukkan dalam bidang pembentukan perilaku merupakan kegiatan yang dilakukan secara terus-menerus dan ada dalam kehidupan sehari-hari anak, sehingga aspek-aspek perkembangan tersebut diharapkan berkembang secara optimal. Tujuan yang hendak dicapai dengan penanaman nilai-nilai/pembentukan perilaku tersebut dilakukan melalui pembiasaan dalam rangka mempersiapkan anak sedini mungkin mengembangkan sikap dan perilaku yang didasari oleh nilai agama dan moral sehingga dapat hidup sesuai dengan norma-norma yang dianut oleh masyarakat.

Pembentukan perilaku ini berfungsi untuk mencapai beberapa hal, yaitu menanamkan pembiasaan sikap dan perilaku yang didasari oleh nilai agama dan moral sehingga anak dapat hidup sesuai dengan nilai-nilai yang dijunjung oleh masyarakat; membantu anak agar tumbuh menjadi pribadi yang matang dan mandiri; menanamkan budi pekerti yang baik; melatih anak untuk dapat membedakan sikap dan perilaku yang baik dan yang tidak baik sehingga dengan sadar berusaha menghindari diri dari perbuatan tercela; sebagai wahana untuk terciptanya situasi belajar anak yang berlangsung tertib, aktif, dan penuh perhatian; melatih anak didik untuk mencintai lingkungan yang bersih dan sehat; menanamkan kebiasaan disiplin dalam kehidupan sehari-hari (budaya bersih, tertib, dan kerja sama).

Ruang lingkup pembentukan perilaku melalui pembiasaan meliputi berdoa sebelum dan sesudah kegiatan, mengucapkan salam bila bertemu dengan orang lain, tolong menolong sesama teman, rapi dalam bertindak, berpakaian dan bekerja, berlatih untuk selalu tertib dan patuh pada peraturan, termasuk mau menerima tugas,



menyelesaikan tugas, memusatkan perhatian dalam jangka waktu tertentu, tenggang rasa terhadap keadaan orang lain, berani dan mempunyai rasa ingin tahu yang besar, merasa puas atas prestasi yang dicapai, bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan, bergotong royong sesama teman, mencintai tanah air, mengurus diri sendiri termasuk, membersihkan diri sendiri, berpakaian sendiri, makan sendiri, memelihara milik sendiri, menjaga kebersihan lingkungan termasuk, membantu membersihkan lingkungan, membuang sampah pada tempatnya, menyimpan mainan setelah digunakan.

## **2. Pembinaan Perilaku (Penanaman Nilai-Nilai Agama, Moral, Disiplin, dan Afeksi)**

### **a. Prinsip-prinsip Pembinaan Perilaku Anak**

Dalam melaksanakan program pembentukan perilaku melalui pembiasaan, hendaknya memperhatikan prinsip-prinsip sebagai berikut: Guru menciptakan hubungan yang baik dan akrab sehingga tidak ada kesan bahwa guru adalah figur yang menakutkan bagi anak; guru senantiasa bersikap dan bertingkah laku yang dapat dijadikan contoh/teladan bagi anak; memberikan kesempatan kepada anak untuk membedakan dan memilih mana perilaku yang baik dan mana yang tidak baik. Guru sebagai pembimbing hanya mengarahkan dan menjelaskan akibat-akibatnya; dalam memberikan tugas kepada anak agar diusahakan berupa ajakan dan perintah dengan bahasa yang baik; agar anak mau berperilaku sesuai dengan yang diharapkan guru memberikan rangsangan (motivasi) dan bukan paksaan; apabila ada anak yang berperilaku berlebihan, hendaknya guru berusaha untuk mengendalikan tanpa emosi; terhadap anak yang menunjukkan perilaku bermasalah, peran guru adalah sebagai pembimbing dan bukan penghukum; pelaksanaan program pembentukan perilaku bersifat luwes/fleksibel.

### **b. Bentuk Pelaksanaan**

Pelaksanaan kegiatan program pembentukan perilaku dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut: Kegiatan Rutin, kegiatan rutin yaitu kegiatan yang dilakukan setiap hari, seperti berbaris mema-



suki ruang kelas sebelum memulai kegiatan belajar akan ditanamkan beberapa perilaku anak antara lain (1) untuk selalu tertib dan patuh pada peraturan; (2) tenggang rasa terhadap keadaan orang lain; (3) sabar menunggu giliran; (4) mau menerima dan menyelesaikan tugas; (5) berani dan mempunyai rasa ingin tahu yang besar.

Selain perilaku di atas dapat pula ditanamkan pembiasaan perilaku tentang hal-hal seperti berpakaian yang bersih dan rapi, mau mengikuti peraturan dan tata tertib di TK (mau memakai pakaian seragam, datang tepat pada waktunya atau tidak terlambat), kebersihan badan (termasuk kerapihan dan kebersihan kuku, rambut, gigi, telinga dan lain-lain), berbaris dengan rapi, berdiri tegap pada saat berbaris, tolong-menolong sesama teman dalam merapikan pakaian.

## **F. BERBAGAI CARA PEMBINAAN PERILAKU (PENANAMAN NILAI-NILAI AGAMA DAN MORAL)**

### **1. Cara Penanaman Nilai-nilai Agama**

#### **a. Mengenalkan Tuhan**

Tuhan bagi anak-anak adalah sesuatu yang asing dan abstrak, sementara anak-anak pun menggambarkan Tuhan dalam wujud konkret. Guru tidak bisa memaksa anak untuk mengenal-Nya secara abstrak. Oleh karena itu, ada beberapa cara yang bisa digunakan untuk mengenalkan Tuhan kepada anak, di antaranya:

- 1) Bermain, bernyanyi, deklamasi, membaca puisi, dan permainan lain yang di dalamnya memuat isi pesan adanya Tuhan sebagai pencipta dengan sifat-sifat-Nya yang terpuji.
- 2) Karya wisata atau tadabur alam untuk mengenalkan keindahan alam ciptaan Tuhan. Guru menjelaskan dan bertanya jawab mengenai semua ciptaan Tuhan dalam kegiatan karya wisata itu
- 3) Bercerita tentang sifat-sifat Tuhan yang Maha Pengasih dan Penyayang.
- 4) Teladan. Guru berzikir dengan menyebut nama Tuhan dalam setiap kesempatan seperti membaca bismillah pada saat akan memulai kegiatan, membaca hamdallah pada saat mengakhiri kegiatan, beristighfar pada saat lupa dan yang lainnya.
- 5) Pembiasaan yang diterapkan pada anak pada setiap kegiatan berdoa atau berzikir sebelum dan sesudah memulai kegiatan.



- 6) Memberikan anjuran kepada anak untuk selalu bersyukur dan berterima kasih kepada Tuhan pada saat dianugerahi kenikmatan dan bersabar pada saat ditimpa musibah.
- 7) Bermain peran dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk memerankan sebagai tokoh orang yang soleh dan lain sebagainya.

### **b. Mengenalkan Ibadah kepada Allah Swt.**

Mengenalkan ibadah kepada Allah Swt. dimulai dengan mengenalkan kebersihan, baik dari kotoran maupun jenis-jenis najis serta cara-cara membersihkannya. Setelah itu perlu latihan-latihan atau pembiasaan agar anak selalu menjaga dan memelihara kebersihan, baik anggota badan, pakaian, maupun lingkungan.

### **c. Menanamkan Akhlak yang Baik**

Program pengembangan nilai keagamaan yang berhubungan dengan penanaman nilai akhlak akan berhasil baik jika guru memiliki kepribadian atau akhlak yang baik, memiliki sifat-sifat yang terpuji, mengerti psikologi anak, menguasai ilmu mendidik, menguasai materi, mencintai anak-anak dan disenangi oleh mereka, dan lain-lain.

Adapun cara-cara menanamkan akhlak yang baik kepada anak-anak di antaranya: Membiasakan anak-anak untuk berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, membiasakan anak untuk mengucapkan salam setiap berjumpa dengan guru, dengan teman-temannya, dengan orang lain sesama Muslim terutama dengan orangtuanya, setiap masuk dan keluar kelas atau rumah, membiasakan menjawab salam dari orang lain, membiasakan untuk hidup saling tolong-menolong di antara sesama teman, membiasakan anak untuk hidup membantu dan bergotong-royong bersama teman-teman, membiasakan anak untuk hidup selalu menjaga kebersihan, membiasakan untuk berbicara pelan, lembut, baik, sopan, dan jujur, membiasakan anak untuk menghormati dan menghargai serta mentaati perintah guru dan orangtua, membiasakan anak untuk menggunakan tangan kanannya ketika: memberi atau menyerahkan sesuatu dan menerima sesuatu, ketika makan dan minum; dan kegiatan lain yang menggunakan tangan, selain membuang dan membersihkan kotoran, membiasakan anak untuk tidak bersuara keras



terutama di depan guru dan orangtua, membiasakan anak untuk tidak memotong pembicaraan orang lain, membiasakan anak untuk tidak mengganggu waktu istirahat orang lain, membiasakan anak tidak keluar kelas atau rumah tanpa izin, membiasakan anak untuk mengucapkan terima kasih ketika menerima kebaikan orang lain.

## 2. Cara Penanaman Nilai Moral pada Anak

Ada beberapa cara atau teknik yang dapat dikembangkan oleh guru dalam berkomunikasi dan interaksi dengan anak-anak dalam rangka menanamkan nilai moral pada anak. Cara-cara tersebut, antara lain:

### a. Membiarkan

Cara membiarkan yang dilakukan guru terhadap mengandung arti menerima perbuatan anak-anak yang tidak berbahaya dan tidak merusak. Beberapa contoh perilaku anak yang mesti dibiarkan tetapi harus dalam pengawasan antara lain menjerit dan berteriak pada saat aktif bermain, bermain pasir atau membuat gundukan tanah.

Membiarkan tingkah laku tersebut bukanlah berarti menyetujui atau mengharapkannya untuk terus berlangsung dalam jangka waktu yang lama. Bukan pula membiarkan ini sebagai pemberian kesempatan atau izin kepada anak-anak untuk melakukan apa saja yang dikehendaki mereka tanpa memedulikan hak-hak orang lain. Tujuan cara ini adalah untuk memberi kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi terhadap nilai-nilai sosial sebagai akibat dari tingkah lakunya, baik secara individu maupun kelompok.

Anak dapat merasakan akibat-akibat dari tingkah lakunya sendiri maupun terhadap orang lain.

### b. Tidak Menghiraukan

Dalam rangka pembentukan moral pada anak, maka guru perlu mengembangkan teknik “tidak hirau” atas tingkah laku anak yang kelihatan tidak normal atau tidak pantas seperti merengek-rengok, marah dan menangis, menjerit-jerit, berteriak, dengan sengaja “tidak memberikan perhatian” dalam bentuk kata-kata maupun tindakan. Tentu saja teknik tidak hirau ini didasarkan kepada pemahaman guru tentang motif yang mendasari tingkah laku anak tersebut.





Teknik tidak hirau ini dimaksudkan agar anak menghentikan tingkah lakunya yang negatif, memberi isyarat kepada anak bahwa motif dari tingkah lakunya tidak diperkenankan atau tidak disetujui oleh guru atau dianggap tidak boleh oleh lingkungannya.

### **c. Memberikan Contoh**

Perilaku guru, orangtua dan lingkungan anak adalah contoh yang paling efektif bagi pembentukan perilaku moral anak. Jika guru sering marah-marah maka perilaku tersebut sangat mudah ditiru oleh anak. Dalam hal ini guru harus menjadi model terbaik bagi anak-anak dalam melaksanakan nilai-nilai moral yang diharapkan.

### **d. Mengalihkan Arah**

Mengalihkan arah adalah salah satu teknik yang penting dalam pembimbingan dan pembelajaran moral anak. Ada beberapa cara yang digunakan dalam teknik pengalihan arah ini yaitu: Mengarahkan kegiatan dan perilaku anak kepada kegiatan lain sebagai pengganti dari kegiatan semula. Misalnya anak aktif dalam kegiatan mencorat-coret dinding kelas dengan kapur. Kemudian guru memberikan pensil dan selembar kertas dan meminta anak untuk mencorat-coret atau menggambar di kertas kosong tersebut.

Mengalihkan perhatian dari suatu obyek atau jenis tingkah laku yang tidak disenangi kepada jenis perilaku yang lebih sesuai dengan kehendak masyarakat. Misalnya bila dalam suatu kelompok bermain, anak-anak mulai terlibat anak-anak sudah mulai terlibat dalam kegiatan saling mengejek, memaki dan menjurus kepada pertengkaran, maka guru harus segera melakukan pengalihan arah, misalnya dengan meminta anak-anak untuk duduk di lantai, karena ada permainan menarik yang akan diberikan. Pengalihan ini dimaksudkan untuk mencairkan ketegangan sehingga emosi yang mulai meluap dan konflik di antara anak-anak dapat dikendalikan.

### **e. Memuji**

Memuji anak berarti guru menunjukkan nilai dari sifat-sifat perilaku moral yang mereka tampilkan. Pemberian penghargaan melalui pujian secara psikologis mempunyai arti penguatan terhadap perilaku anak yang diharapkan. Pujian merupakan tanda kepada anak dan umpan balik yang objektif yang mengesahkan dan me-



ngembangkan harga atau nilai dari tindakan-tindakan anak.

Ada dua cara untuk mengungkapkan pujian, yaitu verbal dan nonverbal. Pujian verbal dilakukan melalui lisan atau ucapan kepada anak. Sedangkan ucapan nonverbal dapat berupa bahasa isyarat dalam bentuk anggukan, gelengan kepala, ekspresi muka, isyarat mata, mulut, tangan atau kaki. Sebagai contoh jika anak dapat menyanyi dengan baik, maka pujian non verbal bisa dalam bentuk anggukan, tepuk tangan dan mengacungkan jempol tangan.

Bentuk pujian yang diberikan kepada perilaku anak sebaiknya yang bersifat deskriptif dan bukannya pujian evaluatif. Contoh pujian deskriptif, “warna-warna dalam lukisanmu demikian hidup dan cemerlang.” Adapun pujian yang bersifat evaluatif contohnya, “gambarmu indah sekali”.

#### **f. Mengajak**

Persuasi atau ajakan adalah suatu cara memengaruhi anak untuk melakukan suatu dengan cara membangkitkan perasaan, emosi, dan dorongan cita-cita mereka, juga intelektualitas atau pemikiran mereka. Keikutsertaan anak terhadap persuasi itu haruslah sukarela, berdasarkan pertimbangan mereka bahwa tingkah laku tertentu dengan sendirinya memperbaiki keadaan mereka.

Beberapa strategi untuk melakukan persuasi atau pengajakan kepada anak sebagai berikut.

##### **1) Dengan cara menghimbau**

Cara efektif untuk membuat seorang anak melakukan sesuatu adalah dengan menunjukkan segi-segi positif dari perbuatan itu. Sebagai contoh, “Tugas dan pekerjaan ini menyenangkan dan mudah dilaksanakan.”

##### **2) Menguraikan dengan cara mengesankan (dramatisasi)**

Dengan mengatakan satu kebenaran pada anak, biasanya tidaklah cukup. Untuk itu perlu ada cara-cara yang lebih efektif untuk dapat merangsang perasaan dan emosi seorang anak dalam hubungan dengan suatu perbuatan. Misalnya agar anak tidak suka bertengkar maka dapat digantungkan peringatan di kelas: “Tegakkanlah perdamaian di kelas ini.”



### 3) **Menggunakan waktu makan untuk mengatakan sesuatu**

Untuk menyelesaikan suatu tugas, maka anak dapat diajak untuk merampungkan kegiatannya. Orangtua dapat menggunakan waktu makan untuk mengatakan sesuatu pada anak, agar dapat melakukan atau menyelesaikan sesuatu tugas pada waktu anak sedang makan. Umpamanya: “Nanti, sesudah makan, selesaikan pekerjaan rumahmu”, atau “Tiap pagi sesudah bangun, kamu harus membersihkan kamarmu”.

### g. **Menantang**

Menantang adalah suatu teknik yang sangat penting dalam menguji kemampuan, posisi, kecermatan, dan tanggung jawab anak. Teknik ini mendorong anak untuk melakukan suatu tugas yang Anda kehendaki atau agar anak melakukan usahanya yang terbaik. Tantangan bagi anak adalah peristiwa psikologis yang amat penting. Dengan memberikan latihan-latihan yang bersifat menantang akan mengembangkan kemampuan anak untuk menilai, membandingkan, membedakan, dan memilih mana suatu tindakan yang diperbolehkan oleh aturan dalam keluarga dan lingkungan, dan mana yang tidak diperbolehkan.

Kemampuan membandingkan, membedakan, merupakan unsure penting yang menjadi landasan bagi seseorang untuk melakukan pilihan atas suatu tindakan, mana yang boleh dan mana yang tidak. Pendidikan merupakan salah satu alat untuk dapat membimbing seseorang menjadi orang yang baik terutama pendidikan agama. Dengan pendidikan agama akan membentuk karakter *akhlakul karimah* bagi siswa sehingga mereka mampu memfilter mana pergaulan yang baik dan mana yang tidak baik.

Khususnya terhadap anak usia dini, pendidikan agama sangat penting sebagai benteng sejak dini dari hal-hal yang tidak baik. Terlebih saat ini, realitas menunjukkan bahwa anak-anak usia dini sudah banyak terlibat dengan perilaku tidak baik, seperti tawuran, perilaku amoral/asusila, narkoba, pornografi dan pornoaksi, dan lain-lain. Kenyataan ini seyogianya menyadarkan kita untuk membekali anak-anak usia dini dengan dasar ilmu agama yang layak. Salah satu lembaga pendidikan yang sangat kompeten memberikan bekal pengetahuan sesuai dengan tahap perkembangannya. Selama ini, mayoritas orangtua yang memiliki anak usia dini memandang



sebelah mata bahkan tidak peduli dengan pendidikan agama di rumah dan di sekolah karena dianggap tidak punya jaminan masa depan. Padahal, pendidikan agama adalah pendidikan yang akan menanamkan prinsip-prinsip dasar berperilaku.

Pelaksanaan pendidikan agama yang diberikan bukan hanya menjadikan manusia yang pintar dan terampil, akan tetapi jauh daripada itu adalah untuk menjadikan manusia yang memiliki moral dan akhlakul karimah. Dengan moral dan akhlakul karimah yang dimilikinya akan mampu mengarahkan minatnya untuk terus belajar mencari ilmu. Para ahli pendidik Islam telah sefakat bahwa maksud dari pendidikan dan pengajaran bukanlah memenuhi otak anak didik tetapi maksudnya adalah mendidik akhlak dan jiwa mereka, dengan kesopanan yang tinggi, rasa *fadilah* (keutamaan), mempersiapkan mereka untuk kehidupan yang seluruhnya ikhlas dan jujur. Pada akhirnya tujuan pendidikan Islam itu tidak terlepas dari tujuan nasional yang menciptakan manusia Indonesia seutuhnya, seimbang kehidupan duniawi dan ukhrawi. Dalam Al-Qur'an sudah terang dikatakan bahwa manusia itu diciptakan untuk mengabdikan kepada Allah Swt. Hal ini terdapat dalam Al-Qur'an surah *adz-Zariyat*: 56, "*Dan Aku tidak menciptakan jin dan manusia kecuali supaya mereka menyembah-Ku.*"

Pendidikan agama yang menyajikan kerangka moral sehingga seseorang dapat dapat membandingkan tingkah lakunya. Pendidikan agama yang terarah dapat menstabilkan dan menerangkan mengapa dan untuk apa seseorang berada di dunia ini. Pendidikan agama menawarkan perlindungan dan rasa aman, khususnya bagi para siswa dalam menghadapi lingkungannya. Agama merupakan salah satu faktor pengendalian terhadap tingkah laku anak-anak didik hari ini. Hal ini dapat dimengerti karena agama mewarnai kehidupan masyarakat setiap hari. Dari uraian di atas jelaslah bahwa pembinaan dan bimbingan melalui pendidikan agama sangat besar pengaruhnya bagi para siswa sebagai alat pengontrol dari segala bentuk sikap dan tingkah lakunya dalam kehidupan sehari-hari, artinya nilai-nilai agama yang diperolehnya menjadi bagian dari pribadinya yang dapat mengatur segala tindak tanduknya secara otomatis. Kaitannya dengan meminimalisasi dekadensi moral sangat besar sekali. Pendidikan agama mengarahkan kepada setiap siswa untuk komitmen terhadap ajaran agamanya. Tidak terbuai dengan



lingkungan yang tidak baik. Tidak berperilaku buruk dalam setiap aktivitasnya. Pendek kata, dengan pendidikan agama perilaku siswa dapat diarahkan.

Masyarakat harus segera disadarkan bahwa ancaman global khususnya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi kalau tidak dibarengi dengan benteng ilmu agama akan berakibat fatal terhadap lajunya perilaku dekadensi moral. Rendahnya kemampuan memfilter mana yang baik dan mana yang tidak baik inilah yang akan memunculkan berbagai tindakan penyimpangan anak-anak didik. Contoh, rasa ingin tahu anak didik akan membuatnya mencari informasi melalui media komunikasi (internet). Manakala jiwanya gersang dari agama maka akan membuat anak didik justru melihat hal-hal yang berbau pornografi/aksi. Di saat itu pikirannya terangsang dan dikuasai nafsu syahwat yang akan mendorongnya untuk mencoba-coba apa yang disaksikannya. Akhirnya, tindakan amoral/asusila pun terjadi dan sering dilakukan oleh anak-anak yang masih berumur dini. Bila ditarik titik permasalahan yang signifikan terhadap munculnya dekadensi moral anak-anak hari ini adalah tidak maksimalnya pendidikan agama diajarkan kepada anak sejak dini usia. Muatan pengembangan agama di taman kanak-kanak (sekolah) harus ditambah bobot dan penekanannya sebagai bekal pemebntukan perilaku di masa yang akan datang. Dengan demikian, upaya praktis dalam mewujudkan nilai-nilai moral yang islami lewat pendidikan agama harus senantiasa diupayakan agar penanaman pendidikan agama betul-betul maksimal.

Kemampuan anak-anak untuk mengantisipasi pengaruh buruk dari lingkungan yang ada di sekitar mereka. Saat ini, kita sangat prihatin melihat dekadensi moral yang melanda usia anak-anak. Suatu hal yang tidak bisa ditawar-tawar bahwa pembekalan ilmu agama sejak dini harus dilakukan semaksimal mungkin. Catatan khusus bagi anak-anak usia dini yang merupakan dasar perpajakan menuju tangga yang lebih tinggi harus punya ilmu agama yang sangat memadai. Realitas hari ini, anak-anak usia taman kanak-kanak sangat minim ilmu agamanya. Jadi, anak-anak taman kanak-kanak harus dibekali ilmu agama lebih banyak. Salah satu yang bisa dijadikan solusi adalah dengan memberikan pengembangan pembelajaran agama yang lebih khususnya tentang ketauhidan, ibadah, dan muamalah.

Pemerintah seharusnya sangat aktif melihat kondisi pendidikan



agama yang minim sejak dini, padahal hal itu sebagai tahap awal menanamkan dasar ilmu-ilmu agama ini. Selama ini, terkesan pemerintah memandang sebelah mata yang berakibat masyarakat juga menganggap sepele terhadap pendidikan agama. Seandainya pemerintah punya kebijakan bahwa anak-anak taman kanak-kanak wajib mendapatkan pendidikan ketauhidan, akhlak dan ibadah serta muamalah tentu kondisinya akan berbeda. Intinya, pembekalan sejak dini ilmu agama terhadap anak-anak sangat signifikan. Pendidikan agama mempunyai pengaruh yang sangat besar dalam meminimalisir dekadensi moral anak-anak hari ini. Besarnya tarikan pengaruh yang tidak baik dari lingkungan harus diimbangi dengan besarnya pendidikan agama kepada para peserta didik. Bila dampak pergaulan yang tidak baik tidak dicegah sedini mungkin maka akibatnya akan semakin bobroklah kualitas moral dan kualitas kelilimuan anak-anak ke depan.

## **G. PERAN ORANGTUA DALAM MENANAMKAN PENDIDIKAN AGAMA DAN MORAL ANAK**

Ibu adalah orang yang paling dekat pada anak. Ia merupakan orang yang pertama yang mengajarkan cara berbicara, cara menghitung jari di tangan, dan cara mengekspresikan rasa kasih sayang dan simpati pada orang lain. Dengan demikian ia merupakan guru pertama dan utama dalam mengendalikan anaknya untuk menjadi orang yang baik dan berguna bagi orang. Kemudian ayah juga harus menjadi orang yang pertama atau orang nomor dua dalam kehidupan anak sebagai pendidik anak dan membimbingnya tumbuh menjadi anak yang sehat dan cerdas.

Menjadi orang yang berguna seperti kata Rasullullah saw.: *khair-unnas anfahum linnas*-orang yang baik adalah orang yang bermanfaat bagi orang lain. Namun dari kenyataan dalam hidup ini terlihat bahwa jutaan kaum bapak tidak tahu dan tidak mau tahu soal mendidik anak. Mereka terlalu menyerahkan urusan mendidik anak pada kaum ibu. Sebagian menganggap bahwa kalau ikut mendidik dan merawat anak maka karakter maskulin mereka akan merosot. Dalam pola rumah tangga tradisional kaum bapak berpendapat bahwa menggendong, memberi susu dan mendidik anak adalah urusan kaum wanita. Tidak masalah atau dapat dimaafkan kalau kaum ba-



pak tidak ikut mengurus pendidikan dan perawatan anak lantaran mereka super sibuk mencari nafkah demi keluarga juga. Namun apa kira kira ungkapan yang patut diberikan pada kaum bapak yang cuma pandai beranak kemudian kurang terampil dalam mencari nafkah apalagi dalam urusan mendidik keluarga? Itulah yang ada dalam kenyataan bahwa dalam masyarakat tradisional telah sepakat berpendapat bahwa tugas ibu adalah memelihara anak dan tugas ayah adalah bekerja, mencari uang, sehingga kaum ayah atau bapak tidak pantas menyediakan susu botol bayi, dan mengganti popok. Untuk keharmonisan keluarga dan perkembangan anak, maka anggapan ini sangat merugikan.

Kaum bapak walaupun sibuk bekerja, namun juga harus bisa melibatkan diri dalam kehidupan rumah tangga. Malah ini dapat menambah rasa hormat istri pada suaminya. Kaum bapak yang berpandangan modern di negara kita dan di negara maju lainnya bahwa walau mereka memiliki banyak posisi karier dan sibuk dengan beberapa aktivitas tetap melowongkan waktu untuk ikut mendidik anak, membantu meringankan pekerjaan rumah, ikut mencuci, memasak sehingga, sekali lagi, mereka mendapat simpati dan rasa hormat yang ekstra dari kaum wanita, istri mereka. Pada umumnya orang mendambakan untuk punya rumah tangga yang hangat, harmonis, dan bahagia. Suasana rumah tangga yang begini tidak datang dengan sendirian namun harus dibina. Ayah dan ibu perlu melakukan proses bagaimana mengelola rumah tangga agar tumbuh bahagia.

Pola kepemimpinan dalam rumah tangga oleh ayah, dan pola pengasuhan oleh ibu sangat menentukan kebahagiaan anak-anak mereka. Ada tiga tipe kepemimpinan dan pengasuhan yang secara tak sengaja diterapkan oleh ayah dan ibu, yaitu tipe otoriter, *laissez faire* dan demokrasi. Orangtua yang otoriter cenderung berwatak keras, suka memaksakan pendapat. Tipe *laissez faire* adalah orangtua yang suka masa bodoh, serba tidak peduli atas apa yang terjadi, dan tipe demokrasi adalah pola kepemimpinan ayah dan pengasuhan kaum ibu yang menghargai hak hak dan pendapat anak dan anggota keluarga yang lain.

Tentu saja rumah tangga yang didamba adalah rumah tangga yang hangat dan yang demokrasi. Orangtua atau ayah-ibu yang penuh penghargaan di mana kegiatan dalam rumah tangga dilaksanakan secara kebersamaan menurut peran yang telah disepakati.



## 1. Peran Orangtua Dalam Mendidik Moral Anak

Dalam zaman dengan kemajuan teknologi dan informasi yang pengaruh positif dan negatifnya hampir tidak bisa dihindari. Dampak dari kemajuan ini menimbulkan plus dan minus, termasuk dalam hal dekadensi moral—kemerosotan moral. Maka peran orangtua sebagai pendidik moral anak sangat dituntut. Mereka perlu terlibat dalam mendidik anak agar mereka memiliki moral yang terpuji. Orangtua dapat belajar dari berbagai literatur dan bertukar pendapat tentang pendidikan dengan teman yang dianggap tahu. Ada banyak buku yang dapat dibeli atau dipinjam di perpustakaan atau literatur yang dapat diakses lewat internet yang berbicara tentang moral, pendidikan moral, moral, dan sosial.

Dalam zaman yang serba mudah dalam mengakses ilmu pengetahuan bila orangtua tidak peduli akan otodidak, menambah ilmu dan wawasan sendirian, tentu akan sangat merugikan bagi diri dan bagi keluarga mereka. Kepribadian mengatakan bahwa setiap pribadi itu unik. Tidak ada dua pribadi yang sama. Pribadi seseorang ditentukan oleh bakat, pendidikan, pengalaman—apakah pengalaman pahit atau menyenangkan—dan faktor lingkungan. Faktor eksternal yang berpengaruh pada anak bisa berasal dari rumah, sekolah, dan masyarakat seperti teman sebaya dan teman yang berbeda umur.

Pengaruh yang diterima (yang dialami) oleh seseorang waktu kecil maka bekasnya begitu mendalam dalam memori seseorang. Semua hal yang disebutkan tadi sangat berpotensi dalam pembentukan kualitas kepribadian atau karakter seseorang. Namun dasar-dasar dalam pembentukan kualitas kepribadian adalah sejak dari rumah melalui sentuhan dan bimbingan orangtua. Bentuk perlakuan yang diterima anak dari orangtua dan lingkungan menentukan kualitas kepribadiannya. Seseorang yang memiliki kepribadian yang rapuh/lemah terbentuk karena ia kurang memperoleh kasih sayang, kurang rasa aman dan akibat pemanjaan—menuruti kehendak anak tanpa mengajarkan rasa bertanggung jawab (memberi anak kegiatan tanggung jawab). Sebaliknya orang yang memiliki kepribadian yang kuat, ini terbentuk karena pemberian rasa kasih sayang, kehangatan jiwa dan pemberian aktivitas atau pengalaman hidup, *life skill*, pada anak.





## 2. Membina Hubungan dan Komunikasi

Kita tahu bahwa kualitas hubungan dan komunikasi yang diberikan orangtua pada anak akan menentukan kualitas kepribadian dan moral mereka. Hubungan yang penuh akrab dan bentuk komunikasi dua arah antara anak dan orangtua merupakan kunci dalam pendidikan moral keluarga. Komunikasi yang perlu dilakukan adalah komunikasi yang bersifat integratif, di mana ayah, ibu dan anak terlibat dalam pembicaraan yang menyenangkan dan menghindari model komunikasi yang bersifat dominatif atau suka menguasai pembicaraan. Pastilah orangtua yang dominatif, yang kerjanya “ngobrol” melulu tak henti-hentinya akan menjadi orangtua yang menyebalkan.

Selanjutnya diharapkan agar komunikasi orangtua dengan anaknya banyak bersifat mendorong, penuh penghargaan dan perhatian. Karena ini berguna untuk meningkatkan kualitas karakter dan moral anak. Hal lain yang perlu diperhatikan orangtua dalam membentuk moral anak melalui pendidikan dalam keluarga adalah menjaga kualitas hubungan dan komunikasi mereka, yaitu hubungan dan komunikasi yang ramah tamah dengan suasana demokrasi. Sebab keramahan dapat membuat anak merasa diterima.

Ada dua tingkat hubungan orangtua dan anak dalam berkomunikasi yaitu pada tingkat *feeling* atau perasaan, dan tingkat rasio atau logika. Hubungan pada tingkat feeling atau emosi yaitu untuk pemahaman atau empati; empati berarti memahami perasaan seseorang tanpa harus larut dalam emosinya. Hubungan pada tingkat rasio atau logika juga diperlukan untuk memecahkan masalah dalam keluarga. Kedua bentuk hubungan ini perlu untuk diaplikasikan oleh orangtua dalam membina moral anak.

Walau orangtua harus bersikap ramah dan menerapkan demokrasi pada keluarga, bukan berarti menunjukkan karakter yang lemah dan suka mengalah. Dalam membuat keputusan orangtua tetap bersifat demokratis tetapi tegas dan jelas. Sebab orangtua yang tidak tegas dan mudah mengalah pada anak akan membuat anak bermental “plin-plan” atau bermental “terombang-ambing”.

## 3. Moral dan Agama

Hubungan antara moral dan agama sangat erat. Orang yang taat



beragama, moralnya akan baik. Sebaliknya orang yang akhlnya merosot, maka agamanya tidak ada sama sekali. Kualitas agama seseorang juga ditentukan oleh kualitas pendidikan dan pengalaman beragama mereka sejak kecil. Mengajak anak-anak berusia kecil untuk mengunjungi berbagai mesjid, memberi fakir miskin sekeping roti dari tangan sendiri, mengunjungi panti asuhan dan panti jompo, menajak anak untuk ikut shalat dhuha dan tahajjud, akan dapat memperkaya pengalaman rohani anak dan akan berkesan sepanjang hayat anak. Membentuk pengalaman beragama pada anak saat kecil berarti menanamkan akar beragama pada mereka. Kelak pengalaman beragama, yang telah mengakar ini, akan mampu memperbaiki karakter, kepribadian dan moral anak.

Perlu untuk diperhatikan bahwa apabila latihan dan pengalaman beragama yang diterapkan secara kaku, maka di waktu dewasa mereka akan cenderung menjadi kurang peduli pada agama. Pembentukan moral dan agama selain ditentukan oleh faktor didikan dan sentuhan orangtua juga ditentukan oleh faktor sekolah dan pengalaman bergaul mereka dalam sosial. Memang bahwa pada mulanya sikap beragama anak pada mulanya dibentuk di rumah, namun kemudian disempurnakan di sekolah, terutama oleh guru-guru yang mereka sayangi atau yang mereka idolakan- maka guru yang diidolakan siswa hendaklah menjadi guru yang sholeh. Kemudian anak perlu juga untuk memiliki pengalaman bergaul dan melaksanakan aktivitas keagamaan, misal seperti di TPA (Taman Pendidikan Al-Quran), kegiatan menyantuni anak yatim dan fakir miskin, kegiatan didikan subuh. Dari pengalaman bersosial-bergaul-sejak kecil, maka berkembanglah rasa kesadaran moral dan sosial anak. Kesadaran tersebut bisa lebih optimal pada masa remaja.

Dari uraian-uraian diatas dapat disimpulkan bahwa tidak perlu ada miskonsepsi dalam mendidik anak, ayah dan ibu memiliki peran yang sama dalam pendidikan anak. Malah kaum bapak yang terlibat dalam mengurus anak dan rumah akan sangat dihormati oleh istri mereka. Orangtua perlu menerapkan pola demokrasi di rumah dan memperlihatkan rasa akrab dalam keluarga agar anak merasa diterima. Untuk mendidik moral, maka faktor model atau suri teladan dari orangtua sangat menentukan, orangtua harus terlebih dahulu memiliki moral dan akhlak yang terpuji dan akhir kata



bahwa anak perlu diberi tanggung jawab, perhatian, kasih sayang dan pengalaman beragama sejak usia dini.

## H. POLA ORIENTASI MORAL ANAK

### 1. Pola Orientasi Moral Anak Taman Kanak-kanak

Pada usia Taman Kanak-kanak anak telah memiliki pola moral yang harus dilihat dan dipelajari dalam rangka pengembangan moralitasnya. Orientasi moral diidentifikasi dengan *moral position* atau ketetapan hati, yaitu sesuatu yang dimiliki seseorang terhadap suatu nilai moral yang didasari oleh *cognitive motivation aspects* dan *affective motivation aspects*.

Menurut John Dewey tahapan perkembangan moral seseorang akan melewati 3 fase, yaitu *pre-moral*, *conventional* dan *autonomous*. Anak Taman Kanak-kanak secara teori berada pada fase pertama dan kedua. Oleh sebab itu, guru diharapkan memperhatikan kedua karakteristik tahapan perkembangan moral tersebut. Adapun menurut Piaget, seorang manusia dalam perkembangan moralnya melalui tahapan heteronomous dan autonomous. Seorang guru Taman Kanak-kanak harus memperhatikan tahapan heteronomous karena pada tahapan ini anak masih sangat labil, mudah terbawa arus, dan mudah terpengaruh. Mereka sangat membutuhkan bimbingan, proses latihan, serta pembiasaan yang terus-menerus. Moralitas anak Taman Kanak-kanak dan perkembangannya dalam tatanan kehidupan dunia mereka dapat dilihat dari sikap dan cara berhubungan dengan orang lain (sosialisasi), cara berpakaian dan berpenampilan, serta sikap dan kebiasaan makan. Demikian pula, sikap dan perilaku anak dapat memperlancar hubungannya dengan orang lain.

Penanaman moral kepada anak usia Taman Kanak-kanak dapat dilakukan dengan berbagai cara dan lebih disarankan untuk menggunakan pendekatan yang bersifat individual, persuasif, demokratis, keteladanan, informal, dan agamis. Beberapa program yang dapat diterapkan di Taman Kanak-kanak dalam rangka menanamkan dan mengembangkan perilaku moral anak di antaranya dengan bercerita, bermain peran, bernyanyi, mengucapkan sajak, dan program pembiasaan lainnya.



## **2. Pengembangan Kemampuan Kepribadian/Moral bagi Anak**

Perkembangan moral dan etika pada diri anak Taman Kanak-kanak dapat diarahkan pada pengenalan kehidupan pribadi anak dalam kaitannya dengan orang lain. Misalnya, mengenalkan dan menghargai perbedaan di lingkungan tempat anak hidup, mengenalkan peran gender dengan orang lain, serta mengembangkan kesadaran anak akan hak dan tanggung jawabnya. Puncak yang diharapkan dari tujuan pengembangan moral anak Taman Kanak-kanak adalah adanya keterampilan afektif anak itu sendiri, yaitu keterampilan utama untuk merespons orang lain dan pengalaman-pengalaman barunya, serta memunculkan perbedaan-perbedaan dalam kehidupan teman di sekitarnya.

Hal yang bersifat substansial tentang pengembangan moral anak usia Taman Kanak-kanak di antaranya adalah pembentukan karakter, kepribadian, dan perkembangan sosialnya. Guru Taman Kanak-kanak harus menguasai strategi pengembangan emosional, sosial, moral dan agama bagi anak Taman Kanak-kanak. Juga, guru Taman Kanak-kanak perlu untuk senantiasa mengadakan penelitian tentang pengembangan dan inovasi dalam bidang pendidikan bagi anak usia prasekolah.

## **3. Tahap Perkembangan Moral Anak**

### **a) Tahapan Perkembangan Moral Anak**

Ruang lingkup tahapan/pola perkembangan moral anak di antaranya adalah tahapan kejiwaan manusia dalam menginternalisasikan nilai moral kepada dirinya sendiri, mempersonalisasikan dan mengembangkannya dalam pembentukan pribadi yang mempunyai prinsip, serta dalam mematuhi, melaksanakan/menentukan pilihan, menyikapi/menilai, atau melakukan tindakan nilai moral.

Menurut Piaget anak berpikir tentang moralitas dalam 2 cara/tahap, yaitu cara heteronomous (usia 4-7 tahun), di mana anak menganggap keadilan dan aturan sebagai sifat-sifat dunia (lingkungan) yang tidak berubah dan lepas dari kendali manusia dan cara autonomous (usia 10 tahun keatas) di mana anak sudah menyadari bahwa aturan-aturan dan hukum itu diciptakan oleh manusia.



Menurut Kohlberg, perkembangan moral anak usia prasekolah berada pada level/tingkatan yang paling dasar, yaitu penalaran moral prakonvensional. Pada tingkatan ini anak belum menunjukkan internalisasi nilai-nilai moral. Pertimbangan moralnya didasarkan pada akibat-akibat yang bersifat fisik dan hedonistik. Ada 4 area perkembangan yang perlu ditingkatkan dalam kegiatan pengembangan atau pendidikan usia prasekolah, yaitu perkembangan fisik, sosial emosional, kognitif, dan bahasa.

#### **4. Perkembangan Moral Anak Indonesia**

Anak Indonesia memiliki perkembangan moral yang tidak jauh berbeda dengan anak di dunia pada umumnya. Faktor-faktor pembentuk munculnya perbedaan moral manusia di antaranya kenyataan hidup, tantangan yang dihadapi, dan harapan yang dicita-cita oleh komunitas manusia itu sendiri. Masalah yang paling penting dalam pendidikan moral bagi anak Indonesia adalah bagaimana upaya kita sebagai seorang guru Taman Kanak-kanak agar setiap perbedaan yang muncul dapat kita arahkan menjadi suatu materi pendewasaan sikap dan perilaku anak dalam sosialisasinya. Tidak ada salahnya kita sisipkan pendidikan multikultur kepada anak usia Taman Kanak-kanak sesuai dengan tingkat dan pemahaman mereka.

#### **5. Disonansi Moral**

Hakikat anak sebagai manusia pada umumnya memiliki 3 tenaga dalam, yaitu Id, Ego, dan Super Ego yang akan memberikan pengaruh untuk melakukan berbagai kegiatan positif maupun negatif. Sebagai guru Taman Kanak-kanak Anda harus mencermatinya agar dapat memberikan motivasi untuk mengarahkan pada kegiatan yang positif. Pendidikan akan sangat berarti bagi anak didik jika mampu membuahkan hasil yaitu adanya perubahan sikap dan perilaku ke arah positif. Dalam teori penanaman moral dan etika, dikenal adanya istilah Disonansi Moral yang berarti gema, atau echo yang ada pada diri manusia yang bersifat melemahkan suara hati dan prinsip-prinsip, serta keyakinan dalam proses pendidikan maupun kehidupan. Lawan dari Disonansi Moral adalah Resonansi, yang justru mengukuhkan/menekankan adanya gema atau getar nilai,



norma dan moral yang telah diketahui seseorang dari proses pendidikan sebelumnya. Peranan guru dan orangtua dalam hal ini adalah sebagai pengontrol dan pengendali perilaku dan sikap anak didik kita, dalam proses pendidikan yang mereka jalani. Peranan resonansilah yang patut kita tekankan dalam kegiatan pendidikan yang perlu kita disain bersama. Menurut Freud, diri manusia memiliki struktur psikologis yang bertugas mengalirkan dorongan-dorongan atau energi psikis yang ada. Struktur ini berfungsi sebagai mediator (perantara) atau dorongan dan perilaku seseorang. Munculnya disonansi pada diri manusia disebabkan adanya beberapa faktor penyebab, seperti disonansi kognitif, disonansi personal, disonansi sosio politis dan disonansi pengaruh kemajuan ilmu pengetahuan dan pola modernisasi.

Disonansi kognitif muncul karena adanya rasa lebih tahu segalanya, mengetahui cara/jalan keluarnya jika suatu saat perbuatannya diketahui, merasa lihai dalam memberikan argumentasi. Disonansi personal muncul didorong oleh kebutuhan dan kepentingan diri, ketergesaan, dan keadaan darurat, kekerabatan dan keluarga, keyakinan diri dan mitos, kebiasaan dan budaya, tugas dan jabatan, dan hasrat untuk sukses dan kesenangan. Disonansi sosio politis dimungkinkan oleh adanya faktor ideologi, ras dan kesukuan, nasionalisme dan sebagainya. Keterbukaan dalam komunikasi, peningkatan mobilitas dan pendorongan integritas manusia, pola hidup dan pola pikir yang rasional, materialisme, individualisme, daya tarik kehidupan sosial, dan peningkatan persaingan telah menjadi masalah kehidupan yang harus kita cermati bersama dalam menyelamatkan anak didik kita masing-masing.

## **6. Berbagai Pendekatan Pengembangan Moral bagi Anak Taman Kanak-kanak**

### **a. Pendekatan Pengembangan Moral bagi Anak Taman Kanak-kanak**

Setiap tindakan guru atau orangtua dalam melakukan suatu kegiatan pendidikan seyogianya dilandasi oleh keputusan profesional yang diambil berdasarkan informasi dan pengetahuan yang seku-rangnya meliputi 3 hal, yaitu apa yang diketahui tentang



proses belajar dan perkembangan anak, apa yang diketahui tentang kekuatan, minat dan kebutuhan setiap individu anak di dalam kelompoknya, serta pengetahuan tentang konteks sosial kultural di mana anak hidup. Hal yang perlu menjadi bahan pemahaman para guru dan orangtua dalam rangka menentukan pendekatan yang tepat dalam kegiatan belajar mengajar adalah pengetahuan tentang teknik membentuk tingkah laku anak. Teknik-teknik itu meliputi teknik memahami, mengabaikan, mengalihkan perhatian, keteladanan, hadiah, perjanjian, membentuk, mengubah lingkungan rumah, memuji, mengajak, menantang, menggunakan akibat yang wajar dan alamiah, sugesti, meminta, peringatan atau isyarat, kerutinan dan kebiasaan, menghadapkan suatu problem, memecahkan perselisihan, menentukan batas-batas aturan, menimpakan hukum, penentuan waktu dan jumlah hukuman, serta menggunakan pengendalian secara fisik.

#### **b. Macam-macam Pendekatan dan Metode untuk Pengembangan Moral Anak**

Untuk pengembangan nilai dan sikap anak dapat digunakan metode-metode yang memungkinkan terbentuknya kebiasaan-kebiasaan yang didasari oleh nilai-nilai agama, dan moralitas agar anak dapat menjalani hidup sesuai dengan norma yang dianut masyarakat. Dalam menentukan suatu pendekatan dan metode yang akan dipergunakan pada program kegiatan anak, guru perlu mempunyai alasan yang kuat dan faktor-faktor yang mendukung seperti karakteristik tujuan kegiatan dan karakteristik anak yang diajar. Metode-metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia Taman Kanak-kanak (TK) untuk kepentingan pengembangan dan pembelajaran moral dan agama anak di antaranya: bercerita, karya wisata, bernyanyi, mengucapkan sajak, dan sebagainya. Ada beberapa macam cara bercerita yang dapat digunakan antara lain guru dapat membacakan langsung dari buku (*story reading*), menggunakan ilustrasi buku gambar (*story telling*), menggunakan papan flanel, menggunakan boneka, dan bermain peran dalam suatu cerita.



# PENGEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI

## A. PERKEMBANGAN KOGNITIF PIAGET

Psikolog Swiss, Jean Piaget, merancang sebuah model yang mendeskripsikan bagaimana manusia memahami dunianya dengan mengumpulkan dan mengorganisasi informasi. Kita akan menelaah ide-ide Piaget dari dekat, karena mereka memberikan penjelasan tentang perkembangan berpikir sejak bayi sampai dewasa. Menurut Piaget (1954), cara-cara berpikir tertentu yang cukup mudah bagi orang dewasa, seperti pertanyaan: Dapatkah Anda berada di Jakarta, Bandung, Padang, dan di Indonesia pada saat yang sama? Tidak mudah bagi anak untuk menjawabnya. Sebagai contoh, Piaget bertanya kepada seorang anak usia 9 tahun: “Apa kebangsaanmu?”, “saya orang Swiss”, “bagaimana bisa begitu?”, “oleh karena saya tinggal di Swiss”, “Apa kamu juga orang Jenewa?”, “Bukan, itu tidak mungkin. Saya ini orang Swiss, jadi tidak mungkin orang Jenewa”.

Bayangkan tentang mengajarkan konsep ruang (kelas B1) kepada anak-anak. Anak mengalami kesulitan untuk mengklasifikasikan sebuah konsep sebagai subset konsep lain (sekolah Taman Kanak-kanak). Ada perbedaan-perbedaan lain dalam cara berpikir dengan cara berpikir orang dewasa dan anak-anak. Konsep anak-anak tentang waktu mungkin berpikir, misalnya, bahwa mereka suatu saat akan mengejar ketertinggalan dan menyamai umur kakak kandungnya, atau mereka mungkin bingung tentang masa lalu dan masa depan. Mari kita telaah apa sebabnya.



## 1. Berbagai Pengaruh Perkembang Kognitif pada Perkembangan Lainnya

Perkembangan kognitif lebih dari sekadar penambahan fakta-fakta ide-ide baru ke simpanan informasi yang sudah ada. Menurut Piaget, sejak lahir sampai mencapai kematangan, proses berpikir berubah secara radikal, meskipun lamban, karena kita secara konstan berusaha memahami tentang dunia. Bagaimana kita melakukannya? Piaget mengidentifikasi empat faktor, kematangan biologis, aktivitas, pengalaman sosial, dan ekuilibrisasi, yang berinteraksi untuk memengaruhi berbagai perubahan dalam berpikir.

Salah satu pengaruh terpenting terhadap bagaimana kita memahami dunia adalah maturasi (kematangan), terbentangnya berbagai perubahan biologis yang terprogram secara genetik. Orangtua dan guru hanya memiliki dampak kecil pada aspek perkembangan kognitif ini, kecuali memastikan bahwa anak-anaknya mendapatkan gizi dan perawatan yang mereka butuhkan agar tumbuh sehat. Aktivitas adalah pengaruh lainnya. Bersama-sama kematangan, tiba pula peningkatan kemampuan untuk menangani lingkungan dan belajar darinya. Bila koordinasi seorang anak kecil berkembang wajar, misalnya, anak itu dapat menemukan prinsip-prinsip keseimbangan dengan bereksperimen dengan papan jungkat-jungkit. Jadi, saat kita menangani lingkungan saat kita mengeksplorasi, menguji, mengobservasi dan akhirnya mengorganisasikan informasi pada saat yang sama kita mungkin akan mengubah proses berpikir kita.

Selama berkembang, kita juga berinteraksi dengan orang-orang di sekitar kita. Menurut Piaget, perkembangan kognitif kita dipengaruhi oleh transmisi sosial, atau belajar dari orang lain. Tanpa transmisi sosial, kita akan perlu menemukan kembali semua pengetahuan yang sudah ditawarkan oleh budaya kita. Seberapa banyak yang dapat dipelajari orang dari transmisi sosial bervariasi menurut tahap perkembangan kognitifnya. Kematangan, aktivitas, dan transmisi sosial semuanya bekerja bersama-sama untuk memengaruhi perkembangan kognitif.

## 2. Kecenderungan-kecenderungan Dasar dalam Berpikir

Sebagai salah satu hasil penelitian awalnya di bidang biologi, Piaget menyimpulkan bahwa semua spesies mewarisi dua kecende-



rungan dasar, atau “*invariant functions*” (fungsi-fungsi yang tidak bervariasi [sama]). Kecenderungan yang pertama adalah kearah organisasi-pengombinasian, penataan, pengombinasian ulang, dan penataan ulang berbagai perilaku dan pikiran menjadi sistem-sistem yang koheren. Kecenderungan ruang yang kedua adalah ke arah adaptasi, atau menyesuaikan diri dengan lingkungan.

### a. Organisasi

Orang lahir dengan kecenderungan untuk mengorganisasikan proses-proses berpikirnya menjadi struktur psikologis. Struktur-struktur psikologis adalah sistem untuk memahami dan berinteraksi dengan dunia. Struktur-struktur yang sederhana terus-menerus dikombinasikan dan dikoordinasikan satu sama lain agar menjadi struktur yang lebih canggih dan oleh sebab itu juga lebih efektif. Bayi yang masih sangat muda, misalnya, tidak dapat melihat sebuah objek atau memegangnya ketika objek itu bersentuhan dengan tangannya. Mereka tidak mampu mengoordinasikan melihat dan memegang pada waktu yang sama. Akan tetapi, selama berkembang, bayi mengoordinasikan kedua struktur perilaku yang terpisah ini menjadi sebuah struktur terkoordinasi yang tingkatnya lebih tinggi, yakni melihat, meraih, dan memegang objek itu. Mereka tentunya masih menggunakan masing-masing struktur secara terpisah (Jakcman, 2009)

Piaget memberi nama khusus pada struktur-struktur ini; skema dalam teorinya, skema adalah balok bangunan utama berpikir. Skema adalah sistem tindakan atau pikiran yang terorganisasi, yang memungkinkan kita untuk merepresentasikan secara mental atau “memikirkan tentang” berbagai objek dan kejadian di dunia. Skema bisa sangat kecil dan spesifik, misalnya skema mengisap melalui sedotan atau skema mengenali setangkai mawar. Lebih besar dan lebih umum, misalnya skema minum atau skema mengategorisasikan tanaman. Ketika proses-proses berpikir menjadi lebih terorganisasi dan skema-skema baru berkembang, perilaku juga menjadi lebih canggih dan lebih cocok dengan lingkungan.

### b. Adaptasi

Selain kecenderungan untuk mengorganisasikan struktur-struktur psikologisnya, orang juga mewarisi kecenderungan untuk



beradaptasi dengan lingkungannya. Dua proses dasar terlibat dalam adaptasi, yaitu: asimilasi dan akomodasi. Asimilasi terjadi ketika orang menggunakan skema-skema yang sudah ada untuk memahami berbagai kejadian di dunianya. Asimilasi melibatkan usaha untuk memahami sesuatu yang baru dengan mencocokkannya dengan apa yang sudah diketahui. Kadang-kadang kita mungkin harus mendistorsi informasi baru untuk mencocokkannya. Sebagai contoh, ketika anak-anak melihat tupai untuk pertama kalinya, mereka menyebutnya “*kitty*” (pus). Mereka mencoba mencocokkan pengalaman baru itu dengan skema yang sudah ada untuk mengidentifikasi binatang.

Akomodasi terjadi ketika seseorang harus mengubah skema-skema yang sudah ada untuk merespons situasi baru. Bila datanya tidak dapat dicocokkan dengan skema-skema yang sudah ada, maka struktur-struktur yang lebih cocok harus dikembangkan. Kita menyesuaikan pikiran kita agar cocok dengan informasi baru itu, dan bukan menyesuaikan informasi itu agar cocok dengan pikiran kita. Anak-anak mendemonstrasikan akomodasi ketika mereka menambahkan skema untuk mengenali tupai ke dalam sistem-sistem lain untuk mengidentifikasi binatang. Orang beradaptasi dengan lingkungannya yang semakin kompleks dengan menggunakan skema-skema yang sudah ada bilamana skema-skema itu bekerja (asimilasi) dan dengan memodifikasikan dan menambahkan ke dalam skema-skema mereka bila sesuatu yang baru dibutuhkan (akomodasi). Faktanya, kedua proses ini dibutuhkan hampir setiap saat. Bahkan menggunakan pola yang sudah valid (*established*) seperti mengisap melalui sedotan membutuhkan akomodasi tertentu bila sedotannya memiliki ukuran atau panjang berbeda dengan tipe yang biasa Anda gunakan. Bila Anda pernah minum jus dari kemasan, Anda tahu bahwa Anda harus menambahkan sebuah keterampilan baru pada skema menghisap Anda jangan menekan kotaknya kalau Anda tidak ingin membuat jusnya muncrat ke luar melalui sedotan dan membasahi pangkuan Anda. Kapan pun pengalaman baru diasimilasikan ke dalam skema yang sudah ada, skema itu diperbesar dan diubah, sedikit, sehingga asimilasi melibatkan akomodasi tertentu.

Ada kalanya asimilasi maupun akomodasi tidak digunakan. Bila orang menemui sesuatu yang terlalu asing, ia mungkin akan mengabaikannya. Pengalaman disaring agar pas dengan jenis ber-



pikir yang dilakukan seseorang pada saat tertentu. Sebagai contoh, bila Anda tidak sengaja mendengar percakapan dalam bahasa asing, Anda mungkin tidak akan berusaha memahami percakapan itu kecuali bila Anda memiliki beberapa pengetahuan tentang bahasa itu.

### c. Ekuilibrasi

Menurut Piaget, mengorganisasikan, mengasimilasikan, dan mengakomodasikan dapat dipandang sebagai semacam tindakan penyeimbang yang kompleks. Dalam teorinya, perubahan-perubahan aktual dalam berpikir terjadi melalui proses *equilibration* (ekuilibrasi/penyeimbang) tindakan untuk mencari keseimbangan. Piaget berasumsi bahwa orang terus-menerus menguji keadekuatan proses berpikir mereka untuk mencapai keseimbangan itu. secara singkat, proses ekuilibrasi bekerja seperti ini: Bila kita menawarkan skema tertentu pada sebuah kejadian atau situasi dan skema itu bekerja, maka ekuilibrium terjadi. Bila skema itu tidak membuahkan hasil yang memuaskan, maka disequilibrium (disequilibrium/ketidakeimbangan) terjadi, dan kita menjadi tidak nyaman. Hal ini memotivasi kita untuk terus mencari solusi melalui asimilasi dan akomodasi, sehingga pikiran berubah dan bergerak maju. Tentu saja tingkat disequilibrium harus tepat dan optimal, bila terlalu kecil maka kita tidak tertarik untuk berubah, bila terlalu besar maka mungkin terlalu cemas untuk berubah.

## 3. Empat Tahap Perkembangan Kognitif

Piaget mengategorikan secara aktual perkembangan tahap kognitif anak-anak. Piaget percaya bahwa semua orang melewati empat tahap yang sama (sensorimotor, pra-operasional, operasional-konkret, dan operasional formal) dengan urutan yang tepat sama. Tahap-tahap ini secara umum berhubungan dengan umur-umur tertentu, seperti ditunjukkan dalam tabel berikut ini, tetapi ini hanya pedoman umum, bukan label untuk semua anak pada usia-usia tertentu. Piaget mengatakan bahwa individu-individu mungkin melalui periode transisi yang lama di antara tahap-tahap dan bahwa seseorang dapat memperlihatkan ciri-ciri salah satu tahap di sebuah situasi, tetapi memperlihatkan ciri-ciri tahap yang lebih tinggi atau lebih rendah di situasi lain. Jadi, mengetahui umur seorang anak



saja tidak akan pernah menjamin bahwa Anda tahu bagaimana anak itu berpikir.

**Tabel 5. Tahap-tahap Perkembangan Kognitif Piaget**

Tahap	Umur Kira-kira	Karakteristik
Sensorimotor	0-2 tahun	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mulai mempergunakan instansi, ingatan, dan pikiran.</li> <li>▪ Mulai menengarai bahwa objek-objek tidak hilang ketika disembunyikan.</li> </ul>
Pra-operasional	2-7 tahun	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Secara gradual mengembangkan penggunaan bahasa dan kemampuan untuk berpikir dalam bentuk simbolik.</li> <li>▪ Mampu memikirkan operasi-operasi melalui logika satu arah.</li> <li>▪ Mengalami kesulitan dalam melihat dari sudut pandang orang lain.</li> </ul>
Operasional-Konkret	7-11 tahun	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mampu mengatasi masalah-masalah konkret (<i>hands-on</i>) secara logis.</li> <li>▪ Memahami hukum-hukum percakapan dan mampu mengklasifikasikan dan <i>seriation</i> (mengurutkan dari besar ke kecil atau sebaliknya).</li> <li>▪ Memahami reversibilitas.</li> </ul>
Operasional formal	11 - dewasa	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mampu mengatasi masalah-masalah abstrak secara logis.</li> <li>▪ Menjadi lebih ilmiah dalam berpikir.</li> <li>▪ Mengembangkan kepedulian tentang isu-isu sosial dan identitas</li> </ul>

*Sumber:* dari Piaget's Theory of Cognitive and Affective Development, 5/e oleh B. Wadsworth. Dipublikasikan oleh Allyn & Bacon, MA. Copyright 1996 oleh Pearson Education.

### a. Masa Bayi: Tahap Sensorimotor

Periode paling awal disebut tahap sensorimotorik, karena pemikiran anak melibatkan penglihatan, pendengaran, menggerakkan/memindahkan, perabaan, pengecapan, dan seterusnya. Selama periode ini, bayi mengembangkan permanensi objek, pemahaman bahwa objek masih ada dilingkungan terlepas dari apakah mereka ada atau tidak. Hal ini merupakan awal kemampuan penting untuk mengonstruksikan representasi mental. Seperti ditemukan oleh banyak orangtua, sebelum bayi mengembangkan permanensi objek, repetif mudah bagi kita untuk mengambil sesuatu darinya. Taktik-



nya adalah dengan mendistraksi si bayi dan mengambil objek yang dimaksud ketika ia tidak melihat, “*out of sight, out of mind*”. Bayi yang lebih tua yang mencari bola yang menggelinding dan menghilang dari penglihatannya mengindikasikan suatu pemahaman bahwa objek itu masih ada meskipun tidak dapat dilihatnya (Moore & Meltzoff, 2004). Akan tetapi, penelitian mutakhir menunjukkan bahwa bayi usia 3 sampai 4 bulan mungkin sudah mengetahui bahwa objek itu masih ada, tetapi mereka tidak memiliki keterampilan ingatan untuk “menetapkan” lokasi objek itu atau keterampilan motorik untuk mengoordinasikan pencarian (Baillargeon, 1999; Flavell *et al.*, 2002).

Pencapaian penting kedua dalam periode sensorimotor adalah dimulainya tindakan yang mengarah pada tujuan. Pikirkan tentang wadah mainan bayi berpenutup yang terbuat dari plastik, dengan yang lain. Seorang bayi berumur 6 bulan menguasai dasar-dasar tahap sensorimotor mungkin akan mampu menanganinya dengan cara yang lebih baik dengan membangun skema “wadah mainan”: (1) membuka penutupnya; (2) membalikkan wadahnya; (3) mengocok-ngocok bila benda-benda yang ada di dalamnya tampak campur-aduk; dan (4) melihat benda-benda itu berjatuhan. Skema-skema tingkat rendah telah diorganisasikan menjadi sebuah skema dengan tingkat yang lebih tinggi untuk mencapai suatu tujuan.

Anak itu dengan cepat membalik tindakan ini dengan mengisi lagi wadahnya. Mempelajari tindakan-tindakan yang berkebalikan adalah salah satu pencapaian dasar dalam tahap sensorimotor. Akan tetapi, belajar untuk membalikkan berbagai hal artinya, belajar membayangkan sekuensi tindakan membutuhkan waktu jauh lebih lama.

## **b. Masa Kanak-kanak Awal sampai Tahun-tahun Awal Sekolah**

### **1) Tahap Pra-Operasional**

Pada akhir tahap sensorimotor, anak dapat menggunakan banyak skema tindakan. Akan tetapi, selama skema-skema ini masih terkait dengan tindakan fisik, mereka tidak berguna untuk mengingat apa yang sudah lewat, melacak informasi, atau merencanakan. Untuk itu anak membutuhkan apa yang oleh Piaget disebut *opera-*



tions (operasi), atau tindakan-tindakan yang dilakukan dan dibalik secara mental dan bukan secara fisik. Pada tahap preoperational (pra-operasional) anak belum menguasai operasi-operasi mental, tetapi menuju ke arah penguasaannya.

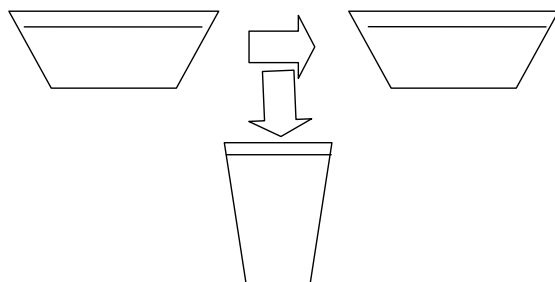
Menurut Piaget, tipe berpikir pertama yang terpisah dari tindakan melibatkan membuat skema-skema tindakan menjadi simbolik. Kemampuan membentuk dan menggunakan simbol-simbol bahasa, gestur, isyarat, gambar, dan lain-lain adalah pencapaian penting periode pra-operasional dan semakin mendeatkan anak ke penguasaan operasi-operasi mental di tahap berikutnya. Kemampuan untuk bekerja dengan simbol-simbol tindakan, pura-pura minum dari cangkir kosong atau pura-pura menyisir rambutnya, yang menunjukkan bahwa mereka mengetahui untuk apa objek itu. Perilaku ini juga menunjukkan bahwa skema-skema mereka menjadi lebih umum dan kurang terkait dengan tindakan tertentu. Skema makan, misalnya, dapat digunakan dalam rumah mainan. Selama tahap pra-operasional, juga ada perkembangan cepat dari sistem simbol yang sangat penting: bahasa. Antara umur 2-4 tahun, kebanyakan anak memperbanyak perbendaharaan katanya dari hanya sekitar 200 menjadi sekitar 2.000 kata.

Selama anak menjalani tahap pra-operasional, kemampuan untuk memikirkan tentang objek-objek dalam bentuk simbolik yang saat itu sedang berkembang masih tetap agak terbatas pada berpikir satu arah saja, atau menggunakan *one way logic* (logika satu arah). Sangat sulit bagi anak untuk “berpikir mundur”, atau membayangkan cara membalik langkah-langkah di sebuah tugas. *Reversible thinking* (berpikir mundur) terlibat di banyak tugas yang sulit dilakukan oleh anak pra-operasional, misalnya konservasi.

Konservasi adalah prinsip bahwa jumlah atau banyaknya sesuatu tetap sama meskipun penataan atau penampilannya diubah, selama tidak ada yang ditambahkan atau di ambil. Anda tahu bahwa bila menyobek selembar kertas menjadi beberapa potong. Anda masih akan memiliki jumlah kertas yang sama. Untuk membuktikannya, Anda mengetahui bahwa Anda dapat membalik prosesnya dengan melekatkan potongan-potongan itu menjadi satu. Contoh klasik dari kesulitan dengan konservasi ditemukan pada respons anak pra-operasional untuk mengikuti tugas Piagetian. Anak usia 5 tahun diperlihatkan dua gelas yang identik, keduanya berbentuk pendek dan



lebar. Keduanya berisi air berwarna yang sama banyak, dengan terlebih dahulu air itu dituangkan ke dalam gelas yang sama lebar dan tingginya, dan anak setuju bahwa air itu sama banyaknya. Kemudian air tersebut di tuangkan ke gelas yang lebih ramping dan tinggi, maka anak usia 5 tahun tersebut mengatakan bahwa gelas yang lebih tinggi lebih banyak isinya dari gelas yang berbentuk lebar.



Penjelasan Piaget untuk jawaban anak tersebut adalah ia memfokuskan, atau memusatkan, perhatian pada dimensi tinggi. Ia mengalami kesulitan untuk memikirkan lebih dari satu aspek sekaligus dari sebuah situasi, atau untuk *decentering*. Anak pra-operasional tidak mampu memahami bahwa diameter yang berkurang mengompensasi tinggi yang bertambah, karena hal ini akan membutuhkan pemikiran tentang dua dimensi sekaligus. Jadi anak-anak pra-operasional mengalami kesulitan untuk membebaskan dirinya dari persepsi terdekatnya sendiri tentang bagaimana dunia ini tampaknya.

Hal ini membawa kita ke karakteristik penting lain dari tahap pra-operasional. Anak-anak pra-operasional, menurut Piaget, memiliki kecenderungan egosentris, melihat dunia dan pengalaman orang lain dari sudut pandangannya sendiri. Konsep egosentrisme, seperti yang dimaksud Piaget, bukan berarti egois. Hal ini hanya sekadar berarti bahwa anak-anak sering mengasumsikan bahwa semua orang memiliki perasaan, reaksi, dan perspektif yang sama. Sebagai contoh, bila seorang anak laki-laki di tahap ini takut pada anjing, mungkin ia akan berasumsi bahwa semua anak takut pada anjing. Anak-anak yang masih sangat muda memusatkan perhatian pada persepsinya sendiri dan pada bagaimana situasi tampak baginya. Hal ini merupakan salah satu alasan mengapa sulit bagi mereka





untuk memahami bahwa tangan kanan Anda tidak di sisi yang sama dengan tangannya bila Anda berdiri berhadapan-hadapan dengannya.

Egosentrisme juga tampak pada bahasa anak. Anda mungkin sudah tahu bahwa anak-anak kecil yang dengan gembira berbicara tentang apa yang sedang mereka lakukan meskipun tak seorangpun mendengarkan. Hal ini dapat terjadi ketika anak itu sendirian atau, yang lebih sering, berada di tengah sekelompok anak-anak. Setiap anak bicara dengan antusias, tanpa interaksi atau percakapan riil di antara mereka. Piaget menyebutnya *collective monologue* (monolog kolektif).

Penelitian menunjukkan bahwa anak-anak kecil tidak sepenuhnya egosentris di semua situasi. anak-anak umur dua tahun mendeskripsikan lebih banyak detail tentang sebuah situasi orangtuanya yang saat itu tidak ada di sana dibandingkan deskripsi yang mereka berikan kepada orangtua yang mengalami situasi yang dideskripsikannya itu bersama mereka. jadi, anak-anak kecil tanpaknya cukup mampu mempertimbangkan kebutuhan dan perspektif orang lain, paling tidak dalam situasi-situasi tertentu (Flavell *et al.*, 2002). Agar adil bagi anak-anak kecil, orang dewasa pun dapat berasumsi bahwa orang lain merasa atau berpikir seperti dirinya.

## 2) Tahap Operasional Konkret

Piaget melontarkan istilah *concrete operations* (operasi konkret) untuk mendeskripsikan tahap berpikir “hands on”. Konkret dalam arti melibatkan sentuhan fisik secara langsung. Karakteristik dasar tahap ini adalah pengenalan tentang stabilitas logis dunia fisik, kesadaran bahwa elemen-elemen dapat diubah atau ditransformasikan dan masih mempertahankan banyak di antara karakteristik-karakteristik arisinilnya, dan pemahaman bahwa perubahan-perubahan ini dapat dibalik.

Menurut Piaget, kemampuan seorang anak untuk mengatasi masalah konservasi bergantung pada pemahamannya tentang tiga aspek dasar penalaran: identitas, kompensasi, dan reversibilitas. Dengan penguasaan lengkap tentang identitas, anak mengetahui bahwa bila tidak ada yang ditambahkan atau dikurangkan materi itu tetap sama. Dengan pemahaman tentang kompensasi, anak mengetahui bahwa perubahan yang tampak di satu arah dapat dikompensasi dengan perubahan ke arah lain. Artinya, bila gelasnya



lebih langsing, cairan akan naik lebih tinggi di gelas itu. dengan pemahaman tentang reversibilitas, anak dapat membatalkan secara mental perubahan yang sudah dibuat. Anak tampaknya mengetahui cairan itu sama (identitas), tetapi tidak memiliki kemampuan dan reversibilitas, jadi ia sedang bergerak menuju konservasi.

Operasi penting lain yang dikuasai pada tahap ini adalah klasifikasi. Klasifikasi bergantung pada kemampuan anak memfokuskan perhatiannya pada salah satu karakteristik objek di antara sejumlah karakteristik (misalnya, warna) yang ada dan mengelompokkan objek-objek menurut karakteristik itu. klasifikasi yang lebih maju di tahap ini melibatkan pendengaran bahwa sebuah kategori bisa pas (cocok) dengan kategori lain.

Klasifikasi juga berhubungan dengan reversibiliti. Kemampuan untuk membalik sebuah proses ukuran dan secara mental sekarang kemungkinan anak operasional konkret untuk melihat bahwa ada lebih dari satu cara untuk mengklasifikasikan sekelompok objek. Anak mengerti, misalnya bahwa kancing dapat diklasifikasikan menurut warna, setelah itu diklasifikasikan lagi menurut ukuran dan jumlah lubangnya.

*Seriation* (seriasi) adalah proses membuat penataan urut mulai dari besar sampai kecil atau sebaliknya. Pemahaman tentang hubungan sekuensial ini memungkinkan anak untuk mengonstruksikan rangkaian-rangkaian logis yang  $A < B < C$  (A lebih kecil daripada B lebih kecil daripada C) dan seterusnya. Berbeda dengan anak pra-operasional, anak operasional konkret dapat menangkap gagasan bahwa B dapat lebih besar daripada A tetapi masih lebih kecil daripada C.

Dengan kemampuan untuk menangani operasi-operasi seperti konservasi, klasifikasi, dan seriasi, anak pada tahap operasional konkret akhirnya telah mengembangkan sistem berpikir yang lengkap dan sangat logis. Akan tetapi, sistem berpikir ini masih dikaitkan dengan realitas fisik. Logikanya didasarkan pada situasi-situasi konkret yang dapat diorganisasikan, diklasifikasikan, atau dimanipulasi. Jadi, anak-anak pada tahap ini dapat membayangkan beberapa penataan perabot yang berbeda untuk kelasnya sebelum mereka memindahkan apa pun. Mereka tidak harus mengatasi persoalan itu secara *strict* (keras) melalui uji coba (*trial-and-error*) dengan benar-benar melakukan berbagai penataan. Akan tetapi, anak operasional



konkret belum mampu menalar tentang masalah-masalah abstrak-hipotetik yang melibatkan koordinasi banyak faktor sekaligus. Jenis koordinasi ini menjadi bagian tahap perkembangan kognitif Piaget berikutnya.

### **3) Tahap Operasional Formal**

Sebagian anak tetap berada di tahap operasional konkret selama masa sekolahnya, bahkan seumur hidupnya. Akan tetapi, pengalaman-pengalaman baru, biasanya yang terjadi di sekolah, pada akhirnya menyodorkan berbagai masalah yang tidak dapat diatasi dengan operasi-operasi konkret.

## **B. PEMROSESAN INFORMASI DAN PANDANGAN-PANDANGAN PERKEMBANGAN KOGNITIF NEO-PIAGETIAN**

Ketika anak mencapai tingkat kematangan dan otak mereka berkembang, mereka berkembang, mereka lebih mampu memfokuskan perhatiannya, memproses informasi dengan lebih cepat, menyimpan lebih banyak informasi dalam ingatan, dan menggunakan beragam strategi berpikir dengan lebih mudah dan lebih fleksibel. Siegler (2000) mengatakan bahwa ketika umur anak-anak bertambah, mereka secara progresif mengembangkan berbagai aturan dan strategi yang lebih untuk menyelesaikan masalah dan berpikir logis. Guru dapat membantu anak mengembangkan kapasitas berpikir formalnya dengan menempatkan anak dalam situasi-situasi yang menantang pikiran dan menemukan anak dalam situasi-situasi yang menantang pikiran dan menemukan kelemahan logikanya. Pendekatan Siegler disebut *rule assessment* (asesmen aturan) karena difokuskan pada memahami, menantang, dan mengubah aturan-aturan yang digunakan anak untuk berpikir.

Beberapa psikologi perkembangan telah memformulasikan teori-teori neo-Piagetian yang tetap menetapkan *insight* Piaget tentang konstruksi pengetahuan anak dan tren-tren umum di dalam pemikiran anak, tetapi menambahkan temuan-temuan dari pemrosesan informasi tentang peran atensi, ingatan, dan strategi. Sebagai contoh, Robbie Case (1998) merancang penjelasan tentang perkembangan kognitif dengan mengatakan bahwa anak-anak berkembang



dalam tahap-tahap di dalam ranah-ranah spesifik seperti konsep-konsep numerik, konsep-konsep spasial, tugas-tugas sosial, bercerita, penalaran tentang objek-objek fisik, dan perkembangan motorik. Ketika anak-anak mempraktikkan penggunaan skema-skema dalam ranah tertentu (misalnya, menggunakan skema menghitung dalam konsep angka), maka untuk menyelesaikan skema-skema ini dibutuhkan perhatian yang lebih kecil. Skema-skema itu menjadi lebih otomatis karena anak tidak harus “berpikir keras” tentang hal itu. Hal ini membebaskan lebih banyak sumber mental dan ingatan untuk melakukan lebih banyak hal. Anak itu sekarang dapat mengombinasikan skema-skema sederhana menjadi skema-skema yang lebih kompleks dan menemukan skema-skema baru bila dibutuhkan (asimilasi dan akomodasi bekerja).

Dalam setiap ranah, misalnya konsep-konsep numerik atau keterampilan-keterampilan sosial, anak-anak beranjak dari sekadar menangkap skema-skema sederhana selama bertahun-tahun awal prasekolah menggabungkan dua skema menjadi sebuah unit (antara 4 dan 6 tahun), mengkoordinasikan unit-unit skema ini menjadi kombinasi-kombinasi yang lebih besar, dan mutakhir, pada usia sekitar 9 tahun sampai 11 tahun, membentuk hubungan-hubungan kompleks yang dapat diterapkan pada banyak masalah. Anak-anak memang tumbuh melalui tahap-tahap yang berada secara kualitatif dalam setiap domain, tetapi Case mengatakan bahwa kemajuan dalam sebuah ranah tidak otomatis memengaruhi perpindahan dalam ranah lain. Anak harus memiliki pengalaman dan keterlibatan dengan isi dan cara berpikir di setiap ranah untuk mengonstruksikan skema-skema yang semakin kompleks dan berguna dan pemahaman-pemahaman konseptual yang terkoordinasi tentang ranah tersebut.

### **C. TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF PERSPEKTIF SOSIOKULTURAL VYGOSTSKY**

Salah seorang juru bicara utama teori sosiokultural (yang juga disebut sosiohistoris) adalah psikolog Rusia yang meninggal lebih dari 70 tahun yang lalu. Lev Semenovich Vygotsky baru berumur 38 tahun ketika meninggal akibat TBC, tetapi selama masa hidupnya yang singkat itu ia menghasilkan lebih dari 100 buku dan artikel, sebagian terjemahannya adalah Vygotsky. Karya Vygotsky dimulai



ketika ia menulis tentang bahasa dan pikiran, psikologi seni, belajar, dan perkembangan, dan mendidik anak-anak dengan kebutuhan khusus. Pekerjaannya dilarang di Rusia selama bertahun-tahun karena ia mengacu pada psikolog-psikolog Barat. Akan tetapi, selama 30 tahun silam, dengan ditemukannya kembali hasil karyanya, ide-ide Vygotsky menjadi pengaruh penting di bidang psikologi, pendidikan, dan memberikan alternatif bagi banyak teori Piaget (Kozulin, 2003)

Vygotsky percaya bahwa aktivitas manusia terjadi dalam *setting* kultural dan dapat dipahami secara terpisah dari *setting* tersebut. Salah satu ide kuncinya adalah struktur-struktur dan proses-proses mental kita dapat ditelusuri dari interaksi kita dengan orang lain. Interaksi sosial lebih dari sekadar pengaruh sederhana pada perkembangan kognitif interaksi sosial sebenarnya menciptakan struktur kognitif dan proses berpikir kita. Faktanya, Vygotsky mengonseptualisasikan perkembangan sebagai proses-proses yang diinternalisasikan. Kita akan menelaah tiga tema dalam tulisan Vygotsky yang menjelaskan bagaimana proses-proses sosial membentuk belajar dan berpikir: sumber-sumber sosial untuk pemikiran individual; peran perangkat kultural dalam belajar dan perkembangan, khususnya alat bahasa; dan *zone proximal development*.

Vygotsky berasumsi bahwa “setiap fungsi perkembangan kultural anak muncul dua kali: pertama-tama, ditingkat sosial dan kemudian di tingkat individual; pertama-tama di antara (intersikologis) dan kemudian dalam diri anak (intrapsikologis). Dengan kata lain, proses-proses mental yang lebih tinggi pertama-tama di kostruksikan selama kegiatan-kegiatan bersama antara anak dan orang lain. Setelah itu proses-proses itu diinternalisasikan oleh anak dan menjadi bagian perkembangan kognitif anak. Sebagai contoh, anak-anak mula-mula menggunakan bahasa dalam aktivitasnya bersama orang lain, untuk meregulasi perilaku orang lain (“tidak mau tidur atau aku mau mainan”). Akan tetapi, kelak, anak itu dapat meregulasi perilakunya dengan bahasa pribadi (“hati-hati jangan sampai tumpah”), seperti yang akan Anda lihat di bagian selanjutnya. Jadi, bagi Vygotsky, interaksi sosial lebih dari sekadar pengaruh, tetapi merupakan asal muasal proses-proses mental yang lebih tinggi seperti mengatasi masalah. Simak contoh berikut:

Seorang anak berumur 6 tahun kehilangan dan meminta bantu-



an ayahnya. Ayahnya menanyakan di mana ia terakhir kali melihat mainan itu; anak menjawab, “tidak”. Ketika ayahnya mengatakan “di mobil”, anaknya menjawab “ya” dan pergi mengambil mainannya.

Siapa yang ingat? Jawabannya benar-benar bukan si ayah atau si anak, tetapi kedua-duanya, mengingat dan mengatasi masalah di-konstruksikan di antara orang dalam interaksi. Akan tetapi, si anak mungkin telah menginternalisasikan berbagai strategi untuk digunakan kelak bila ada yang hilang. Di titik tertentu, anak itu akan mampu berfungsi secara mandiri untuk mengatasi masalah semacam ini. Jadi, seperti strategi untuk menemukan, fungsi-fungsi yang lebih tinggi mula-mula muncul di antara seorang anak dan seorang guru sebelum ada dalam diri individu anak (Kozulin, 2003).

Baik Piaget maupun Vygotsky menekankan pentingnya interaksi sosial dalam perkembangan kognitif, tetapi Piaget melihat bahwa interaksi memiliki peran lain. Ia percaya bahwa interaksi mendorong perkembangan dengan menciptakan disequilibrium konflik kognitif yang memotivasi perubahan. Jadi, Piaget percaya bahwa interaksi yang paling membantu adalah interaksi antar sebaya berdiri di posisi yang sejajar dan dapat saling menantang pemikiran masing-masing, di lain pihak, mengatakan bahwa perkembangan kognitif anak dibantu perkembangannya oleh interaksi dengan orang-orang yang lebih mampu atau lebih maju pemikirannya orang seperti orangtua dan guru. Tentu saja anak dapat belajar lebih baik dari orangtuanya maupun guru.

## 1. Alat-alat Kultural dan Perkembangan Kognitif

Vygotsky percaya alat-alat kultural, termasuk alat-alat material (seperti pencetak, bajak, penggaris, sempoa). Dewasa ini kita akan menambahkan Blackberry (*smartphone*), laptop, dan internet) dan alat-alat psikologis (isyarat dan sistem simbol seperti angka dan sistem matematika, Braille dan bahasa isyarat, peta, karya seni, kode, dan bahasa) memainkan peran yang sangat penting dalam perkembangan kognitif. Sebagai contoh, selama budaya hanya menyediakan angka-angka romawi untuk mempresentasikan kuantitas, maka cara-cara berpikir secara matematis tertentu. Mulai dari pembagian panjang sampai kalkulus. Suit atau mustahil dilakukan. Akan tetapi,



bila sistem angkanya memiliki nol, maka pembagian, nilai positif dan negatif. Ia mengubah proses berpikir. Sistem simbol ini diteruskan dari orang dewasa kepada anak melalui interaksi dan pengajaran formal dan informal.

Vygotsky percaya bahwa semua proses mental tingkat tinggi, seperti penalaran dan pengatasan masalah, dimediasi oleh (diselesaikan melalui dan dengan bantuan) alat-alat psikologis seperti bahasa, isyarat, dan simbol. Orang dewasa mengajarkan alat-alat ini kepada anak-anak selama kegiatan sehari-hari dan anak-anak menginternalisasikannya. Setelah itu alat-alat psikologis itu dapat membantu anak untuk memajukan perkembangannya sendiri. Proses itu kira-kira seperti ini: ketika anak-anak terlibat kegiatan dengan orang dewasa atau sebaya yang lebih mampu, mereka bertukar ide dan cara memikirkan atau memersepsi konsep menggambar peta, misalnya, sebagai cara untuk merepresentasikan ruang dan tempat. Ide-ide yang dikokreasikan (diciptakan bersama-sama) ini diinternalisasikan oleh anak jadi, pengetahuan, ide, sikap, dan nilai anak berkembang melalui mengapropriasikan atau “mengambil untuk dirinya” cara bertindak dan berpikir yang disediakan oleh budaya mereka dan anggota-anggota lain di kelompoknya (Kozulin, 2003).

Dalam pertukaran isyarat, simbol, dan penjelasan ini, anak-anak mulai mengembangkan sebuah “kotak perkakas kultural” untuk memahami dan belajar tentang dunianya (Wertsch, 1991). Kotak itu diisi dengan alat-alat material seperti pensil atau penggaris yang ditujukan untuk bertindak secara mental. Akan tetapi, anak-anak bukan hanya menerima alat-alat itu. mereka mentransformasikan alat-alat itu selama mereka mengonstruksikan representasi, simbol, pola, dan pemahamannya. Seperti kita pelajari dari Piaget, konstruksi makna anak tidak sama dengan orang dewasa. Dalam pertukaran isyarat dan simbol seperti sistem angka, anak menciptakan pemahamannya (tupai adalah anak kucing). Pemahaman ini secara gradual diubah (tupai adalah tupai) selama anak terus terlibat di berbagai kegiatan sosial dan berusaha memahami dunianya. Dalam teori Vygotsky, bahasa adalah sistem simbol terpenting dalam kotak perkakas itu, dan bahasalah yang membantu mengisi kotak itu dengan alat-alat lain.



## 2. Peran Bahasa dan *Private Speech*

Bahasa kritis bagi perkembangan kognitif karena ia menyediakan cara untuk mengekspresikan ide dan melontarkan pertanyaan, kategori dan konsep untuk berpikir, dan kaitan antara masa lampau dan masa depan. Bahasa membebaskan kita dari situasi saat ini untuk memikirkan tentang apa yang sudah dan mungkin akan terjadi, Vygotsky berpikir bahwa, kapasitas khas manusia untuk bahasa memungkinkan anak-anak untuk menyediakan alat-alat bantu dalam solusi tugas-tugas yang sulit, untuk mengatasi tindak impulsif, untuk merencanakan solusi suatu masalah sebelum dilaksanakan, dan untuk menguasai perilakunya. Bila kita melakukan studi lintas budaya, kita akan melihat bahwa budaya-budaya yang berbeda membutuhkan dan mengembangkan alat-alat bahasa yang berbeda.

### a) *Bahasa dan Keanekaragaman Budaya*

Secara umum, budaya mengembangkan kata-kata untuk konsep-konsep yang penting untuk mereka. sebagai contoh: berapa banyak ragam warna hijau yang dapat Anda sebutkan? Kalau Anda memiliki akses ke sebuah dompet, periksalah ragam warna lipstick yang ada di dalamnya. Di dompet saya, sekarang saya mempunyai lipstick yang disebut *Cozy mauve* dan negara-negara berbahasa Inggris memiliki lebih dari 3.000 kata warna. Warna-warna itu penting untuk *fesyen* dan desain rumah, ekspresi artistik, film dan televisi, serta pilihan warna lipstick dan *eye shadow* untuk menyebut beberapa di antaranya. Budaya-budaya lain tidak begitu peduli tentang warna. Sebagai contoh, suku Papua Nuhibi masing-masing memiliki kurang dari lima kata untuk warna, meskipun mereka dapat menengarai banyak variasi warna. Orang Eskimo tidak memiliki ratusan kata untuk salju, namun orang Eskimo Ulgunigamiut benar-benar memiliki lebih dari 160 kata untuk es, karena mereka menengarai es di tahap-tahap pembekuan yang berbeda agar dapat berburu dan hidup dengan aman di lingkungan mereka. Budaya yang peduli tentang perasaan memiliki banyak alat kata untuk berbicara tentang emosi.

Bahasa berubah dari waktu ke waktu untuk mengidkasikan kebutuhan dan nilai budaya yang berubah. Vygotsky memberikan penekanan yang lebih besar daripada Piaget pada peran belajar dan





bahasa dalam perkembangan kognitif. Ia percaya bahwa, “berpikir itu tergantung pada bicara, pada makna pikiran, dan pada pengalaman sosiokultural anak”. Faktanya Vygotsky percaya bahwa bahasa dalam bentuk *private speech* (bicara pada diri) memandu perkembangan bahasa.

### **b) *Private Speech: Perbandingan Pandangan Vygotsky dan Piaget***

Jika Anda cukup banyak berada di sekitar anak kecil, Anda akan tahu bahwa mereka sering berbicara sendiri ketika bermain. Piaget menyebut pembicaraan yang ditujukan kepada diri ini dengan “pembicaraan egosentris”. Ia berasumsi bahwa pembicaraan ego-sentrisme ini merupakan indikasi lain bahwa anak kecil tidak dapat melihat dunia melalui mata orang lain. Mereka bicara tentang apa yang penting bagi mereka, tanpa mempertimbangkan kebutuhan atau kepentingan pendengarannya, Piaget percaya bahwa anak-anak mengembangkan *socialized speech*. Mereka belajar mendengarkan dan bertukar (atau mempertentangkan) ide-ide. Vygotsky memiliki ide yang sangat berbeda tentang *private speech* anak-anak kecil. Alih-alih sebagai tanda ketidakmatangan kognitif, Vygotsky mengatakan bahwa bicara sendiri itu memainkan peran penting dalam perkembangan kognitif dengan membawa anak ke arah regulasi diri: kemampuan merencanakan, memantau, dan memandu pikiran, dan pengatasan masalah anak sendiri.

Vygotsky percaya bahwa regulasi diri berkembang di serangkaian tahapan. *Pertama*, perilaku anak diregulasi oleh orang lain dengan menggunakan bahasa dan isyarat lain seperti gestur. Sebagai contoh, orangtua mengatakan, “jangan!” ketika anak akan memegang lilin. Setelah itu anak belajar meregulasi perilaku orang lain dengan menggunakan alat-alat bahasa yang sama. Anak mengatakan, “jangan!” kepada perilaku orang lain yang berusaha merebut mainan, sering kali bahkan dengan meniru nada suaranya. Anak juga mulai menggunakan *private speech* untuk meregulasi perilakunya dengan mengatakan “jangan!” dengan lirih kepada dirinya ketika tergoda untuk menyentuh api. Terakhir, anak belajar meregulasi perilakunya dengan menggunakan pembicaraan batin tanpa bersuara. Sebagai contoh, di kelas taman kanak-kanak mana pun Anda mungkin akan mendengar anak 4 sampai 5 tahun menga-



takan “bukan, itu tidak pas. Coa di sini putar. Putar mungkin yang ini!”. Ketika mengerjakan puzzle. Ketika anak-anak ini matang, pembicaraan yang diarahkan pada diri ni semakin tidak kentara, berubah dari bicara menjadi bisikan dan kemudian ke gerakan mulut tanpa bersuara. Terakhir, anak-anak hanya “memikirkan” kata-kata pemandunya. Penggunaan *private speech* memuncak pada sekitar umur 9 tahun kemudian berkurang, meskipun sebuah studi menemukan bahwa sebagian anak mulai berumur 11 sampai 17 tahun masih mengguan secara spontan kepada diri selama menyelesaikan masalah. Faktanya, saya masih menemukan diri aya mengatakan sesuatu dengan sangat lirih, seperti, “bukan di sini, tatkala saya menggunakannya waktu itu...?” ketika saya tidak dapat menemukan sebuah buku.

Rangkaian langkah dari kata-kata yang terucap ke pembicaraan batin tanpa bersuara adalah contoh lain untuk bagaimana fungsi-fungsi mental yang lebih tinggi muncul untuk pertama kalinya di antara orang ketika mereka berkomunikasi dan saling meregulasi perilaku masing-masing, dan kemudian muncul lagi dalam diri idividu sebagai proses-proses kognitif. Melalui proses fundamental ini, anak menggunakan bahasa untuk menyelesaikan kegiatan-kegiatan kognitif penting, seperti mengarahkan perhatian, mengatasi masalah, merencanakan, membentuk konsep, dan mencapai kontrol diri. Penelitian mendukung ide-ide Vygotsky. Anak-anak dan orang dewasa cenderung menggunakan pembicaraan yang lebih pribadi ketika mereka bingung, mengalami kesulitan, atau melakukan kesalahan. Pembicaraan batin bukan hanya membantu kita mengatasi masalah tetapi juga memungkinkan kita untuk meregulasi perilaku kita. Pernahkah Anda berpikir kepada diri sendiri seperti, “Mari kita lihat, langkah pertamanya adalah” atau “di mana saya terakhir kali menggunakan kacamata saya?” atau “kalo saya bekerja sampai akhir halaman ini, maka saya bisa...?” Anda berarti sedang menggunakan pembicaraan batin untuk mengingatkan, memberi isyarat, mendorong, atau membimbing diri Anda. Dalam sesuatu situasi yang benar-benar berat, seperti saat akan menempuh ujian yang benar-benar penting. Anda mungkin bahkan menemukan diri Anda bicara dengan suara cukup keras. Perbandingan Teori Piaget dan Vygotsky tentang pembicaraan egosentris atau *private speech*.



**Tabel 6. Perbandingan Teori Piaget dan Vygotsky**

Jenis	Piaget	Vygotsky
Signifikansi Perkembangan	Merepresentasikan ketidakmampuan untuk mengambil perspektif orang lain dan untuk terlibat dalam komunikasi resiprokal	Merepresentasikan pikiran yang dieksternalisasikan; fungsinya adalah untuk berkomunikasi dengan diri dengan maksud memandu dan mengarahkan diri.
Jalannya Perkembangan	Menurun seiring bertambahnya umur	Meningkat pada umur-umur yang lebih muda dan kualitas katektingerannya kemudian menghilang secara gradual dan menjadi pikiran verbal internal
Hubungannya dengan pembicaraan sosial	Negatif; anak-anak yang paling kurang matang secara sosial maupun kognitif lebih banyak menggunakan pembicaraan egosentris	Positif; <i>private speech</i> berkembang dari interaksi sosial dengan orang lain
Hubungannya dengan konteks-konteks lingkungan		Meningkat seiring kesulitan tugas. <i>Private speech</i> berfungsi sebagai pemandu diri yang berguna dalam situasi-situasi yang dibutuhkan lebih banyak usaha kognitif untuk mencapai solusi

Sumber: Dari "Development of Private Speech among Low Income Appalachian Children," oleh L.E Berk dan R.A Garvin, 1984. *Developmental Psychology*, 20, hlm. 272.

#### **D. THE ZONE PROXIMAL DEVELOPMENT (ZPD)**

Menurut Vygotsky, di titik perkembangan mana pun, ada masalah-masalah tertentu yang seorang anak berada di ambang kemampuan untuk menyelesaikannya. Anak itu hanya membutuhkan struktur tertentu, petunjuk, pengingat, bantuan untuk mengingat detail-detail atau langkah-langkah, dorongan untuk terus berusaha, dan sebagainya. Beberapa masalah ada di luar kapabilitas anak, bahkan bila langkahnya diterangkan dengan jelas kepadanya. *Zone proximal development* (ZPD) (zona perkembangan proksimal) adalah wilayah di antara tingkat perkembangan anak saat ini "yang ditentukan oleh kemampuan mengatasi masalah secara mandiri" dan tingkat perkembangan yang dapat dicapai anak "melalui bimbingan orang dewasa atau berkolaborasi dengan sebaya yang lebih mam-



pu” (Konzulin 2003). Hal ini merupakan wilayah tempat instruksi itu dapat berhasil, karena pembeajaran riil dimungkinkan. Kathleen Berger (2006) menyebut wilayah itu “*magic middle*” yang ada di antara apa yang sudah diketahui anak dan apa yang belum siap untuk dipejari anak.

## E. PERAN BELAJAR DAN PERKEMBANGAN

Piaget mendefinisikan perkembangan sebagai konstruksi pengetahuan secara aktif dan belajar sebagai pembentukan asosiasi secara pasif. Ia tertarik dengan konstruksi pengetahuan dan percaya bahwa perkembangan kognitif harus ada sebelum belajar, anak harus siap secara kognitif untuk belajar. Ia mengatakan bahwa belajar adalah subordinasi perkembangan dan bukan sebaliknya. Anak dapat menghafal bahwa Jakarta ada di Indonesia, tetapi masih beresikeras bahwa ia tidak mungkin orang Jakarta sekaligus orang Indonesia. Pemahaman sesungguhnya hanya akan terjadi ketika anak sudah mengembangkan operasi *class inclusion* sebuah kategori dapat dimasukkan ke dalam kategori lain. Sebaliknya, Vygotsky percaya bahwa belajar adalah sebuah proses aktif yang tidak harus menunggu kesiapan. Faktanya, “belajar yang diorganisasikan dengan baik menghasilkan perkembangan mental dan memulai berbagai proses perkembangan, sehingga mustahil dipisahkan dari belajar.” Ia melihat belajar sebagai alat dalam perkembangan belajar menarik perkembangan naik ke tingkat yang lebih tinggi dan interaksi sosial adalah kunci dalam belajar. Keyakinan Vygotsky bahwa belajar menarik perkembangan naik ke tingkat yang lebih tinggi berarti bahwa orang lain, termasuk guru, memiliki peran yang signifikan dalam perkembangan kognitif.

Teori perkembangan kognitif Piaget didasarkan pada asumsi bahwa orang berusaha memahami dunianya dan secara aktif menciptakan pengetahuan melalui pengalaman langsung dengan berbagai objek, orang, dan ide. Kematangan, aktivitas, transmisi sosial, dan kebutuhan akan keseimbangan semuanya memengaruhi bagaimana keseimbangan semuanya memengaruhi bagaimana pikiran berproses dan pengetahuan berkembang. Sebagai respons terhadap perubahan-perubahan dalam organisasi pikiran (memasukkan dalam skema-skema yang sudah ada) dan melalui asimilasi (memasuk-



kan pada skema-skema yang sudah ada) dan akomodasi (mengubah skema-skema yang sudah ada).

Skema adalah balok-balok bangunan dasar untuk berpikir. Skema adalah sistem-sistem tindakan atau pikiran yang terorganisasi, yang memungkinkan kita untuk merepresentasikan secara mental atau “memikirkan tentang” berbagai objek dan kejadian dunia. Skema mungkin sangat kecil dan spesifik (memegang dan mengenali persegi empat), atau lebih besar dan lebih umum (mengggunakan peta di sebuah kota baru). Orang beradaptasi dengan lingkungannya selama mereka menambah dan mengorganisasikan skema mereka. Piaget percaya bahwa orang-orang melalui empat tahap selama mereka berkembang; sensorimotor, pra operasional, operasional konkret, operasional formal. Pada tahap sensorimotor, bayi mengeksplorasi dunia melalui indera dan aktivitas motoriknya, dan mengarah ke menguasai permanensi objek dan melakukan kegiatan-kegiatan yang mengarah pada tujuan. Pada tahap pra-operasional, berpikir simbolik dan operasi-operasi logis dimulai. Anak-anak pada tahap operasi-operasi konkret dapat memikirkan konkret tentang situasi-situasi konkret dan dapat mendemonstrasikan konservasi, reversibilitas, klasifikasi, dan seriasi. Kemampuan untuk melakukan penalaran deduktif hipotetik, mengkoordinasikan sejumlah variabel dan membayangkan dunia lain menandai tahap operasional formal.

Teori-teori pemrosesan informasi difokuskan pada atensi, kapasitas ingatan, strategi belajar, dan keterampilan-keterampilan memproses lain untuk menjelaskan bagaimana anak-anak mengembangkan berbagai aturan dan strategi untuk memahami dunia dan mengatasi masalah. Pendekatan-pendekatan neo-Piagetian juga melihat atensi, ingatan, dan strategi dan bagaimana pemikiran berkembang di ranah-ranah yang berbeda seperti jumlah atau relasi spasial.

Piaget dikritik karena anak-anak dan orang dewasa sering kali berpikir dengan cara-cara yang tidak konsisten dengan gagasan tahap-tahap yang tidak konsisten dengan gagasan tahap-tahap yang tidak bervariasi. Piaget tampaknya juga meremehkan kemampuan kognitif anak. Penjelasan-penjelasan alternatif memberi penekanan yang lebih besar pada keterampilan memproses informasi yang berkembang pada anak dan bagaimana guru meningkatkan perkembangannya. Hasil karya Piaget juga dikritik karena tidak melihat faktor-faktor kultural dalam perkembangan anak.



Menurut Vygotsky, bahwa aktivitas manusia harus dipahami dalam *setting* kulturalnya. Ia percaya bahwa struktur dan proses mental spesifik kita dapat ditelusuri dari interaksi kita dengan orang lain; bahwa perangkat budaya, terutama perangkat bahasa, adalah faktor kunci dalam perkembangan; dan *zone of proxima development* adalah wilayah tempat belajar dan perkembangan itu dapat dimungkinkan.

Alat-alat psikologis adalah sistem isyarat dan simbol seperti angka dan sistem matematis, kode-kode, bahasa yang mendukung belajar dan perkembangan kognitif mereka mengubah proses berpikir dengan memungkinkan dan membentuk pikiran. Banyak alat ini yang diteruskan dari orang dewasa kepada anak melalui interaksi dan pengajaran formal.

Proses-proses mental yang lebih tinggi mula-mula muncul di antara orang ketika mereka ko-konstruksikan melalui aktivitas-aktivitas bersama. Ketika anak-anak terlibat dalam kegiatan bersama orang dewasa atau sebaya yang lebih mampu, mereka bertukar ide dan cara memikirkan atau merepresentasikan konsep. Ide-ide yang di ko-kreasikan ini diinternalisasikan oleh anak. Jadi pengetahuan, ide, sikap dan nilai-nilai anak berkembang melalui mengaprosiasi atau mengambil untuk diri, cara-cara bertindak dan berpikir yang telah disediakan oleh budayanya dan oleh para anggota yang lebih mampu di kelompoknya.

Pandangan sosiokultural Vygotsky mengatakan bahwa perkembangan kognitif bergantung pada interaksi sosial dan perkembangan bahasa. Sebagai contoh, Vygotsky mendeskripsikan peran pembicaraan anak yang ditujukan kepada dirinya dalam memandu dan memantau pemikiran dan pengatasan masalah, sementara Piaget mengatakan bahwa *private speech* adalah salah satu indikasi egosentrisme anak. Vygotsky memberi tekanan yang lebih besar *disbanding* Piaget pada peran signifikan yang dimainkan orang dewasa dan sebaya yang lebih mampu dalam belajar. Bantuan orang dewasa pada anak usia dini mendukung anak dalam membangun pemahaman yang dibutuhkan untuk mengatasi masalahnya kelak.

Pada titik perkembangan mana pun, ada masalah-masalah tertentu tatkala anak berada pada ambang mampu mengatasi dan sebagian lainnya berada di luar jangkauan kemampuan anak. Zona perkembangan proksimal adalah wilayah tempat anak tidak dapat menyelesaikan suatu masalah sendirian, tetapi bisa berhasil dengan



bimbingan orang dewasa atau dengan berkolaborasi bersama teman sebaya lebih maju. Vygotsky mungkin terlalu menekankan peran interaksi sosial dan perkembangan kognitif anak-anak tidak banyak menyelesaikan apa apa sendirian. Selain itu, karena ia meninggal dalam usia yang relatif muda, Vygotsky belum dapat mengembangkan teorinya.

Manusia merupakan makhluk yang dianugerahi oleh Allah Swt. berupa emosi, imajinasi, akal dan daya cipta intelektual yang tidak dimiliki oleh binatang. Dari kelebihan tersebut, manusia dapat menemukan berbagai ilmu pengetahuan dan kebudayaan yang akhirnya memiliki kemampuan yang disebut *foresight ability*, yaitu kemampuan untuk mengantisipasi (meramal) kejadian pada masa mendatang.

Manusia memerlukan masa belajar yang panjang, sepanjang hayat. Manusia mempunyai tujuan hidup dan tujuan tersebut dijadikan sebagai pedoman untuk melangsungkan kehidupan. Menurut Martin Buber, filsuf, mengatakan bahwa hakikat kemanusiaan adalah karena adanya manusia lain (*the essence of man is man with man*). Kierkegaard berpendapat bahwa manusia disebut manusia bila berhadapan dengan Tuhannya. Filsuf lainnya, seperti Rene Descartes, menyatakan: "Saya berpikir, oleh karena itu, saya ada" (*Cogito, ergo sum*).

Dalam teori Tabula rasa John Locke, manusia dilahirkan seperti kertas putih dan kepribadiannya terganggu dari coretan-coretan yang diberikan manusia lain pada kertas tersebut. William Stern menyatakan bahwa manusia lahir dengan potensi atau disposisi tertentu yang melalui belajar potensi tersebut diubah menjadi kemampuan nyata. Apabila anak telah menunjukkan kemampuannya berarti potensi mereka telah teraktualisasikan (terwujud).

Manusia lahir dengan potensi, namun untuk mengaktualisasikan potensi tersebut manusia perlu mendapat bimbingan dari lingkungan sekitarnya. Jika lingkungan tidak mendukung, maka potensi yang dimiliki manusia tidak akan berkembang. Misalnya, seorang anak manusia (bayi) yang dibesarkan oleh seekor serigala. Dia akan berjalan dengan menggunakan kedua tangan dan kedua kakinya, merangkak seumur hidupnya, karena tidak ada yang mengajarnya berjalan seperti manusia.



## F. NEUROSCIENCE DALAM PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI

Setiap anak dilahirkan dengan bakat yang merupakan potensi kemampuan (*inherent component of ability*) yang berbeda-beda dan yang terwujud karena interaksi yang dinamis antara keunikan individu dan pengaruh lingkungan. Berbagai kemampuan yang teraktualisasikan beranjak dari berfungsinya otak kita. Berfungsinya otak kita, adalah hasil interaksi dari cetakan biru (*blue print*) genetik dan pengaruh lingkungan itu. Pada waktu manusia lahir, kelengkapan organisasi otak yang memuat 100-200 miliar sel otak, siap untuk dikembangkan serta diaktualisasikan mencapai tingkat perkembangan potensi tertinggi. Jumlah ini mencakup beberapa triliun jenis informasi dalam hidup manusia (Semiawan, 2007). Sayang sekali, riset membuktikan bahwa hanya 5% dari kemampuan tersebut. Penggunaan sistem kompleks dari proses pengelolaan otak ini sebenarnya sangat menentukan inteligensi maupun kepribadian dan kualitas kehidupan yang dialami seseorang manusia, serta kualitas manusia itu sendiri. Untuk meningkatkan kecerdasan anak maka produksi sel neuroglial, yaitu sel khusus yang mengelilingi sel neuron yang merupakan unit dasar otak, dapat ditingkatkan melalui berbagai stimulus yang menambah aktivitas antara sel neuron (*synaptic activity*), dan yang memungkinkan akselerasi proses berpikir (Jensen, 2003).

Pembelajaran yang mengendalikan berfungsinya kedua belahan otak secara harmonis akan banyak membantu anak berprakarsa mengatasi dirinya, meningkatkan prestasi belajar sehingga mencapai kemandirian dan mampu menghadapi berbagai tantangan.

### 1. Pengaruh *Nature* dan *Nurture*

Keturunan dan faktor keunikan manusia yang genetik (*nature*) dan lingkungan (*nurture*) merupakan dua faktor yang sama-sama berpengaruh terhadap perkembangan manusia. Genetik terkait dengan keturunan dan keunikan. Sebagai contoh sifat anak-anak bukan merupakan rata-rata dari sifat bapak dan ibunya, tetapi akan dominan pada salah satu sifat bapak dan ibunya. Contoh lainnya adalah setiap manusia berbeda walaupun kembar. Perbedaan tersebut disebabkan oleh faktor genetik yang diberikan oleh alam. Adapun





lingkungan merupakan segala sesuatu yang sifatnya eksternal terhadap diri individu. Faktor lingkungan terkait dengan, sarana, cinta, dan keamanan.

Penelitian genetis (*Genetic research*) baru dapat mendeskripsikan (*what is*) gejala yang ada berkenaan dengan perkembangan manusia. Penelitian genetis tidak dapat memprediksi (*what could*) perkembangan manusia dan juga tidak dapat mempreskripsikan (*what should*), (Semiawan, 2002). Hasil penelitian terhadap 12 anak kembar menunjukkan bahwa kedanya, baik natur maupun nurtur, sangat berperan terhadap keaslian perbedaan individu dalam kemampuan kognitif secara umum. Hasil penelitian yang mutakhir tentang hal tersebut juga mendukung perbedaan kemampuan intelektual. Kesimpulannya bahwa sumbangan faktor genetis terhadap perbedaan individu manusia dalam inteligensi adalah signifikan dan secara substansial merupakan kenyataan yang ditemukan dalam penelitian inteligensi.

Perkembangan penelitian genetis menunjukkan bahwa generalisasi dari inteligensi merupakan suatu fenomena genetis. Pada masa progresif, lingkungan berpengaruh sangat luar biasa terhadap perkembangan inteligensi. Hal ini sangat terkait dengan perolehan pengalaman di sekolah. Kesimpulan lainnya adalah makin bertambah umur, pengaruh genetis terhadap perkembangan inteligensi makin bertambah (Semiawan, 2002).

*Multivariate genetic research*, yaitu penelitian genetis yang dihubungkan dengan variabel lain, menyimpulkan bahwa terdapat tumpang-tindih hubungan yang signifikan antara genetis dan inteligensi juga prestasi sekolah. Hal yang lebih penting dalam penelitian genetis adalah rancangan terhadap desain penelitian, di mana terdapat peran aktif anak (*development interface*), sehingga dapat menyaring atau meyeleksi, mengubah, memodifikasi dan menciptakan lingkungan. Secara mendasar manusia memiliki potensi untuk berubah (*tend to change*) menuju kearah perkembangan (*development*) dengan cara berinteraksi (*interact*) dengan lingkungannya. Interaksi inilah yang menghasilkan penemuan (*discovery*) tentang siapa dirinya dan pertemuan (*encounter*) dengan mereka yang signifikan bagi perkembangan. Apabila interaksi sosial manusia mengalami kegagalan yang fundamental, ia akan tetap berupaya mencari hal-hal baru. Untuk mengaktualisasikan (*to actualize*) dirinya, ter-



utama terhadap lingkungan terdekat sebagai manifestasi manusia yang memiliki kecenderungan *to survive* (Semiawan, 2002).

Manusia merupakan makhluk yang dianugerahi oleh Allah Swt. berupa emosi, imajinasi, akal dan daya cipta intelektual yang tidak dimiliki oleh binatang. Dari kelebihan tersebut, manusia dapat menemukan berbagai ilmu pengetahuan dan kebudayaan yang akhirnya memiliki kemampuan yang disebut *foresight ability*, yaitu kemampuan untuk mengantisipasi (meramal) kejadian pada masa mendatang. Manusia memerlukan masa belajar yang panjang, sepanjang hayat. Manusia mempunyai tujuan hidup dan tujuan tersebut dijadikan sebagai pedoman untuk melangsungkan kehidupan. Menurut Martin Buber, filsuf, mengatakan bahwa hakikat kemanusiaan adalah karena adanya manusia lain (*the essence of man is man with man*). Kierkegaard berpendapat bahwa manusia disebut manusia bila berhadapan dengan Tuhannya. Filsuf lainnya, seperti Rene Descartes, menyatakan: “Saya berpikir, oleh karena itu, saya ada” (*Cogito, ergo sum*).

Dalam teori *Tabula rasa* John Locke, manusia dilahirkan seperti kertas putih dan kepribadiannya terikat dari coretan-coretan yang diberikan manusia lain pada kertas tersebut. William Stern menyatakan bahwa manusia lahir dengan potensi atau disposisi tertentu yang melalui belajar potensi tersebut diubah menjadi kemampuan nyata. Apabila anak telah menunjukkan kemampuannya berarti potensi mereka telah teraktualisasikan (terwujud). Manusia lahir dengan potensi, namun untuk mengaktualisasikan potensi tersebut manusia perlu mendapat bimbingan dari lingkungan sekitarnya. Jika lingkungan tidak mendukung, maka potensi yang dimiliki manusia tidak akan berkembang. Misalnya, seorang anak manusia (bayi) yang dibesarkan oleh seekor serigala. Dia akan berjalan dengan menggunakan kedua tangan dan kedua kakinya, merangkak seumur hidupnya, karena tidak ada yang mengajarnya berjalan seperti manusia.

## 2. Potensi yang Dimiliki Otak Manusia

Setiap anak dilahirkan dengan bakat yang merupakan potensi kemampuan (*inherent component of ability*) yang berbeda-beda dan yang terwujud karena interaksi yang dinamis antara keunikan indi-



vidu dan pengaruh lingkungan. Berbagai kemampuan yang teraktualisasikan beranjak dari berfungsinya otak kita. Berfungsinya otak kita, adalah hasil interaksi dari cetakan biru (*blue print*) genetik dan pengaruh lingkungan itu. Pada waktu manusia lahir, kelengkapan organisasi otak yang memuat 100-200 miliar sel otak (Jensen, 2008), siap untuk dikembangkan serta diaktualisasikan mencapai tingkat perkembangan potensi tertinggi. Jumlah ini mencakup beberapa triliun jenis informasi dalam hidup manusia. Sayang sekali, riset membuktikan bahwa hanya 5 persen dari kemampuan tersebut. Penggunaan sistem kompleks dari proses pengelolaan otak ini sebenarnya sangat menentukan inteligensi maupun kepribadian dan kualitas kehidupan yang dialami seseorang manusia, serta kualitas manusia itu sendiri. Untuk meningkatkan kecerdasan anak maka produksi sel neuroglial, yaitu sel khusus yang mengelilingi sel neuron yang merupakan unit dasar otak, dapat ditingkatkan melalui berbagai stimulus yang menambah aktivitas antara sel neuron (*synaptic activity*), dan yang memungkinkan akselerasi proses berpikir. Otak dewasa manusia tak lebih dari 1,5 kg, namun otak tersebut adalah pusat berpikir, perilaku serta emosi manusia yang mencerminkan seluruh dirinya (*selfhood*), kebudayaan, kejiwaan serta bahasa dan ingatan. Descartes pernah mengutarakan bahwa otak merupakan pusat kesadaran orang, ibarat saisnya, sedangkan badan manusia adalah kudanya.

Jensen (2008) mengungkapkan bahwa kecerdasan orang juga banyak ditentukan oleh struktur otak. Cerebrum otak besar dibagi dalam dua belahan otak yang disambung oleh segumpal serabut yang disebut *corpus callosum*. Belahan otak kanan menguasai belahan kiri badan. Respons, tugas dan fungsi belahan otak kiri dan kanan berbeda dalam menghayati berbagai pengalaman belajar, sebagaimana seorang mengalami realitas secara berbeda-beda dan unik. Belahan belahan otak kiri terutama berfungsi untuk merespons terhadap hal yang sifatnya liner, logis, teratur, sedangkan yang kanan untuk mengembangkan imajinasi, dan kreativitas. (Pasiak, 2008). Berfungsinya belahan otak kanan inilah yang perlu digalakan dalam pengembangan kreativitas. Sayang sekali, sekolah-sekolah kita pada umumnya kurang memperhatikan berfungsinya belahan otak kanan. Pembelajaran yang mengendalikan berfungsinya kedua belahan otak secara harmonis akan banyak membantu anak berprakarsa



mengatasi dirinya, meningkatkan prestasi belajar, sehingga mencapai kemandirian dan mampu menghadapi berbagai tantangan.

### 3. Riset dan Anatomi Otak

Pasiak (2008) menyatakan bahwa dalam berbagai media sebagai hasil penelitian riset otak dan sebagaimana telah terungkap sebelumnya, otak manusia waktu lahir terdiri dari 100-200 miliar sel otak, yang siap mengembangkan beberapa triliunan informasi untuk mencapai akutalisasi tertinggi potensi manusia. Neuron merupakan unit dasar otak, adalah sistem yang halus untuk *information processing* dan terdiri dari badan sel, dendrite dan akson yang menerima dan mengirim beribu-ribu signal. Dendrit adalah semacam benang-benang halus ibarat pencabangan dari badan sel yang berdekatan dan dihubungkan oleh akson sebagai *transmitter*-nya (penghubung). Jadi aktivitas antara neuron dikerjakan oleh dendrite dari satu sel dalam hubungannya dengan akson dari sel yang lain. Kegiatan *synaptic* adalah hubungan perjalanan antara impuls dari sel yang satu ke sel yang lain, sebenarnya adalah “lokasi” mekanisme neural belajar dan *memory*.

Memberikan pengayaan pada lingkungan belajar, berarti meningkatkan aktivitas *synaptic* dan pada gilirannya akan meningkatkan kualitas dan jumlah sel glia. Glia adalah sel-sel khusus yang mengelilingi neuron dan memperkaya otak “menghabiskan bahan yang harus dibuang” dan merekat otak itu menyatu. Makin bertambah jumlah glia, makin dipercepat aktivitas glia dan makin meningkat kekuatan pertukaran impuls dari sel yang satu ke sel yang lain yang berakibat terhadap suatu pola pikir kompleks (Clark, 1986), yang dalam pembelajaran unggul disebut eskalasi dari tingkat mental. Apabila aktivitas *synaptic*, itu distimulasi, maka akan tercipta sel khusus yang menyelimuti neuron yang disebut *myelin*, yang melindungi akson dan meningkatkan *signal-signal* antarsel. Myelin pula yang menjadikan akson terlindung menyampaikan informasi yang dipercepat, yang pada gilirannya berakibat terhadap percepatan belajar (*accelerated learning*).

Otak mengatur dan mengkoordinir sebagian besar, gerakan, perilaku dan fungsi tubuh homeostasis seperti detak jantung, tekanan darah, keseimbangan cairan tubuh dan suhu tubuh. (Pasiak, 2008).



Otak juga bertanggung jawab atas fungsi seperti pengenalan, emosi, ingatan, pembelajaran motorik dan segala bentuk pembelajaran lainnya. Otak terbentuk dari dua jenis sel: glia dan neuron. Glia berfungsi untuk menunjang dan melindungi neuron, sedangkan neuron membawa informasi dalam bentuk pulsa listrik yang di kenal sebagai potensial aksi. (Semiawan, 2007). Mereka berkomunikasi dengan neuron yang lain dan keseluruh tubuh dengan mengirimkan berbagai macam bahan kimia yang disebut *neurotransmitter*. *Neurotransmitter* ini dikirimkan pada celah yang di kenal sebagai sinapsis. Seperti yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya. Otak manusia adalah struktur pusat pengaturan yang memiliki volume sekitar 1.350cc dan terdiri atas lebih dari 100 juta sel saraf atau neuron. Otak manusia bertanggung jawab terhadap pengaturan seluruh badan dan pemikiran manusia. Oleh karena itu, terdapat kaitan erat antara otak dan pemikiran. Otak dan sel saraf di dalamnya dipercaya dapat memengaruhi kognisi manusia. Pengetahuan mengenai otak memengaruhi perkembangan psikologi kognitif. (Jensen, 2008).



# KOMUNIKASI EFEKTIF EDUKATIF GURU DAN ORANGTUA DALAM PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

## A. HAKIKAT KOMUNIKASI EFEKTIF

### 1. Pengertian Komunikasi

Banyak pendapat dari berbagai pakar mengenai definisi komunikasi, namun jika diperhatikan dengan saksama dari berbagai pendapat tersebut mempunyai maksud yang hampir sama. Secara etimologis komunikasi berasal dari bahasa Latin yaitu *cum*, sebuah kata depan yang artinya dengan, atau bersama dengan, dan kata *umus*, sebuah kata bilangan yang berarti satu. Dua kata tersebut membentuk kata benda *communio*, yang dalam bahasa Inggris disebut *communion*, yang mempunyai makna kebersamaan, persatuan, persekutuan, gabungan, pergaulan, atau hubungan. Karena untuk ber-*communio* diperlukan adanya usaha dan kerja, maka kata *communion* dibuat kata kerja *communicare* yang berarti membagi sesuatu dengan seseorang, tukar-menukar, membicarakan sesuatu dengan orang, memberitahukan sesuatu kepada seseorang, bercajak-cakap, bertukar pikiran, berhubungan, atau berteman. Dengan demikian, komunikasi mempunyai makna pemberitahuan, pembicaraan, percakapan, pertukaran pikiran atau hubungan.

Komunikasi sebagai proses yang di dalamnya terdapat suatu gagasan yang dikirimkan dari sumber kepada penerima dengan tujuan untuk mengubah perilakunya. Pendapat senada dikemukakan oleh Theodore Herbert (2002), yang mengatakan bahwa komunikasi

merupakan proses yang di dalamnya menunjukkan arti pengetahuan dipindahkan dari seseorang kepada orang lain, biasanya dengan maksud mencapai beberapa tujuan khusus. Selain definisi yang telah disebutkan di atas, pemikir komunikasi yang cukup terkenal yaitu Wilbur Schramm memiliki pengertian yang sedikit lebih detail. Menurutnya, komunikasi merupakan tindakan melaksanakan kontak antara pengirim dan penerima, dengan bantuan pesan; pengirim dan penerima memiliki beberapa pengalaman bersama yang memberi arti pada pesan dan simbol yang dikirim oleh pengirim, dan diterima serta ditafsirkan oleh penerima. (Suranto: 2005)

Tidak seluruh definisi dikemukakan di sini, akan tetapi berdasarkan definisi yang ada di atas dapat diambil pemahaman bahwa:

- a. Komunikasi pada dasarnya merupakan suatu proses penyampaian informasi. Dilihat dari sudut pandang ini, kesuksesan komunikasi tergantung kepada desain pesan atau informasi dan cara penyampaiannya. Menurut konsep ini pengirim dan penerima pesan tidak menjadi komponen yang menentukan.
- b. Komunikasi adalah proses penyampaian gagasan dari seseorang kepada orang lain. Pengirim pesan atau komunikator memiliki peran yang paling menentukan dalam keberhasilan komunikasi, sedangkan komunikan atau penerima pesan hanya sebagai objek yang pasif.

Komunikasi diartikan sebagai proses penciptaan arti terhadap gagasan atau ide yang disampaikan. Pemahaman ini menempatkan tiga komponen yaitu pengirim, pesan, dan penerima pesan pada posisi yang seimbang. Proses ini menuntut adanya proses *encoding* oleh pengirim dan *decoding* oleh penerima, sehingga informasi dapat bermakna.

## 2. Prinsip Komunikasi Efektif

Prinsip komunikasi yang efektif (*The 5 Inevitable Laws of Effective Communication*) yang dirangkum dalam satu kata yang mencerminkan esensi dari komunikasi itu sendiri yaitu *REACH*, yang berarti merengkuh atau meraih. Karena sesungguhnya komunikasi itu pada dasarnya adalah upaya bagaimana kita meraih perhatian, cinta kasih, minat, kepedulian, simpati, tanggapan, maupun respons positif dari orang lain.



*Respect* hukum pertama dalam mengembangkan komunikasi yang efektif adalah sikap menghargai setiap individu yang menjadi sasaran pesan yang kita sampaikan. Rasa hormat dan saling menghargai merupakan hukum yang pertama dalam kita berkomunikasi dengan orang lain. Ingatlah bahwa pada prinsipnya manusia ingin dihargai dan dianggap penting. Jika kita bahkan harus mengkritik atau memarahi seseorang, lakukan dengan penuh respek terhadap harga diri dan kebanggaan seseorang. Jika kita membangun komunikasi dengan rasa dan sikap saling menghargai dan menghormati, maka kita dapat membangun kerja sama yang menghasilkan sinergi yang akan meningkatkan efektivitas kinerja kita baik sebagai individu maupun secara keseluruhan sebagai sebuah tim. Bahkan menurut mahaguru komunikasi Dale Carnegie dalam bukunya *How to Win Friends and Influence People*, rahasia terbesar yang merupakan salah satu prinsip dasar dalam berurusan dengan manusia adalah dengan memberikan penghargaan yang jujur dan tulus. Seorang ahli psikologi yang sangat terkenal William James juga mengatakan bahwa “Prinsip paling dalam pada sifat dasar manusia adalah kebutuhan untuk dihargai.” Dia mengatakan ini sebagai suatu kebutuhan (bukan harapan ataupun keinginan yang bisa ditunda atau tidak harus dipenuhi), yang harus dipenuhi. Ini adalah suatu rasa lapar manusia yang tak terperikan dan tak tergoyahkan. Lebih jauh Carnegie mengatakan bahwa setiap individu yang dapat memuaskan kelaparan hati ini akan menggenggam orang dalam telapak tangannya. Charles Schwabb, salah satu orang pertama dalam sejarah perusahaan Amerika yang mendapat gaji lebih dari satu juta dolar setahun, mengatakan bahwa aset paling besar yang dia miliki adalah kemampuannya dalam membangkitkan antusiasme pada orang lain. Dan cara untuk membangkitkan antusiasme dan mendorong orang lain melakukan hal-hal terbaik adalah dengan memberi penghargaan yang tulus.

*Empathy*, empati adalah kemampuan kita untuk menempatkan diri kita pada situasi atau kondisi yang dihadapi oleh orang lain. Salah satu prasyarat utama dalam memiliki sikap empati adalah kemampuan kita untuk mendengarkan atau mengerti terlebih dulu sebelum didengarkan atau dimengerti oleh orang lain. Secara khusus Covey menaruh kemampuan untuk mendengarkan sebagai salah satu dari tujuh kebiasaan manusia yang sangat efektif, yaitu kebia-





saan untuk mengerti terlebih dahulu, baru dimengerti (*seek first to understand-understand then be understood to build the skills of empathetic listening that inspires openness and trust*). Inilah yang disebutnya dengan komunikasi empatik. Dengan memahami dan mendengar orang lain terlebih dahulu, kita dapat membangun keterbukaan dan kepercayaan yang kita perlukan dalam membangun kerja sama atau sinergi dengan orang lain. Rasa empati akan memungkinkan kita untuk dapat menyampaikan pesan (*message*) dengan cara dan sikap yang akan memudahkan penerima pesan (*receiver*) menerimanya. Oleh karena itu dalam ilmu pemasaran (*marketing*) memahami perilaku konsumen (*consumer's behavior*) merupakan keharusan. Dengan memahami perilaku konsumen, maka kita dapat empati dengan apa yang menjadi kebutuhan, keinginan, minat, harapan dan kesenangan dari konsumen. Demikian halnya dengan bentuk komunikasi lainnya, misalnya komunikasi dalam membangun kerja sama tim. Kita perlu saling memahami dan mengerti keberadaan orang lain dalam tim kita. Rasa empati akan menimbulkan respek atau penghargaan, dan rasa respek akan membangun kepercayaan yang merupakan unsur utama dalam membangun *team work*.

Membangun komunikasi atau mengirimkan pesan, kita perlu mengerti dan memahami dengan empati calon penerima pesan kita. Sehingga nantinya pesan kita akan dapat tersampaikan tanpa ada halangan psikologis atau penolakan dari penerima. Empati bisa juga berarti kemampuan untuk mendengar dan bersikap perseptif atau siap menerima masukan ataupun umpan balik apa pun dengan sikap yang positif. Banyak sekali dari kita yang tidak mau mendengarkan saran, masukan apalagi kritik dari orang lain. Padahal esensi dari komunikasi adalah aliran dua arah. Komunikasi satu arah tidak akan efektif manakala tidak ada umpan balik (*feedback*) yang merupakan arus balik dari penerima pesan. Oleh karena itu dalam kegiatan komunikasi pemasaran *above the lines* (*mass media advertising*) diperlukan kemampuan untuk mendengar dan menangkap umpan balik dari audiensi atau penerima pesan.

*Audible*, makna dari *audible* antara lain: dapat didengarkan atau dimengerti dengan baik. Jika empati berarti kita harus mendengar terlebih dahulu ataupun mampu menerima umpan balik dengan baik, maka *audible* berarti pesan yang kita sampaikan dapat diterima oleh penerima pesan. Hukum ini mengatakan bahwa pesan



harus disampaikan melalui media atau *delivery channel* sedemikian hingga dapat diterima dengan baik oleh penerima pesan. Hukum ini mengacu pada kemampuan kita untuk menggunakan berbagai media maupun perlengkapan atau alat bantu audiovisual yang akan membantu kita agar pesan yang kita sampaikan dapat diterima dengan baik. Dalam komunikasi personal hal ini berarti bahwa pesan disampaikan dengan cara atau sikap yang dapat diterima oleh penerima pesan.

*Clarity*, selain bahwa pesan harus dapat dimengerti dengan baik, maka hukum keempat yang terkait dengan itu adalah kejelasan dari pesan itu sendiri, sehingga tidak menimbulkan multi-interpretasi atau berbagai penafsiran yang berlainan. Ketika saya bekerja di sekretariat negara, hal ini merupakan hukum yang paling utama dalam menyiapkan korespondensi tingkat tinggi. Karena kesalahan penafsiran atau pesan yang dapat menimbulkan berbagai penafsiran akan menimbulkan dampak yang tidak sederhana. *Clarity* dapat pula berarti keterbukaan dan transparansi. Dalam berkomunikasi kita perlu mengembangkan sikap terbuka (tidak ada yang ditutupi atau disembunyikan), sehingga dapat menimbulkan rasa percaya (*trust*) dari penerima pesan atau anggota tim kita. Karena tanpa keterbukaan akan timbul sikap saling curiga dan pada gilirannya akan menurunkan semangat dan antusiasme kelompok atau tim kita.

*Humble*, hukum kelima dalam membangun komunikasi yang efektif adalah sikap rendah hati. Sikap ini merupakan unsur yang terkait dengan hukum pertama untuk membangun rasa menghargai orang lain, biasanya didasari oleh sikap rendah hati yang kita miliki. Dalam edisi Mandiri 32 Sikap Rendah Hati pernah dibahas, yang pada intinya antara lain: sikap yang penuh melayani (dalam bahasa pemasaran *customer first attitude*), sikap menghargai, mau mendengar dan menerima kritik, tidak sombong dan memandang rendah orang lain, berani mengakui kesalahan, rela memaafkan, lemah lembut dan penuh pengendalian diri, serta mengutamakan kepentingan yang lebih besar.

Jika komunikasi yang kita bangun didasarkan pada lima hukum pokok komunikasi yang efektif ini, maka kita dapat menjadi seorang komunikator yang handal dan pada gilirannya dapat membangun jaringan hubungan dengan orang lain yang penuh dengan penghargaan (*respect*), karena inilah yang dapat membangun hubungan



jangka panjang yang saling menguntungkan dan saling menguatkan.

## **B. KOMUNIKASI EFEKTIF EDUKATIF BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI**

Komunikasi adalah suatu proses dinamik transaksional yang memengaruhi perilaku di mana sumber dan penerimanya dengan sengaja menyandi (*to code*) perilaku mereka untuk menghasilkan pesan (*message*) yang mereka salurkan lewat suatu saluran (*channel*) guna merangsang atau memperoleh sikap atau perilaku tertentu (Rahmat, 1987). Mengacu pada definisi di atas, maka pada saat seseorang berkomunikasi terdapat sejumlah unsur yang terlibat, di antaranya sumber (*source*) informasi. Dalam hal ini adalah orang yang mempunyai kebutuhan untuk menyampaikan sesuatu kepada orang lain. Kebutuhan yang dimaksud bisa beragam, seperti berbagi perasaan, menyampaikan informasi, membangun tali silaturahmi, termasuk kebutuhan untuk memengaruhi sikap atau perilaku orang lain. Dalam menyampaikan pikiran dan perasaannya itu seseorang harus menggunakan lambang-lambang yang tepat, yaitu apa yang disebut dengan menyandi (*encoding*). Proses ini menghasilkan apa yang disebut dengan pesan (*message*). Dalam menyalurkan pesan kepada penerima diperlukan saluran (*channel*) yaitu suatu alat fisik yang menghubungkan antara penyampai pesan kepada penerima pesan. Penerima pesan inilah yang disebut dengan *receiver*. Dalam kondisi tertentu bisa jadi penerima pesan mengalami masalah dalam menerima pesan, sehingga pesan yang diterima tidak seperti yang diharapkan oleh si pengirim pesan. Hal ini bisa terjadi karena proses pemberian makna kepada perilaku sumber tidak tepat atau terjadi distorsi, yang disebabkan oleh perbedaan persepsi dan pengalaman yang terlalu jauh. Hal ini akan ditunjukkan oleh respons penerima (*receiver response*). Respons penerima bisa beragam, mulai dari keputusan untuk mengabaikan pesan atau tidak melakukan apapun, sampai pada tindakan menerima dengan segera dan terbuka. Komunikasi dikatakan efektif apabila respons yang ditunjukkan oleh penerima sesuai atau mendekati apa yang diharapkan oleh sumber yang menciptakan pesan.

Berlo (1960), seorang pemikir dalam bidang teknologi pendidikan-



an, berpendapat bahwa variabel-variabel kunci yang memengaruhi keberhasilan dalam berkomunikasi adalah sifat, kemampuan, dan perhatian para penyampai dan penerima pesan; kapasitas saluran komunikasi yang berbeda; struktur dan isi pesan yang dikirim; panjang gangguan yang muncul dalam berkomunikasi; dan kualitas pertukaran umpan balik antara pengirim dan penerima pesan (Rahmat, 1997).

Dalam konteks lain, Kasali mengingatkan bahwa komunikasi sangat dibutuhkan dalam melakukan perubahan, termasuk perubahan yang diinginkan dari penerima pesan. Dalam berkomunikasi, perlu diingat bahwa informasi resmi dan satu arah saja belum cukup, karena informasi yang diterima oleh si penerima pesan tidak hanya satu, bisa jadi mereka menerima informasi tandingan, bahkan informasi palsu yang menyesatkan, sehingga perubahan perilaku yang diharapkan tidak terjadi. Namun perlu juga diingat bahwa komunikasi yang terlalu rutin akan membuat orang cepat bosan dan merasa bosan. Manusia perlu *surprise* yang dapat memicu adrenalin mereka dan merasakan sentuhan-sentuhan emosi yang hidup.

Komunikasi edukatif adalah komunikasi yang pesannya berupa nilai-nilai positif yang secara sengaja “ditanamkan” kepada penerima. Berbeda dengan komunikasi pada umumnya, dalam berkomunikasi edukatif terdapat tujuan dari si penyampai pesan untuk merubah perilaku penerima pesan ke arah yang lebih baik, sesuai dengan nilai-nilai yang diyakininya benar. Tujuan dari komunikasi edukatif adalah agar si penerima pesan menjadi manusia seperti yang diharapkan oleh si penyampai pesan. Mengingat dalam komunikasi edukatif yang disampaikan berupa pesan moral atau nilai-nilai, maka diperlukan saluran yang kuat untuk menyampaikannya. Saluran yang mampu menyentuh hati nurani si penerima, karena dalam komunikasi edukatif sasaran utama bukan hanya pada aspek kognitif tetapi justru pada aspek afeksi. Oleh karena itu, dalam komunikasi edukatif diperlukan kekuatan ucapan dan sentuhan-sentuhan hati yang ihlas dan emosi yang lembut dan dalam.

Komunikasi tidak terlepas dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Sesungguhnya merupakan penggabungan dari tiga istilah yang saling terkait, yaitu teknologi, informasi, dan komunikasi. Galbraith, J.K. (2001) mendefinisikan teknologi sebagai aplikasi sistematis dari sains atau pengetahuan untuk melaksana-



kan tugas praktikal. Dengan sudut pandang yang berbeda, Iskandar Alisyabana mendefinisikan teknologi sebagai cara melakukan sesuatu untuk memenuhi kebutuhan manusia dengan bantuan alat dan akal. Adapun B.J. Habibie mendefinisikan teknologi sebagai proses untuk memperoleh nilai tambah (*added value*). Dengan mengacu pada ketiga definisi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa teknologi adalah suatu cara melakukan sesuatu yang bersifat praktikal dengan mengaplikasikan suatu desain atau pengetahuan agar memperoleh nilai tambah.

Dengan melihat pengertian di atas, maka teknologi memiliki kedudukan yang sangat vital dalam masyarakat untuk membangun sesuatu. Di samping itu, teknologi juga sudah menjadi bagian integral dalam kehidupan manusia; sedikit sekali kelompok masyarakat yang dapat terlepas dari teknologi, karena kalau mereka menghindari dari teknologi mereka akan menjadi masyarakat yang terbelakang. Di era saat ini bisa dikatakan teknologi merupakan cermin kemajuan budaya, artinya semakin maju budaya suatu masyarakat, maka akan semakin banyak dan beragam teknologi yang dihasilkan dan dimanfaatkan oleh masyarakat tersebut. Hal yang tidak kalah pentingnya adalah bahwa teknologi diciptaan manusia untuk membantu memecahkan masalah yang dihadapinya.

Bila konsep teknologi di atas digabungkan dengan konsep komunikasi menjadi teknologi komunikasi, mengandung arti sebagai sarana, prasarana, struktur kelembagaan, dan nilai sosial di mana pesan yang memungkinkan timbulnya keselarasan dikumpulkan, disimpan, diolah, dan dipertukarkan. Demikian juga kalau konsep teknologi digabung dengan konsep informasi maka akan menjadi suatu sarana, prasarana, perangkat lunak serta sistem dan metode untuk memperoleh, menyimpan, mengolah, mengirim, menerima, menafsirkan, mengorganisikan, dan menggunakan data yang bermakna. Adapun bila ketiga konsep digabung menjadi teknologi informasi dan komunikasi, maka dapat diartikan sebagai suatu bentuk komunikasi informasi jarak jauh yang memanfaatkan standar digital atau biner.

Secara umum teknologi informasi dan komunikasi memiliki sejumlah potensi untuk kemasalahatan masyarakat, di antaranya dapat digunakan untuk meningkatkan akses untuk memperoleh informasi dari mana saja, siapa saja, kapan saja, dan apa saja; mening-



katkan efektivitas komunikasi dengan berbagai bentuk rangsangan indra; meningkatkan relevansi dengan kebutuhan yang semakin banyak dan beragam; menyesuaikan dengan kondisi lingkungan yang berubah; dan meningkatkan efisiensi dengan menghemat waktu, tenaga dan biaya.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah menawarkan berbagai kemudahan pada umat manusia. Kemudahan dalam melaksanakan tugas dan memecahkan berbagai permasalahan yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari. Tidak terkecuali untuk membantu para orangtua yang tidak dapat berkomunikasi secara fisik dengan anggota keluarga, khususnya dengan anak-anak mereka. Di antara bentuk TIK yang dapat melaksanakan fungsi ini adalah telepon seluler (*handphone*) dan internet. Kedua teknologi ini memungkinkan para orangtua dapat melakukan komunikasi edukatif, baik secara verbal maupun visual; komunikasi dapat dilakukan di mana saja, dan kapan saja.

Perkembangan dalam bidang telepon seluler memungkinkan para wanita karier melakukan komunikasi secara oral (berbicara) maupun hanya sekadar teks dalam bentuk pesan singkat (*short message service—sms*). Bahkan dengan teknologi 3G memungkinkan komunikasi orangtua dengan anaknya bisa lebih intens. Dengan memanfaatkan teknologi seperti ini interaksi dan komunikasi menjadi lebih dekat, hangat, dan personal, karena komunikasi yang dibangun bukan hanya dalam bentuk verbal, tetapi juga visual. Melalui komunikasi visual pesan yang disalurkan akan menjadi lebih jelas, karena penerima pesan dapat menangkap pesan tersebut bukan hanya dari kata-kata verbal tetapi juga ekspresi wajah, dan gestur tubuh yang dapat memperkuat makna kata-kata yang disampaikan. Dengan demikian, pesan yang disampaikan akan diterima oleh penerima pesan dengan distorsi yang sangat minim. Namun demikian teknologi 3G saat ini masih termasuk dalam kategori yang relatif mahal.

Teknologi lain yang relatif murah dan telah mewabah adalah teknologi informasi dan komunikasi dalam bentuk internet. Internet adalah jaringan global yang menghubungkan beribu bahkan berjuta jaringan komputer (*local/wide area network*) dan komputer pribadi (*stand alone*), yang memungkinkan setiap komputer yang terhubung kepadanya bisa melakukan komunikasi satu sama lain (Brace, 1997). Banyak fasilitas yang ditawarkan oleh internet untuk



dapat melakukan komunikasi, di antaranya: *Telnet, Gopher, WAIS, e-mail, Mailing List (milis), Newsgroup, File Transfer Protocol (FTP), Internet Relay Chat, World Wide Web (WWW)*.

Dengan memanfaatkan berbagai fasilitas yang ditawarkan oleh jaringan internet setiap orang dapat berkomunikasi dengan lebih intens. Berbagai fitur yang tersedia dalam jaringan internet menawarkan berbagai kemudahan dalam melakukan aktivitas sehari-hari. Interaksi yang ditawarkan dapat secara *asynchronous* maupun *synchronous*. Dengan memanfaatkan fitur *asynchronous* dari internet, memungkinkan kita dapat berkomunikasi secara tertulis, baik melalui email maupun menggunakan jaringan sosial seperti Facebook. Adapun melalui interaksi yang *synchronous* kita dapat memperoleh respons dengan segera, sehingga komunikasi menjadi lebih efektif. Di antara fasilitas yang tersedia untuk melakukan interaksi secara *synchronous* adalah fitur *chatting*. Bahkan program *Yahoo Messenger* menyediakan fasilitas komunikasi visual apabila kita melengkapi komputer kita dengan fasilitas *Webcam*. Tentu komunikasi yang terbangun akan semakin kuat karena didukung oleh adanya interaksi visual yang mampu memperkuat bahasa verbal kita. Kemudahan dalam memanfaatkan internet sangat terbantu dengan hadirnya sejumlah telepon seluler yang dapat digunakan untuk mengakses internet, sehingga kita dapat melakukan aktivitas *browsing* dan berkomunikasi kapan saja dan di mana saja.

Beberapa fitur internet di atas dapat digunakan untuk membangun komunikasi edukatif secara efektif dengan anggota keluarga, termasuk tentunya dengan anak-anak mereka. Komunikasi ini tentu harus memperhatikan pesan yang disampaikan, yaitu berupa nilai-nilai untuk membangun dan mengembangkan kecerdasan emosi sang anak; Pesan yang disampaikan harus mampu menunjukkan adanya rasa kasih sayang dari seorang ibu terhadap anaknya. Apabila hal ini dapat dilakukan tentunya kelamahan dan permasalahan para wanita karier yang sulit membangun komunikasi edukatif dengan anak-anak mereka akan teratasi. Karena yang terpenting dalam berkomunikasi ini adalah “kualitas komunikasi”, bukan hanya pada “kuantitas komunikasi”. Komunikasi yang berkualitas adalah komunikasi yang bermakna; komunikasi yang mengandung nilai dan norma yang dibagi (*share*) di antara para komunikator; komunikasi yang bukan hanya sekadar “*say hallo*”.



### C. KOMUNIKASI EFEKTIF DALAM PEMBELAJARAN

Komunikasi dikatakan efektif apabila terdapat aliran informasi dua arah antara komunikator dan komunikan dan informasi tersebut sama-sama direspons sesuai dengan harapan kedua pelaku komunikasi tersebut. Setidaknya terdapat lima aspek yang perlu dipahami dalam membangun komunikasi yang efektif, yaitu: kejelasan, hal ini dimaksudkan bahwa dalam komunikasi harus menggunakan bahasa dan mengemas informasi secara jelas, sehingga mudah diterima dan dipahami oleh komunikan; ketepatan, ketepatan atau akurasi ini menyangkut penggunaan bahasa yang benar dan kebenaran informasi yang disampaikan, konteks, konteks atau sering disebut dengan situasi, maksudnya adalah bahwa bahasa dan informasi yang disampaikan harus sesuai dengan keadaan dan lingkungan di mana komunikasi itu terjadi; alur, bahasa dan informasi yang akan disajikan harus disusun dengan alur atau sistematika yang jelas, sehingga pihak yang menerima informasi cepat tanggap; budaya, aspek ini tidak saja menyangkut bahasa, dan informasi, tetapi juga berkaitan dengan tatakrama dan etika. Artinya dalam berkomunikasi harus menyesuaikan dengan budaya orang yang diajak berkomunikasi, baik dalam penggunaan bahasa verbal maupun nonverbal, agar tidak menimbulkan kesalahan persepsi (Lestari, 2003).

Berkomunikasi efektif berarti bahwa komunikator dan komunikan sama-sama memiliki pengertian yang sama tentang suatu pesan, atau sering disebut dengan *“the communication is in tune”*. Agar komunikasi dapat berjalan secara efektif, harus dipenuhi beberapa syarat: menciptakan suasana komunikasi yang menguntungkan; menggunakan bahasa yang mudah ditangkap dan dimengerti; pesan yang disampaikan dapat menggugah perhatian atau minat bagi pihak komunikan; pesan dapat menggugah kepentingan komunikan yang dapat menguntungkan; pesan dapat menumbuhkan suatu penghargaan bagi pihak komunikan.

Terkait dengan proses pembelajaran, komunikasi dikatakan efektif jika pesan yang dalam hal ini adalah materi pelajaran dapat diterima dan dipahami, serta menimbulkan umpan balik yang positif oleh mahasiswa. Komunikasi efektif dalam pembelajaran harus didukung dengan keterampilan komunikasi antarpribadi yang harus dimiliki oleh seorang dosen. Komunikasi antarpribadi merupa-





kan komunikasi yang berlangsung secara informal antara dua orang individu. Komunikasi ini berlangsung dari hati ke hati, karena di antara kedua belah pihak terdapat hubungan saling mempercayai. Komunikasi antarpribadi akan berlangsung efektif apabila pihak yang berkomunikasi menguasai keterampilan komunikasi antarpribadi.

Dalam kegiatan belajar mengajar, komunikasi antarpribadi merupakan suatu keharusan, agar terjadi hubungan yang harmonis antara pengajar dan peserta belajar. Keefektifan komunikasi dalam kegiatan belajar mengajar ini sangat tergantung dari kedua belah pihak. Akan tetapi karena pengajar yang memegang kendali kelas, maka tanggung jawab terjadinya komunikasi dalam kelas yang sehat dan efektif terletak pada tangan pengajar. Keberhasilan pengajar dalam mengemban tanggung jawab tersebut dipengaruhi oleh keterampilannya dalam melakukan komunikasi ini.

Agar dapat merefleksikan ungkapan perasaan peserta didik secara efektif, pengajar perlu mengingat hal-hal berikut: Hindari prasangka terhadap pembicara atau topik yang dibicarakan; Perhatikan dengan cermat semua pesan verbal maupun nonverbal dari pembicara; Lihat, dengarkan, dan rekam dalam hati, kata-kata/perilaku khas yang diperlihatkan pembicara; Bedakan/simpulkan kata-kata/pesan yang bersifat emosional; Beri tanggapan dengan cara memparaphrase kata-kata yang diucapkan, menggambarkan perilaku khusus yang diperlihatkan, dan tanggapan mengenai kedua hal tersebut; Jaga nada suara, jangan sampai berteriak, menghakimi, atau seperti memusuhi; Meminta klarifikasi terhadap pertanyaan atau pernyataan yang disampaikan.

Komunikasi yang efektif dalam proses pembelajaran sangat berdampak terhadap keberhasilan pencapaian tujuan. Komunikasi dikatakan efektif apabila terdapat aliran informasi dua arah antara komunikator dan komunikan dan informasi tersebut sama-sama direspons sesuai dengan harapan kedua pelaku komunikasi tersebut. Jika dalam pembelajaran terjadi komunikasi yang efektif antara pengajar dan mahasiswa, maka dapat dipastikan bahwa pembelajaran tersebut berhasil. Sehubungan dengan hal tersebut, maka para pengajar, pendidik, atau instruktur pada lembaga-lembaga pendidikan atau pelatihan harus memiliki kemampuan komunikasi yang baik. Kemampuan komunikasi yang dimaksud dapat berupa kemampuan memahami dan mendesain informasi, memilih dan



menggunakan saluran atau media, serta kemampuan komunikasi antar pribadi dalam proses pembelajaran.

## **D. KOMUNIKASI GURU DAN ORANGTUA DALAM PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI**

### **1. Tugas dan Tanggung Jawab Guru**

Proses belajar-mengajar merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan dengan guru sebagai pemegang peranan utama. Peristiwa belajar mengajar banyak mengakar pada berbagai pandangan dan konsep, perwujudan proses belajar mengajar dapat terjadi dalam beberapa model. Pengertian proses belajar mengajar dikemukakan oleh Usman (1990) bahwa: Proses belajar-mengajar merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Dari pengertian proses belajar mengajar yang telah diutarakan, maka kemudian melahirkan strategi dan penerapannya.

Sehubungan dengan fungsinya sebagai “pengajar”, “pendidik”, dan “pembimbing”, maka diperlukan adanya berbagai peranan pada diri guru. Dari berbagai kegiatan interaksi belajar-mengajar, secara singkat peranan guru adalah sebagai berikut: Informator; Organisator; Motivator; Inisiator; Transmitter; Fasilitator; Mediator; dan Evaluator.

Dari peran guru di atas, dapat dijelaskan lebih lanjut sebagai berikut: sebagai pelaksana cara mengajar informatif laboratorium, studi lapangan dan sumber informasi kegiatan akademik maupun umum; organisator, guru sebagai organisator, pengelola kegiatan akademik, silabus, dan lain-lain. Komponen-komponen yang berkaitan dengan kegiatan belajar-mengajar, semua diorganisasikan dengan sedemikian rupa, sehingga dapat mencapai efektivitas dan efisiensi dalam belajar pada diri sendiri; motivator, peranan guru sebagai motivator ini penting artinya dalam rangka meningkatkan kegairahan dan pengembangan kegiatan belajar siswa. Guru harus dapat merangsang dan memberikan dorongan serta *reinforcement* untuk mendinamisasikan potensi siswa, menumbuhkan swadaya (aktivitas) dan daya cipta (kreativitas), sehingga terjadi dinamika di dalam proses belajar mengajar; inisiator, guru dalam hal ini sebagai



pencetus ide-ide dalam proses belajar. Sudah barang tentu ide-ide merupakan kreatif yang dapat dicontoh oleh siswa; transmitter, dalam kegiatan belajar guru juga akan bertindak selaku penyebar kebijaksanaan pendidikan dan pengetahuan; fasilitator, berperan sebagai fasilitator, guru dalam hal ini akan memberikan fasilitas atau kemudahan dalam proses belajar-mengajar, misalnya saja dengan menciptakan suasana kegiatan belajar mengajar yang sedemikian rupa, sesuai dengan perkembangan siswa, sehingga interaksi belajar mengajar akan berlangsung secara efektif; mediator, guru sebagai dapat diartikan sebagai penengah dalam kegiatan belajar siswa. Misalnya menengahi atau memberikan jalan keluar kemacetan dalam kegiatan diskusi siswa. Mediator juga diartikan sebagai penyedia media; evaluator, ada kecenderungan bahwa peran sebagai evaluator, guru mempunyai otoritas untuk menilai. Prestasi siswa dalam bidang akademis maupun tingkah laku sosialnya, sehingga dapat menentukan bagaimana siswa itu berhasil atau tidak.

Guru sebagai pengajar lebih menekankan kepada tugas dalam merencanakan dan melaksanakan pengajaran. Dalam tugas ini guru dituntut memiliki pengetahuan dan keterampilan teknis mengajar, di samping menguasai ilmu atau bahan yang akan diajarkan. Guru sebagai pembimbing memberikan tekanan kepada tugas, memberikan bantuan kepada siswa dalam memecahkan masalah yang dihadapinya. Guru sebagai administrator kelas pada hakikatnya merupakan jalinan antara ketatalaksanaan bidang pengajaran dan keterlaksanaan pada umumnya. Namun demikian, keterlaksanaan bidang pengajaran lebih menonjol dan lebih diutamakan bagi profesi guru.

## **2. Tugas dan Tanggung Jawab Orangtua dalam Aktivitas Belajar**

Anak akan sangat dipengaruhi oleh lingkungan keluarganya, di mana ia pertama kali menerima berbagai aspek pendidikan secara alami dari kedua orangtuanya. Oleh karena itu, bentuk pertama dari pendidikan terdapat dalam kehidupan keluarga. Namun demikian, bukan berarti bahwa pola pendidikan dalam keluarga adalah formal.

Pada umumnya pendidikan dalam rumah tangga bukan berpangkal tolak dari kesadaran dan pengertian yang lahir dari pengetahuan



mendidik, melainkan karena secara kodrati suasana dan strukturnya memberikan kemungkinan alami membangun situasi pendidikan. Orangtua yang terdiri dari ibu dan ayah memegang peranan penting dalam perkembangan anak-anaknya. Anak yang sejak lahir selalu berada di samping ibunya akan mendapatkan kasih sayang dan perhatian ibunya. Sehingga kemudian ia akan meniru atau menuruti segala yang didapatkannya.

Keluarga adalah merupakan lembaga pendidikan yang utama dan pertama dalam masyarakat karena dalam keluargalah manusia dilahirkan, berkembang menjadi dewasa. Bentuk dan isi serta cara-cara pendidikan di dalam keluarga akan selalu memengaruhi tumbuh dan berkembangnya watak budi pekerti dan kepribadian setiap manusia. Pendidikan yang diterima dalam keluarga inilah yang akan digunakan oleh anak sebagai dasar untuk mengikuti pendidikan selanjutnya di sekolah.

Ditinjau dari fungsi dan tugasnya sebagai orangtua dalam aktivitas belajar anak maka peranan ibu dan ayah berbeda, seperti yang dikemukakan oleh Piaget di bawah ini:

- a. Peranan ibu dalam pendidikan anak: sumber dan pemberi rasa kasih sayang; pengasuh dan pemeliharaan; tempat mencurahkan isi hati; pengaruh kehidupan dalam rumah tangga; pembimbing hubungan pribadi; pendidikan dalam segi-segi emosional.
- b. Peranan ayah dalam pendidikan anak: sumber kekuasaan di dalam keluarga; penghubung intern keluarga dengan masyarakat atau dunia lain; pemberi perasaan aman bagi seluruh anggota keluarga; pelindung terhadap ancaman dari luar; pendidikan dari segi-segi rasional.

Ada beberapa tanggung jawab dari kedua orangtua dalam menunjang pendidikan anaknya sebagai berikut:

- a. Memelihara dan membesarkan anak. Ini adalah bentuk yang paling sederhana dari tanggung jawab setiap orangtua dan dorongan alami untuk mempertahankan kelangsungan hidup manusia.
- b. Melindungi dan menjamin keamanan, baik jasmaniah maupun rohaniah dari berbagai gangguan penyakit dan dari penyelewengan kehidupan dari tujuan hidup yang sesuai dengan filsafat hidup dan agama yang di anutnya.



- c. Memberi pengajaran dalam arti yang luas, sehingga anak memperoleh peluang untuk memiliki pengetahuan dan kecakapan seluas dan setinggi mungkin yang dapat dicapainya.
- d. Membahagiakan anak, baik dunia dan akhirat, sesuai dengan pandangan dan tujuan hidup manusia.

Ada beberapa hal atau dasar-dasar yang perlu diperhatikan sebagai tanggung jawab orangtua terhadap anaknya terutama dalam konteks pendidikan adalah sebagai berikut:

- a. Adanya motivasi atau dorongan cinta kasih sayang menjalin hubungan orang dan anak. Kasih sayang orangtua yang ikhlas dan mumi akan mendorong sikap dan tindakan rela menerima tanggung jawab untuk mengorbankan hidupnya dalam memberikan pertolongan kepada anaknya.
- b. Pemberian motivasi kewajiban moral sebagai konsekuensi kedudukan orangtua terhadap keturunannya.
- c. Tanggung jawab sosial adalah bagian dari keluarga yang pada gilirannya akan menjadi tanggung jawab masyarakat, bangsa, dan negara.
- d. Memelihara dan membesarkan anaknya. Tanggung jawab ini merupakan dorongan demi untuk dilaksanakan, karena anak memerlukan makan, minum dan perawatan, agar anak dapat hidup secara berkelanjutan.
- e. Memberikan pendidikan dengan berbagai ilmu penerahuan dan keterampilan yang berguna bagi kehidupan anak kelak, sehingga bila anak telah dewasa dan mampu mandiri.

### **3. Hubungan Kerja Sama Antara Guru dan Orangtua dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Murid**

#### **a. Adanya Kunjungan Kerumah Anak Didik**

Pelaksanaan kunjungan ke rumah anak didik berdampak positif di antaranya: kunjungan melahirkan perasaan pada anak didik bahwa sekolahnya selalu memperhatikan dan mengawasinya; kunjungan tersebut memberi kesempatan kepada guru melihat sendiri dan mengobservasi langsung cara anak didik belajar, latar belakang hidupnya, dan tentang masalah-masalah yang dihadapinya dalam keluarga; guru berkesempatan untuk memberikan penerangan ke-



pada orangtua anak didik tentang pendidikan yang baik, cara-cara menghadapi masalah yang sedang dialami anaknya; hubungan antara orangtua dengan guru akan bertambah erat; kunjungan dapat memberikan motivasi kepada orangtua anak didik untuk lebih terbuka dan dapat bekerja sama dalam upaya memajukan pendidikan anaknya; guru mempunyai kesempatan untuk mengadakan interview mengenai berbagai macam keadaan atau kejadian tentang sesuatu yang ingin ia ketahui; terjadinya komunikasi dan saling memberikan informasi tentang keadaan anak serta saling memberi petunjuk antara guru dan orangtua.

### **b. Diundangnya Orangtua Kesekolah**

Kalau ada berbagai kegiatan yang diselenggarakan oleh sekolah yang memungkinkan untuk dihadiri oleh orangtua, maka akan positif sekali bila orangtua diundang untuk datang ke sekolah.

### **c. Kasus Anak**

Kasus anak merupakan rapat tentang kasus yang terjadi dengan anak, biasanya dipimpin oleh orang yang paling mengetahui persoalan bimbingan konseling khususnya tentang kasus yang dimaksud tujuannya agar mencari jalan yang paling tepat agar masalah anak didik dapat diatasi dengan baik.

### **d. Mengadakan Surat Menyurat Antara Sekolah dan Keluarga**

Surat menyurat diperlukan terutama pada waktu-waktu yang sangat diperlukan pada perbaikan pendidikan anak didik, seperti surat peringatan dari guru kepada orangtua jika anaknya perlu lebih giat, sering membolos, sering berbuat keributan, dan sebagainya.

### **e. Adanya Daftar Nilai atau Rapor**

Raport yang biasanya di berikan setiap catur wulan kepada para murid dapat dipakai sebagai penghubung antara sekolah dan orangtua. Sekolah dapat memberi surat peringatan atau meminta bantuan orangtua bila hasil rapor anaknya kurang baik atau sebaliknya jika anaknya mempunyai keistimewaan dalam suatu mata pelajaran, agar dapat lebih giat mengembangkan bakatnya atau minimal mampu mempertahankan apa yang sudah dapat diraihinya.





# ASESMEN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

## A. PENGERTIAN ASESMEN

Perkembangan anak harus mendapatkan pemantauan dari orang dewasa, khususnya dilakukan oleh seorang guru atau pihak sekolah. Hal itu dilakukan untuk mengetahui tingkat pencapaian perkembangan.

*Assesment is the process of collecting information about children's development, learning, health, behavior, academic progress, need for special services, and attainment in order to make decisions (Morrison, 2007: 55).*

Asesmen adalah proses pengumpulan informasi tentang perkembangan, pembelajaran, kesehatan, perilaku, perkembangan akademik, pelayanan kebutuhan anak, dan pencapaian untuk mengambil keputusan pemberian tindakan. Asesmen dilaksanakan melalui observasi, tes administrasi proses belajar mengajar yang dilakukan guru, dan tes hasil anak. Definisi di atas secara khusus mengases setiap proses dari informasi tentang perkembangan, pembelajaran, kesehatan, perilaku, dan kebutuhan pelayanan anak. Penilaian (*assessment*) adalah penerapan berbagai cara dan penggunaan beragam alat penilaian untuk memperoleh informasi tentang sejauh mana hasil belajar peserta didik atau ketercapaian kompetensi (rangkaiannya) peserta didik.

Asesmen berasal dari istilah bahasa Inggris, yaitu *assesment*, namun istilah *assesment* sudah di serap menjadi istilah dalam bahasa Indonesia, yaitu asesmen. Terdapat kerancuan antara asesmen, evaluasi, pengukuran dan penilaian. Hal itu menjadi wajar, karena



ketiganya terdapat keterkaitan.

Secara harafiah evaluasi berasal dari bahasa Inggris *evaluation* yang berarti penilaian atau penaksiran (John M. Echols dan Hasan Shadily: 1983). Menurut Stufflebeam, dkk. (1971) mendefinisikan evaluasi sebagai "*The process of delineating, obtaining, and providing useful information for judging decision alternatives*". Artinya evaluasi merupakan proses menggambarkan, memperoleh, dan menyajikan informasi yang berguna untuk merumuskan suatu alternatif keputusan.

Evaluasi merupakan penilaian terhadap data yang dikumpulkan melalui kegiatan asesmen. Secara garis besar dapat dikatakan bahwa evaluasi adalah pemberian nilai terhadap kualitas sesuatu. Selain dari itu, evaluasi juga dapat dipandang sebagai proses merencanakan, memperoleh, dan menyediakan informasi yang sangat diperlukan untuk membuat alternatif-alternatif keputusan. Dengan demikian, Evaluasi merupakan suatu proses yang sistematis untuk menentukan atau membuat keputusan sampai sejauhmana tujuan-tujuan pengajaran telah dicapai oleh siswa.

Arikunto (2004) mengungkapkan bahwa evaluasi adalah serangkaian kegiatan yang ditujukan untuk mengukur keberhasilan program pendidikan. Tayibnapi (2000) dalam hal ini lebih meninjau pengertian evaluasi program dalam konteks tujuan yaitu sebagai proses menilai sampai sejauhmana tujuan pendidikan dapat dicapai.

Berdasarkan tujuannya, terdapat pengertian evaluasi sumatif dan evaluasi formatif. Evaluasi formatif dinyatakan sebagai upaya untuk memperoleh *feedback* perbaikan program, sementara itu evaluasi sumatif merupakan upaya menilai manfaat program dan mengambil keputusan (Lehman, 1990).

Penilaian (*assessment*) adalah penerapan berbagai cara dan penggunaan beragam alat penilaian untuk memperoleh informasi tentang sejauhmana hasil belajar peserta didik atau ketercapaian kompetensi (rangkaian kemampuan) peserta didik. Penilaian menjawab pertanyaan tentang sebaik apa hasil atau prestasi belajar seorang peserta didik. Hasil penilaian dapat berupa nilai kualitatif (pernyataan naratif dalam kata-kata) dan nilai kuantitatif (berupa angka). Pengukuran berhubungan dengan proses pencarian atau penentuan nilai kuantitatif tersebut.

Penilaian hasil belajar pada dasarnya adalah mempermasalah-



kan, bagaimana pengajar (guru) dapat mengetahui hasil pembelajaran yang telah dilakukan. Pengajar harus mengetahui sejauhmana pebelajar (*learner*) telah mengerti bahan yang telah diajarkan atau sejauh mana tujuan/kompetensi dari kegiatan pembelajaran yang dikelola dapat dicapai. Tingkat pencapaian kompetensi atau tujuan instruksional dari kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan itu dapat dinyatakan dengan nilai.

Pengukuran adalah penentuan besaran, dimensi, atau kapasitas, biasanya terhadap suatu standar atau satuan pengukuran. Pengukuran tidak hanya terbatas pada kuantitas fisik, tetapi juga dapat diperluas untuk mengukur hampir semua benda yang bisa dibayangkan, seperti tingkat ketidakpastian, atau kepercayaan konsumen.

Pengukuran adalah proses pemberian angka-angka atau label kepada unit analisis untuk merepresentasikan atribut-atribut konsep. Proses ini seharusnya cukup dimengerti orang walau misalnya definisinya tidak dimengerti. Hal ini karena antara lain kita sering kali melakukan pengukuran.

Menurut Cangelosi (1995) yang dimaksud dengan pengukuran (*measurement*) adalah suatu proses pengumpulan data melalui pengamatan empiris untuk mengumpulkan informasi yang relevan dengan tujuan yang telah ditentukan. Dalam hal ini guru menaksir prestasi siswa dengan membaca atau mengamati apa saja yang dilakukan siswa, mengamati kinerja mereka, mendengar apa yang mereka katakan, dan menggunakan indra mereka seperti melihat, mendengar, menyentuh, mencium, dan merasakan. Menurut Zainul dan Nasution (2001) pengukuran memiliki dua karakteristik utama, yaitu: 1) penggunaan angka atau skala tertentu; dan 2) menurut suatu aturan atau formula tertentu.

*Measurement* (pengukuran) merupakan proses yang mendeskripsikan *performance* siswa dengan menggunakan suatu skala kuantitatif (sistem angka) sedemikian rupa, sehingga sifat kualitatif dari *performance* siswa tersebut dinyatakan dengan angka-angka (Alwasilah *et al.*, 1996). Pernyataan tersebut diperkuat dengan pendapat yang menyatakan bahwa pengukuran merupakan pemberian angka terhadap suatu atribut atau karakter tertentu yang dimiliki oleh seseorang, atau suatu objek tertentu yang mengacu pada aturan dan formulasi yang jelas. Aturan atau formulasi tersebut harus



disepakati secara umum oleh para ahli (Zainul & Nasution, 2001). Dengan demikian, pengukuran dalam bidang pendidikan berarti mengukur atribut atau karakteristik peserta didik tertentu. Dalam hal ini yang diukur bukan peserta didik tersebut, akan tetapi karakteristik atau atributnya. Senada dengan pendapat tersebut, Secara lebih ringkas, Arikunto dan Jabar (2004) menyatakan pengertian pengukuran (*measurement*) sebagai kegiatan membandingkan suatu hal dengan satuan ukuran tertentu, sehingga sifatnya menjadi kuantitatif.

Berdasarkan pengertian di atas dapat kita simpulkan bahwa penilaian adalah suatu proses untuk mengambil keputusan dengan menggunakan informasi yang diperoleh melalui pengukuran hasil belajar baik yang menggunakan tes maupun nontes. Pengukuran adalah membandingkan hasil tes dengan standar yang ditetapkan. Pengukuran bersifat kuantitatif. Adapun menilai adalah kegiatan mengukur dan mengadakan estimasi terhadap hasil pengukuran atau membanding-bandingkan dan tidak sampai ke taraf pengambilan keputusan. Penilaian bersifat kualitatif.

Agar lebih jelas perbedaannya, maka perlu dispesifikasi lagi untuk pengertian masing-masing:

1. Evaluasi pembelajaran adalah suatu proses atau kegiatan untuk menentukan nilai, kriteria-*judgment* atau tindakan dalam pembelajaran.
2. Penilaian dalam pembelajaran adalah suatu usaha untuk mendapatkan berbagai informasi secara berkala, berkesinambungan, dan menyeluruh tentang proses dan hasil dari pertumbuhan dan perkembangan yang telah dicapai oleh anak didik melalui program kegiatan belajar.
3. Pengukuran atau *measurement* merupakan suatu proses atau kegiatan untuk menentukan kuantitas sesuatu yang bersifat numerik. Pengukuran lebih bersifat kuantitatif, bahkan merupakan instrumen untuk melakukan penilaian. Dalam dunia pendidikan, yang dimaksud pengukuran adalah proses pengumpulan data melalui pengamatan empiris.

Dalam buku ini akan menggunakan istilah asesmen perkembangan anak usia dini, supaya tidak terjadi kerancuan dalam pemahaman dalam meng asses anak usia dini.



## B. ASESMEN ANAK USIA DINI

### 1. Kriteria Asesmen

Asesmen anak usia dini sangat penting untuk dilaksanakan dalam rangka mengetahui tingkat perkembangan anak. Hal itu dapat menjadi landasan dalam capaian perkembangan anak. asesmen dapat digunakan untuk mengetahui tingkat kesiapan dan kematangan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, melanjutkan pada tahap perkembangan lanjutan dan mengidentifikasi masalah yang mungkin muncul dalam diri anak. Tes terstandar bagi anak usia dini tidak mengukur kemampuan berpikir, kemampuan memecahkan masalah, kreativitas, atau tanggung jawab dalam pembelajaran anak secara langsung. Namun asesmen bagi anak usia dini fokus kepada tes kemampuan, tes perkembangan setiap aspek perkembangannya.

*Authentic assesment* merujuk kepada *performance based assesment*. Asesmen autentik adalah penilaian yang dilakukan terhadap anak melalui kegiatan yang diminta oleh penilai untuk melakukan suatu kegiatan yang mampu mereka lakukan. Fakta-fakta dan informasi yang tidak tampak dianggap tidak autentik. (Morrison, 2007). Kegiatan yang dapat dites dengan penilaian autentik di antaranya:

- a. Menilai anak berdasar pada kegiatan aktual. Contoh penilaian hasil karya anak, penampilan dalam melakukan suatu kegiatan, keterlibatan siswa dalam pekerjaan yang diinstruksikan guru, cara menceritakan kembali sebuah cerita, percobaan yang dilakukan, dan pengamatan guru.
- b. Menilai anak berdasar kegiatan aktual yang sesuai dengan tujuan kurikulum.
- c. Membuat penilaian sebagai bagian dari proses pembelajaran. Mendorong anak untuk menampilkan apa yang mereka ketahui melalui presentasi (menceritakan) dan berpartisipasi.
- d. Mempelajari tentang keseluruhan kemampuan anak. Membuat asesmen proses untuk menilai setiap kemampuan yang kemungkinan memberikan kesempatan kepada anak untuk memperoleh kesempatan pencapaian perkembangan yang lebih tinggi.
- e. Menilai proses pelibatan orangtua dan anak. Menilai anak secara berkelanjutan sepanjang tahun. menilai anak secara berkelan-



jutan sepanjang tahun, tidak hanya akhir semester atau akhir tahun saja.

Saat ini banyak guru yang melakukan penilaian portofolio, yaitu mengumpulkan hasil karya anak, pekerjaan anak, dan guru mengamati secara keseluruhan sepanjang waktu sebagai dasar dari penilaian autentik. Portofolio sebagai cara untuk mengumpulkan setiap karya anak seperti karya tulis, hasil karya melukis menggambar, rekaman diri, hasil karya fotografi atau hasil karya lainnya yang dapat dikumpulkan dalam sebuah bundel (*failing*) sebagai hasil karya anak. beberapa guru meminta kepada anak untuk mengumpulkan semua hasil karyanya di portofolio sendiri, atau memberikan kebebasan kepada anak hasil karya apa yang bagus untuk dimasukkan ke dalam portofolionya sendiri. Portofolio sangat berguna saat adanya konferensi orangtua dan guru, karena guru akan memberikan catatan terhadap hasil capaian pembelajaran anak selama semester atau satu tahun pelajaran.

Saat ini teknologi dan informasi sudah berkembang cukup pesat, guru juga dapat menggunakan media digital sebagai media mengumpulkan hasil karya anak. namun perlu diketahui bahwa portofolio adalah salah satu bagian dari penilaian terhadap anak.

## 2. Assesmen Kesiapan Masuk Sekolah

Pada dasarnya anak tidak dibolehkan diseleksi saat akan masuk sekolah sebagai kriteria bisa diterima atau tidak. Namun kegiatan mengases anak adalah sebagai cara untuk mengetahui tingkat perkembangan anak dan kemampuan yang sudah dimiliki sebagai landasan untuk ditindaklanjuti. Penilaian terhadap anak usia dini hari adil dalam arti tidak subjektif, karena yang dinilai bukanlah hasil kemampuan berpikir, kreativitas anak, tetapi proses untuk mengembangkan kemampuan anak dalam mencapai tahap perkembangan berikutnya.

*Screening measures*, pengukuran *screening* memberikan gambaran tentang jadi diri anak terkait dengan apa yang mereka ketahui (pengetahuan), kemampuan apa yang sudah dimiliki (*skills*), bagaimana pertumbuhan fisik dan kematangan emosinya. Pentingnya pengukuran *screening* tersebut sebagai instrumen dasar untuk menentukan penempatan dan tindakan yang akan diberikan kepa-



da anak setelah mereka memasuki kelas, dan sebagai database bagi pihak sekolah jika sewaktu-waktu diperlukan oleh pihak lain yang membutuhkan data tentang perkembangan, kemampuan, dan permasalahan kesehatan anak.

Data yang diperoleh dari hasil *screening* terhadap anak, diolah oleh tim yang profesional di bidang pendidikan anak usia dini hasilnya direkomendasikan kepada pihak sekolah untuk dijadikan sebagai landasan tindak lanjut terhadap proses kegiatan pembelajaran.

Program *screening* dapat dilakukan pada tahap-tahap berikutnya:

- a. Wawancarai orangtua untuk mengumpulkan data tentang kesehatan, cara belajar, pencapaian pembelajaran, kebiasaan diri, dan masalah khusus.
- b. Melakukan *screening* pelaksanaan kesehatan termasuk latihan fisik, sejarah kesehatan.
- c. Pemeriksaan *screening* penglihatan, pendengaran, dan kemampuan bicara.
- d. Mengumpulkan dan menganalisis data dari lembaga yang pernah menangani anak.
- e. Men-*screening* menggunakan instrumen perkembangan kognitif atau perilaku anak.

### 3. Instrumen *Screening* dan Catatan Pengamatan

Instrumen *screening* memberikan informasi untuk mengelompokkan anak dan membuat perencanaan strategi pembelajaran. Instrumen *screening* ini mudah untuk digunakan oleh setiap guru. Orangtua juga dapat menjadi sukarelawan dalam membantu dalam mengumpulkan data tentang anaknya atau menjadi sukarelawan dalam membantu sekolah atau guru dalam menggunakan instrumen *screening* bagi anak yang lain. Instrumen *screening* dapat dibuat sesuai kebutuhan sekolah yang seperti pengisian formulir pendaftaran namun dilengkapi dengan data-data kesehatan, kemampuan, riwayat kelahiran, perilaku.

Catatan pengamatan dapat dibuat oleh guru sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan oleh sekolah. Pengamatan dibuat untuk melihat perkembangan anak berdasarkan pada data yang dikumpulkan melalui instrumen *screening*. Observasi dilakukan untuk mengembangkan setiap aspek perkembangan yang didasari oleh indi-



kator-indikator yang diambil dari teori atau indikator yang diambil dari kurikulum pendidikan anak usia dini.

#### **4. Portofolio Pembelajaran Anak**

Setiap pembelajaran harus dapat mencapai tujuan yang sudah direncanakan melalui rencana kegiatan. Untuk mengetahui capaian pembelajaran digunakan portofolio. Portofolio berasal dari bahasa Inggris “portfolio” yang artinya dokumen atau surat-surat. Dapat diartikan juga sebagai kumpulan kertas berharga dari suatu pekerjaan tertentu. Pengertian portofolio di sini adalah suatu kumpulan pekerjaan anak dengan maksud tertentu dan terpadu yang diseleksi menurut panduan-panduan yang ditentukan tergantung mata pelajaran dan tujuan penilaian portofolio. Portofolio dalam pendidikan anak usia dini, adalah kumpulan karya-karya anak yang terseleksi dan layak untuk dikumpulkan dan dijadikan sebagai data awal untuk menganalisis perkembangan yang dicapai oleh anak dalam suatu kegiatan pembelajaran.

Portofolio untuk mendokumentasikan pembelajaran dan mengemas hasil karya anak sebagai hasil proses pembelajaran yang sudah dilaksanakan dalam pendidikan anak usia dini. Tujuan dilakukan portofolio adalah untuk mencatat setiap proses pembelajaran anak, sebagai pendukung pembelajaran, mendorong anak untuk menghasilkan karya yang terbaik, panduan pembelajaran. Portofolio harus dapat menggambarkan perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan perkembangan fisik; menyediakan catatan pengamatan setiap proses pembelajaran anak; mendapatkan masukan dari anak, orangtua dan guru. Menyusun portofolio dengan cara menyelesaikan sampel hasil karya anak, melibatkan anak dalam memilih hasil karyanya yang layak untuk diportofoliokan, gunakan catatan dari orangtua dan gunakan lembar *checklist* dari daftar portofolio.

#### **5. Observasi**

Observasi adalah salah satu metode asesmen yang secara luas digunakan dalam pendidikan anak usia dini, dapat digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang data yang dibutuhkan untuk melihat perkembangan anak. Pengertian observasi dapat dirumuskan sebagai berikut: “Observasi ialah metode atau cara-cara yang



menganalisis dan mengadakan pencatatan secara sistematis mengenai tingkah laku dengan melihat atau mengamati individu atau kelompok secara langsung”. Cara atau metode tersebut dapat juga dikatakan dengan menggunakan teknik dan alat-alat khusus seperti blangko-blangko, *checklist*, atau daftar isian yang telah dipersiapkan sebelumnya. Dengan demikian, secara garis besar teknik observasi dapat dibagi menjadi dua, yaitu: 1) *structured or controlled observation* (observasi yang direncanakan, terkontrol); dan 2) *unstructure or informal observation* (observasi informasi atau tidak terencanakan lebih dahulu).

Pada *structured observation*, biasanya pengamat menggunakan blangko-blangko daftar isian yang tersusun, dan di dalamnya telah tercantum aspek-aspek ataupun gejala-gejala apa saja yang perlu diperhatikan pada waktu pengamatan itu dilakukan. Adapun pada *unstructured observation*, pada umumnya pengamat belum atau tidak mengetahui sebelumnya apa yang sebenarnya harus dicatat dalam pengamatan itu. Aspek-aspek atau peristiwanya tidak terduga sebelumnya.

#### a. Kedudukan Observasi di dalam Evaluasi

Observasi merupakan metode langsung terhadap tingkah laku sampling di dalam situasi sosial, dengan demikian merupakan bantuan yang vital sebagai suatu alat evaluasi. Melalui observasi, deskripsi objektif dari individu-individu dalam hubungannya yang aktual satu sama lain dan hubungan mereka dengan lingkungannya dapat diperoleh. Dengan mencatat tingkah laku ekspresi mereka yang timbul secara wajar, tanpa dibuat-buat, teknik observasi menjadi proses pengukuran (evaluasi) itu tanpa merusak atau mengganggu kegiatan-kegiatan normal dari kelompok atau individu yang diamati. Data yang dikumpulkan melalui observasi mudah dan dapat diolah dengan teknik statistik konvensional.

Jenis-jenis situasi sosial yang dapat diselidiki dengan observasi sangat luas, mencakup bermacam penelitian mengenai tingkah laku fisik, sosial dan emosional, dari mulai pendidikan anak usia dini sampai tingkat sekolah menengah pertama bahkan pengamatan terhadap tingkah laku orang dewasa, di pabrik-pabrik, di kantor-kantor, di rumah, dalam kelompok diskusi, dan dalam situasi-situasi lain di masyarakat.





Dalam rangka evaluasi hasil belajar, observasi digunakan sebagai teknik evaluasi untuk menilai kegiatan-kegiatan belajar yang bersifat keterampilan atau *skill*. Misalnya untuk mengadakan penilaian terhadap murid-murid: bagaimana cara mengelas, membubut, menjahit pakaian, mengetik, membuat sambungan kusen pintu, dan menyambung kabel dan memasang alat-alat listrik. Dalam observasi ini guru menggunakan blangko daftar isian yang di dalamnya telah tercantum aspek-aspek kegiatan dari keterampilan itu yang harus dinilai, dan kolom-kolom tempat membutuhkan *check* atau skor menurut standar yang telah ditentukan.

### **b. Situasi di dalam Observasi**

Situasi-situasi yang dapat diselidiki melalui observasi langsung itu menjadi tiga macam, yaitu: Situasi bebas (*free situation*); Situasi yang dibuat (*manipulated situation*); situasi campuran (*partially controlled*) gabungan dari kedua situasi tersebut.

Pada situasi bebas, anak yang diamati dalam keadaan bebas, tidak terganggu, dan tidak mengetahui bahwa ia atau mereka sedang diamati. Dengan observasi terhadap situasi bebas, pengamat dapat memperoleh data yang wajar-wajarnya (apa adanya) tentang peristiwa atau tingkah laku seseorang atau kelompok yang tidak dibuat-buat. Pada situasi yang dibuat, pengamat telah sengaja membuat atau menambahkan kondisi-kondisi atau situasi-situasi tertentu, kemudian mengamati bagaimana reaksi-reaksi yang timbul dengan adanya kondisi atau situasi yang sengaja di buat itu. Misalnya dengan memberikan sesuatu yang dapat menimbulkan frustrasi. Observasi yang dilakukan terhadap kegiatan-kegiatan belajar yang bersifat keterampilan termasuk ke dalam jenis situasi (situasi yang dibuat).

Situasi campuran (*partially controlled*) adalah situasi dalam observasi yang merupakan gabungan dari kedua macam situasi tersebut di atas. Tujuan-tujuan observasi dalam rangka evaluasi pendidikan pada umumnya untuk menilai pertumbuhan dan kemajuan murid dalam belajar, bagaimana perkembangan tingkah laku penyesuaian sosialnya, minat dan bakatnya, dan seterusnya.

### **c. Cara-cara Mencatatkan Observasi**

Ada dua cara pokok tentang mencatatkan observasi yaitu: 1) unit-unit tingkah laku yang akan diamati dirumuskan atau ditentu-



kan lebih dulu, dan catatan-catatan yang dibuat hanyalah mengenai aspek-aspek atau kegiatan yang telah ditentukan; 2) kita mengadakan observasi tanpa menentukan lebih dulu aspek-aspek atau kegiatan-kegiatan tingkah laku yang akan diamati. Dengan demikian, menurut cara yang kedua kita dapat memperoleh data yang luas dan bervariasi (banyak macamnya).

Cara yang pertama biasa dilakukan dalam penyelidikan formal (*formal studies*), sedangkan cara yang kedua baik untuk digunakan bagi situasi-situasi informal. Dalam kegiatan evaluasi proses belajar-mengajar, kedua cara mencatatkan observasi tersebut diatas sering kali diperlukan dan dilakukan oleh guru-guru di sekolah. (Morrison, 2009).





# PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS E-COMIC

## A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah merambah sangat luas sejak abad ke-21. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dapat memengaruhi berbagai bidang kehidupan khususnya pada bidang pendidikan karena pada abad ini teknologi memegang peranan yang terbesar mulai dari pendidikan, ekonomi, sosial budaya, agama, dan lain sebagainya. Khususnya pada bidang pendidikan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sudah diubah kecanggihannya dalam mendapatkan informasi serta menafsirkan informasi.

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam menentukan kualitas sumber daya manusia dan perlu diberikan sejak anak usia dini untuk mengembangkan *hard skill* maupun *soft skill* yang sangat erat kaitannya dengan pembelajaran. Dalam (Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional) menyatakan tujuan pendidikan adalah untuk mengembangkan potensi diri peserta didik yang memiliki kegiatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Dengan adanya tujuan tersebut perlu adanya tindakan untuk mewujudkannya. Di antara tujuan yang akan dilakukan haruslah tepat sasaran agar tujuan yang telah dijabarkan dalam undang-undang tersebut terwujud dengan baik. Maka dari itu perlu dilakukan usaha yang tepat. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah memper-

baiki proses pembelajaran yang dilaksanakan.

Dalam proses pembelajaran dibutuhkan media atau bahan ajar pembelajaran untuk membantu dalam proses belajar mengajar yang digunakan oleh guru. Media pembelajaran yang dimaksud berupa *hard skill* maupun *soft skill* adalah dalam bentuk *hard skill* berupa buku pembelajaran, LKS, modul, dan *handout*. Adapun media dalam bentuk *soft skill* berupa *e-book*, *e-module*, dan *slide*. Penggunaan media pembelajaran dapat guru memahami dan menerapkan materi pembelajaran secara sistematis, efisien, dan tematik.

Modul (*module*) merupakan salah satu bentuk bahan ajar yang dikemas secara utuh dan sistematis, di dalamnya memuat seperangkat pengalaman belajar yang terencana dan didesain untuk membantu peserta didik menguasai tujuannya saat belajar (Daryanto, 2013). Berarti bisa diartikan sebagai suatu cara pengorganisasian materi pelajaran yang memperhatikan fungsi pendidikan. Modul biasanya digunakan sebagai bahan ajar, dengan menggunakan modul pembelajaran diharapkan mampu membawa peserta didik pada kompetensi yang diharapkan. Adapun *e-module* adalah sebuah bentuk penyajian bahan belajar yang disusun secara sistematis ke dalam unit pembelajaran. Yang disajikan dalam format elektronik dihubungkan dengan tautan (*Link*) programnya dilengkapi dengan penyajian video tutorial, animasi dan audio untuk memperkaya pengalaman belajar. Kata dasar *e-module* adalah *e* dan *Module*, (*e*) yang berarti *electronic* yang berkaitan dengan *e-learning*. (Amri, S. 2013) menyatakan bahwa *e-learning* adalah sebagai salah satu alternatif pembelajaran di berbagai lembaga pendidikan dan pelatihan semakin meningkat sejalan dengan perkembangan di bidang teknologi, informasi, dan komunikasi.

Tematik merupakan pembelajaran yang melibatkan anak dalam proses belajar secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga anak memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya (Sofyan, H. 2014). Dalam penelitian (Suryana, 2017) yang berjudul "Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Pendekatan Saintifik di taman Kanak-kanak". Pada penelitian ini bertujuan untuk mencapai kemampuan mengamati, menanyakan, mencoba, menalar dan mengomunikasikan melalui pengembangan tema-tema yang dilaksanakan di TK. Penelitian ini menghasilkan draf tematik terpadu berbasis pende-



katan saintifik untuk Taman Kanak-kanak yang masuk proses penyempurnaan melalui penelitian lanjutan dengan pengembangan tema-tema. Tema yang dikembangkan ini lebih spesifik pada materi yang terkait dengan tema yang dekat dengan anak usia dini.

Menurut (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 137 tentang Standar Kurikulum Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, 2014) Pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rancangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lanjut. Pendidikan anak usia dini diselenggarakan berdasarkan kelompok usia dan jenis layanannya dijelaskan dalam (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 146 tentang Implementasi Kurikulum 2013 PAUD, 2014) yang meliputi (1) layanan PAUD untuk usia sejak lahir sampai 6 (enam) tahun terdiri atas Taman Penitipan Anak (TPA), Satuan PAUD Sejenis (SPS), dan yang sederajat; (2) layanan PAUD untuk usia 2-4 tahun terdiri atas Kelompok Bermain (KB) dan yang sejenisnya; dan (3) PAUD untuk usia 4-6 tahun terdiri atas Taman Kanak-kanak (TK)/Raudhatul Athfal (RA)/Bustanul Athfal (BA) dan yang sederajat. Kebijakan pendidikan anak usia dini di era revolusi 4.0. pada revolusi 4.0 telah mengubah cara belajar seseorang untuk mendapatkan berbagai ilmu. Kecanggihan ini akan memberikan dampak yang signifikan dalam mendidik dan mencerdaskan anak bangsa. Untuk menghadapi tantangan masa depan yang bercirikan globalisasi, iptek, dan arus informasi yang cepat dan layanan, profesionalnya diperlukan pembaruan pendidikan yang dilakukan secara sistemik dan sistematis.

## **B. KONSEP E-MODULE PEMBELAJARAN**

Modul (*module*) pembelajaran adalah suatu unit bahan yang dirancang secara khusus, ataupun program pembelajaran yang utuh, disusun secara sistematis, mengacu pada tujuan pembelajaran yang jelas dan terukur. Memuat tujuan pembelajaran, bahan dan kegiatan untuk mencapai tujuan serta evaluasi terhadap pencapaian tujuan pembelajaran, biasanya digunakan sebagai bahan belajar (Amri, 2013).



Modul (*module*) merupakan suatu cara pengorganisasian materi pelajaran yang memperhatikan fungsi pendidikan (Wayan, 2016). Menurut (Mulyasa, 2008) modul (*module*) merupakan paket belajar mandiri yang meliputi serangkaian pengalaman belajar yang dirancang dan dirancang secara sistematis untuk membantu peserta didik untuk mencapai tujuan belajar. Selain itu, (Depdiknas, 2004) menyatakan bahwa modul (*module*) adalah seperangkat bahan ajar mandiri yang disajikan secara sistematis, sehingga memungkinkan peserta didik belajar sesuai dengan kecepatan belajarnya.

Penggunaan modul suatu pembelajaran diharapkan guru mampu membawa peserta didik pada kompetensi yang diharapkan dan juga sebagai suatu bahan ajar yang disusun secara sistematis dan terarah tergantung pada bimbingan guru. Sebelum adanya *e-module* bahan ajar yang digunakan adalah modul (*module*) cetak, namun keberadaannya kurang kurang menarik khususnya untuk anak usia dini. Modul (*module*) cetak belum mampu menyampaikan pesan-pesan bergambar dan video. Dengan melalui *e-module* proses pembelajaran akan lebih menarik, integratif, mampu menyampaikan pesan-pesan histori melalui gambar dan video, mampu mengembangkan indra pendengaran anak, sehingga materi yang disampaikan lebih menarik dan mudah dimengerti.

*Electronic module (e-module)* dapat diimplementasikan sebagai sumber belajar mandiri yang dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman secara kognitif yang dimilikinya. *E-module* juga dapat digunakan di mana saja, sehingga lebih praktis untuk dibawa, karena *e-module* merupakan penggabungan dari media cetak dan komputer, maka *e-module* dapat menyajikan informasi secara terstruktur dan menarik. Menurut (Sugiyono, Dony, & Dkk, 2013) *e-module* adalah sebuah bentuk penyajian bahan belajar yang disusun secara sistematis ke dalam unit pembelajaran terkecil untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang disajikan ke dalam animasi, audio, navigasi yang membuat pengguna lebih integratif dengan program. Sedang menurut (Hastiningrum, 2014) *e-module* dikembangkan dengan menggunakan *software Kvisoft flipbook Maker Pro*. *Kvisoft flipbook* adalah perangkat lunak yang membuat file PDF menjadi lebih menarik seperti layaknya sebuah buku. Dengan menggunakan perangkat lunak, tampilan media akan lebih variatif, tidak hanya teks, gambar, video dan audio dalam media ini akan le-



bih menarik dalam proses pembelajaran. Dari berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *e-module* adalah bentuk elektronik dari *module* cetak yang berisi materi pembelajaran berupa teks dan gambar secara terstruktur dan menarik. Pada dasarnya *e-module* dibentuk secara struktur penulisannya mengadaptasi format, karakteristik, dan bagian-bagian yang terdapat pada modul (*module*) cetak pada umumnya. Selanjutnya ada beberapa pembahasan tentang *module* di bawah ini adalah sebagai berikut:

#### a. **Komponen *module***

- 1) *Module* untuk siswa, berisi kegiatan belajar yang dilakukan siswa.
- 2) *Module* untuk guru, berisi petunjuk guru, tes akhir *module* dan kunci jawaban tes akhir *module*.

#### b. **Karakteristik *module***

- 1) Dirancang untuk sistem pembelajaran mandiri.
- 2) Program pembelajaran yang utuh dan sistematis.
- 3) Mengandung tujuan, bahan/kegiatan dan evaluasi.
- 4) Disajikan secara komunikatif, dua arah.
- 5) Diupayakan agar dapat mengganti beberapa peran pengajar.
- 6) Cakupan bahasan terfokus dan terukur
- 7) Mementingkan aktivitas belajar pemakai.

*Module* dikatakan layak digunakan jika telah memenuhi kriteria evaluasi *module* dengan mempertimbangkan aspek-aspek tertentu. Terdapat beberapa aspek dalam melakukan evaluasi *module* menurut (Sungkono. 2016) yang melibatkan ahli media dan ahli materi adalah sebagai berikut:

- 1) Ahli materi menelaah terkait dengan aspek pendahuluan, aspek pembelajaran, aspek isi, aspek bahasa, aspek evaluasi, aspek rangkuman.
- 2) Ahli media menelaah terkait aspek tampilan, aspek pendahuluan, aspek kemanfaatan.
- 3) Aspek bahasa menelaah aspek tata bahasa dan pengeditannya.

Selain dari aspek di atas, ada pula aspek-aspek *module* yang digunakan menurut (Sofyan H., 2013) adalah sebagai berikut: Aspek kelayakan isi, di mana harus sesuai dengan dengan kompetensi da-





sar, peserta didik, kebutuhan bahan ajar, kebenaran substansi materi, manfaat penambahan, kesesuaian dengan nilai moral dan sosial. Aspek kelayakan sesuai dengan keterbacaan, kejelasan informasi, kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia yang menyangkut pemanfaatan bahasa secara efisien dan efektif. Aspek penyajian menyangkut kejelasan tujuan, urutan sajian, memberi motivasi, daya tarik, interaksi, dan kelengkapan Informasi. Aspek kegrafikan berhubungan dengan penggunaan huruf (Jenis dan ukuran), tata letak, ilustrasi, gambar, foto, dan desain tampilan. **Struktur module yang terdiri dari** pendahuluan. Pendahuluan setidaknya memuat lima elemen, yaitu: tujuan, pengenalan terhadap topik yang akan dipelajari, informasi tentang pelajaran, hasil belajar, orientasi. Kegiatan belajar mencakup struktur kegiatan belajar meliputi: Kegiatan Belajar 1: Judul yang mencakup tujuan, materi pokok, uraian materi, berisi penjelasan, contoh, ilustrasi, aktivitas, tugas/latihan, rangkuman, tes mandiri 1. Kegiatan Belajar 1: Judul, struktur seperti Kegiatan Belajar 1. Bentuk aktivitas belajar, antara lain: aktivitas mental/pikiran (aktivitas yang bersifat memotivasi untuk berpikir), aktivitas membaca/menulis (aktivitas yang bersifat memotivasi untuk mau membaca dan menjawab pertanyaan secara tertulis), aktivitas melakukan tindakan lain (aktivitas yang bersifat memotivasi untuk melakukan kegiatan, penelitian, praktikum, observasi, demonstrasi, tugas pekerjaan rumah). Penutup, mencakup rangkuman, aplikasi, tindak lanjut, kaitan dengan modul berikutnya, daftar kata penting, daftar pustaka, kunci tes mandiri.

*Module* yang baik ditentukan berdasarkan: kecermatan (*accuracy*), ketepatannya (*matching*), kecukupannya (*sufficiency*), keterbacaannya (*readability*), bahasanya (*fluency*), ilustrasinya (*attractiveness*), perwajahnya (*impression*). **Bahasa dalam module mencakup** bentuk tulisan menggunakan sapaan, gunakan bahasa percakapan, bersahabat dan komunikatif, buat bahasa lisan dalam akrab yang menyentuh secara pribadi (kata ganti), pilih kalimat sederhana, pendek, tidak beranak cucu, hindari istilah yang sangat asing dan terlalu teknis, hindari kalimat pasif dan negatif ganda, gunakan pertanyaan retorik, sesekali bisa digunakan kalimat santai, humor, dan *ngetren*, gunakan bantuan ilustrasi untuk informasi yang abstrak, berikan ungkapan pujian, memotivasi, ciptakan kesan modul sebagai bahan belajar yang hidup.



**Penyajian materi dalam *module***, materi disajikan secara naratif, deskriptif, argumentatif, dan ilustratif. Beberapa kiat lain terkait penyajian materi ini adalah sebagai berikut: gunakan pertanyaan retorika, hindari ancaman, berbicara dengan pembaca, gunakan kata ganti orang, hindari kalimat negatif ganda, kalimat aktif lebih dianjurkan, lihatlah perasaan pembaca.

## **B. KONSEP PEMBELAJARAN TEMATIK**

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu. Istilah pembelajaran tematik sebagai model pembelajaran termasuk dalam salah satu jenis model pembelajaran terpadu. Pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran, sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna pada peserta didik (Prastowo, 2013).

Pembelajaran tematik adalah program pembelajaran yang berangkat dari satu tema/topik tertentu dan kemudian di elaborasi dari berbagai aspek atau tinjauan dari berbagai perspektif mata pelajaran yang biasa diajarkan di sekolah. Pada dasarnya pembelajaran tematik berangkat dari suatu pemikiran filosofis tertentu, seperti filsafat pragmatisme yang melahirkan filsafat pendidikan progresivisme dan konstruktivisme (Kadir, Abd. Asrohah, 2014).

Pembelajaran tematik dimaknai sebagai pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu. Dalam pembahasannya tema itu ditinjau dari beberapa tema di dalam RPPM dan RPPH, seperti tema “binatang” (Trianto, 2009). Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa materi pembelajaran, sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada anak.

### **1. Landasan Pembelajaran Tematik**

Ada 3 (tiga) landasan pembelajaran tematik berdasarkan filosofis aliran filsafat, yaitu: Progresivisme, memandang proses pembelajaran perlu ditekankan pada pembentukan kreativitas, pemberian sejumlah kegiatan, suasana kegiatan yang alamiah (natural) dan memperhatikan pengalaman anak. Konstruktivisme, melihat



pengalaman langsung anak (*direct experiences*) sebagai kunci pembelajaran. Humanisme, melihat anak dari segi keunikan/kekhasan, potensinya dan motivasi yang dimilikinya.

## **2. Karakteristik Pembelajaran Tematik**

Menurut (Sofyan, 2014) karakteristik pembelajaran tematik di taman kanak-kanak menggambarkan bahwa kurikulum haruslah bergabung dengan pengalaman dalam kehidupan nyata. Adapun menurut (Kostelnik, 1991) selain dengan harus menghubungkan dengan kehidupan nyata, dalam mengembangkan tema pun guru harus diseleksi topik yang relevan dan juga harus menarik bagi anak-anak dan selanjutnya harus dapat mengembangkan ide-ide sentral.

Karakteristik pembelajaran tematik adalah berpusat pada anak, memberikan pengalaman langsung, pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, bersifat fleksibel, hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan anak, menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

## **3. Langkah Pengembangan dan Pemilihan Tema**

Pengembangan dan pemilihan tema dimulai dari guru. Guru mengembangkan tema seperti, mengidentifikasi tema yang sesuai dengan hasil belajar dan indikator dalam kurikulum, menata dan mengurutkan tema berdasarkan prinsip-prinsip pemilihan tema dan menjabarkan tema ke dalam sub-sub tema agar cakupan tema tidak terlalu luas serta memilih subtema yang sesuai (Sofyan, 2014).

Langkah-langkah pengembangan tema adalah menentukan tema besar yang akan menjadi fokus utama untuk satu tahun, misalkan tema besar “Aku”, membuat model keterpaduan tema satu tahun, dengan menggunakan prinsip dari tema yang terdekat dengan anak, konkret dan sederhana. Misalnya tema “Aku” dan “Identitas-ku”, menuangkan tema dan subtema yang mungkin untuk menghubungkan dengan tema Aku tersebut.

Jumlah subtema yang dihubungkan tergantung kebutuhan, keluasan cakrawala pengetahuan yang dimiliki guru. Misalnya dalam satu tahun dapat dikembangkan 5-10 tema ataupun lebih. Urutkan sub-sub tema pada poin 3 tersebut dari yang terdekat, kemudian



masing-masing subtema dijabarkan lagi sehingga setiap subtema memiliki cabang pengetahuan yang mengembangkannya, Kembangkan semua subtema yang telah ditentukan dan sangat dianjurkan saat mengembangkan tema dilakukan pemeriksaan dari pakar atau ahli materi, Setelah subtema dikembangkan, kemudian adakan pembagian dalam satu tahun, satu semester, satu minggu dan satu hari, pembagian tema dan jumlah minggu yang digunakan sangat tergantung pada keluasan tema.

### C. METODE PENGEMBANGAN

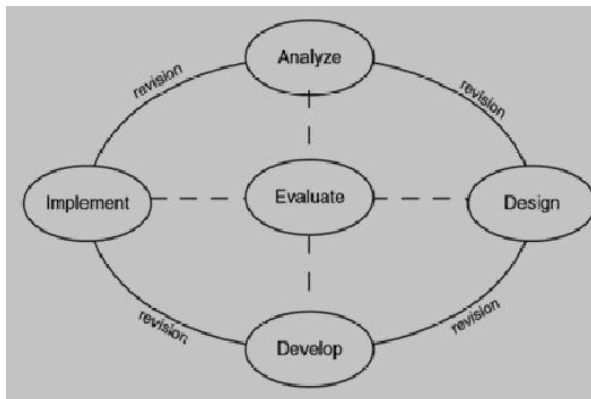
Pengembangan model *e-comic* ini menggunakan (*research & development*). Pengembangan atau *research and development* (R&D) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau penyempurnaan produk yang sudah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, *module*, alat bantu pembelajaran atau di laboratorium, tetapi bisa juga perangkat lunak (*software*), seperti program komputer untuk pengelolaan data, pembelajaran di kelas, laboratorium atau perpustakaan, ataupun model- model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen, dan lain-lain. Pengembangan model akan dibuat dalam bentuk *electronic* atau *module* berbasis komputer yang disebut dengan *e-module*.

Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Model ADDIE ini dipilih dengan alasan berikut ini:

1. Model ini sangat sederhana jika dibandingkan dengan model lain.
2. Model ini mudah dipelajari.
3. Strukturnya yang sistematis dari tahap pertama sampai tahapan kelima.
4. Tidak bisa diurutkan secara acak karena memiliki karakteristik model prosedural.

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini mengikuti urutan kegiatan pada model *Analisis, Desain, Development, Implementation, dan Evaluation* (ADDIE) yang dikemukakan oleh (Branch, 2009).





**Bagan 2. Tahap Pengembangan Model ADDIE**

(Sumber: Branch, 2009).

Penjelasan lebih perinci mengenai prosedur pengembangan diuraikan sebagai berikut:

**a. Analysis (Analisis)**

Kegiatan utama pada tahap ini adalah menganalisis perlunya pengembangan produk. Pengembangan produk diawali dengan adanya masalah dalam model/metode pembelajaran yang sudah diterapkan. Masalah dapat terjadi karena model/metode pembelajaran yang ada sekarang sudah tidak relevan dengan kebutuhan sasaran, lingkungan belajar, teknologi, karakteristik peserta didik dan pembelajaran yang monoton.

Analisis ini dilakukan dengan pengumpulan informasi dan identifikasi untuk membuat produk yang akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan ditinjau dari hasil observasi dan wawancara yang meliputi analisis kurikulum yang digunakan, kondisi kegiatan pembelajaran, dan penggunaan bahan ajar, sehingga memperoleh gambaran pengembangan produk yang disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan.

Alat pengukuran kelayakan produk yang akan dikembangkan berupa instrumen penilaian. Instrumen penelitian diadaptasi dari teori Depdiknas dan mengacu pada Kurikulum 2013.

**b. Design (Desain)**

Kegiatan ini merupakan proses sistematis yang dimulai dari



menetapkan tujuan pembelajaran, merancang perangkat pembelajaran, merancang kegiatan pembelajaran dan merancang alat evaluasi hasil belajar. Tahap ini merupakan rancangan bersifat konseptual yang mendasari proses pengembangan selanjutnya.

Desain produk dilakukan sesuai dengan konsep dan tujuan pengembangan *e-module* pembelajaran tematik di TK. Selain itu, perancangan instrumen juga dilakukan pada tahap ini. Perancangan instrumen penelitian dimulai dengan berdasarkan subjek validasi dan subjek uji coba.

### **c. Development (Pengembangan)**

Pada tahap ini mulai merealisasikan rancangan menjadi produk yang siap diimplementasikan dan membuat instrumen untuk mengukur kinerja produk tersebut. Produk yang ingin dikembangkan di cek oleh pengembang untuk mengetahui apakah produk dapat digunakan dengan baik dan seluruh komponen dapat berjalan dengan tepat sesuai yang diharapkan.

Kemudian produk dikonsultasikan kepada dosen ahli dan guru sebelum diuji cobakan. Saran dan masukan yang diperoleh direvisi atau diperbaiki produk yang dikembangkan. Produk yang sudah direvisi sesuai sasaran dan masukan, dinilai kelayakannya oleh ahli menggunakan instrumen penilaian. Instrumen penilaian terlebih dahulu divalidasi oleh dosen agar instrumen yang dihasilkan valid untuk digunakan dalam penilaian kelayakan produk.

### **d. Implementation (Implementasi)**

Tahap implementasi dilakukan dengan mempersiapkan produk *e-module* yang sudah dinyatakan layak oleh ahli dan diuji coba kepada guru dalam kegiatan pembelajaran sentra, selanjutnya guru menilai *e-module* untuk mengetahui kelayakan *e-module* ketika digunakan oleh pengguna dan respons pengguna setelah menggunakan *e-module* pembelajaran tersebut. Hasil penilaian dan respons guru di tindak lanjuti pada tahap evaluasi.

### **e. Evaluation (Evaluasi)**

Tahap ini melakukan kegiatan evaluasi untuk mengukur ketercapaian tujuan pengembangan. Hasil evaluasi digunakan untuk memberi umpan balik kepada pihak pengguna. Revisi dibuat sesuai



dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi. Hasil evaluasi diperoleh berdasarkan lembar penilaian dari dosen ahli dan angket respons guru kelas terhadap *e-module*.

#### **D. PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU BERBASIS E-MODULE**

Prosedur pengembangan *e-module* berbasis model pembelajaran tematik anak usia dini di Taman Kanak-kanak dilakukan dalam lima tahap yang disebut dengan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) yang dikemukakan oleh Branch (2009). Pengembangan *e-module* dilakukan di kelas B1 TK Sabbihisma 7 Padang. Langkah pertama pembuatan *e-module* adalah menyusun garis besar *e-module* dan menyusun kerangka *e-modul* yang mengacu pada kurikulum 2013. Selanjutnya menyusun isi pembelajaran *e-module* berbasis model pembelajaran tematik anak usia dini di Taman Kanak-kanak. Masing-masing materi tentang tema pekerjaan dan 3 subtema yaitu pekerjaan guru, pekerjaan dokter dan pekerjaan nelayan. Materi *e-module* berbentuk word dipindahkan dalam bentuk PDF. *E-module* dikembangkan menggunakan aplikasi *Kvisolf Flip Maker Pro* untuk memasukkan materi dan video yang sudah disiapkan. Tahap selanjutnya yaitu mendesain dan merancang buku panduan *e-module* berbasis model pembelajaran tematik anak usia dini di Taman Kanak. Untuk menghasilkan *e-module* yang layak maka dilakukan serangkaian validasi ahli materi, validasi ahli media, uji praktikalitas, dan uji efektivitas. Rangkaian tersebut dilakukan untuk mendapatkan *e-module* pembelajaran yang layak dan bermanfaat bagi pengguna. Berikut hasil validasi, praktikalitas, dan efektivitas *e-module* berbasis model pembelajaran tematik anak usia dini di Taman Kanak-kanak.

##### **1. Validitas *E-Module* Berbasis Model Pembelajaran Tematik Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak**

Validitas *e-module* berbasis model pembelajaran tematik anak usia dini di Taman Kanak-kanak adalah sebagai berikut:

###### **a. Validasi Materi**

Hasil validitas materi menunjukkan bahwa *e-module* berbasis



model pembelajaran tematik anak usia dini di taman kanak-kanak dari variabel kelayakan isi, kebahasaan dan sajian memiliki validitas item yang memadai dan valid. Pada aspek kelayakan isi terdapat materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar yang, materi disajikan sesuai dengan kurikulum 2013 pendidikan anak usia dini di Taman Kanak-kanak, materi yang disajikan sesuai dengan kebutuhan anak, materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran,. Keseluruhan aspek tersebut dinyatakan memiliki validitas item valid oleh ahli materi dan kelayakan media sangat layak digunakan. *e-module* berbasis model pembelajaran tematik anak usia dini di Taman Kanak-kanak ini dapat dijadikan sebagai *e-module* pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif. Sesuai dengan materi *e-module* berbasis Model Pembelajaran Tematik anak usia dini di Taman Kanak-kanak pada sentra persiapan tema Pekerjaan dan subtema Guru, Dokter dan Nelayan. Menurut ( Sujiono, Yuliani Nurani & Sujiono, B., 2010) Sentra persiapan adalah pusat kegiatan bermain dalam persiapan membaca, menulis dan berhitung, kegiatan khusus lainnya yang menunjang persiapan anak untuk masuk ke sekolah dasar. disentra ini difasilitasi dengan permainan yang mendukung pengalaman baca, tulis, hitung dengan cara menyenangkan, efek yang diharapkan anak dapat berpikir teratur, senang membaca, menulis, dan menghitung. Tabrani (2011) menyatakan bahwa dalam pembelajaran, tema diberikan dengan maksud menyatukan isi kurikulum dalam satu kesatuan yang utuh, memperkaya kan perbendaharaan bahasa anak didik dan membuat pembelajaran lebih bermakna. Materi dalam pembelajaran tersebut sesuai dengan model pembelajaran tematik. Materi dengan tema Pekerjaan dan Subtema Pekerjaan Guru, Pekerjaan Dokter dan Pekerjaan Nelayan.

## **b. Validasi Media**

Hasil validitas media menunjukkan bahwa *e-module* sentra berbasis model pembelajaran tematik anak usia dini di Taman Kanak-kanak dari variabel tampilan dan pengoperasian program memiliki validitas item yang memadai dan valid oleh ahli media. Pada aspek tampilan yaitu kemenarikan media, kesesuaian pemilihan warna *background* dan teks, kesesuaian pengelompokkan gambar dengan tema pembelajaran, teks dapat dibaca dengan jelas, kesesuaian tata letak gambar, dan kesesuaian pemilihan jenis dan ukuran gambar





yang ditampilkan. Keseluruhan aspek tersebut dinyatakan memiliki validitas item yang valid oleh ahli materi dan kelayakan media sangat layak digunakan. Gunadharna (2011) *electronic module (e-module)* dapat diimplementasikan sebagai sumber belajar mandiri yang dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman secara kognitif yang dimilikinya. *E-module* juga dapat digunakan di mana saja, sehingga lebih praktis untuk dibawa, karena *e-module* merupakan penggabungan dari media cetak dan komputer, maka *e-module* dapat menyajikan informasi secara terstruktur dan menarik. Hasil yang diperoleh memenuhi pernyataan yang dinyatakan oleh ahli bahwa pengembangan media harus memperhatikan tampilan media yang menarik. Aspek tampilan memiliki validasi yang memadai dan valid oleh ahli media. Hal ini berarti bahwa tampilan media yang dikembangkan sangat baik dan dapat menarik minat dan gairah belajar anak. Pada aspek penyajian terdapat indikator yang terkait dengan isi materi yang disajikan jelas, urutan materi pembelajaran sistematis, gambar dan ilustrasi yang disajikan sesuai dengan materi pembelajaran, audio (musik dan suara) yang disajikan jelas, dan audio (musik dan suara) yang disajikan sesuai dengan pembelajaran. Dan pengoperasian program juga mudah digunakan dan tersistematis. Keseluruhan indikator tersebut memiliki nilai validitas item yang memadai dan valid oleh ahli media.

## **2. Praktikalitas *e-Module* Berbasis Model Pembelajaran Tematik Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak**

Setelah dilakukan validasi, selanjutnya dilakukan uji praktikalitas media oleh guru. Praktikalitas media berkaitan dengan kepraktisan penggunaan media yang dikembangkan. Aspek yang terkait dengan praktikalitas memiliki 13 indikator penilaian. Uji Praktikalitas adalah tingkat kepraktisan *e-module* yang digunakan guru. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui sejauhmana manfaat, kemudahan penggunaan oleh guru. Uji praktikalitas ini dilakukan di Taman Kanak-kanak Sabbihisma 7 Padang. Instrumen ini diisi oleh guru setelah menggunakan *e-module* yang dibuat. Kemudian penilaian *e-module* juga dinilai oleh Guru-guru Taman Kanak-kanak Sabbihisma dengan kegiatan FGD (*Focus Group Discussion*) yang dilaksanakan di Taman Kanak-kanak Sabbihisma 7 Padang. Hasil yang



diperoleh yaitu tingkat kepraktisan *e-module* adalah sangat praktis. Ini berarti bahwa *e-module* yang dikembangkan sangat baik, mudah digunakan, menarik serta memberikan manfaat kepada anak. Menurut Sugiyono, Dony, dkk., (2015) *e-module* adalah sebuah bentuk penyajian bahan belajar yang disusun secara sistematis ke dalam unit pembelajaran terkecil untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang disajikan ke dalam animasi, audio, navigasi yang membuat pengguna lebih integratif dengan program. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa produk *e-module* sentra berbasis model pembelajaran tematik anak usia dini mendapat respons positif bagi anak dan guru karena *e-module* dapat menimbulkan motivasi belajar. Selain itu *e-module* dinyatakan praktis sebagai bahan ajar serta dapat digunakan secara berulang-ulang bila diperlukan.

### **3. Efektivitas *e-Module* Berbasis Model Pembelajaran Tematik Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak**

Keefektifan *e-module* yang dikembangkan dapat dilihat dari persentase LKPD anak. Menurut Sani (2019) menyatakan pembelajaran yang efektif tidak terlepas dari kondisi pembelajaran yang efektif, keterlibatan peserta didik, sumber belajar yang mendukung sarana dan prasarana yang memadai. Kondisi pembelajaran yang efektif mencakup tiga faktor penting yaitu motivasi belajar, tujuan belajar dan kesesuaian pembelajaran. Sehingga dari hasil efektivitas *e-module* yang efektif dapat meningkat motivasi belajar, dan tujuan pembelajaran tercapai. Berdasarkan hasil analisis validitas, praktikalitas, dan efektivitas, dapat disimpulkan bahwa *e-module* berbasis model pembelajaran tematik anak usia dini sudah layak digunakan sebagai bahan ajar yang memiliki kualitas valid, praktis, dan efektif.





# DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tabani, T. I. B. (2011). *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik* (J. Alfin, Ed.). Jakarta.
- Alwasilah, et al. (1996). *Glossary of educational Assessment Term*. Jakarta: Ministry of Education and Culture.
- Amri, S. (2013). *Pengembangan & Model Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013*. (M. Jauhar, Ed.). Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya.
- Arikunto, S. & Jabar. 2004. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Armstrong, Thomas. (2000). *Sekolah Para Juara*. Diterjemahkan dari *Multiple Intelligence in The Class Room*. Jakarta: Gramedia.
- \_\_\_\_\_. (1995). *Multiple Intelligences*, California: Association for Supervision and curriculum Development, 1995.
- Azwar, S. (2013). *Penyusun Skala Psikologi (Edisi 2)*. Yogyakarta: Pustaka Balajar.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Department of Educational Psychology and Instructional Technology University Of Georgia.
- Berk L.E & R.A Garvin. (1984). *Development of Private Speech among Low Income Appalachian Children*, *Developmental Psychology*, NY Pearson.
- Bloom, Benyamin S. (1985) *Taxonomy Of Educational Objectives*, Hand Book I Cognitive Domain David Mc.Kay Company. Inc.
- Bredenkamp, S., & Copple, C. (Eds.). (1997). *Developmentally appropriate practice in early childhood programs* (Rev.ed). Wahsington, DC: NAEYC.

- \_\_\_\_\_. (1987). *Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs Serving Children, From Birth Through Age 8*. USA: NAEYC.
- Bronowski, J. (1973). *The Ascent of Man*. Boston, Little, Brown and Company.
- Copple, C., & Bredekamp, S. (2006). *Basics of Developmentally appropriate practice*. Washington, DC: NAEYC.
- Creswell, J. (2010). *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Daryanto. (2013). *Menyusun Modul Bahan Ajar untuk Persiapan Guru Dalam Mengajar*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. (2004). *Pedoman Khusus Penyusunan Modul Sekolah Menengah Atas*. Direktorat Pendidikan Menengah Umum, Depdiknas.
- Depdiknas. (2008). *Menu Generik*. Direktorat PAUD, Jakarta.
- \_\_\_\_\_. (2003). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional, (2009). No. 58 Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Direktorat PAUD RI, Jakarta.
- Dewantara, Ki Hajar. (1967). *Karya Ki Hajar Dewantara Bagian IIA Kebudayaan*. Yogyakarta: Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa.
- \_\_\_\_\_. (1967). *Karya Ki Hajar Dewantara Bagian IA Pendidikan*. Yogyakarta: Majelis Luhur Taman Siswa.
- \_\_\_\_\_. (1964). *Asas-asas dan Dasar-dasar Taman Siswa*. Yogyakarta, Majelis Luhur Taman Siswa.
- Dimiyati, J. (2018). *Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PrenadaMeda Group.
- Dodge, T.D., Laura J.C. (2002). *The creative curriculum for early childhood*. Washington, DC: Teaching Strategies, Inc.
- Direktorat PAUD. (2002). *Paparan Direktur PAUD tentang Index Pelayanan Anak Usia Dini*. Jakarta.
- Essa, E.L. (2007). *Introduction to early childhood education (4th ed.)*. Clifton Park, NY: Thomson Delmar Learning.
- Gardner, Howard. (1983). *Frame of Mind (the Theory of Multiple Intelligences)* 10th Ed. New York. Howard Gardner Pubslih.
- \_\_\_\_\_. (2008). *Kecerdasan Majemuk (Multiple Intelligences) Teori dalam Praktik (Terj)*, Batam, Interaksara.
- Goleman. Daniel. (1995). *Emotional Intelligence*. Canada, Bantam Book.



- Gunadharna, A. (2011). *Pengembangan Modul Elektronik Sebagai Sumber Belajar Untuk Mata Kuliah Multimedia Design*. Jakarta: Artikel Ilmiah Tugas Akhir. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.
- Hainstock, Elisabeth G. (2002). *Montessori untuk Anak Prasekolah*, Diterjemahkan dari Teaching Montessori In The Home oleh Hermes, Jakarta: Pustaka Delapratasa.
- Hurlock B. Elizabeth. (1978). *Child Development, Sixt Edition* New York, McGraw-Hill.Inc
- Hastiningrum, L. (2014). Pengembangan Modul Matematika SMA dengan Pendekatan PBL (Problem Based Learning) berbantuan Flip Book Maker pada materi Statistika,. *Prosding Mathematics and Science*.
- Husniah, M. (2018). *Pengembangan E-modul Berbasis Model Pembelajaran Problem Based Learning Mata Pelajaran PAI Materi Akhlak Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Turen*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- IJECES, 2(1). Retrieved from <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ijeces>.
- Irwanto. (2006). *Focused Group Discussion*. Jakarta. Yayasan Obor Indonesia.
- Jalal. Fasli. (2005). *Konsep Pendidikan Anak Usia Dini*. Direktorat PLS, Jurnal PADU.
- Jackman. L. Hilda. (2009). *Early Education Curriculum (A Child's Connection to the world)*. NY: Cengage Delmar Learning.
- Jensen, Eric. (2008). *Brain Based Learning (Pembelajaran Berbasis Kemampuan Otak)*. Terj. Pustaka Pelajar, Jakarta.
- Kadir, Abd. Asrohah, H. (2014). *Pembelajaran Tematik*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Konzulin. Alex. (2003). *Vigotsky's Educational Thepry in Cultural Context*. Washington, Cambridge.
- Kornhaber, Arthur. (1987). *Between Parents and Green Parents*, New York: Berkley.
- Kostelnik. (1991). *Teaching Young Using Themes: Age 2 to 6*. New York: Harpes Collin Publishers.
- Kumano, Y. (2001). *Authentic Assessment and Portfolio Assessment- Its Theory and Practice*. Japan: Shizuoka University.



- Latif, M. D. (2014). *Orientasi Pendidikan Anak Usia Dini, Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Kencana.
- Lina, Suryana, D., & Nurhafizah. (2019). Penerapan Model Evaluasi CIPP dalam Mengevaluasi Program Layanan PAUD Holistik Integratif. *Jurnal Obsesi*, 3(2), 346–355. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.200>.
- Lehmann, H. (1990). *The Systems Approach to Education. Special Presentation Conveyed in The International Seminar on Educational Innovation and Technology Manila*. Innotech Publications-Vol 20 No. 05.
- Mahyuddin, N., Rozimela, Y., & Yaswinda. (2018). Model Pembelajaran Berbahasa Santun Melalui Cd Pembelajaran Interaktif Di Taman Kanak- Kanak Aisyiyah Pariaman. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Yaa Bunayya*, 2(2), 49–54.
- Masitoh. (2008). *Strategi Pembelajaran TK*, Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.
- Mayar, F. (2013). *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies*.
- Morrison. George S. (2008). *Fundamentals of Early Childhood Education*, USA: Prentice Hall.
- Mulyasa. (2008). *Kurikulum Berbasis Kompetensi: Konsep, Karakteristik, dan Implementasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Munandar. Utami. (1995). *Dasar-dasar Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta.
- Pasiak. Taufik. (2008). *Unlimited Potency of the Brain (kenali dan Manfaatkan Sepenuhnya Potensi Otak Anda yang tak terbatas)*. Bandung, Mizan.
- Panduan Penulisan Tesis & Disertasi*. (2017). Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Tentang Mekanisme Penjatuhan Hukuman*. (2008). Depdiknas.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 137 tentang Standar Kurikulum Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. (2014). Jakarta.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 146 Tahun 2014 Tentang Implementasi Kurikulum 2013 PAUD*. (2014). Jakarta.
- Prastowo, A. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik* (P. Erine N, Ed.). Jogjakarta: Diva Press.



- Prayitno. (2009). *Dasar Teori dan Praksis Pendidikan*. Jakarta: Gra-sindo.
- Ramadhani, S. (2015). *Pengembangan Modul Berbasis Tematik Terpadu Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII MTsN Balai Selasa*. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Ross. Vasta, Haith, Marshall M., Miller. (1999). Scott A, *Child Psychology (the modern Science)* Third Edition, John Wiley & Sons Inc. New York.
- Sani, R. A. (2019). *Strategi Belajar Mengajar*. Depok: Raja Grafindo Persada.
- Sofyan, H. (2014). *Perkembangan Anak Usia Dini dan Cara Praktis Peningkatannya* (E. Anggereini, Ed.). Jakarta: CV Infomedika.
- Santoso. Soengeng (2000). *Problematika Pendidikan dan Cara Pemecahannya*. Jakarta: Kreasi Pena Gading.
- \_\_\_\_\_. (2002). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Citra Pendidikan.
- Santrock, J.W. & Yussen, S.R (1992). *Child Development*, 5th Ed. Dubuque. IA, Wm, C. Brown.
- Seefeldt, C., & Barbour, N. (1998). *Early childhood education* (4th ed.). Upper Saddle River, NJ: Merrill Prentice Hall.
- Semiawan. Conny. (2007). *Landasan Pembelajaran dalam Perkembangan Manusia*, Pusat Pengembangan Kemampuan Manusia (CHCD), Jakarta.
- Slavin, Robert E. (1994). *Educational Psychology (Theory and Practice)*. Allyn and Baccon. Boston.
- Smith. Davidd. J. (2008). *Inklusi Sekolah Ramah untuk Semua* (Terj), Bandung, Penerbit Nuansa.
- Stiggins, R.J. (1994). *Student-Centered Classroom Assessment*. New York: Macmillan College Publishing Company.
- Sugiono, Dony, & Dkk. (2013). Modul Virtual: Multimedia FlipBook Dasar Teknologi Digital. *Jurnal Invotec*, 9(2), 110–116.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Yuliani Nuraini. (2012). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Sujiono, Yuliani Nuraini, & Sujiono, B. (2010). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamal*. Jakarta: P. Indeks.
- Sukmadinata, P. D. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.





- Sunggono. (n.d.). *Pengembangan Instrumen Evaluasi Media Modul Pembelajaran*. Yogyakarta: Artikel Ilmiah Tugas Akhir. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Suryana, D. (2013). *Pengetahuan Tentang Strategi Pembelajaran, Sikap dan motivasi Guru*. (January 2013). <https://doi.org/10.17977/jip.v19i2.4212>
- Suryana, D. (2014). *Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis Perkembangan Anak*. *Jurnal Pesona: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Humaniora*, 1 No.3(1), 65–72.
- Suryana, D. (2017). *Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Pendekatan Saintifik Di Taman Kanak-kanak*. *JPUD*, 11(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/JPUD.111.05>
- Suryana, D. (2018). *Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak*. Jakarta: PrenadaMedia Group.
- Syafril dan Zen, Zelhendri. (2017). *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Suyanto. Slamet. (2005). *Pembelajaran Untuk Anak TK*, Jakarta: Depdiknas, Dikti.
- Tayibnapis, F.Y. (2000). *Evaluasi Program*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tilaar. H.A.R. (2002). *Perubahan Sosial dan Pendidikan. (Pengantar Pedagogik Transformatif untuk Indonesia)*, Jakarta: Grasindo.
- Tirtaraharja. Umar dan La Sulo. (1994). *Pengantar Pendidikan*, Jakarta: Depdikbud.
- The Creative Center for Childhood Research and Training (CCRT)*. 2005. *Beyond Center and Circle Time*. Florida.
- Trianto. (2009). *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik* (S. Amri, Ed.). Jakarta: PT Prestasi Pustaka.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. (2003). Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional RI.
- Unicef. (2003). *Dunia yang Layak Bagi Anak-anak*.
- Wadsworth. B. (1996). *Piaget's Theory of Cognitive and Affective Development*, 5/e. Pearson Education.
- Wayan. (2016). *Pengembangan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Yenti, G., Mayar, F., & Mahyuddin, N. (2019). *Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Bermain Kertas Krep Di Taman Kanak-Kanak*. *Journal of Family, Adult, and Early Childhood Education*, 1(1). <https://doi.org/10.5281/zenodo.2571417>.



Yusuf. Syamsu. (2002). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, Bandung, Rosdakarya.

Zainul & Nasution. (2001). *Penilaian Hasil belajar*. Jakarta: Dirjen Dikti.

<http://www.unicef.org/specialsession/wffc/>.

<http://www.cccrt.org/Pages/Services-Home.html>.





## TENTANG PENULIS



**Dr. Dadan Suryana, M.Pd.**, lahir di Bandung, Jawa Barat, 3 Mei 1975. Menikah dengan Sri Nuryati, S.Pd. dan sudah dikaruniai 3 Putra-Putri, yaitu: Mufti Ali Ar Rayan, Thariq Muhammad, dan Fahima Rahma. Riwayat pendidikan sejak Sekolah Dasar sampai Sarjana di Bandung. Lulus dari Institut Agama Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung tahun 1997 sebagai Sarjana Agama, mulai meniti karier sebagai guru Sekolah Dasar Salman Al Farisi di Bandung (1997-2001), Kepala Sekolah Sekolah Dasar swasta di Bekasi (2001-2003). Ketertarikan kepada dunia Pendidikan Anak Usia Dini direalisasikan dengan mendirikan Yayasan Imanul Haq yang mengelola pendidikan Taman Kanak-kanak Imanul Haq di Cikarang Kabupaten Bekasi, mengelola kursus komputer untuk anak dan Play Group KidiCom di Bekasi Selatan (2003-2009). Sebagai upaya mengembangkan wawasan dan pengetahuan Pendidikan Anak Usia Dini, tahun 2005 melanjutkan Pendidikan S-2 pada Jurusan PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) di Program Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta (2005-2007) lulus dengan predikat *Cumlaude* langsung mendapatkan kesempatan program transfer ke Program Doktorat (S3) PAUD Universitas Negeri Jakarta dan Alhamdulillah lulus tahun 2009 sekaligus mendapatkan Hibah Penelitian Doktor dari Direktorat Perguruan Tinggi (DIKTI) tahun 2009.

Sejak tahun 2007 mulai meniti karier sebagai dosen luar biasa pada jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PGPAUD)

di Universitas Muhammadiyah Jakarta (UMJ), Universitas Muhammadiyah Purwokerto (UMP), dan Sekolah Tinggi Ilmu Keguruan dan Kependidikan (STKIP) Aisyiyah Pekanbaru Riau. Tahun 2009 bulan Desember diangkat menjadi Dosen Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PGPAUD) Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Menghasil karya ilmiah sudah dimulai sejak tahun 2009, dalam bentuk Buku yaitu menjadi tim penulis buku *Ayo ke Pos PAUD* yang dicetak oleh Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini Kementerian Pendidikan Nasional. Tahun 2009 juga mendapatkan Hibah Penelitian dari Kementerian Riset dan Teknologi dan menghasilkan buku *Pendidikan Siaga Gempa Bumi dan Tsunami untuk Taman Kanak-Kanak (TK)*, buku *Pendidikan Siaga Gempa Bumi dan Tsunami untuk anak SD kelas 1-6*, buku *Panduan Pendidikan Siaga Gempa Bumi dan Tsunami untuk Guru*. Dalam Bentuk Modul Tahun 2010 membuat Modul PPG Universitas Negeri Padang “Metode Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini”. Dalam bentuk Bahan Ajar tahun 2011 membuat Bahan Ajar “Neuroscience dalam Pembelajaran Anak Usia Dini”, tahun 2012 membuat Bahan Ajar “Komunikasi Efektif dalam Pendidikan Anak Usia Dini”, “Studi Sosial Anak Usia Dini”. Dalam Bentuk Makalah sebagai Narasumber dalam Seminar Nasional tahun 2011 di Universitas Negeri Padang dengan Makalah berjudul “Pengembangan Diri Guru PAUD”, Narasumber Seminar Nasional tahun 2012 di Universitas Mataram dengan makalah berjudul “Pendidikan Karakter Berbasis Nilai-nilai Universal Budaya Indonesia”, Narasumber *1st International Conference Early Childhood Education* di Universitas Negeri Padang dengan makalah berjudul “Early Childhood Education Based on Developmental Aspects”. Dalam bentuk Prosiding seminar sebagai pemakalah pendamping, “Konseling Anak Usia Dini Berbasis Keluarga” dimuat Prosiding dalam Seminar Kaunseling Malindo Tahun 2011 Kaunseling Ke Arah Kesejahteraan sejagat Malaysia, “Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis Budaya Minang” dimuat pada *Proceeding International Conference on Governance and Development Joint Conference UNP, Unand, IAIN IB dan DEAKIN University 2010* ISBN 978-602-8819-22-0, “Character Building for Young Children Based on the Values of Cultural Universality of Indonesia” dimuat pada *Proceeding Internastional Seminar Early Childhood Education for a Better Nation Semarang State University 2012* ISBN 978-602-8054-92-8.



Jabatan yang diemban tahun 2012 terpilih menjadi Ketua Laboratorium Pembelajaran PGPAUD FIP UNP, Tahun 2012 diangkat menjadi **Ketua Tim Penilai PAUD se Sumatera Barat** oleh Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Sumatera Barat, dan sekaligus menjadi Narasumber dan Konsultan Orientasi Teknis PAUD untuk Dinas Pendidikan kabupaten/kota yang ada di Sumatera Barat.

Hibah Penelitian dan pengabdian kepada masyarakat tahun 2010 mendapatkan Hibah penelitian APBNP UNP 2010 sebagai ketua berjudul “Efektifitas Outbound dalam Mengembangkan Kepercayaan Diri di TK Pertiwi Limau Manis”, tahun 2010 mendapat Hibah Penelitian APBNP UNP 2010 sebagai Anggota Peneliti berjudul, “Efektifitas Pengembangan Bahasa berbasis IT”, tahun 2011 mendapatkan Hibah APBNP Pengabdian Ipteks kepada Masyarakat “Safety Training Kesiapsiagaan Gempa Bumi dan Tsunami bagi Guru-guru TK di Kota Padang”, tahun 2012 mendapatkan Hibah Penelitian Desentralisasi Dosen Madya sebagai Ketua dengan Penelitian berjudul “Profesionalisme Pendidik dan Penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini di Kota Padang”.

Aktivitas Organisasi dan Kolegial adalah sebagai anggota Asosiasi Dosen PGPAUD se Indonesia. Aktivitas lainnya sebagai narasumber tetap seminar yang dikelola oleh Erlangga.





**PENDIDIKAN  
ANAK  
USIA DINI**



Sanksi Pelanggaran Pasal 113 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, sebagaimana yang telah diatur dan diubah dari Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002, bahwa:

**Kutipan 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 Rp100.000.000,- (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,- (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,- (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 Rp4.000.000.000,- (empat miliar rupiah).

# **PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**

**Dadan Suryana**



**PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**

**Edisi Pertama**

Copyright © 2021

ISBN.....

15 x 23 cm

x, 294 hlm

Cetakan ke-1, September 2021

**Kencana. 2021.1573**

**Penulis**

Dadan Suryana

**Desain Sampul**

Irfan Fahmi

**Penata Letak**

Lintang Novita & Iam Maher

**Penerbit**

KENCANA

Jl. Tandra Raya No. 23 Rawamangun - Jakarta 13220

Telp: (021) 478-64657 Faks: (021) 475-4134

**Divisi dari PRENADAMEDIA GROUP**

e-mail: [pmg@prenadamedia.com](mailto:pmg@prenadamedia.com)

[www.prenadamedia.com](http://www.prenadamedia.com)

INDONESIA

Dilarang memperbanyak, menyebarkan, dan/atau mengutip sebagian atau seluruh isi buku ini dengan cara apa pun, termasuk dengan cara penggunaan mesin fotokopi, tanpa izin tertulis dari penerbit dan penulis.

# **KATA PENGANTAR**

**BELUM ADA!!!**



# DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI</b>	<b>ix</b>
<b>BAB 1 HAKIKAT MANUSIA DAN PENDIDIKAN</b>	<b>1</b>
A. Hakikat Manusia	1
B. Hakikat Pendidikan	10
C. Tujuan Pendidikan	21
<b>BAB 2 HAKIKAT ANAK USIA DINI</b>	<b>25</b>
A. Pengertian Anak Usia Dini	25
B. Rentang Usia Anak Usia Dini	28
C. Karakteristik Anak Usia Dini	31
D. Aspek Perkembangan Anak	33
E. Tahap Perkembangan Anak Usia Dini	38
F. Hakikat Pembelajaran Anak Usia Dini	42
<b>BAB 3 SEJARAH DAN TEORI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI</b>	<b>57</b>
A. Rasionalitas Pentingnya Sejarah Pendidikan Anak Usia Dini	57
B. Sejarah dan Teori Pendidikan Anak Usia Dini	58
C. Sejarah Pendidikan Anak Usia Dini	86
<b>BAB 4 MODEL-MODEL PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI</b>	<b>91</b>
A. Pengertian Belajar	91
B. Teori Belajar	96
C. Pembelajaran Anak Usia Dini	112

**BAB 5 PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN SAMBIL BERMAIN 135**

A. Hakikat Bermain	136
B. Tujuan Bermain	138
C. Karakteristik Permainan	140
D. Pembentukan Kepribadian dan Perilaku Melalui Bermain	143
E. Tahapan dan Perkembangan Bermain	145
F. Konsep Bermain Melalui Permainan Sentra	151

**BAB 6 PEMBELAJARAN BERBASIS *MULTIPLE INTELLIGENCE* 161**

A. Pengertian Kecerdasan Majemuk ( <i>Multiple Intelligences</i> )	162
B. Identifikasi Kecerdasan Majemuk ( <i>Multiple Intelligence</i> )	164
C. Aplikasi Kecerdasan Majemuk ( <i>Multiple Intelligence</i> ) dengan Pengembangan Kecakapan Hidup ( <i>Life Skill</i> )	171

**BAB 7 PERKEMBANGAN NILAI AGAMA DAN MORAL ANAK 177**

A. Pengertian Moral	177
B. Hakikat Pendidikan Moral	178
C. Pentingnya Sosialisasi Nilai-nilai Moral	180
D. Perkembangan Moral Menurut Kohlberg	182
E. Metode Pengembangan Agama dan Moral Anak	186
F. Berbagai Cara Pembinaan Perilaku (Penanaman Nilai-nilai Agama dan Moral)	189
G. Peran Orangtua dalam Menanamkan Pendidikan Agama dan Moral Anak	197
H. Pola Orientasi Moral Anak	202

**BAB 8 PENGEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI 207**

A. Perkembangan Kognitif Piaget	207
B. Pemrosesan Informasi dan Pandangan–pandangan Perkembangan Kognitif Neo–Piagetian	218
C. Teori Perkembangan Kognitif Perspektif Sosiokultural Vygostsky	219
D. <i>The Zone Proximal Development (ZPD)</i>	226
E. Peran Belajar dan Perkembangan	227
F. Neuroscience dalam Pembelajaran Anak Usia Dini	231

**BAB 9 KOMUNIKASI EFEKTIF EDUKATIF GURU DAN ORANGTUA DALAM PENDIDIKAN ANAK USIA DINI 237**

A. Hakikat Komunikasi Efektif	237
-------------------------------	-----



B. Komunikasi Efektif Edukatif Berbasis Teknologi Informasi	242
C. Komunikasi Efektif dalam Pembelajaran	247
D. Komunikasi Guru dan Orangtua dalam Pembelajaran Anak Usia Dini	249
<b>BAB 10 ASESMEN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI</b>	<b>255</b>
A. Pengertian Asesmen	255
B. Asesmen Anak Usia Dini	259
<b>BAB 11 PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS E-COMIC</b>	<b>267</b>
A. Pendahuluan	267
B. Konsep <i>e-Module</i> Pembelajaran	269
B. Konsep Pembelajaran Tematik	273
C. Metode Pengembangan	275
D. Pengembangan Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis <i>e-Module</i>	278
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	<b>283</b>
<b>TENTANG PENULIS</b>	<b>291</b>







# HAKIKAT MANUSIA DAN PENDIDIKAN

Sasaran pendidikan adalah manusia. Pendidikan bermaksud membantu peserta didik untuk menumbuhkembangkan potensi-potensi kemanusiaannya. Potensi kemanusiaan merupakan benih kemungkinan untuk menjadi manusia. Pendidikan seharusnya dapat memanusiaikan manusia. Manusia berbicara tentang manusia. Seorang pendidik harus memahami benar dan tepat tujuan pendidikan, jika pendidikan memiliki gambaran yang jelas tentang siapa manusia itu sebenarnya. Manusia memiliki ciri khas yang secara prinsipiell berbeda dengan hewan. Ciri khas manusia yang membedakannya dari hewan terbentuk dari kumpulan terpadu (*integrated*) dari apa yang disebut sifat hakikat manusia. Disebut hakikat manusia karena secara hakiki sifat tersebut hanya dimiliki oleh manusia dan tidak terdapat pada hewan. Prayitno (2009: 14) menyebutkan manusia memiliki harkat dan mertabat, yaitu bahwa manusia adalah: makhluk yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa; makhluk yang paling indah dan sempurna dalam penciptaan dan pencitraannya; makhluk yang paling tinggi derajatnya; khalifah di muka bumi; pemilik hak-hak asasi manusia.

## A. HAKIKAT MANUSIA

Sifat hakikat manusia diartikan sebagai ciri-ciri karakteristik, yang secara prinsip (jadi bukan hanya gradual) membedakan manusia dari hewan. Meskipun antara manusia dengan hewan banyak

kemiripan terutama jika dilihat dari segi biologisnya. Bentuk orang utan misalnya, bertulang belakang seperti manusia, berjalan tegak dengan menggunakan kedua kakinya, melahirkan dan menyusui anaknya, pemakan segala makanan, dan persamaan metabolisme dengan manusia. Bahkan beberapa filsuf seperti Socrates menamakan manusia itu *Zoon Politicon* (hewan yang bermasyarakat), Max Scheller menggambarkan manusia sebagai *Das Kranke Tier* (hewan yang sakit) (Drijarkara, 1962; Tirtaraharja, 1955; Tirtaraharja, 2005) yang selalu gelisah dan bermasalah.

Kenyataan dan pernyataan tersebut dapat menimbulkan kesan yang keliru, mengira bahwa hewan dan manusia itu hanya berbeda secara gradual, yaitu suatu perbedaan yang dengan melalui rekayasa dapat dibuat menjadi sama keadaannya, misalnya air karena perubahan temperatur lalu menjadi es batu. Seolah-olah dengan kemahiran rekayasa pendidikan orang utan dapat dijadikan manusia. Upaya manusia untuk mendapatkan keterangan bahwa hewan tidak identik dengan manusia telah ditemukan. Charles Darwin (dengan teori evolusinya) telah berjuang untuk menemukan bahwa manusia berasal dari primata atau kera, tetapi ternyata gagal. Ada misteri yang dianggap menjembatani proses perubahan dari primata ke manusia yang tidak sanggup diungkapkan yang disebut *The Missing Link* yaitu suatu mata rantai yang putus. Ada suatu proses antara yang tak dapat dijelaskan. Jelasnya tidak ditemukan bukti-bukti yang menunjukkan bahwa manusia muncul sebagai bentuk ubah dari primata atau kera melalui proses evolusi yang bersifat gradual.

## 1. Potensi, Keunikan, dan Dinamika Manusia

Manusia memiliki dimensi potensi, keunikan dan dinamika tersendiri sebagai makhluk ciptaan Tuhan. Potensi yang dimiliki manusia sangat menentukan dalam setiap rentang kehidupannya sejak manusia lahir sampai meninggal. Selain itu juga manusia memiliki keunikan dan dinamika tersendiri yang menjadi ciri khas dan tidak dimiliki oleh makhluk lainnya (Bronowski, 1973).

Lysen dalam Tirtaraharja (2005) mengartikan individu sebagai "orang-seorang", sesuatu yang merupakan suatu keutuhan yang tidak dapat dibagi-bagi (*in devide*). Selanjutnya individu diartikan sebagai pribadi. Setiap anak manusia dilahirkan telah dikaruniai po-



tensi untuk berbeda dari yang lain, atau menjadi dirinya sendiri. Tidak ada diri individu yang identik di muka bumi. Demikian menurut Langeveld (Dodge, 2002) mengatakan bahwa setiap orang memiliki individualitas. Bahkan dua anak kembar yang dari satu telur pun, yang lazim dikatakan seperti pinang dibelah dua, serupa dan sulit dibedakan satu dari lain, hanya serupa tetapi tidak sama, apalagi identik. Hal ini berlaku baik pada sifat-sifat fisiknya maupun hidup kejiwaannya (kerohaniannya). Dikatakan bahwa setiap individu bersifat unik. Secara fisik, mungkin bentuk muka sama tetapi terdapat perbedaan mengenai matanya, secara kerohanian mungkin kapasitas inteligensinya sama, tetapi kecenderungan dan perhatiannya terhadap sesuatu berbeda. Karena adanya individualitas itu setiap orang memiliki kehendak, perasaan, cita-cita, kecenderungan, semangat, dan daya tahan berbeda.

Anak usia dini adalah masa manusia memiliki keunikan yang perlu diperhatikan oleh orang dewasa, anak usia dini unik dalam potensi yang dimiliki dan pelayanannya pun perlu sungguh-sungguh agar setiap potensi dapat menjadi landasan dalam menapaki tahap perkembangan berikutnya. Setiap anak sebagai makhluk individual, sehingga berbeda satu anak dengan yang lainnya. Hal itu mendorong kepada orangtua, orang dewasa, dan guru untuk memahami ke individualan anak usia dini.

Langeveld dalam Tirtarahaja (2005) menyatakan bahwa setiap anak memiliki dorongan untuk mandiri yang sangat kuat, meskipun di sisi lain pada anak terdapat rasa tidak berdaya, sehingga memerlukan pihak lain (pendidik) yang dapat dijadikan tempat bergantung untuk memberi perlindungan dan bimbingan. Sifat-sifat sebagaimana digambarkan di atas yang secara potensial telah dimiliki sejak lahir perlu ditumbuhkembangkan melalui pendidikan, benih-benih individualitas yang sangat berharga itu yang memungkinkan terbentuknya suatu kepribadian unik akan tetap tinggal laten. Dengan kata lain, kepribadian seseorang tidak akan terbentuk dengan semestinya sehingga seseorang tidak memiliki warna kepribadian yang khas sebagai memilikinya. Jika terjadi hal yang demikian, seseorang tidak memiliki pendirian yang otonom dan orang seperti ini tidak akan memiliki pendirian serta mudah dibawa oleh arus masa. Padahal fungsi pendidikan adalah membantu peserta didik untuk membentuk kepribadiannya, atau menemukan jati dirinya. Pola



pendidikan yang bersifat demokratis dipandang cocok untuk mendorong tumbuh dan berkembangnya potensi individualitas sebagaimana dimaksud. Pola pendidikan yang menghambat perkembangan individualitas (misalnya yang bersifat otoriter) dalam hubungan ini disebut pendidikan yang patologis. Dalam pengembangan individualitas melalui pendidikan, tidak dibenarkan jika pendidik memaksakan keinginannya kepada subjek didik. Tugas pendidik hanya menunjukkan jalan dan mendorong subjek didik bagaimana cara memperoleh sesuatu dalam mengembangkan diri dengan berpedoman pada prinsip pada *ing ngarso sungtulodo, ing madya mangun karso, tut wuri handayani* (Dewantoro, 1964).

Setiap bayi yang lahir dikaruniai potensi sosialitas. Demikian kata Langeveld (Tirtaraharja, 2005). Pernyataan tersebut diartikan bahwa setiap anak dikaruniai benih kemungkinan untuk bergaul (bersosialisasi). Artinya, setiap orang dapat saling berkomunikasi yang pada hakikatnya di dalamnya terkandung unsur saling memberi dan menerima. Bahkan menurut Langeveld, adanya kesediaan untuk saling memberi dan menerima itu dipandang sebagai kunci sukses pergaulan. Adanya dorongan untuk menerima dan memberi itu sudah dibawa potensinya oleh setiap bayi. Seorang bayi sudah dapat menyambut atau menerima belaian ibunya dengan rasa senang. Kemudian sebagai balasan ia dapat memberikan senyuman kepada lingkungannya, khususnya pada ibunya. Kelak jika sudah tumbuh, maka memberi dan menerima berubah menjadi kesadaran akan hak yang harus diterima dan kewajiban yang harus dilaksanakan untuk kepentingan pihak lain sebagai realisasi dari memberi.

Adanya dimensi kesosialan pada diri manusia tampak lebih jelas pada dorongan untuk bergaul. Dengan adanya dorongan untuk bergaul, setiap orang ingin bertemu dengan sesamanya. Betapa kuatnya dorongan tersebut sehingga bila dipenjarakan merupakan hukuman yang paling berat bagi manusia karena diasingkan di dalam penjara berarti diputuskannya dorongan bergaul tersebut secara mutlak. Semua orang sangat membutuhkan orang lain, hal itu menjadi karakteristik manusia. Immanuel Kant seorang filsuf mengatakan; "Manusia hanya menjadi manusia jika berada di antara manusia. Hal itu menjadi bukti bahwa manusia yang individual dalam mengembangkan keindividualannya dalam pergaulan sosial."

Susila berasal dari kata "su" dan "sila" yang artinya kepantasan



yang lebih tinggi. Akan tetapi, di dalam kehidupan bermasyarakat orang tidak cukup hanya berbuat yang pantas jika di dalam yang pantas atau sopan itu misalnya terkandung kejahatan terselubung. Karena itu, maka pengertian susila berkembang sehingga memiliki perluasan arti menjadi kebaikan yang lebih. Dalam bahasa ilmiah sering digunakan dua macam istilah yang mempunyai konotasi berbeda yaitu etiket (persoalan kepantasan dan kesopanan) dan etika (persoalan kebaikan). Kedua hal tersebut biasanya dikaitkan dengan persoalan hak dan kewajiban. Orang yang berbuat jahat berarti melanggar hak orang lain dan dikatakan tidak beretika atau tidak bermoral. Adapun tidak sopan diartikan sebagai beretiket. Jika etika dilanggar ada orang lain yang merasa dirugikan, sedangkan pelanggaran etiket hanya mengakibatkan ketidaksenangan orang lain.

Sehubungan dengan hal tersebut ada dua pendapat, yaitu:

- a. Golongan yang menganggap bahwa kesusilaan mencakup keduanya. Etiket tidak usah dibedakan dari etika karena sama-sama dibutuhkan dalam kehidupan. Kedua-duanya bertalian erat.
- b. Golongan yang memandang bahwa etiket perlu dibedakan dari etika, karena masing-masing mengandung kondisi yang tidak selamanya selalu sejalan. Orang yang sopan belum tentu baik, dalam arti tidak merugikan orang lain. Sebaliknya orang yang baik belum tentu halus dalam hal kesopanan. Kesopanan menjadi minyak pelicin dalam pergaulan hidup, sedang etika merupakan sisinya. Kesopanan dan kebaikan masing-masing diperlukan demi keberhasilan hidup dalam bermasyarakat.

Di dalam uraian ini, kesusilaan diartikan mencakup etika dan etiket. Persoalan kesusilaan selalu berhubungan erat dengan nilai-nilai. Pada hakikatnya, manusia memiliki kemampuan untuk mengambil keputusan susila, serta melaksanakannya sehingga dikatakan manusia itu adalah makhluk susila. Drijarkara mengartikan manusia susila sebagai manusia yang memiliki nilai-nilai, menghayati, dan melaksanakan nilai-nilai tersebut dalam perbuatan. Di dalam uraian ini kesusilaan diartikan mencakup etika dan etiket. Persoalan kesusilaan selalu berhubungan erat dengan nilai-nilai. Pada hakikatnya, manusia memiliki kemampuan untuk mengambil keputusan susila, serta melaksanakannya sehingga dikatakan manusia itu



adalah makhluk susila. Drijarkara mengartikan manusia susila sebagai manusia yang memiliki nilai-nilai, menghayati, dan melaksanakan nilai-nilai tersebut dalam perbuatan (Tirtaraharja, 2005). Nilai-nilai merupakan sesuatu yang dijunjung tinggi oleh manusia karena mengandung makna kebaikan, keluhuran, kemuliaan, dan sebagainya, sehingga dapat diyakini dan dijadikan pedoman dalam hidup. Dilihat asalanya dari mana nilai-nilai itu diproduksi dibedakan atas tiga macam, yaitu: nilai otonom yang bersifat individual (kebaikan menurut pendapat seseorang), nilai heteronom yang bersifat kolektif (kebaikan menurut kelompok), dan nilai keagamaan yaitu nilai yang berasal dari Tuhan. Meskipun nilai otonom dan heteronom itu diperlukan, karena orang atau masyarakat hidup lekat dengan lingkungan tertentu yang memiliki situasi dan kondisi berbeda, namun keduanya harus bertumpu pada nilai teonom, yang terakhir ini merupakan sumber dari segenap nilai yang lain. Tuhan adalah alpha dan omega (pemula dan tujuan akhir) (Tirtaraharja, 2005).

Pada hakikatnya, manusia adalah makhluk religius. Sejak dahulu kala, sebelum manusia mengenal agama mereka telah percaya bahwa di luar alam yang dapat dijadikan dengan perantara alat indranya, diyakini akan adanya kekuatan supranatural yang menguasai hidup alam semesta ini. Untuk dapat berkomunikasi dan mendekati diri kepada kekuatan tersebut diciptakanlah mitos-mitos. Misalnya untuk meminta sesuatu dari kekuatan-kekuatan tersebut dilakukan bermacam-macam upacara, menyediakan sesajen-sesajen, dan memberikan korban-korban. Sikap dan kebiasaan yang membudaya pada nenek moyang kita seperti itu dipandang sebagai embrio dari kehidupan manusia dalam beragama.

Kemudian setelah ada agama maka manusia mulai menganutnya. Beragama merupakan kebutuhan manusia karena manusia adalah makhluk yang lemah sehingga memerlukan tempat bertopang. Dapat dikatakan bahwa agama menjadi sandaran vertikal manusia. Manusia dapat menghayati agama melalui proses pendidikan agama. Kohnstmm (Suyanto, 2005) berpendapat bahwa pendidikan agama seyogianya menjadi tugas orangtua dalam lingkungan keluarga, karena pendidikan agama adalah persoalan afektif dan kata hati. Pesan-pesan agama harus tersalur dari hati ke hati. Terpancar dari ketulusan serta kesungguhan hati orangtua dan menembus ke anak. Dalam hal ini orangtua lah yang paling cocok sebagai pendi-



dik karena ada hubungan darah dengan anak. Di sini pendidikan agama yang diberikan secara massal kurang sesuai. (Thayeb, 1972; Tirtaraharja, 2005). Pendapat Kohnstamm ini mengandung kebenaran dilihat dari segi kualitas hubungan antara pendidik dengan peserta didik. Di samping itu juga, penanaman sikap dan kebiasaan dalam beragama dimulai sedini mungkin, meskipun masih terbatas pada latihan kebiasaan (*habit formation*). Tetapi untuk pengembangan pengkajian lebih lanjut tentunya tidak dapat diserahkan hanya kepada orangtua. Untuk itu, pengkajian agama secara massal dapat dimanfaatkan misalnya pendidikan agama di sekolah.

## 2. Pengembangan Dimensi Hakikat Manusia

Sasaran pendidikan adalah manusia sehingga sendirinya pengembangan dimensi hakikat manusia tugas pendidikan. Manusia lahir telah dikaruniai dimensi hakikat manusia tetapi masih dalam wujud potensi, belum teraktualisasi menjadi wujud kenyataan atau "aktualisasi". Dari kondisi "potensi" menjadi wujud aktualisasi terdapat rentangan proses yang mengandung pendidikan untuk berperan dalam memberikan jasanya. Seseorang yang dilahirkan dengan bakat seni misalnya memerlukan pendidikan untuk diproses menjadi seniman terkenal. Setiap manusia lahir dikaruniai "naluri" yaitu dorongan-dorongan yang alami (dorongan makan, seks, mempertahankan diri, dan lain-lain). Jika seandainya manusia dapat hidup hanya dengan naluri maka tidak bedanya ia dengan hewan. Hanya melalui pendidikan status hewani itu dapat diubah ke arah status manusiawi. Meskipun pendidikan itu pada dasarnya baik tetapi dalam perlaksanaannya mungkin saja bisa terjadi kesalahan-kesalahan yang lazimnya disebut salah didik. Hal demikian bisa terjadi karena pendidik itu adalah manusia biasa, yang tidak luput dari kelemahan-kelemahan. Sehubungan dengan itu ada dua kemungkinan yang bisa terjadi, yaitu:

### a. Pengembangan yang Utuh

Tingkat keutuhan perkembangan dimensi hakikat manusia ditentukan oleh dua faktor, yaitu kualitas dimensi hakikat manusia itu sendiri secara potensial dan kualitas pendidikan yang disediakan untuk memberikan pelayanan atas perkembangannya. Meskipun





ada tendensi pandangan modern yang lebih cenderung memberikan tekanan lebih pada pengaruh faktor lingkungan. Optimisme ini timbul berkat pengaruh perkembangan iptek yang sangat pesat dan memberikan dampak kepada peningkatan perekrutannya pendidikan melalui teknologi pendidikan. Namun demikian, kualitas dari hasil akhir pendidikan sebenarnya harus dipulangkan kembali kepada peserta didik itu sendiri sebagai subjek sasaran pendidikan. Pendidikan yang berhasil adalah pendidikan yang sanggup menghantar subjek menjadi seperti dirinya sendiri selaku anggota masyarakat.

Selanjutnya pengembangan yang utuh dapat dilihat dari berbagai segi, yaitu: wujud dimensi dan arahnya.

### **1) Wujud Dimensinya**

Keutuhan terjadi antara aspek jasmani dan rohani, antara dimensi keindividualan, kesosialan, dan keberagaman, antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Pengembangan aspek jasmaniah dan rohaniah dikatakan utuh jika keduanya mendapat pelayanan secara seimbang. Meskipun diakui bahwa nilai manusia akhirnya ditentukan oleh kualitas berkembangnya aspek rohaniahnya seperti pandai, berwawasan luas, berpendirian teguh, bertegang rasa, dinamis, kreatif, terlalu memandang, aspek fisik tidak boleh diabaikan. Karena gangguan fisik dapat berdampak pada kesempurnaan perkembangan rohaniah. Pengembangan dimensi keindividualan, kesosialan, kesuisilaan, dan keberagaman dikatakan utuh jika semua dimensi tersebut mendapat layanan dengan baik, tidak terjadi pengabaian terhadap salah satunya. Dalam hal ini pengembangan dimensi keberagaman menjadi tumpuan dari ketiga dimensi yang disebut terdahulu. Pengembangan domain kognitif, afektif, psikomotor dikatakan utuh jika ketiga-tiganya mendapat pelayanan yang berimbang. Pengutamaan domain kognitif dengan mengabaikan pengembangan domain afektif, misalnya seperti yang terjadi pada kebanyakan sistem persekolahan dewasa ini hanya akan menciptakan orang-orang pintar yang tidak berwatak.

### **2) Arah Pengembangan**

Keutuhan pengembangan dimensi hakikat manusia dapat diarahkan kepada pengembangan dimensi keindividualan, kesosialan, kesuisilaan, dan keberagaman secara terpadu. Keempat dimensi



tersebut tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Jika dianalisis satu per satu gambarannya sebagai berikut: Pengembangan yang sehat terhadap dimensi keindividualan memberi peluang pada seseorang untuk mengadakan eksplorasi terhadap potensi-potensi yang ada pada dirinya, baik kelebihanannya maupun kekurangannya. Segi positif yang ada ditingkatkan dan yang negatif dihambat. Pengembangan martabat yang sekaligus juga membuka jalan ke arah berte-munya suatu pribadi dengan pribadi yang lain secara selaras tanpa mengganggu otonomi masing-masing. Pengembangan yang sehat terhadap dimensi kesosialan yang lazim disebut pengembangan horizontal membuka peluang terhadap ditingkatkannya hubungan sosial di antara sesama manusia dan antara manusia dengan lingkungan fisik yang berarti memelihara kelestarian lingkungan di samping mengeksploitasinya. Pengembangan dimensi keindividu-alan serempak dengan kesosialan berarti membangun terwujudnya hakikat manusia sebagai makhluk monodualis. Pengembangan yang sehat dari dimensi kesucilaan akan menopang pengembangan dan pertemuan dimensi keindividualan dan kesosialan. Pengembangan yang sehat terhadap dimensi keberagaman akan memberikan landasan dari arah pengembangan dimensi keindividualan, kesosialan, dan kesucilaan. Pengembangan domain kognitif, afektif, dan psiko-motor di samping keselarasannya (perimbangan antara ketiganya) juga perlu diperhatikan arahnya, yang dimaksud adalah arah pe-ngembangan dari jenjang yang rendah ke jenjang yang lebih tinggi. Pengembangan ini disebut pengembangan vertikal. Sebagai contoh pengembangan domain kognitif dari kemampuan mengetahui, me-mahami, dan seterusnya sampai kepada kemampuan mengevaluasi. Pengembangan yang berarah vertikal ini penting, demi ketinggian martabat manusia sebagai makhluk. Dapat disimpulkan bahwa pe-ngembangan dimensi hakikat manusia yang utuh diartikan sebagai pembinaan terpadu terhadap dimensi hakikat manusia sehingga da-pat tumbuh dan berkembang secara selaras. Perkembangan dimak-sud mencakup yang bersifat horizontal (yang menciptakan keseim-bangan) dan yang bersifat vertikal (yang menciptakan ketinggian martabat manusia). Dengan demikian, secara totalitas membentuk manusia yang utuh.



### **3) Pengembangan yang Tidak Utuh**

Pengembangan yang tidak utuh terhadap dimensi hakikat manusia akan terjadi di dalam proses pengembangan jika ada unsur dimensi hakikat manusia yang terabaikan untuk ditangani, misalnya dimensi kesosialan didominasi oleh pengembangan dimensi keindividualan ataupun domain afektif didominasi oleh pengembangan domain kognitif. Demikian pula secara vertikal ada domain tingkah laku yang terabaikan penanganannya. Pengembangan yang tidak utuh berakibat terbentuknya kepribadian yang pincang dan tidak mantap. Pengembangan semacam ini merupakan pengembangan yang patologis.

## **B. HAKIKAT PENDIDIKAN**

Pendidikan merupakan cara pengembangan potensi yang dimiliki oleh manusia. Pendidikan menjadi media bagi pemuliaan manusia dengan berkembangnya kemampuan yang dimiliki oleh manusia, maka semakin tecerminlah kemuliaan manusia dan hakikat kemanusiaannya. Pendidikan sangat penting dalam proses pengembangan berbagai potensi yang dimiliki oleh manusia.

### **1. Pengertian Pendidikan**

Unit analisis pendidikan adalah manusia, mengandung banyak aspek dan sifatnya sangat kompleks. Karena sifatnya yang kompleks itu, maka tidak ada sebuah batasan pun yang cukup memadai untuk menjelaskan arti pendidikan secara lengkap. Batasan tentang pendidikan yang dibuat para ahli beraneka ragam, dan kandungannya berbeda-beda yang satu dengan lain. Perbedaan tersebut mungkin karena orientasinya, konsep dasar yang digunakan, aspek yang menjadi tekanan, atau karena falsafah yang melandasinya.

Tilaar (2002) mengemukakan batasan-batasan pendidikan yang berbeda berdasarkan fungsinya.

#### **a. Pendidikan sebagai Proses Transformasi Budaya**

Sebagai proses transformasi budaya, pendidikan diartikan sebagai kegiatan pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi yang lain. Seperti bayi lahir sudah berada dalam suatu lingkungan



budaya tertentu. Di dalam lingkungan masyarakat di mana seorang bayi dilahirkan telah terdapat kebiasaan-kebiasaan tertentu, larangan-larangan, anjuran, dan ajakan tertentu seperti yang dikehendaki oleh masyarakat. Hal-hal tersebut mengenai banyak hal seperti bahasa, cara menerima tamu, makanan, istirahat, bekerja, perkawinan, bercocok tanam, dan lain sebagainya. Nilai-nilai kebudayaan tersebut mengalami proses transformasi dari generasi tua ke generasi muda. Ada tiga bentuk transformasi yaitu nilai-nilai yang masih cocok diteruskan misalnya nilai-nilai kejujuran, rasa tanggung jawab dan lain-lain, yang kurang cocok diperbaiki; misalnya, tata cara perkawinan, dan yang tidak cocok diganti; misalnya, pendidikan seks yang daulu ditabukan diganti dengan pendidikan seks melalui pendidikan formal. Di sini tampak bahwa proses pewarisan budaya tidak semata-mata mengekalkan budaya secara estafet. Pendidikan justru mempunyai tugas menyiapkan peserta didik untuk hari esok.

## **b. Pendidikan sebagai Proses Pembentukan Pribadi**

Tirtaraharja (2005: 34) mengemukakan bahwa pendidikan sebagai proses pembentukan pribadi, pendidikan diartikan sebagai suatu kegiatan yang sistematis dan sistemik terarah kepada terbentuknya kepribadian peserta didik. Proses pembentukan pribadi meliputi dua sasaran yaitu pembentukan pribadi bagi mereka yang belum dewasa oleh mereka yang sudah dewasa, dan bagi mereka yang sudah dewasa atas usaha sendiri. Keduanya-duanya bersifat alamiah dan menjadi keharusan. Bayi yang baru lahir kepribadiannya belum terbentuk, belum mempunyai warna dan corak kepribadiannya yang tertentu. Ia baru merupakan individu, belum suatu pribadi. Untuk menjadi suatu pribadi perlu mendapat bimbingan, latihan-latihan, dan pengalaman melalui bergaul dengan lingkungannya, khususnya dengan lingkungan pendidikan. Bagi mereka yang sudah dewasa tetap dituntut adanya pengembangan diri agar kualitas kepribadian meningkat serempak dengan meningkatnya tantangan hidup yang selalu berubah. Dalam hubungan ini dikenal apa yang disebut pendidikan sepanjang hidup. Pembentukan pribadi mencakup pembentukan cipta, rasa, dan karsa (kognitif, afektif, dan psikomotorik) yang sejalan dengan pengembangan fisik. Dalam posisi manusia sebagai makhluk serba terhubung, pembentukan pribadi meliputi



pengembangan penyesuaian diri terhadap lingkungan terhadap diri sendiri, dan terhadap Tuhan.

### **c. Pendidikan Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional**

Undang-undang Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (UU Sisdiknas, 2003 Bab 1 Pasal 1 ayat 1 dan Bab II Pasal 3).

### **d. Pendidikan sebagai Suatu Sistem**

Pendidikan sebagai suatu totalitas atau suatu kesatuan yang terdiri dari komponen-komponen yang satu sama lain tidak dapat dipisahkan dan berhubungan secara fungsional dalam rangka mencapai tujuan. Komponen-komponen yang ada dalam pendidikan di antaranya: (1) tujuan pendidikan; (2) peserta didik; (3) pendidik; (4) isi pendidikan (kurikulum); (5) fasilitas pendidikan; (6) interaksi edukatif. Komponen-komponen pendidikan tersebut akan sangat bermakna apabila terjadi keterkaitan satu sama lain dan saling berhubungan (Tilaar, 2002).

#### **1) Tujuan Pendidikan**

Tujuan pendidikan bersifat abstrak karena memuat nilai-nilai yang sifatnya abstrak. Tujuan demikian bersifat umum, ideal, dan kandungannya sangat luas sehingga sangat sulit untuk dilaksanakan di dalam praktik. Adapun pendidikan harus berupa tindakan yang ditujukan kepada peserta didik dalam kondisi tertentu. Tempat tertentu, dan waktu tertentu dengan menggunakan alat tertentu.



Pelaksanaannya hanya mungkin apabila tujuan yang ingin dicapai itu dibuat jelas (eksplisit), konkret, dan lingkup kandungannya terbatas. Dengan kata lain, tujuan umum perlu diperinci sehingga menjadi tujuan yang lebih khusus dan terbatas agar mudah direalisasikan di dalam praktiknya.

Ada beberapa hal yang menyebabkan mengapa tujuan khusus itu diperlukan antara lain: Pengkhususan tujuan memungkinkan dilaksanakannya tujuan umum melalui proses pendidikan; adanya kekhususan dari peserta didik, yaitu yang berkenaan dengan jenis kelamin, pembawaan dan minatnya, kemampuan orangtuanya, lingkungan masyarakatnya; kepribadian yang menjadi sasaran untuk dibentuk atau dikembangkan bersifat kompleks sehingga perlu diperinci dan dikhususkan, aspek apa yang dikembangkan; adanya tahap-tahap perkembangan pendidikan. Jika proses dari satu tahap pendidikan tercapai disebut satu tujuan sementara telah tercapai. Misalnya: tujuan SD, tujuan SMP, tujuan SMA, dan seterusnya; adanya kekhususan masing-masing lembaga penyelenggara pendidikan seperti pendidikan kesehatan, pertanian, dan lain-lain ataupun jalur pendidikan seperti jalur pendidikan sekolah dan jalur pendidikan luar sekolah; adanya tuntutan persyaratan pekerjaan di lapangan yang harus dipenuhi oleh peserta didik sebagai pilihannya. Diperlukan teknik tertentu yang menunjang pencapaian tujuan lebih lanjut; misalnya, membaca dan menulis dalam waktu yang relatif pendek. Tujuan khusus misalnya membaca menulis dalam waktu relatif pendek. Adanya kondisi situasional, yaitu peristiwa-peristiwa yang secara kebetulan muncul tanpa direncanakan. Karena ada sesuatu peristiwa di mana pendidik memandang perlu untuk bertindak, maka bertidakhlah pendidik dengan maksud/tujuan tertentu. Misalnya ada murid yang berprestasi, guru lalu memberikan pujian dengan tujuan murid terdorong untuk belajar lebih giat (*reinforcement*) kemampuan yang ada pada peserta didik.

## 2) Peserta Didik

Peserta didik atau anak didik adalah subjek pendidikan yang memiliki karatersitik tersendiri dan memiliki potensi untuk dikembangkan. Pandangan modern cenderung menyebut demikian oleh karena peserta didik (tanpa pandangan usia) adalah subjek atau pribadi yang otonom, yang ingin diakui keberadaanya. Selaku pribadi



yang memiliki ciri khas dan otonomi, ia ingin mengembangkan diri (mendidik diri) secara terus-menerus guna memecahkan masalah-masalah hidup yang dijumpai sepanjang hidupnya.

Ciri khas peserta didik yang perlu dipahami oleh pendidik ialah: individu yang memiliki potensi fisik dan psikis yang khas, sehingga merupakan insan yang unik. Anak sejak lahir memiliki potensi-potensi yang ingin dikembangkan dan diaktualisasikan. Untuk mengaktualisasikannya membutuhkan bantuan dan bimbingan. Individu yang sedang berkembang, yang dimaksud dengan perkembangan di sini adalah perubahan yang terjadi dalam diri peserta didik secara wajar, baik ditujukan kepada diri sendiri maupun ke arah penyesuaian dengan lingkungan sejak lahir bahkan sejak masih berada dalam kandungan ia berada dalam proses perkembangan. Proses perkembangan melalui suatu rangkaian yang bertingkat-tingkat. Tiap tingkat (fase) mempunyai sifat-sifat khusus. Tiap fase berbeda dengan fase lainnya. Anak yang berada pada fase bayi berbeda dengan fase remaja, dewasa, dan orangtua. Perbedaan-perbedaan ini meliputi perbedaan minat, emosi, inteligensi dan sebagainya. Perbedaan tersebut harus diketahui oleh pendidik pada masing-masing tingkat perkembangan tersebut. Atas dasar itu, pendidikan dapat mengatur kondisi dan strategi yang relevan dengan kebutuhan peserta didik.

Individu yang membutuhkan bimbingan individual dan perlakuan manusiawi. Dalam proses perkembangannya peserta didik membutuhkan bantuan dan bimbingan. Bayi yang baru lahir secara fisik dan psikis tidak terlepas dari ibunya, seharusnya setelah ia tumbuh berkembang menjadi dewasa ia sudah dapat hidup sendiri, ia masih menggantungkan diri sepenuhnya kepada orang dewasa, sepanjang ia belum dewasa.

Hal ini menunjukkan bahwa pada diri peserta didik ada dua hal yang muncul:

- a) Keadaannya yang tidak berdaya menyebabkan ia membutuhkan bantuan. Hal ini menimbulkan kewajiban orangtua untuk membantunya.
- b) Adanya kemampuan untuk mengembangkan dirinya, hal ini membutuhkan bimbingan. Orangtua berkewajiban untuk membimbingnya. Agar bantuan dan bimbingan itu mencapai hasil maka harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak.



Individu yang memiliki kemampuan untuk mandiri. Dalam perkembangan peserta didik ia mempunyai kemampuan untuk berkembang ke arah kedewasaan. Pada diri anak ada kecenderungan untuk memerdekakan diri. Hal ini menimbulkan kewajiban pendidik dan orangtua (pendidik) untuk setapak demi setapak memberikan kebebasan dan pada akhirnya mengundurkan diri. Jadi, pendidik tidak boleh memaksakan agar peserta didik berbuat menurut pola yang dikehendaki pendidik. Ini dimaksud agar peserta didik memperoleh kesempatan memerdekakan diri dan bertanggung jawab sesuai dengan kepribadiannya sendiri. Pada saat ini, si anak telah dapat berdiri sendiri dan bertanggung jawab sendiri.

### 3) *Pendidik*

Pendidik menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Bab XI Pasal 39 ayat 2 merupakan tenaga profesional yang bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, melakukan pembimbingan dan pelatihan, serta melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, terutama bagi pendidik pada perguruan tinggi.

### 4) *Isi Pendidikan*

Isi pendidikan merupakan sebuah kurikulum, adalah seperangkat bahan pendidikan yang terencana yang berfungsi sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan. Dalam sistem pendidikan, materi telah diramu dalam kurikulum yang akan disajikan sebagai sarana pencapaian tujuan. Materi ini meliputi materi inti maupun muatan lokal. Materi bersifat nasional yang mengandung misi pengendalian dan persatuan bangsa. Adapun muatan lokal misinya adalah mengembangkan kebinekaan kekayaan budaya sesuai dengan kondisi lingkungan. Dengan demikian jiwa dan semangat *Bhinneka Tunggal Ika* dapat ditumbuhkembangkan.

### 5) *Pendidikan*

Pendidikan adalah orang yang bertanggung jawab terhadap pelaksanaan pendidikan dengan sasaran peserta didik, pendidik bertanggung jawab membimbing belajar anak sesuai dengan karakteristik kebutuhan dan perkembangan anak serta menciptakan kegiatan belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Pendidik





harus memiliki kewibawaan (kekuasaan batin mendidik) dan menghindari penggunaan kekuasaan lahir, yaitu kekuasaan yang semata-mata didasarkan kepada unsur wewenang jabatan. Kewibawaan justru merupakan sesuatu pancaran batin yang dapat menimbulkan pada pihak lain sikap untuk mengakui, menerima, dan menuruti dengan penuh pengertian atas kekuasaan tersebut.

Kewibawaan mendidik hanya dimiliki oleh mereka yang sudah dewasa. Maksudnya adalah kedewasaan rohani yang ditopang kedewasaan jasmani. Kedewasaan jasmani tercapai bila individu telah mencapai puncak perkembangan jasmani yang optimal; jadi telah mencapai proporsi yang sudah mantap. Kedewasaan rohani tercapai bila individu telah memiliki cita-cita hidup dan pandangan hidup yang tetap. Cita-cita dan pandangan hidup ini dijalinnya ke dalam dirinya dan selanjutnya berusaha untuk direalisasi dalam bentuk tingkah laku dan perbuatan. Sebagai pendidik, realisasi cita-cita dan pandangan hidupnya itu secara konkret berlangsung melalui aktivitas statusnya sebagai orangtua maupun sebagai pendidik. Orang dewasa adalah orang yang mampu mempertanggungjawabkan segenap aktivitas yang bertalian dengan statusnya. maksudnya dengan bertanggung jawab ialah kemampuan untuk menyatukan diri dengan norma-norma hidup dan meragakan dalam hidupnya. Bagi orang yang telah dewasa bila melanggar norma ia bersedia menerima tuntutan hukum atas dirinya. Pendidik adalah pendukung norma-norma (pendukung kewibawaan). Dia mempunyai tugas untuk mentransforasikan norma-norma atau kewibawaan itu kepada peserta didik. Persoalannya adalah mengapa pendidik memiliki kewibawaan di mata peserta didik. Intinya adaag karea peserta didik membutuhkan sesuatu perlindungan, bantuan, bimbingan dari pendidik, dan pendidik bersedia dengan rela memenuhinya. Sepanjang antara peserta didik dengan pendidiknya terdapat suasana hubungan gayung bersambut kata berjawab, maka selama itu pula terdapat pengakkuan akan adanya kewibawaan pendidik oleh peserta didik (Tilaar, 2002).

Menurut Lageveld dalam Umar Tirtaraharja terdapat tiga sedi kewibawaan yang harus dibina (Tirtaraharja, 2005), yaitu kepercayaan, kasih sayang dan kemampuan. Kepercayaan dalam arti pedidik harus percaya bahwa dirinya bisa mendidik dan juga harus percaya bahwa peserta didik dapat dididik. Kasih sayang, mengandung dua



makna yakni penyerahan diri kepada yang disayangi dan pengendalian terhadap yang disayangi. Dengan adanya sifat penyerahan diri maka pada pendidik timbul kesediaan untuk berkorban yang dalam bentuk konkretnya berupa pengabdian dalam kerja. Pengendalian terhadap yang disayangi dimaksudkan agar peserta didik tidak berbuat sesuatu yang merugikan. Kemampuan mendidik dapat dikembangkan melalui beberapa cara, antara lain pengkajian terhadap ilmu pengetahuan kependidikan, mengambil manfaat dari pengalaman kerja dan lain sebagainya.

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pentransformasian kewibawaan, yaitu: (1) untuk dapat mengikuti kewibawaan maka peserta didik harus mengerti tentang kewibawaan. Hal ini dapat diperoleh dengan perantaraan pergaulan dengan pendidik. (2) pendidik harus menyadari bahwa ia hanyalah sekadar penghantar kewibawaan dan dirinya bukan kewibawaan itu sendiri. Sebagaimana diketahui bahwa tujuan pendidikan adalah menuruti kewibawaan yang dibawakan oleh pendidik dan bukannya menuruti pendidiknya; oleh sebab itu, pendidik secara berangsur-angsur harus melepas diri dari ikatannya dengan peserta didik. Dikatakan mendidik adalah membimbing untuk melepaskan.

## **6) Fasilitas Pendidikan**

### **a) Alat dan Media**

Fasilitas pendidikan adalah sarana dan prasarana yang dibutuhkan dengan fungsi untuk membantu memberi kemudahan dalam pelaksanaan pendidikan. Fasilitas pendidikan terdiri dari alat dan metode. Alat merupakan jenisnya sedangkan metode melihat efisiensi dan efektivitasnya. Alat dan metode diartikan sebagai segala sesuatu yang dilakukan ataupun diadakan dengan sengaja untuk mencapai tujuan pendidikan. Alat pendidikan dibedakan atas yang preventif dan yang kuratif.

Preventif, yaitu suatu usaha yang mencegah terjadinya hal-hal yang tidak dikehendaki misalnya larangan, pembatasan, peringatan bahkan juga hukuman. Kuratif, yaitu yang bermaksud memperbaiki, misalnya ajakan, contoh, nasihat, dorongan, pemberian kepercayaan, saran, penjelasan, bahkan juga hukuman.

Untuk memilih dan menggunakan alat pendidikan yang efektif



ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, yaitu: kesesuaian dengan tujuan yang ingin dicapai, kesesuaian dengan peserta didik, kesesuaian dengan pendidik sebagai pemakai, dan kesesuaian dengan situasi dan kondisi saat digunakannya alat tersebut. Persyaratan-persyaratan tersebut perlu diperhatikan agar jangan salah. Sebab kesalahan pemakaian pemakaian alat dan metode menjadikan peserta didik frustrasi dan mungkin salah arah. Salah satu alat pendidikan yang sangat sangat istimewa dan bersifat khusus adalah *punishment* (hukuman). Sebab karena hukuman mesti menimbulkan kesusahan, sehingga penggunaan hukuman harus dipertimbangkan dengan saksama, baru boleh digunakan manakala sudah tidak ada alat lain yang berkhasiat. Itu pun harus diperhitungkan sedemikian rupa sehingga hukuman dapat menimbulkan penderitaan dengan kemampuan siswa untuk memikulnya. Inilah yang dimaksud dengan hukuman yang pedagogis. Hanya hukuman yang demikian ini bersifat memperbaiki, yaitu menjadikan siswa yang salah melakukan kesalahan menyadari kesalahannya, menyesali perbuatannya, dan memperbaiki dirinya.

### **b) Lingkungan Pendidikan**

Lingkungan pendidikan sangat menunjang terhadap keberhasilan suatu pendidikan. lingkungan yang harus dibentuk adalah lingkungan fisik maupun lingkungan sosial. Lingkungan pendidikan biasa disebut tri pusat pendidikan, yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat (Umar Tirtaraharja dkk., 1990: 39-40). Seperti diketahui lingkungan pendidikan pertama dan utama adalah keluarga. Makin bertambah usia seseorang, peranan lingkungan pendidikan lainnya (yakni sekolah dan masyarakat) semakin penting meskipun pengaruh lingkungan keluarga masih tetap berlanjut.

Berdasarkan ciri-ciri penyelenggaraan pendidikan pada ketiga lingkungan pendidikan itu, maka ketiganya sering dibedakan sebagai pendidikan informal, pendidikan formal, dan pendidikan nonformal. Pendidikan yang terjadi dalam lingkungan keluarga berlangsung alamiah dan wajar serta disebut pendidikan informal. Sebaliknya, pendidikan di sekolah adalah pendidikan yang secara sengaja dirancang dan dilaksanakan dengan aturan-aturan yang ketat, seperti harus berjenjang dan berkesinambungan, sehingga disebut pendidikan formal. Adapun pendidikan di lingkungan masyara-



at (umpamanya kursus dan kelompok belajar) tidak dipersyaratkan berjenjang dan berkesinambungan, serta dengan aturan-aturan yang lebih longgar sehingga disebut pendidikan nonformal. Pendidikan informal, formal, dan nonformal itu sering dipandang sebagai subsistem dari sistem pendidikan, dan dengan demikian pendidikan berlangsung seumur hidup.

Secara fungsi lingkungan pendidikan adalah membantu peserta didik dalam berinteraksi dengan berbagai lingkungan sekitarnya (fisik, sosial, dan budaya), utamanya berbagai sumber daya pendidikan yang tersedia, agar dapat dicapai tujuan pendidikan yang optimal. Penataan lingkungan pendidikan itu terutama dimaksudkan agar proses pendidikan dapat berkembang efektif dan efisien. Seperti diketahui, proses pertumbuhan dan perkembangan manusia sebagai akibat interaksi dengan lingkungannya akan berlangsung secara alamiah dengan konsekuensi bahwa tumbuh kembang itu mungkin berlangsung lambat dan menyimpang dari tujuan pendidikan. Oleh karena itu, diperlukan berbagai usaha sadar untuk mengatur dan mengendalikan lingkungan itu sedemikian rupa agar dapat diperoleh peluang pencapaian tujuan secara optimal, dan dalam waktu serta dengan daya/dana yang seminimal mungkin. Dengan demikian, diharapkan mutu sumber daya manusia makin lama semakin meningkat. Hal itu hanya dapat diwujudkan apabila setiap lingkungan pendidikan tersebut dapat melaksanakan fungsinya sebagaimana mestinya.

Masyarakat akan dapat berfungsi dengan sebaik-baiknya jika setiap individu belajar dari berbagai hal, baik pola-pola tingkah laku umum maupun peranan yang berbeda-beda. Untuk itu proses pendidikan harus berfungsi untuk mengajarkan tingkah laku umum dan untuk menyeleksi/mempersiapkan individu untuk peranan-peranan tertentu. Sehubungan dengan fungsi kedua ini pendidikan bertugas untuk mengajarkan berbagai macam keterampilan dan keahlian. Meskipun pendidikan informal juga berperan melaksanakan kedua fungsi tersebut, tetapi sangat terbatas, khususnya dilaksanakan oleh masyarakat yang masih primitif. Pada masyarakat yang sudah maju, fungsi yang kedua dari pendidikan itu hampir sepenuhnya diambil alih oleh lembaga pendidikan formal. Pendidikan formal berfungsi untuk mengajarkan pengetahuan umum dan pengetahuan-pengetahuan yang bersifat khusus dalam rangka mem-



persiapkan anak untuk pekerjaan-pekerjaan tertentu.

Lingkungan pendidikan dibagi menjadi tiga, yaitu lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Ki Hajar Dewantara menyebut ketiga lingkungan tersebut sebagai Tri Pusat Pendidikan. Ketiga lingkungan pendidikan ini harus bekerja sama. Artinya, pendidik di tiga lingkungan ini mempunyai tindakan pendidikan yang sama, jangan sampai bertentangan. Kalau bertentangan anak menjadi bingung dan menjadikan anak nakal. Keluarga adalah merupakan lembaga pendidikan yang pertama dan utama dalam masyarakat karena dalam keluargalah manusia dilahirkan, kemudian berkembang menjadi dewasa. Bentuk dan isi serta cara-cara pendidikan di dalam keluarga akan selalu memengaruhi tumbuh kembangnya watak, budi pekerti, dan kepribadian tiap-tiap manusia. Pendidikan yang diterima dalam keluarga inilah yang akan digunakan oleh anak sebagai dasar untuk mengikuti pendidikan selanjutnya di sekolah atau di masyarakat. Tugas dan tanggung jawab orangtua dalam keluarga terhadap pendidikan anak-anak lebih bersifat pembentukan watak dan budi pekerti, serta latihan keterampilan dan pendidikan sosial.

Sekolah merupakan lingkungan pendidikan yang kedua setelah keluarga. Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal. Tugas dan tanggung jawab sekolah adalah mengusahakan kecerdasan pikiran dan pemberian berbagai ilmu pengetahuan. Perlu diingat bahwa tujuan pendidikan di sekolah selalu mencakup tiga aspek, yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Ketiga aspek tersebut saling berkaitan dan tergantung satu sama lain dalam perkembangan dan pertumbuhan anak.

Pendidikan dalam masyarakat merupakan pendidikan luar sekolah yang tidak harus berjenjang dan berkesinambungan. Sebagai lingkungan pendidikan, masyarakat memiliki pengaruh yang besar terhadap tumbuh kembangnya anak. Kondisi masyarakat yang bervariasi akan menimbulkan pengaruh yang bervariasi juga terhadap perkembangan anak. Pendidikan dalam lingkungan masyarakat terutama ditekankan pada pembentukan pengetahuan dan keterampilan. Namun demikian, pengembangan sikap dan nilai juga tetap diperhatikan. Pendidikan dalam lingkungan masyarakat juga turut memengaruhi pendidikan yang berlangsung di sekolah.



### C. TUJUAN PENDIDIKAN

Tujuan pendidikan memuat gambaran tentang nilai-nilai yang baik, luhur, pantas, benar, dan indah untuk kehidupan. Karena itu tujuan pendidikan memiliki dua fungsi, yaitu memberikan arah kepada segenap kegiatan pendidikan dan merupakan sesuatu yang ingin dicapai oleh segenap kegiatan pendidikan. Sebagai suatu komponen pendidikan, tujuan pendidikan menduduki posisi yang penting di antara komponen-komponen pendidikan lainnya. Dapat dikatakan bahwa segenap komponen dari seluruh kegiatan pendidikan dilakukan semata-mata terarah kepada atau ditujukan untuk pencapaian tujuan tersebut. Dengan demikian, maka kegiatan-kegiatan yang tidak relevan dengan tujuan tersebut dianggap menyimpang, tidak fungsional, bahkan salah, sehingga harus dicegah terjadinya. Di sini terlihat bahwa tujuan pendidikan itu bersifat normatif, yaitu mengandung unsur norma yang bersifat memaksa, tetapi tidak bertentangan dengan hakikat perkembangan anak seraf dapat diterima oleh masyarakat sebagai nilai hidup yang baik.

Secara teoretis dan filosofis tujuan pendidikan adalah membentuk pribadi anak menjadi seorang dewasa yang berdiri sendiri dan tidak tergantung sama orang lain. Pendidikan pada mulanya dilakukan melalui pembiasaan. Anak berbuat sesuatu karena kebiasaan, tidak berdasarkan pada pikiran (rasional). Seiring dengan bertambahnya kemampuan, pembiasaan akan berubah menjadi pendidikan yang sesungguhnya, yaitu ketika anak mengetahui kewibawaan. Kewibawaan ini diwujudkan antara lain anak mengerjakan sesuatu atas perintah orang dewasa (pendidik) dan yang dikerjakan itu sesuai dengan kemauan orang dewasa. Pada umumnya, anak dapat dididik setelah berumur 3 atau 4 tahun. Pada umur ini anak mampu mengerjakan sesuatu atas perintah orang dewasa. Saat dimulainya pendidikan disebut batas awal atau batas bawah, sedangkan saat berakhirnya pendidikan disebut batas akhir atau batas atas yaitu ketika anak sudah dewasa, kira-kira anak berusia 24 -30 tahun.

Tujuan pendidikan adalah kemampuan yang diharapkan dibentuk melalui kegiatan pendidikan. Seperti yang telah dikemukakan pada awal kegiatan belajar ini, tujuan pendidikan secara umum adalah terbentuknya manusia dewasa. Tujuan ini, kemudian dijabarkan menjadi tujuan yang lebih khusus, sesuai dengan ruang ling-



kup pendidikan. Tujuan pendidikan menurut Prayitno (2009) adalah arah yang hendak dicapai demi terwujudnya tujuan hidup manusia, yaitu hidup sesuai harkat martabat manusia (HMM), dengan sege-nap kandungannya, yaitu berkembangnya secara optimal hakikat manusia, dimensi kemanusiaan dan pancadaya. Tujuan pendidikan mengarah kepada pembentukan manusia yang berperikehidupan takwa kepada Tuhan Yang Maha Kuasa, sesuai dengan keindahan, kesempurnaan dan ketinggian derajatnya, menguasai dan memelihara alam tempat tinggalnya, dan terpenuhi hak asasinya. Perikehidupan seperti itu sesuai dengan tututan dimensi-dimensi kefitrahan, keindividualan, kesosialan, dan keberagamaan manusia. Dalam pada itu, perikehidupan demikian dapat diperoleh melalui dikembangkannya daya-daya takwa, cipta, rasa, karsa, dan pangkal yang paling mendasar sampai dengan ujung jabarannya yang paling operasional haruslah mengacu kepada perkembangan unsur-unsur hakikat manusia, dimensi kemanusiaan, dan pancadaya.

Secara teoretis, pendidikan akan berakhir setelah anak menjadi dewasa, sebab pendidikan itu sendiri bertujuan untuk membelajarkan anak supaya ia menjadi dewasa dan mandiri serta adanya perubahan baik dalam bentuk pengetahuan, perilaku, maupun sikap. Tentu Anda bertanya, bagaimana dengan konsep pendidikan seumur hidup. Kita mulai berkenalan dengan konsep pendidikan seumur hidup mulai tahun 1978 ketika istilah tersebut digunakan dalam GBHN tahun 1978. GBHN tahun 1978 menyatakan bahwa "Pendidikan berlangsung seumur hidup dan dilaksanakan di dalam lingkungan rumah tangga, sekolah, dan masyarakat. Oleh karena itu, pendidikan merupakan tanggung jawab bersama antara keluarga, masyarakat, dan pemerintah". Adanya konsep pendidikan seumur hidup memungkinkan seseorang mengembangkan potensi sesuai dengan kebutuhannya. Hal ini berarti, bahwa pendidikan tetap berlangsung meskipun anak sudah mencapai dewasa.

Penerapan asas pendidikan seumur hidup pada program pendidikan mengandung kemungkinan yang luas dan bervariasi. Jika seseorang tidak belajar terus akan memengaruhi kewibawaannya apalagi kalau yang bersangkutan adalah seorang guru atau seorang pemimpin. Di samping itu, kalau kita tidak terus belajar, kita akan ketinggalan pengetahuan, teknologi, dan seni (IPTEKS). Bagi guru, cara yang dapat ditempuh agar tidak ketinggalan IPTEKS adalah de-



ngan banyak membaca, berdiskusi, mengikuti seminar, dan kegiatan ilmiah lainnya. Agar guru dapat selalu mengikuti perkembangan IPTEKS adalah harus selalu belajar.

Di samping pendidikan itu berlangsung seumur hidup, pendidikan juga berlaku bagi siapa saja. Oleh karena itu, muncul istilah lain, yaitu pendidikan untuk semua (*education for all*). Artinya, bahwa pendidikan wajib dinikmati oleh semua orang dengan tidak membedakan bangsa, suku bangsa, warna kulit, warna rambut, status ekonomi orangtua, bahasa, agama, dan umur. Semua lapisan masyarakat hendaknya mendapat kesempatan yang sama dalam mendapat pendidikan di setiap jenjang. Hal ini sesuai dengan bunyi Pasal 31 UUD 1945, yang menyatakan bahwa “Tiap warga negara berhak mendapatkan pengajaran.” Ketentuan ini diperkuat dengan Pasal 5 UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa setiap warga negara mempunyai hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang bermutu.







## HAKIKAT ANAK USIA DINI

### A. PENGERTIAN ANAK USIA DINI

Usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar dalam sepanjang rentang pertumbuhan serta perkembangan kehidupan manusia. Pada masa ini ditandai oleh berbagai periode penting yang fundamental dalam kehidupan anak selanjutnya sampai periode akhir perkembangannya. Salah satu periode yang menjadi penciri masa usia dini adalah periode keemasan. Banyak konsep dan fakta yang ditemukan memberikan penjelasan periode keemasan pada masa usia dini, di mana semua potensi anak berkembang paling cepat. Beberapa konsep yang disandingkan untuk masa anak usia dini adalah masa eksplorasi, masa identifikasi/imitasi, masa peka, masa bermain dan masa membangkang tahap awal. Namun disisi lain anak usia dini berada pada masa kritis, yaitu masa keemasan anak tidak akan dapat diulang kembali pada masa-masa berikutnya, jika potensi-potensinya tidak distimulasi secara optimal dan maksimal pada usia dini tersebut. Dampak dari tidak terstimulasinya berbagai potensi saat usia emas, maka akan menghambat tahap perkembangan anak berikutnya. Jadi, usia emas hanya sekali dan tidak dapat diulang lagi.

Setiap anak dilahirkan dengan potensi yang merupakan kemampuan (*inherent component of ability*) yang berbeda-beda dan terwujud karena interaksi yang dinamis antara keunikan individu anak dan adanya pengaruh lingkungan. Berbagai kemampuan yang teraktualisasikan beranjak dari berfungsinya otak kita. Berfungsi-

nya otak, adalah hasil interaksi dari cetakan biru (*blue print*) genetik dan pengaruh lingkungan itu. Pada waktu manusia lahir, kelengkapan organisasi otak memuat sekitar 100-200 miliar neuron atau sel saraf yang siap melakukan sambungan antarsel, siap untuk dikembangkan serta diaktualisasikan mencapai tingkat perkembangan potensi tinggi, jumlah ini mencakup beberapa triliun jenis informasi dalam hidup manusia. Sayang sekali bahwa riset membuktikan bahwa hanya tercapai 5% dari kemampuan tersebut (Ferguson, 1973 dalam Clark, 1986 dalam Semiawan, 2007). Sel-sel neuron ketika dihubungkan secara bersama-sama, jumlah koneksinya dapat diestimasi menjadi sekitar seratus triliun, yaitu kira-kira sebanyak angka sepuluh diikuti dengan jutaan angka nol di belakangnya (lebih dari estimasi jumlah atom di alam semesta yang telah dikenal). Angka tersebut memberikan gambaran tentang kapasitas dari otak manusia. (Jensen, 2008: 19).

Pembelajaran anak usia dini hendaknya mengembangkan kecerdasan. Penelitian di bidang *neuroscience* (ilmu tentang saraf) menemukan bahwa kecerdasan sangat dipengaruhi oleh banyaknya sel saraf otak, hubungan antarsel saraf otak, dan keseimbangan karena otak kanan dan otak kiri. Pada saat lahir sel saraf otak sudah terbentuk semua yang banyaknya mencapai 100-200 miliar, di mana setiap sel dapat membuat hubungan dengan 20.000 sel saraf otak lainnya, atau dengan kata lain membentuk kombinasi 100 miliar x 20.000. Berdasarkan hal tersebut, usia dini (0-8 tahun) merupakan usia yang sangat kritis bagi pengembangan kecerdasan anak, jika masa keemasan ini tidak dioptimalkan dan memanfaatkan dengan sungguh-sungguh untuk menstimulasinya.

Sayang sekali banyak orangtua, guru, dan pendidik anak usia dini yang justru “mengunci mati” sel saraf otak tersebut untuk menjalankan fungsi kapasitasnya yang tak terhingga (*unlimited capacity to learn*) (Semiawan, 2007). Hasil penelitian Keith Osborn di University of Georgia, Burton L. White di Harvard Preschool Project, dan Benjamin S. Bloom University of Chicago (Jalal, 2005) menyatakan bahwa sekitar 50 persen kapasitas kecerdasan manusia telah terjadi ketika usia lahir sampai 4 tahun, 80 persen terjadi ketika berusia 4 sampai 8 tahun, dan mencapai titik kulminasi 100 persen ketika anak berusia 8 sampai 18 tahun. Pertumbuhan fungsional sel-sel saraf tersebut membutuhkan berbagai situasi pendidikan yang men-



dukung, baik dalam situasi pendidikan keluarga, masyarakat maupun sekolah. Para ahli pendidikan sepakat bahwa periode keemasan tersebut hanya berlangsung satu kali sepanjang rentang kehidupan manusia, sehingga anak usia dini berada pada usia kritis. Usia kritis dalam arti periode keemasan menentukan perkembangan berikutnya sebagai tahap untuk perkembangan berbagai potensi yang dimiliki oleh anak dan menentukan tahap perkembangan selanjutnya, namun apabila tidak maksimal dan tidak optimal dalam stimulasinya, maka anak akan mendapatkan kesulitan perkembangan dalam kehidupan berikutnya. Hal ini menunjukkan bahwa betapa meruginya suatu keluarga, masyarakat dan bangsa jika mengabaikan masa-masa penting yang berlangsung pada anak usia dini.

Sebagai komitmen dan keseriusan antarbangsa terhadap anak usia dini telah dicapai berbagai momentum dan kesepakatan penting yang telah digalang secara internasional. Salah satunya adalah Deklarasi Dakkar yang di antaranya menyepakati bahwa perlunya upaya memperluas dan memperbaiki keseluruhan perawatan dan pendidikan anak usia dini, terutama bagi anak-anak yang sangat rawan secara ekonomi dan sosial atau kurang beruntung. Adapun komitmen antara bangsa secara internasional lainnya adalah kesepakatan antar negara yang tergabung dalam Perserikatan Bangsa-Bangsa yang menyepakati “dunia yang layak bagi anak 2002” atau dikenal, yaitu: “*world fit for children 2002*”. Beberapa kesepakatan yang diperoleh adalah (1) mencanangkan kehidupan yang sehat; (2) memberikan pendidikan yang berkualitas; (3) memberikan perlindungan terhadap penganiayaan, eksploitasi dan kekerasan. (available at <http://www.unicef.org/specialsession/wffc/>)

Apabila ditelaah lebih mendalam pendidikan dan perawatan anak usia dini harus diberikan jauh-jauh saat mereka masih dalam kandungan selama lebih kurang sembilan bulan sepuluh hari. Perhatian dari kedua orangtua (ayah dan ibu) terhadap janin yang ada di dalam kandungan akan memberikan stimulasi dini terhadap perkembangan pendengaran, emosional, dan dengan memberikan asupan gizi yang berimbang melalui makanan-makanan yang dikonsumsi oleh ibu hamil akan mampu mengembangkan intelektual, fisik motorik janin baik masih dalam kandungan maupun jika anak sudah lahir kemudian hari.



## B. RENTANG USIA ANAK USIA DINI

Anak usia dini memiliki batasan usia tertentu, karakteristik yang unik, dan berada pada suatu proses perkembangan sangat pesat dan fundamental bagi kehidupan berikutnya. Selama ini orang dewasa mengidentikkan anak usia dini sebagai orang dewasa mini, masih polos dan belum bisa apa-apa atau dengan kata lain belum mampu berpikir. Pandangan ini berdampak pada pola perlakuan yang diberikan pada anak, antara lain sering memperlakukan anak sebagaimana orang dewasa, saat mendidik atau membimbing dipaksa supaya anak mengikuti pola pikir dan aturan orang dewasa. Namun seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan banyaknya studi tentang anak usia dini, orang dewasa semakin memahami bahwa anak usia dini bukanlah orang dewasa mini, dan berbeda dengan orang dewasa.

Anak usia dini menurut National Association for the Education of Young Children (NAEYC) Asosiasi para pendidik anak yang berpusat di Amerika ini mendefinisikan rentang usia berdasarkan perkembangan hasil penelitian di bidang psikologi perkembangan anak yang mengindikasikan bahwa terdapat pola umum yang dapat diprediksi menyangkut perkembangan yang terjadi selama 8 tahun pertama kehidupan anak. NAEYC membagi anak usia dini menjadi 0-3 tahun, 3-5 tahun, dan 6-8 tahun. Menurut definisi ini, anak usia dini merupakan kelompok manusia yang berada pada proses pertumbuhan dan perkembangan. Hal ini mengisyaratkan bahwa anak usia dini adalah individu yang unik di mana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa, dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut.

Beberapa ahli pendidikan anak usia dini mengategorikan anak usia dini sebagai berikut: (1) kelompok bayi (*infancy*) berada pada usia 0-1 tahun; (2) kelompok awal berjalan (*toddler*) berada pada rentang usia 1-3 tahun; (3) kelompok pra-sekolah (*preschool*) berada pada rentang usia 3-4 tahun; (4) kelompok usia sekolah (kelas awal SD) berada pada rentang usia 5-6 tahun; (5) kelompok usia sekolah (kelas lanjut SD) berada pada rentang usia 7-8 tahun. Namun ada juga yang membagi rentang masa anak usia dini didasarkan pada penelitian perkembangan motorik halus, motorik kasar, sosial, dan kognitif serta terhadap perkembangan perilaku bermain dan minat



permainan. Terdapat enam tahap perkembangan anak usia dini menurut Bronson, yaitu (1) *young infants* (lahir hingga usia 6 bulan); (2) *older infants* (7 hingga 12 bulan); (3) *young toddlers* (usia satu tahun); (4) *older toddlers* (usia 2 tahun); (5) prasekolah dan *kindergarten* (usia 3 hingga 5 tahun); serta (6) anak sekolah dasar kelas rendah atau *primary school* (usia 6 hingga 8 tahun). Papalia (1990) mengategorikan anak dalam tahap *prenatal stage* (*single cell*-9 bulan dalam kandungan), *infancy and toddlerhood* (*birth*-2 tahun), *early childhood* (3-6 tahun), *middle childhood* (6-12 tahun).

Anak usia dini dilihat dari rentang usia menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, ialah anak sejak lahir sampai usia enam tahun. Rentang usia anak usia dini menurut undang-undang ini berada pada rentang usia lahir sampai usia taman kanak-kanak. Perlu diketahui bahwa batasan usia yang dikemukakan oleh undang-undang tersebut memiliki kelemahan yang cukup mendasar, dan hal itu berdampak terhadap pelayanan program perawatan, pengasuhan, pendidikan, dan pembelajaran yang tidak sesuai dengan tahap perkembangan anak. Anak usia tujuh dan delapan tahun tidak termasuk dalam kategori usia dini menurut undang-undang, karena mereka dianggap sudah masuk pada usia sekolah dasar, maka program perawatan, pengasuhan, pendidikan, dan pembelajaran diberikan seperti layaknya untuk orang dewasa. Hal itu berdampak juga pada proses pembelajaran anak usia taman kanak-kanak. Kenyataan di lapangan anak taman kanak-kanak dilatih supaya mampu membaca, menulis, dan berhitung tanpa menggunakan metode yang tepat, tidak memperhatikan tahap perkembangan dan tahap kemampuan anak usia dini, dengan alasan untuk menghadapi seleksi masuk Sekolah Dasar (SD).

Kemampuan anak dalam membaca, menulis dan berhitung jika dilakukan melalui pembelajaran yang tepat, maka anak akan mampu membaca, menulis dan berhitung tanpa ada kesan dipaksa. Untuk mencapai target anak mampu membaca akhirnya orangtua bekerja sama dengan guru atau memasukkan anak ke lembaga bimbingan belajar untuk diberikan pelajaran tambahan khusus (*les*) latihan membaca, menulis, dan berhitung. Anak yang di *drill* (dilatih) untuk membaca, menulis, dan berhitung dengan tanpa memperhatikan tahap kemampuan anak. Kondisi tersebut dikhawatirkan akan tertanam dalam pikiran anak, bahwa belajar itu melelahkan, membosan-



kan dan tidak mengasyikkan. Anak akan dengan mudah mencapai kemampuan membaca, menulis, dan berhitung jika menggunakan metode yang tepat dan cara-caranya sesuai dengan tahap perkembangan anak, seperti melalui permainan, belajar langsung dari alam dan sekitarnya, bernyanyi, demonstrasi (praktik langsung).

Proses-proses pembelajaran yang demikian akan menjadikan anak menyenangi belajar dan berdampak pada hasil belajarnya. Tidak salah anak diajari membaca, menulis, dan berhitung sejak dini, namun harus dengan metode yang sesuai dengan tahap perkembangan dan kemampuan anak usia dini. Pada usia kelas 1 sampai kelas 3 SD pembelajaran anak harus dilakukan sesuai dengan tahap perkembangan sebagai anak usia dini.

Dengan demikian, rentang usia menurut perundang-undangan tersebut perlu dilakukan kaji ulang supaya berdasar pada hasil studi dan penelitian yang valid sehingga akan bermanfaat bagi anak-anak Indonesia dan tidak sebaliknya bukan mengembangkan potensi anak tetapi mematikan potensi yang dimiliki anak. Berdasarkan catatan sejarah bahwa telah berlangsung beberapa abad lamanya, anak-anak dipandang sebagai miniatur orang dewasa. Anak-anak itu telah terbentuk sepenuhnya sebagaimana orang dewasa pada umumnya. diperkirakan paham ini telah merata dan dominan pada abad pertengahan. Pandangan demikian, tecermin pada lukisan-lukisan peninggalan yang dibuat pada abad pertengahan tersebut, di mana secara umum anak-anak, bahkan anak baru lahir diilustrasikan dengan proporsi tubuh dan karakteristik wajah sebagaimana orang dewasa. Anak-anak dan orang dewasa dibedakan hanya pada ukuran tubuhnya saja. Fakta ini merupakan bukti bahwa anak-anak itu seolah-olah telah mencapai bentuk sempurna. Mereka sejak awal sudah dalam cetakan orang dewasa. Pandangan demikian juga berlaku dalam aspek sosial, di mana anak-anak diperlakukan sebagai orang dewasa. Pada usia enam atau tujuh tahun, biasanya mereka telah memasuki masyarakat orang dewasa, bekerja, berbaur, dan bermain dengan orang-orang dewasa.

Sebagian ahli sejarah tidak setuju terhadap kesimpulan tersebut dan pandangan tersebut dinilai berlebihan dengan pernyataannya anak dipandang sebagai orang dewasa kecil. Namun demikian, pandangan ini juga didukung oleh banyak kalangan. Sebagai peringatan tentang apa yang lazim dilakukan oleh paham performansi terhadap



peristiwa penting yang lain sepanjang sejarah. Paham performansi memandang anak sebagai miniatur orang dewasa.

Mengapa orang mempertahankan pandangan kaum performansi? Ada dugaan bahwa dalam waktu yang panjang orang-orang tidak memberikan perhatian serius terhadap kekhususan yang dimiliki anak. Oleh karena angka kematian anak yang sangat tinggi, mereka menyadari bahwa kematian dapat menimpa pada anak-anak setiap saat. Hal ini menimbulkan kesulitan untuk mengerti faktor penyebab yang sebenarnya. Akibatnya, peristiwa misterius ini membuat mereka ragu-ragu untuk mengasuh dan merawat keberadaan mereka yang unik ini. Menurut Ausabel, hal ini terjadi juga dimungkinkan karena pembawaan orang dewasa yang bertindak terlalu egosentris. Orang dewasa cenderung berpandangan bahwa manusia dalam kehidupannya mempunyai bentuk dan fungsi yang sama sesuai dengan sifat diri mereka masing-masing. Sifat kekhususan setiap orang membuka peluang adanya pemikiran untuk memandang sifat-sifat keunikan hidup pada waktu yang berbeda, dan sesuatu yang ada pada seorang individu jarang ditemukan pada individu lainnya.

## C. KARAKTERISTIK ANAK USIA DINI

Anak usia dini memiliki karakteristik yang unik karena mereka berada pada proses tumbuh kembang sangat pesat dan fundamental bagi kehidupan berikutnya. Secara psikologis, anak usia dini memiliki karakteristik yang khas dan berbeda dengan anak yang usianya di atas delapan tahun. Anak usia dini yang unik memiliki karakteristik sebagai berikut:

### 1. Anak Bersifat Egosentris

Pada umumnya anak masih bersifat egosentris, ia melihat dunia dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri. Hal itu bisa diamati ketika anak saling berebut mainan, menangis ketika menginginkan sesuatu namun tidak dipenuhi oleh orangtuanya. Karakteristik itu terkait dengan perkembangan kognitif anak, menurut Piaget anak usia dini berada pada tahapan-tahapan sebagai berikut: (1) tahap sensorimotorik yaitu usia 0-2 tahun; (2) tahap praoperasional yaitu





usia 2-6 tahun; (3) tahap operasi konkret yaitu usia 6-11 tahun. Pada fase praoperasional pola berpikir anak bersifat egosentrik dan simbolik, karena anak melakukan operasi-operasi mental atas pengetahuan yang mereka miliki belum dapat bersikap sosial yang juga melibatkan orang yang ada di sekitarnya, asyik dengan kegiatan sendiri dan memuaskan diri sendiri. Mereka dapat menambah dan mengurangi serta mengubah sesuai dengan pengetahuan yang mereka miliki. Operasi ini memungkinkannya untuk dapat memecahkan masalah secara logis sesuai dengan sudut pandang anak (Ross, *et al.*, 1999).

## **2. Anak Memiliki Rasa Ingin Tahu (*Curiosity*)**

Anak berpandangan bahwa dunia ini dipenuhi hal-hal yang menarik dan menakjubkan. Hal ini mendorong rasa ingin tahu (*curiosity*) yang tinggi. Rasa ingin tahu anak sangat bervariasi, tergantung dengan apa yang menarik perhatiannya, sebagai contoh anak akan tertarik dengan warna, perubahan yang terjadi dalam benda itu sendiri. Bola yang berbentuk bulat dapat digelindingkan dengan warna warni serta kontur bola yang baru dikenal oleh anak sehingga anak suka dengan bola. Rasa ingin tahu ini sangat baik untuk dikembangkan untuk memberikan pengetahuan yang baru bagi anak dalam mengembangkan kognitifnya. Semakin banyak pengetahuan yang didapat berdasar kepada rasa ingin tahu anak yang tinggi semakin kaya daya pikir anak.

## **3. Anak Bersifat Unik**

Menurut Bredekamp (1987), anak memiliki keunikan sendiri seperti dalam gaya belajar, minat, dan latar belakang keluarga. Keunikan dimiliki oleh masing-masing anak sesuai dengan bawaan, minat, kemampuan dan latar belakang budaya serta kehidupan yang berbeda satu sama lain. Meskipun terdapat pola urutan umum dalam perkembangan anak yang dapat diprediksi, namun pola perkembangan dan belajarnya tetap memiliki perbedaan satu sama lain.



#### 4. Anak Kaya Imajinasi dan Fantasi

Anak memiliki dunia sendiri berbeda dengan orang di atas usianya, mereka tertarik dengan hal-hal yang bersifat imajinatif sehingga mereka kaya dengan fantasi. Terkadang mereka bertanya tentang sesuatu yang tidak dapat ditebak oleh orang dewasa, hal itu disebabkan karena mereka memiliki fantasi yang luar biasa dan berkembang melebihi dari apa yang dilihatnya. Untuk memperkaya imajinasi dan fantasi anak, maka perlu diberikan pengalaman-pengalaman yang merangsang untuk terus mengembangkan kemampuannya.

#### 5. Anak Memiliki Daya Konsentrasi Pendek

Pada umumnya anak sulit untuk berkonsentrasi pada suatu kegiatan dalam jangka waktu yang lama. Ia selalu cepat mengalihkan perhatian pada kegiatan lain, kecuali memang kegiatan tersebut selain menyenangkan juga bervariasi dan tidak membosankan. Rentang konsentrasi anak usia lima tahun umumnya adalah sepuluh menit untuk dapat duduk dan memperhatikan sesuatu secara nyaman. Daya perhatian yang pendek membuat ia masih sangat sulit untuk duduk dan memperhatikan sesuatu untuk jangka waktu yang lama, kecuali terhadap hal-hal yang menarik dan menyenangkan bagi mereka. Pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan pendekatan yang bervariasi dan menyenangkan, sehingga tidak membuat anak terpaku di tempat dan menyimak dalam jangka waktu lama.

### D. ASPEK PERKEMBANGAN ANAK

Untuk mencapai pembelajaran yang efektif, maka pada pelaksanaannya harus memperhatikan beberapa prinsip-prinsip perkembangan seperti yang dikemukakan Bredekamp (1987) yaitu: aspek-aspek perkembangan anak seperti fisik, sosial emosional, dan kognitif satu sama lain saling terkait erat. Perkembangan dalam satu ranah berpengaruh dan dipengaruhi oleh perkembangan dalam ranah-ranah yang lain. Perkembangan dalam satu ranah dapat membatasi atau mendukung perkembangan yang lain. Sebagai contoh, keterampilan intelektual akan memengaruhi keterampilan bahasa anak, begitu juga keterampilan bahasa dapat memengaruhi



perkembangan intelektual anak. Implikasi dari fenomena ini adalah bahwa para pendidik sebaiknya menggunakan jalinan keterkaitan ini dalam cara-cara yang dapat membantu anak berkembang secara optimal.

Perkembangan terjadi dalam suatu urutan. Kemampuan keterampilan, dan pengetahuan dibangun berdasarkan pada apa yang telah diperoleh terdahulu. Urutan pertumbuhan dan perkembangan yang relatif stabil terjadi pada anak selama masa usia dini. Meskipun perubahan yang terjadi cukup bervariasi dalam konteks kultur yang berbeda, namun pada saat usia dini perubahan terjadi pada seluruh aspek perkembangan, yaitu fisik, emosi, sosial, bahasa, dan kognitif. Perkembangan anak memberikan landasan bagi para pendidik untuk menyiapkan lingkungan belajar, merencanakan tujuan-tujuan dan sasaran-sasaran kurikulum yang realistis, serta pengalaman pengalaman belajar yang tepat.

Perkembangan berlangsung dengan rentang yang bervariasi antara anak dan juga antar bidang perkembangan dari masing-masing fungsi. Variasi individual sekurang-kurangnya memiliki dua dimensi, variasi individual sekurang-kurangnya memiliki dua dimensi, yakni: (a) variasi dari rata-rata perkembangan; dan (b) keunikan masing-masing anak sebagai individu. Masing-masing anak merupakan pribadi yang unik dengan pola dan waktu pertumbuhan individualnya. Selain itu juga, anak bersifat individual dalam hal kepribadian, temperamen, gaya belajar serta latar belakang pengalaman dan keluarga. Dengan adanya sejumlah variasi di antara anak yang berusia sama, usia anak harus diakui terbatas sebagai indeks kasar tentang kematangan perkembangan. Lebih lanjut, pengakuan akan variasi individual menuntut bahwa keputusan-keputusan tentang kurikulum dan interaksi guru-anak sejauh mungkin diindividualisasikan. Hal ini berimplikasi pada bahwa anak dipertimbangkan sebagai anggota dari kelompok seusianya, yang diharapkan berperilaku sesuai dengan norma kelompok yang sudah ditentukan, melalui adaptasi variasi secara individual.

Pengalaman awal memiliki pengaruh kumulatif dan tertunda terhadap perkembangan anak. Pengalaman-pengalaman awal anak bersifat kumulatif dalam arti bahwa jika suatu pengalaman pembelajaran terjadi, jika pengalaman tersebut sering terjadi, maka pengaruhnya bisa kuat, kekal dan bahkan semakin bertambah. Peng-



alaman awal juga dapat memiliki pengaruh yang tertunda terhadap perkembangan berikutnya. Misalnya, suatu upaya pembentukan perilaku yang bersandar pada ganjaran-ganjaran ekstrinsik (seperti permen atau uang), suatu strategi yang bisa sangat efektif untuk jangka pendek, dalam kondisi tertentu dapat mengurangi motivasi intrinsik anak dalam jangka waktu yang lama. Usia dini tampak optimum bagi perkembangan gerak motorik yang fundamental bagi anak. Pada sisi lain, anak yang berpengalaman, contoh pengalaman motor awalnya sangat terbatas bisa memerlukan upaya keras untuk memperoleh kompetensi fisik dan juga bisa mengalami pengaruh-pengaruh tertunda ketika mencoba berpartisipasi dalam olahraga atau aktivitas-aktivitas kebugaran dalam hidup selanjutnya.

Perkembangan berlangsung ke arah kompleksitas, organisasi, dan internalisasi yang lebih meningkat. Belajar selama usia dini berlangsung dari pengetahuan nyata ke pengetahuan simbolik. Misalnya, anak sudah belajar mengelilingi rumah dan *setting* keluarga lainnya jauh sebelum mereka memahami konsep kata kiri dan kanan atau membaca peta rumah. Ini mengimplikasikan perlunya memberikan kesempatan kepada anak untuk memperluas dan memperdalam pengetahuan behavioral mereka dengan menyediakan sejumlah pengalaman langsung dan dengan membantu anak memperoleh pengetahuan simbolik melalui representasi pengalaman mereka dalam sejumlah media seperti gambar, konstruksi model, bermain dramatik, deskripsi verbal dan tertulis.

Perkembangan dan belajar terjadi dalam dan dipengaruhi oleh konteks sosial dan kultur yang majemuk. Menurut model ekologis, perkembangan anak sangat baik dipahami dalam konteks sosiokultural keluarga, *setting* pendidikan, dan masyarakat yang lebih luas. Konteks yang bervariasi tersebut saling berinterelasi dan semuanya memiliki pengaruh terhadap perkembangan anak. Pemahaman ini menuntut guru untuk belajar tentang kultur mayoritas anak yang mereka layani jika kultur mereka berbeda dengan kulturnya. Namun, mengakui bahwa perkembangan dan belajar dipengaruhi oleh konteks-konteks sosial dan kultur tidak menuntut guru untuk memahami semau nuansa-nuansa (perbedaan-perbedaan yang sangat kecil) dari setiap kelompok yang ia hadapi dalam kerjanya, ini merupakan tugas yang tidak mungkin.

Anak adalah pebelajar aktif, mengambil pengalaman fisik dan



sosial serta juga pengetahuan yang ditransmisikan secara kultur untuk membangun pemahaman mereka sendiri tentang lingkungan sekitar mereka. Anak berkontribusi terhadap perkembangan dan belajar sendiri di saat mereka berupaya memakai pengalaman sehari-harinya di rumah, sekolah, dan di masyarakat. Sejak lahir, anak secara aktif terlibat dalam membangun pemahaman mereka sendiri yang berasal dari pengalaman mereka, dan pemahaman ini diperantarai dan secara jelas terkait dengan konteks sosiokultural.

Perkembangan dan belajar merupakan hasil dari interaksi kematangan biologis dan lingkungan, yang mencakup baik lingkungan fisik maupun sosial tempat anak tinggal. Manusia merupakan produk dari keturunan dan lingkungan, dan kekuatan-kekuatan ini saling berinteraksi. Kaum behavioris berfokus pada pengaruh-pengaruh lingkungan sebagai penentu belajar, sementara kaum naturalis menekankan hamparan yang sudah ditentukan sebelumnya, yakni karakteristik hereditas (bawaan). Masing-masing perspektif pun yang memadai untuk menjelaskan belajar atau perkembangan. Dewasa ini, perkembangan lebih sering dipandang sebagai hasil proses interaktif dan pengalaman-pengalamannya dalam dunia sosial dan fisik.

Bermain merupakan suatu sarana penting bagi perkembangan sosial, emosional, dan kognitif anak, dan juga merefleksikan perkembangan anak. Aktivitas bermain anak merupakan konteks yang sangat mendukung proses perkembangan. Bermain memberi kesempatan kepada anak untuk memahami lingkungan, berinteraksi dan mengontrol emosi, serta mengembangkan kemampuan simbolik mereka. Aktivitas bermain anak memberikan wawasan pada orang dewasa tentang perkembangan anak dan kesempatan untuk mendukung perkembangan dengan strategi-strategi baru. Vygotsky meyakini bahwa bermain mengarahkan perkembangan. Bermain memberikan suatu konteks bagi anak untuk mempraktikkan keterampilan-keterampilan yang baru diperoleh dan juga untuk berfungsi pada puncak kemampuan mereka yang berkembang untuk mengambil peran-peran sosial baru, mencoba tugas-tugas baru dan menantang, dan memecahkan masalah-masalah yang kompleks. Selain itu untuk mendukung perkembangan kognitif, bermain memainkan fungsi-fungsi penting dalam perkembangan fisik, emosi dan sosial anak. Anak mengekspresikan dan mengemukakan ide-ide, pi-



kiran, dan perasaan mereka ketika terlibat dalam bermain simbolik. Selama bermain anak dapat belajar mengendalikan emosi, berinteraksi dengan yang lain, memecahkan konflik, dan memperoleh rasa berkemampuan. Melalui bermain, anak juga dapat mengembangkan imajinasi dan kreativitas anak. Karena itu, bermain yang dilakukan oleh anak dan didukung oleh guru merupakan komponen yang esensial dari pembelajaran berorientasi pada perkembangan.

Perkembangan mengalami percepatan bila anak memiliki kesempatan untuk mempraktikkan keterampilan-keterampilan yang baru diperoleh dan juga ketika mereka mengalami tantangan di atas level penguasaannya saat ini. Anak akan cenderung malas dan tidak termotivasi bila dihadapkan pada kegiatan yang teralu sulit dan membuat anak selalu gagal akan mendorongnya mengalami frustrasi. Pemahaman ini didasarkan pada pemikiran bahwa perkembangan dan belajar adalah proses dinamis yang mempersyaratkan orang dewasa memahami kontinuitas perkembangan itu. Guru atau pendidik lainnya perlu mengamati anak dengan cermat untuk menyesuaikan kurikulum dan pembelajaran dengan kompetensi, kebutuhan, dan minat anak yang muncul, dan kemudian membantu anak beralih dengan membuat target pengalaman-pengalaman yang dapat menantang mereka, tetapi membuat mereka frustrasi.

Anak mendemonstrasikan mode-mode untuk mengetahui dan belajar yang berbeda serta cara yang berbeda pula dalam merepresentasikan apa yang mereka tahu. Para ahli teori belajar dan para ahli psikologi perkembangan telah mengakui bahwa manusia memahami lingkungan dengan banyak cara dan bahwa individu cenderung memiliki cara belajar yang lebih disukai atau lebih kuat. Prinsip perbedaan modalitas ini menunjukkan agar guru menyediakan tidak hanya kesempatan bagi individu anak untuk menggunakan cara-cara belajar yang disukai serta dipergunakan kekuatan-kekuatannya, tetapi juga kesempatan untuk membantu anak mengembangkan atau kemampuannya yang kurang kuat.

Anak berkembang dan belajar terbaik dalam suatu konteks komunitas yang merasa aman dan menghargai, memenuhi kebutuhan-kebutuhan fisiknya, dan dirasa aman secara psikologis. Kondisi seperti ini akan mendorong anak untuk berekspresi dan beraktualisasi secara optimal. Anak memiliki kebebasan untuk bergerak, berperilaku, dan menyatakan pendapat tanpa terbebani dengan te-



kanan-tekanan psikologis. Begitu pun keamanan fisiknya terjamin sehingga ia bisa terhindar dari hal-hal yang bisa membahayakan. Karena itu, praktik-praktek pendidikan yang berorientasi perkembangan memperhatikan kebutuhan-kebutuhan fisik, sosial, dan emosional serta juga perkembangan intelektualnya.

## E. TAHAP PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI

Perkembangan dapat diartikan sebagai “perubahan yang progresif dan kontinyu (berkesinambungan) dalam diri individu dari mulai lahir sampai mati”. Setiap manusia akan mengalami tahapan perubahan sesuai dengan periode perkembangannya. Setiap perkembangan memiliki karakteristik yang dicapai. Setiap tahap perkembangan yang dicapai oleh anak akan menjadi landasan untuk mencapai tahap perkembangan berikutnya.

Anak usia lahir sampai usia lima tahun memiliki tahap perkembangan yang unik dan menentukan pada tahap berikutnya. Tahap perkembangan anak usia lahir sampai dua tahun menurut Piaget (Jackman, 2009) berada pada tahap sensori motorik, yaitu tahap di mana memerlukan rangsangan seluruh pancaindranya yang dilakukan oleh orang yang berada di sekitar anak. Selain pancaindra anak harus dirangsang gerak tubuhnya dalam hal ini adalah motorik kasar dan motorik halus anak. Usia dua sampai tiga tahun, anak memerlukan stimulasi fisik yang akan memberikan rangsangan terhadap motorik kasar (otot kasar). Di samping itu harus diberikan rangsangan terhadap kognitif, bahasa, sosial emosional, dan nilai agama dan moral melalui pembiasaan dan contoh dari orang yang ada di sekitar anak.

Perkembangan anak usia sekolah dasar awal ini terdapat berbagai permasalahan baru, karena mereka berada pada tahap sekolah dasar awal kelas 1-3 (*early elementary*). Pertumbuhan dan perkembangan mereka akan mendapatkan berbagai tantangan baik dari dalam diri mereka maupun dari faktor eksternal. Namun faktor eksternal (luar) diri mereka yang lebih besar pengaruhnya. Faktor-faktor eksternal yang memengaruhi pertumbuhan dan perkembangan mereka menurut Morrison (2008) adalah: *violence* (kekerasan), kekerasan dalam arti tontonan yang berasal dari program-program televisi. Program film karton contohnya, kita berpikir bahwa film



kartun aman untuk anak-anak tapi pada kenyataannya kekerasan sudah dipertontonkan dalam setiap adegan film tersebut. Belum lagi film yang diperuntukkan bagi orang dewasa banyak sekali kekerasan yang dipertontonkan. Bahkan ada anak yang berperilaku seperti apa yang ditontonnya sehingga berdampak pada perilaku sehari-hari khususnya saat bergaul dengan temannya baik di lingkungan sekolah maupun di lingkungan rumah. Hal itu dapat memengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak.

*Obesity* (kegemukan), di negara-negara maju kegemukan menjadi masalah yang mengganggu pertumbuhan dan perkembangan anak. anak-anak kelebihan berat badan saat ini menjadi faktor yang menakutkan. Faktor penyebab kegemukan adalah anak makan berlebihan, terlalu banyak nonton televisi, sedikit bermain yang menguras tenaga, makanan-makanan cepat saji (mengandung banyak kandungan lemak). Kegemukan menjadi faktor yang memengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak.

*Technology developments* (perkembangan teknologi), anak-anak saat ini hidupnya sangat besar dipengaruhi oleh perkembangan teknologi. Tanpa disadari perkembangan menulis tidak berkembang dengan baik karena sudah ada komputer, *short message* sistem, blog, Facebook dan lain sebagainya, kemampuan menghafal numeric, saat ini sudah ada *phonebook* tidak perlu lagi menghafal nomor-nomor, kemampuan berhitung sudah banyak kalkulator dalam *handphone*.

*Political change* (perubahan politik), ada istilah ganti presiden ganti menteri pendidikan ganti pula kurikulum. Diakui tidak diakui hal ini akan memengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak, karena terkait pembelajaran terkait kurikulum, apalagi suhu politik besar pengaruhnya terhadap aktivitas belajar anak.

Anak usia 6-8 tahun adalah anak yang masa perkembangannya berada pada tahanan melanjutkan perkembangannya sebelumnya. Aspek-aspek perkembangannya dapat dilihat pada Tabel 1 halaman berikut ini.





**Tabel 1. Tahap Perkembangan Anak Usia 6-8 Tahun**

Aspek Perkembangan	Karakteristik	Stimulasi
Perkembangan Fisik	<p>Anak usia 6-8 tahun memiliki karakteristik pertumbuhan dan perkembangan fisik <i>slow and steady</i> (Morrison, 2009). Anak pada usia ini memerlukan pengalaman untuk menambah pertumbuhannya, perkembangan berpengaruh terhadap kontrol tubuhnya, dan mengembangkan bagian tubuh untuk dapat melakukan sesuatu.</p>	<p>Perkembangan anak yang berada pada usia 6-8 tahun ini memerlukan nutrisi, kesehatan, dan latihan fisik. Latihan fisik harus lebih terprogram, teratur seperti permainan (<i>game</i>) yang mengandalkan kegiatan berlari, berlomba dalam lari, dan kegiatan menendang. Perkembangan fisik anak pada usia ini berlanjut dan berkesinambungan. Tidak terlalu mencolok perbedaan gerak anak perempuan dengan anak laki-laki pada usia ini. Pada usia sekolah dasar awal ini, anak-anak lebih cenderung pada pengembangan motorik halus seperti menulis, menggambar dan menggunakan komputer.</p>
Perkembangan Sosial	<p>Menurut Erikson anak usia kelas sekolah dasar awal berada pada tahap perkembangan sosial emosional <i>industry vs inferiority</i>. Pada usia ini anak memupuk rasa kepercayaan diri, pemenuhan kebutuhan egonya. Anak dituntut bertanggung jawab dan mampu menyelesaikan tugas dan berbuah prestasi. Pada usia dini anak sudah mulai berkembang kemampuan akademik. Anak-anak selama tahap ini berada pada berbagai tingkat prestasi akademik. Mereka yang tinggi dalam kredit harga diri akademik keberhasilan mereka untuk atribusi penguasaan seperti berorientasi sebagai berusaha keras (kerajinan), memperhatikan, tekad, dan dorongan jika mereka memiliki kesulitan dengan tugas, mereka percaya bahwa dengan mencoba lebih keras mereka akan berhasil</p>	<p>Stimulasi yang dapat dilakukan adalah dengan memberikan pekerjaan yang menuntut tanggung jawab dan berikan penghargaan di kala dapat menyelesaikan setiap pekerjaannya.</p> <p>Terapkan teori Gardner dari kecerdasan jamak. Berikan kebebasan kepada anak untuk berkembang dari berbagai kecerdasan yang dimilikinya. Buat lingkungan kelas yang dapat mengembangkan bagian dari kecerdasan yang mereka miliki.</p> <p>Berikan dorongan dan penghargaan pada setiap hasil kerja anak.</p>



Aspek Perkembangan	Karakteristik	Stimulasi
Perkembangan Emosi	Emosi menjadi faktor yang memengaruhi hidup seseorang, saat gembira setiap pekerjaan akan berjalan dengan baik, saat bersedih pekerjaan akan terganggu. Perkembangan emosi yang positif harus dikembangkan pada diri anak usia 6-8 tahun. Jika terjadi kesalahan emosi pada usia ini akan menimbulkan ADHD ( <i>Attention Deficit Hyperactive Disorders</i> ).	Stimulasi anak dengan selalu mendiskusikan perasaan (emosi) anak, dorong anak untuk dapat mengekspresikan emosinya, tuliskan perasaan yang sedang dirasakan anak, buatlah kegiatan permainan untuk dapat mengekspresikan emosi, diskusikan dengan pihak keluarga tentang emosi yang terjadi dengan anak.
Perkembangan Kognitif	Menurut Piaget usia 7-11 tahun berada pada tahap operasional konkret. Anak usia 6-8 tahun termasuk pada usia operasional konkret. Di mana proses perkembangannya logikanya berkembang dengan baik, mereka mulai menggunakan kemampuan mentalnya. Contoh mengoperasikan kemampuan matematika, kemampuan penjumlahan, perkalian, pembagian sudah dapat dikerjakannya.	Berikan pekerjaan yang mengembangkan kemampuan penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian.  Pekerjaan yang mengembangkan kemampuan mengklasifikasi benda.
Perkembangan Moral	Jean Piaget: <i>Realtions of constraint</i> : Konsep salah dan benar bagi anak kelas 1-2 sekolah dasar sangat tergantung kepada pendapat orang dewasa. Perkembangan moral sangat ditentukan oleh faktor orang dewasa. <i>Relations of Cooperation</i> : kelas 3-6 tahun perubahan pemahaman tentang baik/buruk atau benar/salah sangat ditentukan oleh pengaruh orang lain.  Lawrence Kohlberg: <i>Preconventional</i> usia 4-10 tahun, moral adalah sesuatu yang terkait dengan baik/buruk dan benar/salah yang bergantung pada sanksi dan penghargaan yang diberikan oleh orang dewasa.	Implikasi orang dewasa Berikan kesempatan pada anak untuk menentukan keputusan moral (baik/buruk dan benar/salah).  Berikan contoh nilai-nilai moral (berdasarkan pada cerita).  Berikan kesempatan mendiskusikan setiap tindakan yang memerlukan penilaian secara moral.  Berikan kesempatan pada anak untuk bergaul dengan anak yang berbeda usia dan budaya.



Aspek Perkembangan	Karakteristik	Stimulasi
	<p>Tahap 1- <i>punishment and obedience</i> (sanksi dan kepatuhan):anak mendapatkan konsekuensi fisik dan perilaku.</p> <p>Tahap 2-<i>instrumental-relativist orientation</i>: perbuatan anak dimotivasi oleh kepuasan atas kebutuhan yang diperoleh.</p>	

(Diadaptasi dari Morrison, 2008: hlm. 268-272).

## F. HAKIKAT PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI

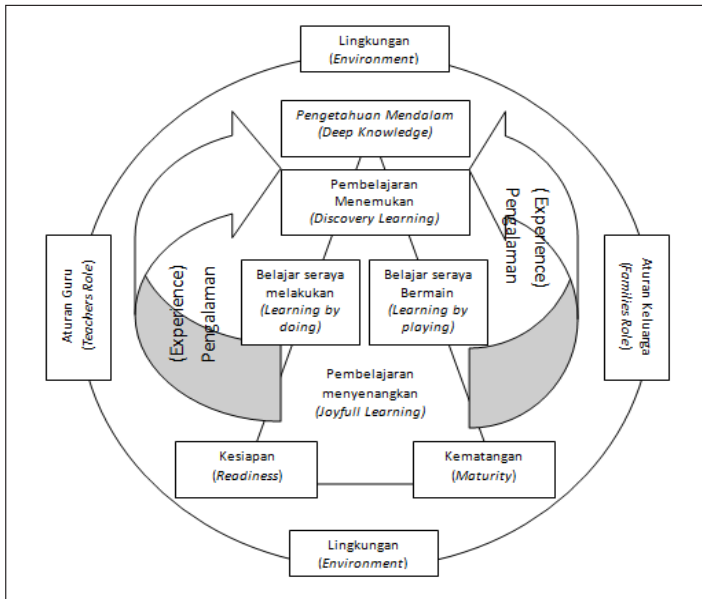
### 1. Konsep Pembelajaran Anak Usia Dini

Pembelajaran bagi anak usia dini adalah sebagai dasar pembentukan perilaku, penanaman nilai moral dan akhlak yang mulia, pengembangan intelektualitas yang tinggi, pengembangan fisik motorik. Pendidikan yang dilakukan sejak usia dini sangat besar pengaruhnya terhadap kehidupan di masa yang akan datang. Pembentukan perilaku anak sangat ditentukan pada usia 5 (lima) tahun pertama. Perilaku orang dewasa sangat dipengaruhi oleh pembentukan perilaku pada lima tahun pertama. Pengembangan kemampuan-kemampuan anak dapat dilakukan dengan pendidikan yang bermakna. Pendidikan yang bermakna dapat dilakukan dengan beberapa komponen, hal itu dapat digambarkan pada Gambar 1 halaman berikut ini.

#### a. Kematangan (*Maturity*)

Konsep pembelajaran anak usia dini (0-8 tahun) tidak bisa serta merta dapat disamakan dengan konsep pembelajaran bagi anak usia di 9 tahun ke atas. Anak usia dini memiliki ciri dan karakteristik tersendiri, maka dari itu konsep pembelajaran anak usia dini harus dilihat dari tahap kematangan (*maturity*). Kematangan anak terkait dengan mental (kognitif) dan emosional. Kematangan intelektual (kognitif), dan sosial emosional. Kematangan sangat penting untuk diasah sehingga anak akan tangguh dalam menghadapi setiap masalah-masalah baru dalam kehidupannya. Kematangan





**Gambar 1. Konsep Pembelajaran Anak Usia Dini**

intelektual dan sosial emosional bagi anak usia dini menjadi penentu dalam menuju kesuksesan pembelajaran di kemudian hari.

### **b. Kesiapan (*Readiness*)**

Selain matang dari sisi intelektual dan sosial emosional, anak harus memiliki kesiapan (*readiness*). Kesiapan anak terkait dengan umur dan faktor psikis dalam menghadapi kehidupan yang berbeda dalam setiap tahapnya. Kesiapan anak akan terbentuk sejalan dengan pertumbuhan fisik dan perkembangan kemampuan-kemampuan yang dimiliki anak. Contoh anak usia dini taman penitipan anak yang menjadi tahap pertama mereka mengenal lembaga sekolah di mana lingkungan rumah akan sangat berbeda dengan lingkungan sekolah dan mereka harus dilihat dari sisi kesiapannya. Anak juga harus memiliki kesiapan dalam bersosialisasi dengan teman sebayanya.

### **c. Belajar Seraya Melakukan (*Learning by Doing*)**

Konsep pembelajaran anak harus lebih banyak melakukan (praktik). *Learning by doing* adalah salah satu metode belajar yang



mudah untuk membawa anak kepada pembentukan konsep abstrak ke konkret (nyata). Hal itu berdasarkan pada karakteristik pola pikir anak yang harus konkret sehingga segala sesuatu harus dibuat nyata dan dengan demikian, anak akan mudah dalam membelajarkan dirinya terhadap sesuatu yang baru. Praktik akan mengaktifkan setiap anggota tubuh anak baik gerak kasar (*gross motor*) maupun gerak halus (*fine motor*). Tidak hanya itu tapi juga anak mengalami langsung setiap aktivitas pembelajarannya.

**d. Pembelajaran yang Dikemas dalam Permainan (*Learning by Playing*)**

Pembelajaran bagi anak usia dini sangat tepat jika dikemas dalam bentuk permainan. Setiap pembelajaran dikemas dalam suasana bermain melalui alat-alat permainan dan konsep bermain. Kita tahu bahwa dunia anak adalah dunia bermain, anak belajar melalui permainan-permainan. Dengan demikian, anak dengan mudah akan mendapatkan pengetahuan melalui bermain, dan anak tidak merasa sedang belajar, mereka tidak tertekan dan terbebani.

**e. Pembelajaran Menyenangkan (*Joyfull Learning*)**

Pembelajaran yang menyenangkan akan menjadi pemicu untuk menyambungkan sel neuron yang satu dengan yang lainnya dan akan berbuah pada pengembangan pengetahuan anak. Pembelajaran yang menyenangkan akan mudah dicerna oleh anak.

**f. Pembelajaran Menemukan (*Discovery Learning*)**

Konsep pembelajaran yang melandaskan pada kematangan dan kesiapan anak, ditunjang dengan konsep pembelajaran yang berbasis praktik dan dikemas dalam bentuk permainan menggunakan media (alat permainan edukatif) pasti akan disenangi oleh anak, dan anak juga akan asyik dalam melakukan setiap kegiatan pembelajaran, sehingga pembelajaran yang demikian akan menjadikan anak menemukan pengetahuannya sendiri melalui kegiatan dan tahap yang dilaluinya.

**g. Lingkungan (*Environment*)**

Lingkungan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan anak, anak tumbuh dan berkembang karena pengaruh lingkungan. Di dalam



lingkungan terdapat lingkungan keluarga dan lingkungan sekolah. Orangtua menjadi penanggung jawab terhadap kelangsungan kehidupan anak di rumah, dan kehidupan di rumah harus dibentuk menjadi lingkungan yang akan memberikan pelayanan terhadap tumbuh kembang anak ke arah positif sehingga harus teratur dan terprogram. Walaupun di rumah aturan harus ada, dan ketegasan dalam menegakkan aturan itu tidak identik dengan keras (bentakan) tapi ketegasan adalah ketika anak melakukan kebaikan anak harus dihargai (*reward*, jika melakukan pelanggaran harus tegas (tidak kasar dan keras) diberikan sanksi. Sanksi harus ada kesepakatan antara anak dan orangtua, sanksi tidak boleh berupa hukuman fisik, cacian dan makian, tapi harus bersifat mendidik dan anak menyadari atas perbuatan yang salah (karena melanggar aturan yang sudah disepakati). Di sekolah, guru harus punya aturan yang konsisten, tegas juga. Tidak boleh diskriminatif dan menghargai setiap prestasi anak dan memberikan sanksi yang mendidik.

#### **h. Pengalaman (*Experience*)**

Anak akan belajar dari kegiatan yang pernah dialaminya, pengalaman yang berkesan adalah pengalaman yang menyenangkan bagi anak. Pembelajaran yang memberikan pengalaman menyenangkan akan memberikan dampak positif bagi keberlangsung pemerolehan pengetahuan yang mendalam. Lingkungan anak ada di mana-mana, sehingga sangat berpengaruh terhadap kehidupan di masa yang akan datang.

#### **i. Pengetahuan yang Mendalam (*Deep Knowledge*)**

Pengetahuan yang mendalam bagi anak adalah pengetahuan yang menjadi landasan kemampuan berpikir, menjadi landasan perkembangan logika, dan berpikir rasional. Pengetahuan yang mendalam akan menjadi landasan ilmu bagi anak menuju tahap perkembangan ilmu selanjutnya.

## **2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini**

Usia anak usia dini adalah 0 sampai dengan 6 tahun, sedangkan usia TK adalah 4 sampai dengan 6 tahun. Batasan ini sesuai dengan batasan usia anak usia dini menurut Undang-Undang Nomor 20



Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa usia anak usia dini adalah sejak lahir sampai umur 6 tahun. Sesudah usia 6 tahun anak masuk ke sekolah dasar.

Namun anak usia dini menurut undang-undang tersebut perlu dikaji ulang, karena berdampak terhadap pola perilaku para orangtua dan para pendidikan anak usia dini. Pendidikan yang diberikan kepada mereka pada akhirnya terlalu dipaksakan dalam pembelajarannya tanpa memperhatikan setiap tahap perkembangannya. Perhatikan oleh Anda kenyataan di lapangan pembelajaran anak-anak taman kanak-kanak. Dengan tujuan agar mereka memiliki kemampuan membaca, menulis dan berhitung, anak-anak di-*drill* (dilatih) dengan latihan membaca, menulis dan berhitung dengan cara yang kurang tepat dan tidak sesuai dengan tahap perkembangannya. Tidak ada larangan juga anak diajari membaca, menulis dan berhitung, namun yang perlu diperhatikan adalah caranya harus sesuai dengan tahap perkembangan anak dalam memperoleh kemampuan membaca, menulis dan berhitung tersebut. Anak dilatih membaca, menulis dan berhitung ini adalah karena anak harus siap memasuki tahap pendidikan berikutnya, yaitu sekolah dasar. Aturan tidak tertulis bahwa anak memasuki sekolah dasar harus bisa membaca, menulis dan berhitung membuat orangtua memacu anaknya dengan berbagai cara yang cepat, padahal ada tahap-tahapnya anak untuk meraih kemampuan tersebut. Latihan-latihan membaca, menulis dan berhitung sangat jauh dari cara-cara belajar anak usia dini yang harus selalu dikemas melalui permainan yang menyenangkan. Jika diperhatikan orangtua memberikan les-les tambahan yang semakin memberatkan beban akademik anak.

Anak usia dini adalah sosok individu sebagai makhluk sosiokultural yang sedang mengalami proses perkembangan yang sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya dan memiliki sejumlah karakteristik tertentu. Anak usia dini adalah suatu organisme yang merupakan satu kesatuan jasmani dan rohani yang utuh dengan segala struktur dan perangkat biologis dan psikologisnya sehingga menjadi sosok yang unik. Anak usia dini mengalami suatu proses perkembangan yang fundamental dalam arti bahwa pengalaman perkembangan pada masa usia dini dapat memberikan pengaruh yang membekas dan berjangka waktu lama sehingga melandasi proses perkembangan anak selanjutnya. Setiap anak memiliki sejumlah



lah potensi, baik potensi fisik-biologis, kognisi, maupun sosio-emosi. Anak yang sedang mengalami proses perkembangan sangat pesat sehingga membutuhkan pembelajaran yang aktif dan energik.

Sebetulnya proses pendidikan anak usia dini itu terjadi sejak anak masih berada dalam kandungan, lalu sesudah lahir, sampai SD kelas awal (kelas I, II, dan III). Dengan demikian, pendidikan anak usia dini berakhir pada anak usia kira-kira umur 8 tahun. Sementara itu, UNESCO membagi per jenjang sekolah ke dalam 7 klasifikasi. Jenjang terendah disebut pendidikan dini. Jenjang terendah ini disebut level 0, sedangkan pendidikan prasekolah sebagai pendidikan bagi anak usia 3-5 tahun.

Ada beberapa negara yang memulai pendidikan anak usia dini lebih awal yaitu pada usia 2 tahun, dan ada negara lain yang mengakhiri pendidikan usia dininya lebih lambat yaitu sampai usia 6 tahun. National Association for the Education of Young Children (NAEYC) menyebutkan bahwa program anak usia dini adalah program pusat atau lembaga lain yang memberikan layanan bagi anak sejak lahir sampai usia 8 tahun. Program NAEYC ini meliputi penitipan anak di masyarakat dan pada keluarga (untuk kelompok anak usia 0-3 tahun), pendidikan prasekolah swasta dan negeri (untuk anak usia 3-5 tahun), serta TK dan SD (untuk anak usia 6-8 tahun).

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 28, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar. PAUD dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal, dan informal. PAUD pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-Kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA) atau bentuk lain yang sederajat. PAUD pada jalur pendidikan nonformal berbentuk kelompok bermain (KB), taman penitipan anak (TPA), atau bentuk lain yang sederajat. PAUD pada jalur pendidikan informal berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan. Lebih lanjut dikemukakan bahwa PAUD merupakan program pendidikan yang diselenggarakan sebelum masuk jenjang pendidikan dasar. Hal ini menjelaskan bahwa sebelum mengikuti pendidikan dasar peserta didik dapat mengikuti pendidikan usia dini.

Pendidikan usia dini bukan bersifat wajib, tetapi lebih bersifat anjuran. Orangtua yang sadar terhadap peranan PAUD pasti memasukkan putranya ke TK atau RA, KB atau TPA. Melalui PAUD, fondasi





kualitas manusia dapat dibentuk. Jika PAUD berhasil menanamkan fondasi tersebut, kelak anak akan menjadi orang dewasa yang sudah kuat fondasinya. Wujud fondasi tersebut adalah moral, kecerdasan, mental, keagamaan, etika, dan estetika. Jika hal ini tercapai maka bangsa Indonesia pasti menjadi bangsa yang berkualitas.

Dalam rangka mengoptimalkan perkembangan anak melalui pendidikan anak usia dini, program pendidikan harus disesuaikan dengan karakteristik anak yang mempunyai pengalaman dan pengetahuan yang berbeda. Program pendidikan harus memberikan rangsangan-rangsangan, dorongan, dan dukungan kepada anak. Program untuk anak harus memperhatikan seluruh aspek perkembangan anak serta disesuaikan dengan kebutuhan, minat, dan kemampuan anak. Di samping itu, program pengembangan harus dapat menanamkan dan menumbuhkan pembinaan perilaku dan sikap yang dilakukan melalui pembiasaan yang baik. Hal ini menjadi dasar dalam pembentukan pribadi anak sesuai dengan nilai-nilai yang dijunjung oleh masyarakat, pemberian bantuan kepada anak agar tumbuh menjadi pribadi yang matang dan mandiri melatih anak untuk hidup bersih dan sehat, serta penanaman kebiasaan disiplin hidup sehari-hari.

Melihat pentingnya PAUD, wajib belajar hendaknya dimulai sejak usia TK, dengan catatan biayanya ditanggung oleh pemerintah, supaya rakyat dapat menyekolahkan putranya. Hal ini sebagai realisasi Pasal 31 UUD 1945, yang menyatakan bahwa "Tiap warga negara berhak mendapatkan pengajaran". Ketentuan ini diperkuat dengan Pasal 5 UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa setiap warga negara mempunyai hal yang sama untuk memperoleh pendidikan yang bermutu. Dengan demikian, pemerintah pusat dan pemerintah daerah wajib menyediakan dana untuk pendidikan. Bahkan undang-undang tersebut mencantumkan 20% dari dana RAPBN dan RAPBD diperuntukkan bagi kegiatan pendidikan.

### **3. Pola Pelayanan Anak Usia Dini**

Pendidikan anak sudah seharusnya dimulai pada usia dini. Berbagai hasil penelitian menyimpulkan bahwa perkembangan yang diperoleh pada masa usia dini sangat memengaruhi perkembang-



an anak pada tahap berikutnya. Para ahli psikologi perkembangan menyebut masa usia dini sebagai masa emas atau *golden age*. Dari aspek pendidikan, stimulasi dini sangat diperlukan guna memberikan rangsangan terhadap seluruh aspek perkembangan anak, yang mencakup penanaman nilai-nilai dasar (agama dan budi pekerti), pembentukan sikap (disiplin dan kemandirian), dan pengembangan kemampuan dasar (berbahasa, motorik, kognitif, dan sosial). Pentingnya pendidikan dini juga telah menjadi perhatian internasional. Pertemuan forum pendidikan dunia di Dakar, Senegal tahun 2000 menghasilkan enam kesepakatan. Salah satu di antaranya adalah memperluas dan memperbaiki keseluruhan perawatan dan pendidikan anak usia dini, terutama bagi anak-anak yang sangat rawan dan kurang beruntung.

Jika pelaksanaan pendidikan pada usia dini dapat berjalan dengan baik maka proses pendidikan pada usia selanjutnya, yaitu pada usia sekolah, usia remaja, usia dewasa, dan seterusnya juga akan baik; atau proses pendidikan pada jenjang pendidikan dasar, menengah, dan tinggi akan berhasil dengan lebih mudah. Dilihat dari jenjang pendidikan, keberhasilan pendidikan tergantung pada pendidikan anak usia dini.

Ada beberapa kajian yang dapat dicermati tentang hakikat anak di antaranya adalah: *Anak bersifat unik*. Masing-masing anak berbeda satu sama lain. Anak memiliki bawaan, minat, kapabilitas, dan latar belakang kehidupan masing-masing. *Anak mengekspresikan perilakunya secara relatif spontan*. Perilaku yang ditampilkan anak umumnya relatif asli, tidak ditutup-tutupi. Ia akan marah kalo memang mau marah, menangis. Ia akan terlihat ceria di saat gembira dan seterusnya. *Anak bersifat aktif dan energik*. Anak lazimnya senang melakukan berbagai aktivitas, selama tidak tidur anak akan selalu bergerak, terlebih lagi anak mendapatkan kegiatan yang baru dan menantang. Anak bergerak karena mereka senang melakukan setiap aktivitasnya. *Anak egosentris*. Sifat egosentris cenderung melihat dan memahami segala sesuatu dari sudut pandangnya sendiri. *Anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal*. Karktersitik perilaku ini terutama menonjol pada anak usia 4-5 tahun. Karena itu sangat lazim jika anak pada usia ini banyak memperhatikan, membicarakan, dan mempertanyakan berbagai hal yang dilihat dan didengarnya, terutama hal yang baru. Anak



bersifat eksploratif dan berjiwa peluang. Terdorong oleh rasa ingin tahu yang kuat terhadap sesuatu hal, anak lazimnya senang menjelajah, mencoba, dan mempelajari hal-hal baru. Seperti membongkar pasang mainan. *Anak umumnya kaya dengan fantasi.* Anak senang dengan hal-hal yang bersifat imajinatif, hal ini dapat dikembangkan melalui cerita. *Anak masih mudah frustrasi.* Umumnya, anak masih mudah menangis atau mudah marah apabila keinginannya tidak terpenuhi. Anak kurang pertimbangan dalam bertindak, termasuk yang berkenaan dengan hal-hal yang membahayakan diri. Ini mengimplikasikan perlunya lingkungan perkembangan dan belajar yang aman bagi anak. *Anak memiliki daya perhatian yang pendek.* Anak lazimnya memiliki daya perhatian pendek, kecuali terhadap hal-hal yang secara intrinsik menyenangkan. Masa anak merupakan masa belajar yang paling potensial, masa usia anak adalah disebut usia emas atau *magic years*. NAEYC mengkampanyekan masa awal kehidupan ini sebagai masa-masa belajar dengan slogannya *Early Years are Learning Years*. Anak semakin menunjukkan minat terhadap teman. Seiring dengan perkembangan keterampilan fisiknya, anak usia ini menjadi semakin berminat pada teman-temannya. Ia mulai menunjukkan kemampuan untuk bekerja sama dan berhubungan dengan teman-temannya.

### **a. Pembelajaran Seraya Bermain**

Pembelajaran bagi anak usia dini memiliki kekhasan tersendiri. Kegiatan pembelajaran di taman kanak-kanak mengutamakan belajar seraya melakukan dan belajar seraya bermain. Secara alamiah, melakukan langsung dan bermain memberikan motivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam, dan secara spontan anak mengembangkan kemampuannya.

Bermain pada dasarnya mementingkan proses daripada hasil. Bermain merupakan wahana yang penting untuk perkembangan sosial, emosi, dan kognitif anak yang direfleksikan pada kegiatan. Selain itu bermain juga merupakan wahana yang penting dalam melatih kemampuan berpikir anak. Pembelajaran yang paling efektif untuk anak taman kanak-kanak adalah melalui kegiatan yang berorientasi bermain. Melalui bermain kreatif, anak dapat mengembangkan serta mengintegrasikan semua kemampuannya. Anak lebih banyak belajar melalui bermain dan melakukan eksplorasi terhadap objek-



objek dan pengalaman. Anak dapat membangun pengetahuannya sendiri melalui interaksi sosial dengan orang dewasa pada saat mereka memahaminya dengan bahasa dan gerakan sehingga tumbuh secara kognitif ke arah berpikir verbal. Salah satu fungsi penting dari bermain adalah memberi kesempatan pada anak untuk merasakan kehidupan nyata secara langsung.

Selama pertumbuhannya, minat dan permainan anak selalu terkait dengan perkembangan kemampuannya. Namun setelah koordinasi dasar kaki, tangan, dan bagian badan yang terkait sudah baik, demikian pula perkembangan bahasanya, maka anak sudah mulai mampu merancang berbagai alternatif perbuatan yang lain. Cakupan kemampuannya menjadi sangat luas dan juga semakin kompleks. Semakin waktu berlalu, penyaluran pilihan melatih kemampuan juga dipengaruhi oleh kesempatan dan peluang yang diperolehnya dari lingkungannya, yang berpadu menjadi hasil pengalamannya. Oleh karena itu, berbagai permainan sebenarnya dapat dirancang secara sengaja dengan tujuan agar anak dapat berkembang setiap kemampuannya. Bagi anak, bermain adalah suatu kegiatan yang serius, namun mengasyikan. Melalui aktivitas bermain, berbagai pekerjaannya terwujud. Bermain adalah aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak, karena menyenangkan bukan karena akan memperoleh hadiah atau pujian. Bermain adalah salah satu alat utama yang menjadi latihan untuk pertumbuhannya. Bermain adalah medium, di mana si anak mencobakan diri, bukan saja dalam fantasinya tetapi juga benar nyata secara aktif. Bila anak bermain secara bebas, sesuai kemauan maupun sesuai kecepatannya sendiri, maka ia melatih kemampuannya.

Permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dan yang tidak ia kenali sampai pada yang ia ketahui dan dari yang tidak dapat diperbuatnya, sampai mampu melakukannya. Jadi, bermain mempunyai nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari seorang anak. Dengan memahami arti bermain bagi anak, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa bermain adalah suatu kebutuhan bagi anak. Dengan merancang pelajaran tertentu untuk dilakukan sambil bermain, maka anak belajar sesuai dengan tuntutan taraf perkembangannya. Bahkan jika kebutuhan tersebut tidak terpenuhi, ada satu tahap perkembangan yang berfungsi kurang baik dan ini tidak akan terlihat secara nya-



ta segera, melainkan baru kelak bila ia sudah menjadi dewasa. Ada dua hal yang terkait dengan masalah tersebut, yaitu perkembangan kognitif anak pada umur ini menunjukkan bahwa ia berada pada taraf pra operasional sampai pada tahap operasi konkret. Ciri-ciri dari tahap perkembangan yang ditandai dalam pendidikan anak usia dini, adalah perkembangan bahasa dan kemampuan berpikir memecahkan persoalan dengan menggunakan lambang tertentu. Makin ia memasuki tahap perkembangan operasi konkret, maka makin mampu ia berpikir logis, meskipun segala sesuatu pelajaran yang bersifat formal belum menjadi suasana yang diakrabi secara alamiah. Makin lama fase operasi konkret, secara bertahap memasuki fase operasional formal.

Kedua berkaitan dengan fungsi otak kita. Seperti diketahui, kedua belahan otak kita, yaitu belahan otak kiri dan kanan, memiliki fungsi yang berbeda-beda. Belahan otak kiri memiliki fungsi, ciri dan respons untuk berpikir logis, teratur, dan linier. Adapun belahan fungsi otak kanan terutama dikembangkan untuk mampu berpikir holistik, imajinatif, dan kreatif. Nilai anak belajar formal (seperti menghafal) pada umur muda, maka belahan otak kiri yang berfungsi linier, logis dan teratur sangat dipentingkan dalam perkembangannya dan ini sering berakibat bahwa fungsi otak kanan yang banyak digunakan dalam berbagai permainan terabaikan. Akibatnya anak kelak akan tumbuh seiring dengan memfungsikan belahan otak itu sendiri.

## **b. Pembelajaran Berorientasi Perkembangan**

Pembelajaran anak usia dini juga berorientasi pada perkembangan. Pembelajaran yang berorientasi perkembangan mempunyai arti bahwa pendekatan yang digunakan guru untuk melaksanakan pembelajaran adalah pembelajaran yang berorientasi pada anak itu sendiri. Ini berarti bahwa guru taman kanak-kanak harus memahami kebutuhan dan karakteristik perkembangan setiap anak secara kelompok maupun secara individual. Pembelajaran berorientasi perkembangan lebih banyak memberi kesempatan kepada anak untuk dapat belajar dengan cara-cara tepat, umpamanya melalui pengalaman nyata melakukan kegiatan eksplorasi serta melakukan kegiatan-kegiatan yang bermakna untuk anak. Tujuan-tujuan dan kegiatan belajar harus mengintegrasikan seluruh aspek perkem-



bangun serta menyediakan kesempatan yang tepat bagi anak agar mereka dapat mengeksplorasi lingkungannya. Agar pembelajaran optimal, berorientasi pada bermain dan berorientasi pada perkembangan, maka pendekatan yang paling tepat dalam pembelajaran di lembaga pendidikan anak usia dini adalah kegiatan yang berpusat pada anak. Dengan pendekatan ini, anak dapat menggunakan seluruh indranya dalam melakukan berbagai kegiatan. Anak bukan objek tetapi subjek yang aktif dalam pembelajaran.

Secara umum, diketahui bahwa dalam perkembangan anak perlu dipenuhi berbagai kebutuhan, yaitu kebutuhan primer, pangan, sandang dan perumahan serta kasih sayang, perhatian, penghargaan terhadap dirinya dan peluang mengaktualisasikan dirinya. Pemenuhan kebutuhan dalam perkembangan ini banyak tergantung pada lingkungannya berinteraksi dengan dirinya. Sebagaimana organisme ditentukan secara alamiah oleh sifat-sifat keturunan dan ciri-ciri yang unik yang dibawa sejak lahir, perkembangan organisme itu juga ditentukan oleh cara-cara lingkungan berinteraksi dengan individu, yaitu melalui pendekatan yang sifatnya memberikan perhatian, kasih sayang dan peluang mengaktualisasikan diri. Prestasi belajar, kita ketahui semua bukan saja dipengaruhi oleh kemampuan intelektual yang bersifat kognitif, tetapi juga dipengaruhi oleh faktor emosi, motivasi, kepribadian serta juga berbagai pengaruh lingkungan. Pengembangan potensi anak mencapai aktualisasi optimal bukan membimbing dan membentuk perkembangan anak. Perkembangan seluruh kepribadiannya selain dilatarbelakangi kedua faktor tersebut di atas juga terkait dengan kemampuan intelektual, motivasi, pengetahuan, dan konsep diri.

Memang keberhasilan belajarnya sangat ditentukan antara lain oleh kemampuan kognitif, tetapi ternyata bahwa faktor emosi, motivasi sangat penting, bahkan memengaruhi tingkat kinerjanya serta lingkungannya, maupun perkembangan dirinya sendiri. Meski sudah menjadi pengetahuan umum, bahwa anak yang memiliki inteligensi (yang diukur dengan *Intelligence Quatient* atau IQ) akan lebih mudah mencernakan materi yang diajarkan, dan dengan demikian biasanya juga lebih tinggi prestasi belajarnya, namun inteligensi emosional atau yang disebut dengan *Emotional Intelligence* (EQ) sangat memengaruhi prestasi belajar anak. Hal ini harus menjadi perhatian para guru di taman kanak-kanak, karena akan berdampak



dalam kehidupan belajar anak di masa yang akan datang. (Goleman, 1995).

Secara umum, dapat dikatakan bahwa kecerdasan emosi itu adalah suatu ukuran yang menunjuk pada kualitas memahami perasaannya sendiri dan kemampuan ikut mengalami penghayatan perasaan orang lain (empati). Kemampuan membaca situasi sekitar melalui kesadaran diri (*self awareness*), sehingga ia mampu mengendalikan dirinya disertai kematangan (*maturity*) menentukan pilihannya adalah gambaran dari beberapa keterampilan emosional yang dikandung oleh pengertian inteligensi emosional ini (Morrison, 2008). Keseimbangan antara inteligensi intelektual dan inteligensi emosional diperlukan untuk antara lain berkonsentrasi terhadap materi pelajaran yang dihadapinya, mengatasi stres atau kecemasan dalam persoalan tertentu. Hal ini berkenaan dengan kebijakannya seseorang terhadap perasaannya sendiri. Semuanya ini juga terkait dengan motivasi internal, yaitu: kecenderungan seseorang untuk secara internal berprakarsa secara terarah, memiliki dorongan untuk maju. Motivasi ini bersumber dari keyakinan kemampuannya untuk memperoleh sukses dalam upaya mewujudkan prestasi belajar anak dan mengaktualisasikan potensinya seoptimal mungkin.

### **c. Pengembangan Kreativitas Anak**

Semiawan (2007) berpendapat bahwa setiap anak dilahirkan dengan bakat yang merupakan potensi kemampuan yang berbeda-beda dan yang terwujud karena interaksi yang dinamis antara keunikan individu dan pengaruh lingkungan. Berbagai kemampuan yang teraktualisasikan beranjak dari berfungsinya otak kita. Berfungsinya otak kita, adalah hasil interaksi dari faktor genetik dan adanya stimulasi lingkungan. Manusia sejak lahir diberikan potensi kemampuan otak yang luar biasa jika mendapatkan stimulasi yang tepat akan menjadikan anak cerdas. Seperti yang sudah dijelaskan di modul terdahulu bahwa manusia sejak lahir dilengkapi dengan organisasi otak yang memuat 100-200 miliar sel otak, siap untuk dikembangkan serta diaktualisasikan mencapai tingkat perkembangan potensi tertinggi (Jensen, 2008). Jumlah ini mencakup beberapa triliun jenis informasi dalam hidup manusia. Penggunaan sistem kompleks dari proses pengelolaan otak ini sebenarnya sangat menentukan inteligensi maupun kepribadian dan kualitas manusia



itu sendiri. Untuk meningkatkan produksi sel neuroglial, yaitu sel khusus yang mengelilingi sel neuron yang merupakan unit dasar otak, dapat ditingkatkan melalui berbagai stimulus yang menambah aktivitas antara sel neuron dan memungkinkan percepatan peningkatan proses berpikir.

Jensen (2008) mengemukakan bahwa otak dewasa manusia tidak lebih dari 1,5 kg, namun otak tersebut adalah pusat berpikir, perilaku serta emosi manusia yang mencerminkan seluruh jiwa dirinya, kebudayaan, kejiwaan serta bahasa dan ingatan. Descartes pernah mengutarakan bahwa otak merupakan pusat kesadaran orang, ibarat sopirnya, sedangkan badan manusia adalah mobilnya. Mobil akan bergerak tergantung pada sopirnya, apakah sopirnya bisa mengendarainya atau tidak, dibawa kencang atau lamban dan seterusnya. Kesadaran orang juga banyak ditentukan oleh struktur otak. *Cerebrum* otak besar dibagi dalam dua belahan otak yang disambung oleh segumpal serabut yang disebut *corpus collosum*. Belahan otak kanan menguasai belahan kiri badan. Respons, tugas dan fungsi belahan otak kanan dan kiri berbeda dalam menghayati berbagai pengalaman belajar, sebagaimana seorang mengamati realitas secara berbeda-beda dan unik. Belahan otak kiri terutama berfungsi untuk merespons terhadap hal yang sifatnya linier, logis, teratur, sedangkan yang kanan untuk mengembangkan imajinasi dan kreativitas. Berfungsinya belahan otak kanan inilah yang perlu digalakkan dalam pengembangan kreativitas. Sayangnya sekali, sekolah-sekolah kita pada umumnya kurang memperhatikan berfungsinya belahan otak kanan (Jensen, 2008).







# SEJARAH DAN TEORI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

## A. RASIONALITAS PENTINGNYA SEJARAH PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Pendidikan anak usia dini tidak lahir begitu saja seperti saat ini, namun melalui pembaruan teori dan ide dari dunia pendidikan dan psikologi perkembangan. Perkembangan itu sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti perubahan lingkungan, perubahan politik dan kebijakan, perubahan paradigma pemikiran para ahli di bidang psikologi dan pendidikan. Demikian pula dengan dunia pendidikan anak usia dini, dilandasi oleh pemahaman pendidikan adalah proses yang tiada akhir, maka di dalamnya terdapatlah kesepakatan para ahli untuk melayani anak sejak usia kandungan sampai sepanjang hayat manusia. Rasionalitas pendidikan sepanjang hayat menjadi landasan munculnya kepedulian penduduk dunia terhadap pendidikan sejak kandung dengan tahap-tahap usia dan perkembangannya sampai pada pendidikan akhir hayatnya. Keterkaitan masa kandungan, masa lahir, masa perkembangan dan pertumbuhan, sampai pada masa dewasa menjadi satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan antara satu dengan lainnya. Teori dan ide masa lalu menjadi landasan berpijak dalam pengembangan dan pembaruan teori dan ide yang berkembang saat ini, tanpa teori dan ide masa lalu tidak mudah memunculkan teori dan ide tersebut.

Pelayanan pendidikan bagi anak usia dini sangat terkait dengan teori dan ide-ide masa lalu daripada filsuf, psikolog, pendidik, dan para ahli yang peduli dengan pendidikan dan para orangtua. Teori pendidikan anak usia dini tidak terlepas dari Rousseau, Frobel, dan

Motessori yang meyakini bahwa mendidik anak harus dengan hati. Dengan hati dalam arti sebagai wujud menjunjung tinggi martabat manusia dan memberikan rasa hormat terhadap hak-hak anak. perlakuan tersebut pada anak menjadi penting untuk dipahami sebagai bentuk pendidikan yang baik. Masih banyak buah pikir para ahli yang bisa dijadikan sebagai landasan pijakan dalam pendidikan anak usia dini di masa mendatang. Teori dan ide yang muncul saat ini sangat besar dipengaruhi secara langsung dan tidak langsung dari buah pikir para ahli terdahulu. Khususnya di bidang kajian filsafat, psikologi, pendidikan, pembelajaran, kesehatan (kesehatan dan gizi) bahkan yang terbaru adalah hasil-hasil penelitian di bidang kinerja otak. Penelitian terkait dengan otak sangat besar memengaruhi pembelajaran anak usia dini saat ini. Bagaimana keterkaitan sel-sel neuron berpengaruh besar terhadap pembelajaran dan kejiwaan anak. Era berkembangnya teknologi seperti saat ini besar sekali pengaruhnya terhadap perkembangan pendidikan anak usia dini, karena proses pembelajaran tidak bisa terlepas dari faktor perkembangan teknologi dan informasi yang berkembang saat ini.

## **B. SEJARAH DAN TEORI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**

Agama, Filsafat dan seni budaya menjadi penciri yang sangat besar memengaruhi perkembangan teori dan ide-ide pendidikan anak usia dini. Landasan agama memunculkan para pemikir pendidikan anak usia dini berlandaskan kitab suci (agama), filsafat dan seni budaya melahirkan pendidikan-pendidikan sekuler. Tidak bermaksud untuk mempertentangkan pendidikan yang diselenggarakan oleh institusi agama dengan institusi sekuler, tapi ini sebagai gambaran disadari atau tidak pendidikan masa lalu dan begitu pun pendidikan anak usia dini yang saat ini berkembang tidak terlepas dari faktor tersebut.

Sejarah pendidikan anak usia dini terlahir dari para tokoh pendidikan di bawah ini:

### **1. Martin Luther (1483-1546)**

Martin Luther menganggap tujuan utama dari sekolah adalah mengajarkan agama. Walaupun kini agama bukan fokus utama dalam pendidikan di sekolah pada umumnya, tetapi ada dua ide yang





Luther 1529 oleh Lucas Cranach  
sumber [http://www.wikipedia.org/wiki/martin\\_luther](http://www.wikipedia.org/wiki/martin_luther)

sampai saat ini secara konsisten masih masuk dalam kurikulum. Ia sangat menganjurkan bahwa pendidikan musik dan fisik sebaiknya merupakan bagian yang integral dari kurikulum. Sementara itu Luther yakin bahwa keluarga merupakan institusi yang paling penting bagi pendidikan anak. Luther mendorong para orangtua untuk membimbing anak dalam pendidikan agama sejak di rumah.

Luther juga percaya bahwa pembaruan di gereja akan memengaruhi sistem pendidikan pula (<http://media.isnet.org/iptek/100/Martin-Luther.html>).

## 2. John Amos Comenius (1592-1670)

John Amos Comenius menghabiskan masa hidupnya sebagai seorang guru dan menulis banyak buku teks. Dua buku yang sangat terkenal adalah *The Great Didactic* dan *The Orbis Pictus* (“*The World in Pictures*”), buku bergambar pertama untuk anak. Comenius berpendapat bahwa pendidikan harus dimulai sejak usia dini. Comenius melihat pendidikan sebagai daya pemersatu umat manusia. Ia yakin bahwa pendidikan universal dapat turut memelihara perdamaian dunia. Ia percaya bahwa dengan memperoleh pengetahuan, umat manusia pada akhirnya diarahkan kepada Tuhan. Comenius juga menulis tentang caranya memimpin pengajaran, ia menulis, “Para siswa hendaknya tidak terlalu dibebani dengan pelajaran yang tidak cocok dengan usia, daya pemahaman, dan keadaan pada saat itu (Morrison, 2008).

## 3. John Locke (1632-1704)

John Locke adalah seorang filsuf dari Inggris yang menjadi salah satu tokoh utama dari pendekatan empirisme. Selain itu, di dalam bidang filsafat politik, Locke juga dikenal sebagai filsuf negara liberal. Bersama dengan rekannya, Isaac Newton, Locke dipandang sebagai salah satu figur terpenting di era pencerahan. Selain itu, Locke menandai lahirnya era modern dan juga era pasca-Descartes (*post-Cartesian*), karena pendekatan Descartes tidak lagi menjadi



satu-satunya pendekatan yang dominan di dalam pendekatan filsafat waktu itu. Kemudian Locke juga menekankan pentingnya pendekatan empiris dan juga pentingnya eksperimen-eksperimen di dalam mengembangkan ilmu pengetahuan.

John Locke terkenal dengan teori *tabula rasa* atau “kertas putih”. John Locke berpandangan bahwa lingkungan dan pengalaman berasal dari otak. Perkembangan datang dari penerimaan stimulasi yang dilakukan orangtua dan pengasuh dan melalui pengalaman lingkungannya. Implikasi dari pandangan ini adalah diterapkan dalam praktik pendidikan modern. Gagasan penting dari pengaruh lingkungan adalah bagian yang jelas di dalam program yang mendorong pada pendidikan anak usia dini sebagai fondasi dari tahapan perkembangan pembelajaran dalam kehidupan anak. Pendidikan anak usia dini sangat ditentukan oleh faktor lingkungan. Lingkungan rumah dan sekolah memberikan pengalaman bagi kehidupan anak untuk mencapai setiap perkembangan (<http://plato.stanford.edu/entries/locke/>).

#### 4. Jean Jaques Rousseau (1712-1778)



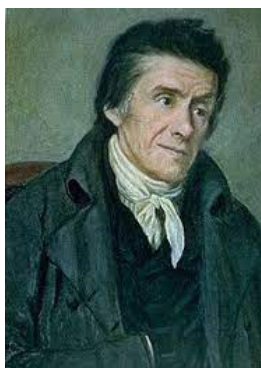
Sumber: [http://www.wikipedia.org/wiki/Jean\\_Jacques\\_Rousseau](http://www.wikipedia.org/wiki/Jean_Jacques_Rousseau)

Dalam bukunya *Emile* Rousseau berpendapat bahwa Tuhan menciptakan segalanya baik, adanya campur tangan manusia menjadikannya jahat. Ia menyarankan kembali ke alam (*a return to nature*) dan pendidikan bersifat ilmiah (pendekatan *naturalisme*). Ia berharap dengan sifat ilmiah dapat menghasilkan dan memacu berkembangnya kualitas semacam kebahagiaan, spontanitas dan rasa ingin tahu. Kemudian, dikatakannya kembali bahwa segala yang tidak ada sejak seseorang dilahirkan dan dibutuhkan pada saat perkembangannya akan diperoleh dalam pendidikan. Pendidikan tersebut akan didapat dari alam, manusia dan dari benda. Intinya, inilah yang disebut sebagai konsep *unfolding*, di mana bawaan dari anak menuju apa yang akan terjadi *unfold* adalah hasil dari kematangan (*maturation*) yang dikaitkan dengan jadwal perkembangan yang sifatnya bawaan. Di sini



peranan ibu sangat penting. Pada prinsipnya bahwa mendidik anak, orangtua perlu memberi kebebasan kepada anak agar mereka tumbuh dan berkembang secara alami (<http://www.iep.utm.edu/rousseau/>).

## 5. Johan Heinrick Pestalozzi (1746-1827)



sumber  
[http://wikipedia.org/wiki/johann\\_Heinrich\\_Pestalozzi](http://wikipedia.org/wiki/johann_Heinrich_Pestalozzi)

Konsep dasar dari metodenya merupakan perpaduan yang serasi antara *nature* dan pendidikan yang praktis, yaitu metode yang mengikuti *nature* atau dengan kata lain membimbing anak dengan perlahan, dan dengan usaha anak sendiri bermula dari “*sense impression*” menuju ide-ide abstrak. Sikapnya terhadap anak lebih bersifat belajar bersama daripada mengajar secara otoriter. Pestalozzi yakin bahwa segala bentuk pendidikan adalah berdasarkan pengaruh dari pancaindra, dan melalui pengalamannya

potensi-potensi yang dimilikinya dapat dikembangkan. Sehingga anak akan mampu atau bertanggung jawab untuk dirinya sendiri. Cara belajar yang terbaik untuk mengenal berbagai konsep adalah melalui berbagai pengalaman antara lain dengan menghitung, mengukur, merasakan, dan menyentuhnya. Gurulah yang paling baik dalam mengajar anak di sekolah, sedangkan di rumah ibu sangat memiliki peranan penting dalam mengajarkan apa saja.

Pestalozzi mengembangkan idenya tentang keterpaduan antara kehidupan rumah, pendidikan kejuruan dan pertanian. Prinsip-prinsip bimbingan yang diberikan pada anak, di antaranya: Pendidikan harus didasarkan pada psikologi anak; anak berkembang secara fisik, mental, moral melalui pengalaman; pengalaman-pengalaman harus meliputi kesan yang menyenangkan, pengamatan yang hati-hati, pengertian yang jelas dan mengaplikasikan belajar dalam aktivitas sehari-hari; perkembangan belajar melalui hal-hal yang paling mudah yang lebih sulit/kompleks dan dari yang konkret ke abstrak, dari pengalaman menuju ke keputusan dan aturan-aturan; guru harus mempertimbangkan dan respek kepada hal-hal yang disenangi oleh anak. Kesiapan dalam belajar lebih lanjut, kebebasan



berekspresi diri dan kebutuhan sosial dan emosional; disiplin dibutuhkan tetapi harus bersifat membangun bukan menghukum. Bahkan bila anak tertarik dan aktif, disiplin yang terlalu keras menjadi anak tidak dibutuhkan.

Pestalozzi juga mengembangkan teori *Audio Visual Memory* (AVM). Teori ini mengandung intisari bahwa melalui pengembangan AVM dapat dikembangkan potensi lain, seperti daya imajinasi, kreativitas, bakat, minat dari seorang anak, karena melalui pengembangan: *Auditory*, anak dapat mengoptimalkan pendengarannya; *Visual*, anak dapat menggunakan penglihatannya dengan baik; *Memory*, anak dapat menggunakan dan melatih ingatan secara baik.

Pestalozzi berpendapat bahwa pendidikan anak perlu diperhatikan melalui lima konsep dalam mengasuh, membimbing dan mendidik, yaitu: *Heart*, pendidik anak harus dilakukan melalui curahan kasih sayang dari dalam hati bukan berdasarkan paksaan. *Hand*, pendidik harus mempunyai keterampilan untuk berkreaitivitas sehingga stimulasi yang diberikan pada anak sesuai, tepat dan menarik. *Health*, pendidik harus sehat secara fisik dan psikis karena sosok seorang pendidik akan sangat berpengaruh pada kelangsungan pembelajaran dan kehidupan anak. *Head*, pendidik harus mempunyai wawasan berpikir yang luas sehingga diharapkan wawasan anak yang dididiknya akan semakin bertambah. *Harmony*, pendidik harus dapat membuat anak aman, nyaman, dan menyenangkan selama mengikuti kegiatan belajar.

Dalam hal belajar bagi anak, Pestalozzi sangat menekankan pengalaman belajar melalui indera pengamatan dan persepsi yang dapat memberikan pengalaan pada proses mental anak. Indra adalah pintu gerbang dan seklligus sebagai sarana untuk proses mental pada anak. Menurut Pestalozzi, pada hakikatnya anak adalah pribadi yang memiliki sejumlah potensi yang perlu dikembangkan. Selain itu, anak seharusnya tidak hanya sebagai makhluk individu, akan tetapi harus dipandang sebagai anggota masyarakat.

Tujuan pendidikan adalah membimbing anak menjadi orang yang baik dengan jalan mengembangkan potensi-potensi yang ada pada diri anak. Pandangan Pestalozzi banyak dipengaruhi oleh teori yang dikemukakan oleh tokoh pendidikan, di antaranya: Rosseau, yang memfokuskan pandangan kepada lingkungan alam sebagai sarana untuk pembatasan spirit anak; Plato, yang memandang anak



sebagai masa elastis dan ekspresif dari faktor pembawaan; Comenius, yang memandang bahwa pengalaman sensori anak dapat mewujudkan potensi ke permukaan kesadaran serta John Locke, yang memandang anak sebagai subjek bagi pengaruh-pengaruh lingkungan.

Teori Petalozzi melalui teori AVM dapat berkembang kemampuan lain, sebagai contoh: melalui pengalaman nyata seperti melihat gunung, seorang anak dapat berimajinasi membuat bentuk gunung saat ia bermain pasir atau mengekspresikan bakat dan minatnya menggambar gunung di selembar kertas. Pada anak usia kelompok bermain 2-3 tahun, melalui konsep *auditory* (pendengaran) stimulasinya dengan memberikan alat permainan yang dapat menghasilkan bunyi-bunyian. Melalui konsep visual (penglihatan) berikan mainan yang memiliki warna-warni yang menarik anak sehingga dapat merangsang penglihatan anak. Konsep *memory*, melalui bercerita sederhana, singkat, aktual dan dekat dengan kehidupan anak. Agar mudah diingat anak, maka sebaiknya cerita bergambar yang menarik, bahkan akan lebih menarik lagi jika menambahkan bunyi-bunyian yang sesuai dengan cerita.

Pada anak usia taman kanak-kanak 3-6 tahun. Konsep *auditory* (pendengaran), memberikan stimulasi suara yang lebih menarik bagi anak. Konsep visual (penglihatan) anak bercermin sehingga dapat melihat seluruh anggota tubuhnya. Konsep *memory* (ingatan) bercerita dengan cerita bergambar yang berurutan. Kemudian minta anak menceritakan kembali tentang isi gambar dengan menggunakan kata-katanya sendiri.

Pada anak usia sekolah dasar 6-8 tahun. Konsep *auditory* melalui mainan tabung suara anak dapat mendengar dan mencermati bermacam-macam bunyi, gesekan pasir, batu atau tepung yang dimasukkan ke dalam botol plastik. Konsep Visual melalui drama pantomim anak dapat melihat dan mengikuti gerakan/gaya yang diperagakan. Konsep Memory adalah melalu mendengarkan musik/lagu, melihat gerakan tari yang di ajarkan dari mengingat musik dan gerakan tari tersebut; sehingga ada koordinasi antara gerakan tubuh dengan irama musik.

## 6. Robert Owen (1771-1858)

Robert Owen berpandangan bahwa lingkungan anak memberi-





kan kontribusi terhadap perubahan perilaku. Ia menyatakan bahwa individu anak dan masyarakat dapat menggunakan lingkungan untuk membentuk karakter anak. Owen juga seorang utopis yang meyakini bahwa dengan mengontrol keadaan dan konsekuensi hasil membesarkan anak sangat memungkinkan untuk membangun masyarakat baru. Seperti pandangan anak dibesarkan sangat ditentukan oleh contoh perilaku manusia dan faktor lingkungan yang memaksa anak untuk tumbuh dan berkembang. Untuk merealisasikan keyakinan tersebut, Owen mendirikan lembaga untuk bayi tahun 1816 di New Lanark, Scotlandia, didirikan untuk melayani 100 anak, mulai usia 18 bulan sampai usia 10 tahun. Saat orangtua mereka bekerja di pabrik pemintalan kapas yang dimilikinya. Pemikiran Owen memengaruhi pemikiran para ahli pendidikan selanjutnya, seperti konsep Kindegarten yang di gagas Froebel diinspirasi oleh konsep Owen.

## 7. Friederich Wilhelm Froebel (1782-1852)



Sumber: [http://www.wikipedia.org/wiki/Friedrich\\_Froebel](http://www.wikipedia.org/wiki/Friedrich_Froebel)

Froebel lahir di Jerman, ia dianggap sebagai “*the founding father*” dari pendidikan anak. Sumbangan pemikiran Froebel terhadap anak adalah menghasilkan suatu konsep belajar “*garden of children*” atau “*kondergarten*” yang berarti taman atau kebun milik anak. Di Indonesia diterjemahkan menjadi taman kanak-kanak.

Froebel adalah orang pertama yang memiliki ide untuk membelajarkan anak di luar rumah. Sebelum itu pendidikan anak lebih banyak dilakukan di dalam rumah. Konsep belajar menurut Froebel

lebih efektif melalui bermain dan lebih menitikberatkan pada pelajaran keterampilan motorik kasar atau motorik halus.

*Kindergarten* yang digagas oleh Froebel diperuntukkan bagi anak yang berusia antara 3 sampai 7 tahun. Ia menggunakan taman sebagai simbol dari pendidikan anak. Pendidikan anak merupakan perluasan dari pandangannya terhadap dunia dan pemahamannya tentang hubungan individu, sang pencipta dan alam semesta. Fro-



ebel menganggap bahwa pengenalan diperoleh melalui pengalamannya. Dengan demikian, kegiatan bermain yang tidak berstruktur akan sangat berbahaya. Kurikulum yang dirancang Froebel meliputi pekerjaan, atau kegiatan, seni dan keahlian serta membangun atau konstruksi. Kegiatan-kegiatan tersebut dilakukan dengan bermain lilin (*clay*), kayu dan kotak-kotak juga menggulung kertas, menganyam, melipat kertas dan menusuk kertas dan lain-lain. Semua kegiatan dilakukan dengan bermain yang pada prinsipnya adalah aktivitas, kebebasan, serta pengamatan dan peragaan.

Terdapat tiga prinsip didaktik yang dikemukakan oleh Froebel, yaitu: otoaktivitas, kegiatan yang dilakukan anak sendiri/bersifat individualisasi; kebebasan, tidak dibatasi dinding kelas yang membatasi aktivitas anak, perlu lingkungan terbuka; pengamatan, terhadap alam sekitar melalui eksplorasi dan keingintahuan.

Froebel percaya bahwa situasi pembelajaran bagi anak harus mengandung unsur 3F yaitu: *Fridge* (perdamaian) dalam pergaulan anak, pendidikan dan orang sekitar; *Frevde* (kegembiraan) selama proses pembelajaran; *Frabeit* (kemerdekaan) adanya kebebasan dalam situasi dan kondisi atau suasana pendidikan yang kondusif.

Pelaksanaan pendidikan anak dianggap baik apabila: pengalaman belajar anak hendaknya dirancang melalui suatu kegiatan yang berpusat pada anak dengan menyiapkan lingkungan yang mendorong proses belajar melalui kegiatan eksplorasi dan penemuan. Orangtua dan guru sebaiknya bekerja sama dalam hal mendukung anak memperoleh pengalaman. Anak diberi kesempatan untuk mendapat berbagai pengetahuan dan kegiatan yang lebih kompleks. Anak belajar menyukai buku dan mampu berbahasa dengan caranya sendiri melalui aktivitas bercerita. Anak harus belajar bahwa jawaban atas suatu persoalan tidak hanya satu jawaban yang benar. Kegiatan yang dapat mendukung perkembangan motorik kasar dan motorik halus yang bervariasi. Tahapan perkembangan membaca dan menulis harus diberikan melalui pengalaman nyata melalui suatu peristiwa kinestetik.

Selanjutnya Froebel berpendapat bahwa terdapat tiga prinsip yang perlu diperhatikan dalam pendidikan anak: *pertama*, *The Gifts*, adalah sejumlah benda yang dapat diraba dan dimainkan oleh anak-anak dengan cara-cara tertentu. Menurut Froebel, bola melambungkan keutuhan alam semesta; *kedua*, *The Occupation*, adalah se-



rangkaian kegiatan yang memberikan kesempatan pada anak untuk bereksresi artistik; *ketiga, The Mothers Play*, adalah lagu-lagu dan permainan atau *games* yang dirancang khusus untuk kegiatan sosial dan pengalaman anak terhadap lingkungan sekitar. Kegiatan yang dapat dilakukan sesuai dengan metode Froebel, antara lain; bermain lilin, kayu kotak-kotak, menggunting kertas, menganyam, meronce, menggambar, menyulam, bahasa, dan aritmatika (Morrison, 2008).

## 8. John Dewey dan Teori Pendidikan Progresif

John Dewey (1859-1952) John Dewey mendalami dunia pendidikan dan menjadi salah satu dari ahli yang selalu memberikan gerakan-gerakan pembaruan dalam dunia pendidikan. Ada beberapa pendapat dari Dewey (Santrock, 1997) di dalam memberikan kontribusi besar pada pendidikan di taman kanak-kanak, yaitu: (1) Pendidikan harus dipusatkan pada anak. Artinya, dalam proses pembelajaran, fokusnya ada pada anak dari kebutuhan, perkembangan, dan proses yang sedang dijalaninya. Pendidik merupakan fasilitator yang aktif dalam mendorong dan mengembangkan potensi yang ada pada diri anak; (2) Pendidikan harus aktif dan interaktif. Hal ini berarti dalam proses pendidikan harus berlangsung dua arah. Adanya komunikasi antara pendidik dan anak merupakan faktor penting dalam menjalankan program kegiatan dan terwujudnya tujuan pendidikan. Di sini anak merupakan subjek pendidikan dan bukanlah sebagai objek pendidikan, yang berarti baik pendidik maupun anak-anak bersifat aktif dan selalu berkomunikasi; (3) Pendidikan harus melibatkan lingkungan sosial anak atau komunitas di mana ia berada. Artinya, proses pendidikan berlangsung baik bila ada kerja sama yang baik dengan lingkungan di sekitar dan orangtua anak. Selain itu, contoh-contoh program kegiatan yang diberikan hendaknya mencerminkan kehidupan anak sehari-hari, sehingga mudah untuk dimengerti dan dilaksanakan sehari-hari.

Pembelajaran-pembelajaran yang bisa mengembangkan pengetahuan tentang bumi, alam sekitarnya dan sebagainya sesuai tahap yang mampu dipahami oleh anak, sehingga pembelajaran yang diberikan sangat mudah dipahami oleh anak. Guru memiliki tugas sebagai fasilitator yang dapat memberikan arahan dalam menguatkan setiap pengetahuan yang didapat oleh anak dari materi pembelajar-



an yang dipelajari. Pembelajaran Dewey menjadikan anak aktif dalam setiap pembelajarannya. Pelaksanaan pembelajaran melibatkan anak dan lingkungan sekitar, termasuk di dalamnya menggunakan dua lingkungan belajar, yaitu *indoor* menggunakan materi berupa lembaran pembelajaran dan menggunakan media *outdoor*. Hal ini sebagai bentuk dari pembelajaran yang berupaya memperkenalkan secara nyata lingkungan yang sesuai dengan materi pembelajaran yang diberikan.

Adapun pokok-pokok teori mengenai perkembangan dan pendidikan anak usia dini dari Dewey ini adalah (Melnemey & Melnemey, 1998): *pertama*, Dewey percaya bahwa proses belajar anak berlangsung paling baik ketika mereka berinteraksi dengan orang lain, baik bekerja sendiri ataupun bersama-sama dengan teman sebaya dan orang dewasa. Dalam setiap proses perkembangan anak, sangat didukung oleh luasnya perkembangan sosial anak-anak tersebut. Dari perkembangan sosial yang baik, anak akan belajar untuk mengembangkan potensi yang ada pada dirinya dalam berbagai macam area perkembangan seperti kognitif, emosi, dan keterampilan sosial. *Kedua*, adanya minat anak-anak yang mendasari untuk mempersiapkan perencanaan kurikulum. Ia percaya bahwa minat dan latar belakang tiap anak dan kelompok harus dipertimbangkan ketika pendidik merencanakan pengalaman pembelajaran. Hal ini berarti bahwa program kegiatan belajar yang ditujukan kepada anak, haruslah sesuai dengan taraf perkembangan anak dan mampu menstimulasinya ke taraf yang lebih maju. Bila hal ini sesuai dengan diri anak, pengembangan minat anak dan potensi anak dapat dimaksimalkan dengan baik. *Ketiga*, Dewey percaya bahwa pendidikan merupakan bagian dari hidup. Ia percaya bahwa selama orang hidup akan selalu belajar, dan pendidikan akan mengarahkan apa yang orang perlu ketahui pada saat itu, bukan mempersiapkannya untuk masa mendatang. Dewey berpikir bahwa kurikulum akan berkembang melampaui situasi-situasi rumah yang riil, dan situasi kehidupan lainnya. Hal ini berarti kurikulum atau program kegiatan belajar merupakan sarana pengembangan keterampilan hidup bagi anak-anak di luar situasi yang biasa dihadapinya di rumah. Dengan melihat beragam perilaku dalam konteks yang lebih luas, anak-anak diharapkan dapat mempunyai cara pandang yang luwes dan mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan di luar rumah. Untuk mewujudkan



ini, Dewey berpikir bahwa pendidik harus peka pada nilai-nilai dan kebutuhan keluarga. Nilai-nilai dan budaya dari keluarga dan masyarakat akan tercermin dalam situasi-situasi yang terjadi di sekolah dalam bentuk contoh pelaksanaan program kegiatan. *Keempat*, pendidik bukan hanya mengajarkan pelajaran, tetapi juga mengajarkan bagaimana hidup di dalam masyarakat. Selain itu, Dewey juga berpikir bahwa pendidik bukan hanya mengajar anak-anak secara individu tetapi juga membentuk masyarakat. *Kelima*, pendidik perlu memiliki keyakinan tentang keterampilan dan kemampuannya. Dewey percaya pendidik perlu mempercayai pengetahuan dan pengalamannya dengan menggunakan keduanya, memberikan aktivitas-aktivitas yang tepat untuk mengadakan penyelidikan dan pengaturan untuk pembelajaran dalam hal apa yang dikerjakan anak-anak. Kepercayaan diri yang tinggi pada pendidik merupakan faktor penting untuk mendukung terwujudnya pelaksanaan kegiatan.

Adapun beberapa teori Dewey tentang peran pendidik dalam pelaksanaan program-program untuk anak-anak usia dini, yaitu: (1) Mengamati anak-anak lebih dekat dan merencanakan kurikulum berdasarkan minat dan pengalaman mereka; (2) Jangan takut untuk menggunakan pengetahuan Anda tentang anak-anak dan dunia untuk memahami dunia bagi anak-anak (Robert B. Westbrook, *John Dewey*, <http://www.ibe.unesco.org>, p3).

Di samping hal-hal di atas, Dewey mengatakan bahwa penting bagi pendidik untuk mengamati anak-anak dan untuk mengetahui keadaan anak. Dari hasil observasi atau pengamatan, pendidik dapat mengetahui jenis-jenis pengalaman apa yang menjadi minat dan siap dilalui anak-anak. Hal ini beranjak dari pemikiran Dewey bahwa jalur menuju pendidikan yang bermutu adalah dengan mengenal anak-anak dengan baik, membangun pengalaman mereka atas pembelajaran yang lalu, menjadi terorganisasi, dan merencanakannya dengan baik. Ia juga percaya bahwa tuntutan atas metode baru ini membuat pengamatan, dokumentasi, dan pencatatan kejadian di ruang kelas menjadi lebih penting daripada jika digunakan metode tradisional. Dewey percaya bahwa untuk dapat memberikan pengalaman pendidikan untuk anak-anak, pendidik harus memiliki dasar yang kuat tentang pengetahuan umum serta pengetahuan secara spesifik tentang dunia anak-anak, memahami dunia bagi anak-anak berdasarkan pengetahuan dan pengalamannya yang lebih



luas, pengenalan dan pemahaman menggunakan metode observasi atau pengamatan, perencanaan, organisasi atau pengaturan, dan dokumentasi.

Dari perspektif Dewey, suatu pengalaman hanya dapat disebut “pendidikan” jika memenuhi kriteria berikut: (1) Didasarkan pada minat anak-anak dan berkembang dari pengetahuan dan pengalaman mereka yang ada; (2) Mendukung pengembangan anak-anak; (3) Membantu anak-anak mengembangkan keterampilan baru; (4) Menambah pemahaman anak mengenai dunia mereka; (5) Mempersiapkan anak-anak untuk lebih siap beradaptasi dalam berbagai macam lingkungan (Robert B. Westbrook, *John Dewey*, <http://www.ibe.unesco.org>, p8).

## 9. Ki Hajar Dewantara (1889-1959)



Sumber: [http://id.wikipedia.org/wiki/Ki\\_Hajar\\_Dewantara](http://id.wikipedia.org/wiki/Ki_Hajar_Dewantara)

Ki Hajar Dewantara adalah seorang pelopor pendidikan bagi kaum pribumi Indonesia pada zaman penjajahan Belanda. Lahir pada tanggal 2 Mei 1889 di Yogyakarta dengan nama Raden Mas Soewardi Soerjaningrat, beliau mendirikan perguruan Taman Siswa yang memberikan kesempatan bagi para pribumi untuk dapat memperoleh pendidikan seperti halnya para priayi maupun orang-orang Belanda.

Ki Hajar Dewantara berasal dari lingkungan Keraton Yogyakarta, perjalanan hidupnya diwarnai oleh perjuangan dan pengabdian demi kepentingan bangsanya. Ia menamatkan sekolah dasar di ELS (*Europeesche Lagere School*) Sekolah Dasar Eropa Belanda, kemudian melanjutkan ke STOVIA (*School tot Opleiding van Indische Artsen*) sekolah dokter Bumiputera. Namun tidak sampai tamat dikarenakan sakit.

Setelah zaman kemerdekaan, beliau pernah menjabat sebagai menteri pendidikan, pembelajaran, dan kebudayaan yang pertama. Beliau wafat pada 26 April 1959 dan dimakamkan di Wijayabrata, Yogyakarta. Pemikiran Ki Hajar Dewantara, melihat bahwa manusia lebih pada sisi kehidupan psikologisnya. Menurutnya manusia memiliki daya jiwa yaitu cipta, karsa, dan karya. Pengembangan manu-



sia seutuhnya menuntut pengembangan semua daya secara seimbang. Pengembangan yang terlalu menitikberatkan pada satu daya saja akan menghasilkan ketidakbutuhan perkembangan sebagai manusia. Beliau mengatakan bahwa pendidikan yang menekankan pada aspek intelektual belaka hanya akan menjauhkan peserta didik dari masyarakatnya. Ternyata pendidikan sampai sekarang ini hanya menekankan pada pengembangan daya cipta, dan kurang memperhatikan pengembangan olah rasa dan karsa. Jika berlanjut terus akan menjadikan manusia kurang humanis atau tidak manusiawi.

Ki Hajar Dewantara juga memandang pendidikan dari sisi sosio-antropologis, kekhasan manusia yang membedakannya dengan makhluk lain adalah bahwa manusia itu berbudaya, sedangkan makhluk lainnya tidak berbudaya. Masa salah satu cara yang efektif untuk menjadikan manusia lebih manusiawi adalah dengan mengembangkan kabudayaannya. Persoalannya budaya dalam masyarakat itu berbeda-beda. Dalam masalah kebudayaan berlaku pepatah: "Lain ladang lain belalang, lain lubuk lain ikannya". "Manusia akan benar-benar menjadi manusia kalau ia hidup dalam kebudayaannya sendiri". Manusia yang seutuhnya antara lain dimengerti sebagai manusia itu sendiri ditambah dengan budaya masyarakat yang melingkupinya. Beliau mengubah namanya karena ingin menunjukkan sikapnya dalam melaksanakan pendidikan, yaitu dari satria pinandita menjadi panindita satria artinya dari pahlawan yang berwatak guru spiritual ke guru spiritual yang berjiwa ksatria, yang mempersiapkan diri dan peserta didik untuk melindungi bangsa dan negara. Bagi Ki Hajar Dewantara, para guru hendaknya menjadi pribadi yang bermutu dalam kepribadian dan kerohanian, baru kemudian menyediakan diri untuk menjasi pahlawan dan juga menyiapkan para peserta didik untuk menjadi pembela nusa dan bangsa. Dengan kata lain, yang diutamakan sebagai pendidik pertama-tama adalah fungsinya sebagai model atau figur keteladanan, baru kemudian sebagai fasilitator atau pengajar. Oleh karena itu, nama Ki Hajar Dewantara sendiri memiliki makna sebagai guru yang membelajarkan kebaikan, keluhuran, dan keutamaan. Pendidik atau sang Hajar adalah seseorang yang memiliki kelebihan di bidang agama dan keimanan, sekaligus masalah-masalah sosial kemasyarakatan. Modelnya adalah Kiai Semar (menjadi perantara antara Tuhan dan manusia, mewujudkan kehendak Tuhan di dunia ini). Sebagai pendidik yang



merupakan perantara Tuhan maka guru sejati sebenarnya adalah berwatak pandita juga, yaitu mampu menyampaikan kehendak Tuhan dan membawa keselamatan.

Secara garis besar, Ki Hajar Dewantara mengemukakan pendidikan sebagai daya upaya untuk memajukan budi pekerti, pikiran, dan fisik seseorang. Ketiga elemen ini, menurutnya, tidak dapat dipisahkan untuk mencapai kesempurnaan hidup. Dalam kaitan dengan pendidikan nasional, daya upaya memajukan ketiga elemen ini hendaknya berlandaskan garis hidup bangsanya atau berdasarkan kebudayaan bangsanya dan ditujukan untuk meningkatkan derajat serta kemerdekaan manusia sebagai anggota sebuah persatuan (bangsa). Kemerdekaan yang dimaksudkan di sini adalah berdiri sendiri (*zelfstandig*), tidak bergantung kepada orang lain (*onafhankelijk*), dan dapat mengatur dirinya sendiri (*vrijheid, zelsbeschikking*). Lebih jauh, dalam hidup merdeka tersebut, Ki Hajar menekankan pentingnya harmoni yaitu suatu keadaan persatuan yang selaras. Untuk mencapai ini, masing-masing anggota persatuan harus ingat bahwa ia hidup bersama-sama dengan orang lain yang juga berhak menuntut kemerdekaannya. Oleh karena itu, golongan yang berbeda harus mengatasi perbedaan tersebut dan mementingkan perikehidupan bersama.

Manusia merdeka adalah tujuan pendidikan Taman Siswa. Merdeka baik secara fisik, mental, dan kerohanian. Namun kemerdekaan pribadi ini dibatasi oleh tertib damainya kehidupan bersama dan ini mendukung sikap-sikap seperti keselarasan, kekeluargaan, musyawarah, toleransi, kebersamaan, demokrasi, tanggung jawab, dan disiplin. Adapun maksud pendirian Taman Siswa adalah membangun budayanya sendiri, jalan hidup sendiri dengan mengembangkan rasa kemerdekaan dalam hati setiap orang melalui media pendidikan yang berlandaskan pada aspek-aspek nasional. Landasan filosofisnya adalah nasionalistik dan universalistik. Nasionalistik maksudnya budaya nasional, bangsa merdeka dan independen baik secara politis, ekonomis, maupun spiritual. Universal dalam arti berdasar kepada hukum alam (*natural law*), segala sesuatu merupakan perwujudan dari kehendak Tuhan.

Prinsip dasarnya adalah kemerdekaan, merdeka dari segala hambatan cinta, kebahagiaan, keadilan, dan kedamaian tumbuh dalam diri (hati) manusia. Situasi yang dibutuhkan dalam dunia pen-





didikan adalah situasi yang berprinsip pada kekeluargaan, kebaikan hati, empati, cinta kasih dan penghargaan terhadap masing-masing anggotanya. Maka hak setiap individu hendaknya dihormati; pendidikan hendaknya membantu peserta didik untuk menjadi merdeka dan independen secara fisik, mental dan spiritual; pendidikan hendaknya tidak hanya mengembangkan aspek intelektual sebab akan memisahkan dari orang kebanyakan; pendidikan hendaknya memeperkaya setiap individu tetapi perbedaan masing-masing pribadi harus tetap dipertimbangkan; pendidikan hendaknya memperkuat rasa percaya diri; setiap orang harus hidup sederhana dan guru hendaknya rela mengorbankan kepentingan-kepentingan dirinya demi kebahagiaan para peserta didiknya. Peserta didik yang dihasilkan adalah peserta didik yang berkepribadian merdeka, sehat fisik, sehat mental, cerdas, menjadi anggota masyarakat yang berguna, dan bertanggung jawab atas kebahagiaan dirinya dan kesejahteraan orang lain.

#### **a. Pendidikan Sistem *Among***

Metode yang sesuai dengan sistem pendidikan ini adalah sistem among yaitu metode pembelajaran dan pendidikan yang berdasarkan pada asih, asah, dan asuh (*care and dedication based on love*). Yang dimaksud manusia mereka adalah seseorang yang mampu berkembang secara utuh dan selaras dari segala aspek kemanusiaannya dan yang mampu menghargai dan menghormati kemanusiaan setiap orang. Oleh karena itu bagi Ki Hajar Dewantara pepatah ini sangat tepat yaitu "*educate the head, teh hearth, and the hand*".

Selain itu pembelajaran yang diberikan kepada anak didik tidak bersifat paksaan bahkan perilaku memimpin kadang tidak perlu dilakukan. Sebagai gantinya para pendidikan harus bersikap *ngemong* atau *among*. Pada guru seharusnya tidak membelajarkan pengetahuan mengenai dunia secara dogmatik. Sebaliknya, mereka hanya ada dibelakang anak didik sambil memberi dorongan untuk maju, secara halus mengarahkan ke jalan yang benar dan mengawasi kalau-kalau anak didik menghadapi bahaya atau rintangan. Anak didik harus memiliki kebebasan untuk maju menurut karakter masing-masing dan untuk mengasah hati nuraninya.

Ki Hajar Dewantara beranggapan bahwa pendidikan harus dilakukan melalui tiga lingkungan pendidikan (tripusat pendidikan), ya-



itu keluarga, sekolah, dan lingkungan sosial (masyarakat). Keluarga merupakan pusat pendidikan pertama dan terpenting, karena sejak timbulnya adab manusia sampai sekarang keluarga selalu memiliki pengaruh besar terhadap perkembangan anak. Pendidikan adalah tanggung jawab bersama antara keluarga, guru, dan masyarakat. Sekolah sebagai pembantu kelanjutan pendidikan dalam keluarga, sebab pendidikan yang pertama dan utama diperoleh anak di dalam keluarga.

## **b. Pandangan Ki Hajar Dewantara tentang Anak**

Ki Hajar Dewantara banyak mempelajari ilmu pendidikan sewaktu beliau diasingkan di Belanda. Froebel dan Montessoeri merupakan tokoh yang paling sering dijadikan objek belajarnya. Ciri khas dari pendidikan anak menurut Ki Hajar Dewantara adalah budi pekerti dan sistem *among*.

### **1) Budi Pekerti**

Materi yang paling penting diberikan kepada anak adalah pendidikan budi pekerti. Bentuknya bukan mata pelajaran budi pekerti, tetapi menanamkan nilai-nilai, harkat dan matabat kemanusiaan, nilai moral watak, dan pada akhirnya pembentukan manusia yang berkepribadian. Budi pekerti bertujuan untuk mengatur kehidupan manusia. Budi pekerti sama dengan moralitas yang berisi adat istiadat, sopan santun, dan perilaku yang dapat membentuk sikap terhadap manusia, Tuhan, diri sendiri, keluarga, masyarakat, bangsa, dan alam sekitarnya. Jika sikap tersebut sudah dapat ditanamkan, maka seseorang akan menjadi seorang manusia yang utuh, baik dan terhormat.

Pendekatan yang baik dan tepat dalam menanamkan nilai budi pekerti pada anak menurut aliran ini adalah dengan memberikan contoh teladan, cerita atau dongeng, dan permainan. Dengan pendekatan tersebut, kita dapat mendidik anak tentang budi pekerti sedangkan sang anak tidak merasa bahwa sikapnya sedang dibentuk. Kreativitas dan inovasi guru dituntut dalam proses pembelajaran untuk mendidik, khususnya pembentukan sikap melalui pelajaran yang sedang diberikan.

Kegiatan ini sesuai dengan program kegiatan pendidikan anak taman kanak-kanak, yaitu penumbuhan kebiasaan-kebiasaan bersi-



kap dan berperilaku dengan sopan. Program ini tidak akan berjalan dengan baik jika tidak ada contoh dari orangtua. Oleh karena itu, orangtua perlu diberikan penyuluhan agar bersikap dan berperilaku sopan di hadapan anaknya atau anak diajak berdiskusi tentang sikap dan perilaku anak yang baik.

Ki Hajar Dewantara membagi perkembangan manusia dengan menggunakan interval tujuh tahunan usia kronologi yakni: Usia 1-7 tahun dipandang sebagai masa kanak-kanak, pendidikan yang cocok diberikan pada fase ini, yaitu dengan cara pemberian contoh dan pembiasaan, usia 7-14 tahun dipandang sebagai masa pertumbuhan jiwa dan pikiran, pendidikan yang cocok pada fase ini, yaitu dengan cara pembelajaran, perintah atau hukuman. Usia 14-21 tahun dipandang sebagai masa terbentuknya budi pekerti atau periode sosial, pendidikan yang cocok pada fase ini, yaitu dengan cara mendisiplinkan diri sendiri dan melakukan atau merasakannya secara langsung.

Kegiatan menanamkan budi pekerti melalui metode pembiasaan dan pemberian contoh ini juga dapat digunakan untuk mengenalkan dan membelajarkan anak akan prinsip-prinsip, nilai-nilai agama dan cara beribadah sehari-hari.

## **2) Sistem Among**

Inti dari sistem *among* yang dikemukakan oleh Ki Hajar Dewantara adalah: *Ing Ngarso sing Tulodo*, artinya jika pendidik berada di depan wajib memberikan teladan bagi anak didik. Posisi ini sebaliknya lebih banyak diberikan kepada anak usia dini, tidak perlu banyak nasehat, petuah dan ceramah; *Ing Madya mangun Karso*, artinya jika pendidik berada di tengah-tengah harus lebih banyak membangun atau membangkitkan kemauan sehingga anak mempunyai kesempatan untuk mencoba berbuat sendiri. Anak usia dini sudah dapat mengerjakan, namun lebih tepat setelah taman kanak-kanak teladan pendidik sangat diperlukan *Tut Wuri Handayani*, artinya jika pendidik di belakang wajib memberi dorongan dan memantau agar anak mampu bekerja sendiri.

## **3) Penerapan dalam Pendidikan**

Ki Hajar Dewantara mengutarakan tentang alat pendidikan yang dapat digunakan dalam mendorong keberhasilan proses pen-



didikan. Motivasi (dorongan), memberikan dorongan kepada anak baik dari luar maupun dari dalam agar anak memiliki keinginan untuk melakukan kegiatan baik verbal maupun nonverbal. *Reinforcement* (penguatan), memberikan pengulangan kepada anak baik dari luar maupun dari dalam agar anak mengetahui dan memahami tentang sesuatu yang diberikan oleh guru dalam proses pembelajaran. *Reward* (penghargaan), ketika anak sudah mampu menyelesaikan tugas lebih dahulu dengan baik, maka pendidik memberikan penghargaan kepada anak dengan memberikan acungan jempol atau memberikan tanda bintang dan lingkaran penuh. *Punishment* (sanksi), ketika anak membuang sampah sembarang sebagai sanksinya anak di suruh mengambil sampah dan membuangnya ke tempat sampah.

Selain itu, atas dasar keluhuran budi, tugas pendidik yang utama adalah: mengembangkan cipta, yaitu pengembangan kognitif atau daya pikir; mengembangkan rasa, yaitu pengembangan sikap perilaku/afektif; mengembangkan karsa, yaitu pengembangan psikomotorik/keterampilan Ki Hajar Dewantara menerapkan konsep yang dikemukakannya melalui perguruan yang digagasnya, yaitu Taman Siswa. Pendidikan anak penting dilakukan sejak dini. Oleh karena itu, dalam Perguruan Taman Siswa diatur sistem pendidikan, yaitu jenjang Taman Indria, Taman Muda, Taman Dewasa, Taman Madya dan Sarjana Wiyata. Pendidikan berisi penanaman nilai budi pekerti nilai seni, nilai budaya, kecerdasan, keterampilan, dan agama. Sistem among adalah cara pendekatan atau metode pendidikan yang paling tepat dilakukan di Indonesia, bahkan dikatakan “pendidik adalah hamba anak”, ini membuktikan bahwa pendidik harus melayani dan memberi kebebasan pada anak agar senang. Pandangan Ki Hajar Dewantara adalah pembentukan pribadi anak dilakukan oleh dasar (bakat) dan ajar (lingkungan) (Dewantara, 1967).

## 10. Maria Montessori (1870-1952)

Maria Montessori lahir di Chiaravalle tahun 1896, dia menjadi wanita pertama yang mendapat gelar *Doctor of Medicine*. Walaupun sebagai dokter Montessori sangat berminat dengan pendidikan anak yang tergolong terbelakang. Setelah lulus dari kedokteran, ia bekerja di klinik Psikiater Universitas Roma. Dari pekerjaannya yang berhu-



bungan dengan anak-anak yang menyandang cacat mental, Montessori banyak menemukan ide dan gagasan bagi pendidikan untuk anak normal, lebih khusus lagi diperuntukkan bagi anak dibawah lima tahun.



Sumber  
[http://www.google.com/Maria\\_Montessori](http://www.google.com/Maria_Montessori)

Montessori membuat sekolah pertamanya di daerah kumuh di Roma pada tahun 1907, sekolah ini disebut *Casa dei bambini* yang artinya rumah anak. Sekolah tersebut dipersiapkan untuk anak cacat mental. Pada tahun 1909, Montessori menerbitkan buku tentang *Scientific Pedagogy as Applied to Child Education in the Children's House*, sebagai wujud nyata dari minatnya yang begitu besar terhadap pendidikan anak. Secara perlahan, pemikiran Montessori berkembang di beberapa negara Eropa dan berbagai

penjuru dunia lainnya tetapi ada juga menentang pemikirannya. Pada tahun 1915 semasa perang dunia pertama Montessori mendirikan sekolah *World Exhibition* di San Francisco, Amerika. Ia juga mendirikan gerakan Montessori di India yang terus berkembang hingga saat ini. Semasa hidupnya banyak dihabiskan untuk penelitian dan juga banyak pengalaman diterimanya berkenaan dengan prestasinya.

Maria Montessori di Belanda 1952 pada masa usia 81 tahun, dan digantikan oleh putranya sebagai direksi Association Montessori International yang berkantor di Amsterdam. Montessori merumuskan beberapa pandangan mengenai belajar pada masa anak, yaitu:

1. Semua bentuk pendidikan adalah pendidikan diri sendiri.  
Anak sangat memerlukan segala kegiatan untuk menumbuhkan aktivitas pada diri anak.
2. Pendidikan pedosentris.  
Anak memiliki bawaan, kemampuan dan perkembangannya masing-masing. Jadi, anak membutuhkan perhatian secara individual.
3. Masa peka.  
Masa ini ditandai oleh suatu keadaan di mana suatu potensi



menunjukkan kepekaan untuk berkembang. Pendidikan harus segera memberikan arahan atau stimulasi yang berguna bagi anak.

4. Anak yang memperoleh kebebasan dan selalu senang dapat berkembang dan tumbuh dengan baik. Dalam hal ini, pendidik sebaiknya menciptakan kondisi yang jauh dari tekanan/paksaan yang dapat membatasi potensi anak yang akan berkembang.
5. Anak usia dini tidak seperti orang dewasa. Mereka terus-menerus berada dalam keadaan pertumbuhan dan perubahan, di mana pertumbuhannya sangat dipengaruhi oleh lingkungan.
6. Anak usia dini senang sekali belajar "selalu ingin tahu dan mencoba".  
Tugas orang dewasa adalah mendorong, memberi kesempatan belajar dan membiarkan anak belajar sendiri.
7. Pikiran anak yang masih kecil mempunyai kemampuan besar untuk menyerap berbagai pengalaman. Masa yang paling penting adalah masa pada rentang usia sejak lahir sampai 6 tahun.
8. Anak menyerap hampir semua yang dipelajarinya dari lingkungan.
9. Anak belajar banyak dari gerakan-gerakan, ia membutuhkan kesempatan untuk bergerak, bereksplorasi, belajar melalui alat indranya.
10. Anak melewati masa-masa tertentu dalam perkembangannya dan lebih mudah untuk belajar, yang disebut dengan periode sensitif untuk belajar.

Berdasarkan teori Montessori, membebaskan setiap anak belajar menurut tempo dengan caranya sendiri dan materi yang dipilihnya sendiri dan ditentukan berdasarkan taraf kemampuan dan minatnya. Menurut Montessori anak tidak perlu bersaing dengan anak lainnya. Atau sebaliknya dihambat kemajuannya agar sesuai dengan kelompoknya.

## 11. Jean Piaget dan Teori Pembelajaran Konstruktivisme

Teori perkembangan pada Piaget (1896-1980) dengan konsep kecerdasan seperti halnya sistem biologi membangun struktur untuk berfungsi, pertumbuhan kecerdasan ini dipengaruhi oleh lingkung-



an fisik dan sosial, kematangan, dan ekuilibrisasi. Semua organisme dilahirkan dengan kecenderungan untuk beradaptasi (menyesuaikan diri) dengan lingkungannya. Cara beradaptasi berbeda bagi setiap individu, begitu juga proses dari tahap yang satu ke tahap yang lain dalam satu individu. Adaptasi terjadi dalam proses asimilasi dan akomodasi. Kita merespons dunia dengan menghubungkan pengalaman yang diterima dengan pengalaman masa lalu kita (asimilasi), sedangkan setiap pengalaman itu berisi aspek yang mungkin saja baru sama sekali. Aspek yang baru inilah yang menyebabkan terjadinya dalam struktur kognitif (akomodasi) (McInemey, 1998).

Asimilasi adalah proses merespons pada lingkungan yang sesuai dengan struktur kognitif seseorang. Tetapi proses pertumbuhan intelektual tidak akan ada apabila pengalaman yang ditangkap tidak berbeda dengan skemata yang ada, oleh sebab itu diperlukan proses akomodasi, yaitu proses yang mengubah struktur kognitif. Bagi Piaget proses akomodasi tersebut dapat disamakan dengan belajar. Konsep ini menjelaskan tentang perlunya guru memilih dan menyesuaikan materi berpijak dari ide dasar yang diketahui anak, untuk kemudian dikembangkan dengan stimulasi lebih luas misalnya dalam bentuk pertanyaan sehingga kemampuan anak meningkat dalam menghadapi pengalaman yang lebih kompleks.

Piaget selain meneliti tentang proses berpikir di dalam diri seseorang ia juga dikenal dengan konsep bahwa pembangunan struktur berpikir melalui beberapa tahapan. Piaget membagi tahap perkembangan kognitif anak menjadi empat tahap: Tahap sensori motor (lahir-2 tahun); Tahap praoperasi (usia 2-7 tahun); Tahap operasi konkret (usia 7-11 tahun); Tahap operasi formal (usia 11-15 tahun) (Vasta Ross, 1999). Tahapan ini sudah baku dan saling berkaitan. Urutan tahapan tidak dapat ditukar atau dibalik karena tahap sesudahnya melandasi terbentuknya tahap sebelumnya. Akan tetapi, terbentuknya tahap tersebut dapat berubah-ubah menurut situasi seseorang. Perbedaan antara tahap sangat besar. Karena ada perbedaan kualitas pemikiran yang lain. Meskipun demikian, unsur dari perkembangan sebelumnya tetap tidak dibuang. Jadi, ada kesinambungan dari tahap ke tahap, walaupun ada juga perbedaan yang sangat mencolok.



## 12. Lev Vygotsky dan Teori Sosiokultural

Vygotsky memandang bahwa sistem sosial sangat penting dalam perkembangan kognitif anak. Orangtua, guru, dan teman berinteraksi dengan anak dan berkolaborasi untuk mengembangkan suatu pengertian. Jadi, belajar terjadi dalam konteks sosial, dan muncul suatu istilah *zone of Proximal development* (ZPD). ZPD diartikan sebagai daerah potensial seorang anak untuk belajar, atau suatu tahap di mana kemampuan anak dapat ditingkatkan dengan bantuan orang yang lebih ahli. Daerah ini merupakan jarak antara tahap perkembangan aktual anak yaitu ditandai dengan kemampuan mengatasi permasalahan sendiri batas tahap perkembangan potensial di mana kemampuan pemecahan masalah harus melalui bantuan orang lain yang mampu.

Sebagai contoh anak usia 5 tahun belajar menggambar dengan bantuan pengarahan dari orangtua atau guru bagaimana caranya secara bertahap, sedikit demi sedikit bantuan akan berkurang sampai ZPD berubah menjadi tahap perkembangan aktual saat anak dapat menggambar sendiri. Oleh karena itu, dalam mengembangkan setiap kemampuan anak diperlukan *scaffolding* atau bantuan arahan agar anak pada akhirnya menguasai keterampilan tersebut secara independen. Dalam mengajar, guru perlu menjadi mediator atau fasilitator di mana pendidik berada di sana ketika anak-anak membutuhkan bantuan mereka. *Mediating* ini merupakan bagian dari *scaffolding*. Jadi, walaupun anak sebagai pebelajar yang aktif dan ingin tahu hampir segala hal, tetapi dengan bantuan yang tepat untuk belajar lebih banyak perlu terus distimulasi sehingga proses belajar menjadi lebih efektif. Vygotsky meyakini bahwa pikiran anak berkembang melalui: mengambil bagian dalam dialog yang kooperatif dengan lawan yang terampil dalam tugas di luar *zone proximal development* dan menggunakan apa yang dikatakan pendidik yang ahli dengan apa yang dilakukan (Santrock, 1997).

Berbeda dengan Piaget yang memfokuskan pada perkembangan berpikir dalam diri anak (intrinsik), Vygotsky menekankan bahwa perkembangan kognitif seorang anak sangat dipengaruhi oleh sosial dan kebudayaan anak tersebut. Setiap kebudayaan memberikan pengaruh pada pembentukan keyakinan, nilai, norma kesopanan serta metode dalam memecahkan masalah sebagai alat dalam beradaptasi.





tasi secara intelektual. Kebudayaanlah yang mengajari anak untuk berpikir dan apa yang seharusnya dilakukan.

Dalam rancangan pembelajaran siaga gempa bumi dan tsunami di taman kanak-kanak ini, pendapat Piaget dan Vigotsky ini perlu diakomodasi untuk saling melengkapi. Rancangan kegiatan pembelajaran perlu dibagi di mana ada saat anak diberi kesempatan menemukan dan membangun pemahamannya (*discovery learning*) melalui pembelajaran siaga gempa bumi dan tsunami yang sudah dirancang dan disiapkan dalam bentuk materi-materi tentang bumi, bentuk bumi, lapisan bumi, gempa bumi, bencana, tsunami kesiapsiagaan jika terjadi bencana dan lain sebagainya, namun guru tetap harus berperan memperluas dan meningkatkan efektivitas belajarnya dengan bantuan arahan yang tepat (*scaffolding*) sehingga anak dapat meningkatkan ZPD untuk menjadi daerah kemampuan aktualnya. Anak akan memahami tujuan pembelajaran setiap materi ajar yang dibuat dan disiapkan dan akan membentuk pemahaman yang bermakna bagi anak (Solso, 2005).

### 13. Benjamin S. Bloom (1913-1999)



Sumber  
<http://www.google.com/Benjamin S Bloom>

Lahir di Lansford, Pennsylvania, 21 Februari 1913—meninggal 13 September 1999 pada umur 86 tahun, adalah seorang psikolog pendidikan dari Amerika Serikat, dengan kontribusi utamanya adalah dalam penyusunan taksonomi tujuan pendidikan dan pembuatan teori belajar tuntas. Taksonomi Bloom terdiri dari tiga kategori yaitu dikenal sebagai *domain* atau ranah kognitif (Bloom, 1985: 35), afektif dan ranah psikomotorik, yang dimaksud dengan ranah-ranah ini oleh Bloom adalah perilaku-perilaku yang memang diniatkan untuk ditunjukkan oleh peserta didik atau pembelajar dalam cara-cara tertentu, misalnya, bagaimana mereka berpikir (ranah kognitif), bagaimana mereka bersikap dan merasakan sesuatu (ranah afektif) dan bagaimana berbuat (ranah psikomotorik). *Pertama*, pada ranah kognitif ini terdapat tingkatan yang mulai dari hanya bersifat pengeta-



huan tentang fakta-fakta sampai kepada proses intelektual yang tinggi, yaitu mengevaluasi sejumlah fakta. Tingkatan tersebut adalah pengetahuan—didasarkan pada kegiatan-kegiatan untuk mengingat berbagai informasi yang pernah diketahui, tentang fakta, metode atau teknik maupun mengingat hal-hal yang bersifat aturan, prinsip-prinsip, atau generalisasi. Pemahaman merupakan kemampuan untuk menangkap arti dari apa yang tersaji, kemampuan untuk menterjemahkan dari satu bentuk ke bentuk yang lain dalam kata-kata, angka, maupun interpretasi berbentuk penjelasan, ringkasan, prediksi, dan hubungan sebab akibat.

Aplikasi—kemampuan ini meliputi kemampuan untuk memanfaatkan bahan-bahan yang telah dipelajari dalam situasi yang baru. Kegiatan ini mengharuskan penerapan dan prinsip-prinsip, teori, rumusan ataupun aturan-aturan. Analisis dan sintesis—kemampuan analisis merupakan kemampuan mengurai bahan-bahan yang telah dipelajari menjadi komponen-komponen atau bagian-bagian sehingga struktur dari yang dipelajari itu menjadi lebih jelas. Kemampuan menganalisis ini akan memungkinkan seseorang memahami hubungan-hubungan dan dapat mengenali bagian-bagian dari suatu keseluruhan dengan lebih baik (jelas).

Kemampuan melakukan sintesis menunjuk kepada bagaimana orang mengkombinasikan unsur-unsur yang terpisah-pisah sehingga menjadi bentuk kesatuan yang baru. Sebagai contoh, seseorang dapat dikatakan memiliki kemampuan mensintesis kalau ia dapat meramu sejumlah konsep menjadi suatu karangan yang bermakna dan komprehensif atau ia dapat merekayasa suatu hasil teknologi dengan menggunakan bagian-bagian yang lebih kecil yang semula makna atau nilainya kurang dari sebelumnya.

Evaluasi—kemampuan ini mencakup kemampuan untuk memberi penilaian terhadap bahan-bahan ataupun fakta berdasarkan kriteria-kriteria tertentu. Objek yang dinilai bersifat objektif. Berbeda dengan penilaian dalam ranah afektif, penilaian pada ranah kognitif menghasilkan kesimpulan yang lebih objektif pula. Kata sifat yang digunakan sebagai hasil penilaian tersebut bukan baik atau tidak baik, tapi misalnya efektif atau kurang efektif, efisien atau kurang efisien.

Jenis belajar yang dikemukakan Bloom menjadi bersifat hierarki karena yang satu lebih tinggi dari yang lain, kecuali pada tahap



analisis dan sintesis. Tujuan-tujuan yang bersifat kognitif telah dikembangkan sedemikian rupa membentuk suatu model berupa terjemahan ke dalam bentuk-bentuk evaluasi dan tes sehingga membangun formula persamaan sebagai berikut: tujuan sama dengan perilaku, sama dengan teknik evaluasi, sama dengan soal-soal tes. Dalam buku *Formative and Sumative evaluation* (Bloom, 1985: 56), Bloom menuangkan formula tersebut dalam bentuk rancangan dan contoh-contoh yang lebih konkret. Tujuan-tujuan yang bersifat kognitif ini lebih bersifat eksplisit sehingga secara relatif lebih mudah diterjemahkan ke dalam hasil belajar. Meskipun demikian, terdapat perbedaan dalam kompleksitas dari tujuan atau jenis belajar tersebut dapat ditafsirkan sebagai tujuan atau perilaku yang merupakan tujuan akhir; artinya, memang tujuannya adalah mengetahui beberapa fakta tertentu. Bandingkan dengan tingkat kemampuan pemahaman yang mensyaratkan dikuasainya konsep, fakta dan pengetahuan yang dapat dijadikan sebagai contoh, analogi, ataupun anatonim.

*Kedua*, Bloom berpendapat bahwa sikap memiliki tiga komponen yakni kognitif, afektif, dan konatif. Komponen kognitif merupakan pengetahuan individu tentang objek sikap, komponen afektif merupakan keyakinan individu dan penghayatan orang tersebut tentang objek sikap, apakah ia merasa senang atau tidak senang, bahagia atau tidak bahagia. Komponen konatif merupakan kecenderungan kuat untuk berbuat, melakukan sesuatu sesuai dengan perasaan dan pengetahuannya terhadap objek. Ketiganya berinteraksi dalam memahami, merasakan objek dan bertindak terhadap objek tersebut terdapat contoh, tujuan ditayangkan iklan untuk membentuk sikap terhadap suatu objek dengan memberikan informasi tentang produk tersebut, atau asal bisa karena biasa.

Sikap memiliki tiga ciri-ciri: intensitas yaitu kekuatan perasaan terhadap objek; arah terhadap objek, apakah positif atau negatif ataupun netral dan target, merupakan sasaran sikap terhadap apa sikap ditujukan. Taksonomi yang disusun oleh Krathwol dan Bloom & Masia (1964) sikap disusun lagi sedemikian rupa sehingga menunjukkan tahapan yang hierarki. Tingkatan tersebut dimulai dengan menerima stimulus secara pasif, memberi respons secara aktif, memberi penilaian terhadap respons yang dilakukan, mengorganisasikan, artinya menjadikan objek tersebut sebagai bagian dari dirinya, karakterisasi.



Menerima atau menaruh perhatian, proses ini dimulai dengan kesadaran paling sederhana akan hadirnya sesuatu (benda, musik, lukisan, fenomena). Subjek minimum tidak menghindar dari objek tersebut. Taraf berikutnya adalah menerima, yang antara lain terwujud keinginan untuk mengambil bagian dalam kegiatan yang berhubungan dengan objek. Selanjutnya, memberi perhatian secara terpilih (*selective attention*) yaitu berupa perhatian pada bagian-bagian khusus objek.

Memberi respons, kegiatan yang dilakukan seseorang meliputi proses memaksa diri sendiri untuk berpartisipasi serta kemauan untuk mengikuti aturan-aturan. Keinginan untuk merespons bukan disebabkan oleh adanya rasa takut akan hukuman, melainkan merupakan kegiatan untuk melakukan sesuatu secara sukarela. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan atas dasar sukarela, misalnya mempraktikkan cara hidup sehat, ikut dalam kegiatan penelitian, mempraktikkan kegiatan hobi dan lain sebagainya. Pada tahapan ini ia sudah menunjukkan tanggung jawab atas apa yang dikerjakannya, dan telah menikmati apa yang dilakukannya.

Memberi penilaian, pada tahap ini individu meneruskan kegiatan untuk melakukan sesuatu, merasa menjadi bagian kelompok dari pelaku-pelaku kegiatan yang sama, dan bertanggung jawab atas kegiatan tersebut. Secara gradual, ia senang membantu orang lain agar memiliki kecakapan seperti yang dimilikinya, mau mengemukakan pendapat secara lisan maupun tertulis. Di samping perilakunya yang terbuka ia melakukan refleksi tentang objek atau kegiatan tersebut. Pada diri anak mulai tumbuh rasa pengabdian dengan melibatkan diri secara lebih aktif.

Pengorganisasian, apa yang dilakukan diyakini dan mengkrystal di dalam dirinya dalam bentuk tatakrama. Ia membangun penilaian untuk menentukan tingkat kelayakan bagi sesuatu yang relevan dikerjakan oleh orang lain atau masyarakat. Hal-hal yang diyakininya mulai dibandingkan dengan standar etika, melalui bacaan, ataupun sumber lainnya. Proses ini dinamakan konseptualisasi nilai.

Kepribadian, pada tahap ini individu siap untuk menilai ulang apa yang telah diyakininya jika bukti-bukti menunjukkan adanya keharusan untuk merevisi pandangan yang dipegangnya. Masalah-masalah dilihat lagi dengan lebih objektif, realistik, dan dengan



sikap yang toleran. Pada tahap ini, ia tidak bersifat dogmatik tetapi lebih logis, ilmiah, dan menghargai bukti-bukti.

*Ketiga*, belajar psikomotorik menekankan keterampilan motorik yaitu bekerja dengan benda-benda atau aktivitas yang memerlukan koordinasi saraf dan otot. Untuk menjelaskan konsep tersebut digunakan contoh kegiatan berbicara, menulis, berbagai aktivitas pembelajaran jasmani, dan program-program keterampilan.

Tiga kategori ini sering dinyatakan sebagai tiga serangkai: kognisi-konasi-perasaan (*cognition-conation-feeling*) atau berpikir-berkehendak-bertindak (*thinking-willing-acting*) (Bloom, 1985: 56). Dalam kehidupan sehari-hari tak ada bukti seseorang berbuat tanpa melibatkan pikiran dan perasaan betapa pun kecil posisinya. Setiap orang merespons dalam berbagai bentuk aktivitas sebagai makhluk yang utuh dan yang total. Kategorisasi jenis belajar ini disusun untuk menentukan cara-cara pendidik mengevaluasi hasil belajar.

#### 14. Sara Smilansky

Sara Smilansky adalah seorang guru besar di Tel Aviv, University Israel. Smilansky peduli terhadap psikologi anak dan mengemukakan tentang mengembangkan kognitif anak melalui permainan. Diyakini melalui permainan dan pengalaman nyata membuat anak mempunyai imajinasi. Smilansky dalam Joan Alamon percaya bahwa pendidikan anak merupakan hal yang sangat fundamental dalam memberikan kerangka terbentuknya perkembangan dasar-dasar pengetahuan, sikap dan keterampilan pada anak. Proses pendidikan dan pembelajaran pada anak hendaknya dilakukan dengan tujuan memberikan konsep-konsep dasar yang memiliki kebermaknaan melalui pengalaman yang nyata, sehingga anak dapat memperoleh pengetahuan baru untuk menunjukkan kreativitas dan rasa ingin tahu secara optimal. Pada rentang usia anak akan mengalami masa keemasan di mana anak mulai peka terhadap diri dan lingkungannya dengan melalui stimulasi yang diberikan. Masa ini juga merupakan masa peletak dasar untuk mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, psikomotorik, bahasa, sosio-emosional, dan spiritual.

Menurut Smilansky, setiap anak harus mengalami pengalaman main yang banyak. Anak belajar melalui pancaindranya dan melalui hubungan fisik dengan lingkungan. Kebutuhan sensorimotorik



anak didukung ketika disediakan kesempatan untuk berhubungan luas atau di dalam ruangan. Untuk itu, berikan kesempatan untuk bergerak secara bebas bermain di halaman, di lantai, atau di meja dan di kursi. Kebutuhan sensori motor anak didukung bila lingkungan baik di dalam maupun di luar ruangan menyediakan kesempatan untuk berhubungan dengan banyak tekstur dan berbagai jenis bahan bermain yang berbeda yang mendukung setiap kebutuhan perkembangan anak.

Smilansky dalam Joan Almon mengemukakan tahapan bermain pada anak sebagai berikut:

1. Bermain Fungsional (*Functional Play*)  
Bermain seperti ini merupakan gerakan yang bersifat sederhana dan berulang-ulang contohnya: berlari-lari, mendorong, dan menarik mobil-mobilan.
2. Bermain Membangun (*Constructive Play*)  
Kegiatan bermain ini untuk membentuk sesuatu, menciptakan bangunan dengan alat permainan yang tersedia contohnya menyusun *puzzle*, *lego* atau balok kayu.
3. Bermain Pura-pura (*Make-Believe Play*)  
Anak menirukan kegiatan orang yang dijumpainya sehari-hari atau berperan/memainkan tokoh-tokoh dalam film kartun atau dongeng. Maksud bermain pura-pura dan aplikasinya dalam teori Smilansky adalah *dramatic play*, di mana anak melakukan peran imajinatif atau memerankan tokoh yang dikenalnya melalui film/dongeng/cerita lebih ditekankan pada bermain makro. Contoh berperan sebagai dokter, berperan sebagai polisi, dan lain sebagainya.
4. Bermain dengan Peraturan (*Game with Rules*)  
Kegiatan bermain dengan peraturan (*game with rules*), anak sudah memahami dan bersedia mematuhi peraturan permainan. Aturan permainan pada awalnya dapat diubah sesuai kesepakatan orang yang terlibat dalam permainan asalkan tidak menyimpang jauh dari aturan umumnya; misalnya, bermain kartu domino, bermain tali atau monopoli.

Khusus tentang *dramatic play* Smilansky meyakini bahwa bermain melalui *dramatic play* sangat penting dalam mengembangkan kreativitas, intelektual, bahasa dan keterampilan sosial dan emosi-



onal. Tidak semua anak memiliki pengalaman *dramatic play*. Pada intinya, bermain sangat mendukung perkembangan kognitif anak, sosial dan emosionalnya dan juga merupakan kegiatan yang sangat kondusif semua aspek perkembangan anak. Melalui *dramatic play* anak dapat mengembangkan kemampuannya dalam menyelesaikan masalah, belajar menampilkan peran yang dapat diterima lingkungannya dan juga keterampilan bersosialisasi agar kelak mampu menyesuaikan diri dengan kelompok sosial di masyarakat ataupun teman sebayanya (Morrison, 2008).

### C. SEJARAH PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Perkembangan pendidikan anak usia dini di Indonesia sudah terjadi sejak lama, yaitu sejak para pendahulu kaum cendekiawan pendidikan mulai menyadari pentingnya memperjuangkan hak-hak pendidikan sejak dini. Pada akhirnya dengan pendidikan sejak dini menjadi tonggak perjuangan dan kemerdekaan bangsa Indonesia. Sejarah pendidikan di Indonesia tidak terlepas dari sejarah perkembangan pendidikan di dunia, yang digagas oleh lembaga internasional Persatuan Bangsa-bangsa. Hal itu bisa digambarkan dalam rangkaian sejarah (Smith, 2006) berikut ini:

- 1948: Deklarasi Hak Asasi Manusia—termasuk hak atas pendidikan dan partisipasi penuh di masyarakat untuk semua orang—PBB
- 1989: Konvensi Hak Anak (PBB, diumumkan tahun 1991)
- 1990: Pendidikan untuk semua: Konferensi dunia tentang Pendidikan untuk Semua di Jomtien, Thailand, menghasilkan tujuan utama berikut ini:
  1. membawa semua anak masuk sekolah.
  2. memberikan semua anak pendidikan yang sesuai dalam praktiknya sesungguhnya ini tidak mencakup anak-anak yang berkebutuhan khusus (UNESCO, diumumkan tahun 1991 dan 1992).
- 1993: Peraturan Standar tentang Kesamaan Kesempatan bagi Penyandang Cacat (PBB, diumumkan tahun 1994)
- 1994: Pernyataan Salamanca tentang Pendidikan Inklusif (UNESCO diumumkan pertama tahun 1994, laporan akhir tahun 1995).



Konsep-konsep baru telah diperkenalkan melalui Pernyataan Salamanca dan beberapa konsep telah diperkenalkan sebelumnya dan sejak itu. Konsep-konsep ini penting karena menggambarkan proses dan perubahan saat ini.

Dalam Pernyataan Salamanca hal-hal berikut di antaranya ditekankan:

1. Hak semua anak, termasuk mereka yang berkebutuhan temporer dan permanen untuk memperoleh penyesuaian pendidikan agar dapat mengikuti sekolah.
2. Hak semua anak untuk bersekolah di komunitas rumahnya dalam kelas-kelas inklusif.
3. Hak semua anak untuk ikut serta dalam pendidikan yang berpusat pada anak yang memenuhi kebutuhan individual.
4. Pengayaan dan manfaat bagi mereka semua yang terlibat akan diperoleh melalui pelaksanaan pendidikan inklusif.
5. Hak semua anak untuk ikut serta dalam pendidikan berkualitas yang bermakna bagi setiap individu.
6. Keyakinan bahwa pendidikan inklusif akan mengarah pada sebuah masyarakat inklusif dan akhirnya pada keefektifan biaya.

Salah satu delegasi konferensi tersebut, Lindquist, yang dirinya sendiri tunanetra, mengatakan bukan sistem pendidikan kita yang mempunyai hak atas anak-anak tertentu. Tetapi sistem yang ada di negara itulah yang harus disesuaikan agar dapat memenuhi kebutuhan semua anak (UNESCO, 1994). Pertemuan tersebut merekomendasikan untuk melakukan pertemuan di Dakar tahun 2000 dan pertemuan tersebut menghasilkan beberapa kesepakatan, yaitu *pertama*, memperluas dan memperbaiki perawatan dan pendidikan anak usia dini terutama bagi anak-anak yang rawan dan kurang beruntung. *Kedua*, menjamin semua anak, khususnya perempuan, anak-anak dalam keadaan sulit, minoritas, untuk mempunyai akses yang sama dalam menyelesaikan pendidikan dasar yang berkualitas pada tahun 2015. *Ketiga*, menjamin bahwa kebutuhan belajar seluruh usia muda dan dewasa terpenuhi melalui akses yang adil. *Keempat*, mencapai perbaikan 50 persen tingkat keniraksaraan orang dewasa pada tahun 2015, terutama bagi kaum perempuan serta akses yang adil pada pendidikan dasar yang berkelanjutan bagi semua orang dewasa. *Kelima*, menghapus varietas gender di tingkat dasar





dan menengah serta menjamin terwujudnya kesetaraan gender dalam pendidikan pada tahun 2015. *Keenam*, memperbaiki semua akses yang berkaitan dengan kualitas pendidikan sehingga memperoleh hasil yang diakui dan terukur terutama yang berkaitan dengan masalah keaksaraan dan kecakapan hidup.

Kesepakatan itu juga melahirkan kesepakatan tentang MDGs (*Millenium Development Goals*) adalah deklarasi milenium hasil kesepakatan kepala negara dan perwakilan dari 189 negara Perserikatan Bangsa-bangsa (PBB) yang mulai dijalankan pada September 2000, berupa delapan butir tujuan untuk dicapai pada tahun 2015. Targetnya adalah tercapai kesejahteraan rakyat dan pembangunan masyarakat pada 2015. Target ini merupakan tantangan utama dalam pembangunan di seluruh dunia yang terurai dalam Deklarasi Milenium, dan diadopsi oleh 189 negara serta ditandatangani oleh 147 kepala pemerintahan dan kepala negara pada saat Konferensi Tingkat Tinggi (KTT) Milenium di New York pada bulan September 2000 tersebut. Pemerintah Indonesia turut menghadiri pertemuan uncah milenium di New York tersebut dan menandatangani deklarasi milenium itu. Deklarasi berisi komitmen negara masing-masing dan komunitas internasional untuk mencapai delapan buah tujuan pembangunan dalam Milenium ini (MDG), sebagai satu paket tujuan yang terukur untuk pembangunan dan pengentasan kemiskinan. Penandatanganan deklarasi ini merupakan komitmen dari pemimpin-pemimpin dunia untuk mengurangi lebih dari separuh orang-orang yang menderita akibat kelaparan, menjamin semua anak untuk menyelesaikan pendidikan dasarnya, mengentaskan kesenjangan jender pada semua tingkat pendidikan, mengurangi kematian anak balita hingga 2/3, dan mengurangi hingga separuh jumlah orang yang tidak memiliki akses air bersih pada tahun 2015.

Bidang pendidikan melalui departemen pendidikan nasional saat itu mengembangkan kepedulian pendidikan anak usia dini. Perkembangan terus berlanjut, dan melahirkan pemikiran untuk mengembangkan lembaga pendidikan yang menghasilkan pendidik anak usia dini, dan mulailah disepakati tentang lembaga pendidikan yang berkualitas dengan melahirkan pendidik yang berkualifikasi sarjana (S-1). Sebelumnya pendidikan bagi guru baru pada tingkat Diploma II Pendidikan Guru Pendidikan Taman Kanak-kanak. Namun setelah adanya target tersebut disepakati untuk mendirikan



lembaga pendidikan yang menghasilkan guru pendidikan anak usia dini. Tahun 1998 memulai program studi pendidikan anak usia dini (PAUD). Selanjutnya diikuti oleh lembaga pendidikan penghasil pendidik dan tenaga kependidikan seluruh Indonesia dengan membuka program studi pendidikan guru pendidikan anak usia dini (PGPAUD) tahun 2007.

Semenjak itu berkembang dengan pesat seiring dengan perubahan-perubahan di Departemen Pendidikan Nasional dan dilahirkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 dan pada tahun 2009 dilahirkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini. Rangkaian sejarah pendidikan anak usia dini di dunia dan Indonesia melahirkan pula lembaga-lembaga atau institusi negeri maupun swasta yang menyelenggarakan pendidikan yang melayani pendidikan tingkat Taman Pengasuhan Anak (TPA), Kelompok Bermain (KB), dan Taman Kanak-kanak (TK) di seluruh daerah di Indonesia.

Perkembangan selanjutnya Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melalui Direktorat Jenderal Pendidikan Usia Dini, Non-formal dan Informal (PAUDNI) membuat target memberikan kado istimewa pada hari ulang tahun Kemerdekaan Republik Indonesia yang ke seratus tahun.





# MODEL-MODEL PEMBALAJARAN ANAK USIA DINI

## A. PENGERTIAN BELAJAR

Belajar, perkembangan, dan pendidikan merupakan hal yang menarik dipelajari. Ketiga gejala tersebut terkait dengan pembelajaran. Belajar dilakukan oleh anak secara individu. Perkembangan dialami dan dihayati pula oleh individu anak. Adapun pendidikan merupakan kegiatan interaksi. Dalam kegiatan interaksi tersebut, pendidik atau guru bertindak mendidik anak. Tindakan mendidik tersebut tertuju pada perkembangan anak menjadi mandiri. Untuk dapat berkembang menjadi mandiri, anak harus belajar. Bila anak belajar, maka akan terjadi perubahan mental pada anak. Dalam pembelajaran tidak hanya perubahan mental yang didapat anak, namun berbagai perkembangan potensi anak akan berkembang, bahkan pertumbuhan secara fisik akan terjadi, dengan bertambahnya berat dan tinggi badan anak.

Belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam setiap penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan. Ini berarti bahwa berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan itu amat bergantung pada proses belajar yang dialami anak, baik ketika dia berada di sekolah maupun di rumah atau keluarganya sendiri. Oleh karenanya pemahaman yang benar mengenai arti belajar dengan segala aspek, bentuk, dan manifestasinya mutlak diperlukan oleh para pendidik khususnya para guru. Kekeliruan atau ketidaklengkapan persepsi mereka terhadap proses belajar dan hal-hal yang berkaitan dengannya mungkin akan

mengakibatkan kurang bermutunya hasil pembelajaran yang dicapai peserta didik.

Sebagian orang beranggapan bahwa belajar semata-mata mengumpulkan atau menghafalkan fakta-fakta yang tersaji dalam bentuk informasi/materi pelajaran. Orang yang beranggapan demikian biasanya akan segera bangga ketika anak-anaknya telah mampu menyebutkan kembali secara lisan (verbal) sebagian besar informasi yang terdapat dalam buku teks atau bahan ajar. Sebagian orang ada juga yang berpandangan belajar adalah latihan belaka seperti tampak pada anak-anak usia taman kanak-kanak dengan alasan persiapan masuk sekolah dasar, mereka dilatih membaca, menulis, dan berhitung. Berdasarkan persepsi semacam ini, biasanya mereka akan merasa cukup puas bila anak-anak mereka mampu memperlihatkan keterampilan jasmaniah tertentu walaupun tanpa pengetahuan mengenai arti, hakikat, dan tujuan keterampilan tersebut.

Teori-teori belajar dapat dijelaskan sebagai berikut:

## 1. Skinner

Pandangan Skinner dalam bukunya *Educational Psychology: Teaching-Learning Process*, berpendapat bahwa belajar adalah suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif. Pendapat ini diungkapkan dalam pernyataan ringkasnya, bahwa belajar adalah "... a process of progressive behavior adaptation." Berdasarkan eksperimennya, B.F. Skinner percaya bahwa proses adaptasi tersebut akan mendatangkan hasil yang optimal apabila ia diberi penguat (*reinforcement*).

Skinner, seperti juga Pavlov dan Guthrie, adalah seorang pakar teori belajar berdasarkan proses *conditioning* yang pada prinsipnya memperkuat dugaan bahwa timbulnya tingkah laku itu lantaran adanya hubungan antara stimulus (rangsangan) dengan respons. namun, patut dicatat bahwa definisi yang bersifat behavioristik ini dibuat berdasarkan hasil eksperimen dengan menggunakan hewan, sehingga tidak sedikit pakar yang menentanginya.

## 2. Chaplin

Dalam *Dictionary of Psychology* membatasi belajar dengan dua macam rumusan. Rumusan pertama berbunyi...*acquisition of any re-*



*lativity permanent change in behavior as a result of practice ad experience.* Belajar adalah perolehan perubahan tingkah laku yang relatif menetap sebagai akibat latihan dan pengalaman. Rumusan kedua berbunyi: *...process pf acquiring responses as a result of special practice,* belajar adalah proses memperoleh respons sebagai akibat adanya latihan khusus.

### 3. Hintzman

Hintzman dalam bukunya *The Psychology of Learning and Memory berpendapat Learning is a change in organism due to experience which can affect teh organism's behavior.* Artinya Belajar adalah suatu perubahan yang terjadi dalam diri organisme (manusia atau hewan) disebabkan oleh pengalaman yang dapat memengaruhi tingkah laku organisme tersebut. Jadi dalam pandangan Hintzman, perubahan yang ditimbulkan oleh pengalaman tersebut baru dapat dikatakan belajar apabila dipengaruhi organisme. Pengalaman hidup sehari-hari dalam bentuk apa pun sangat memungkinkan untuk diartikan sebagai belajar. Sebab, sampai batas tertentu pengalaman hidup juga berpengaruh besar terhadap pembentukan kepribadian organisme yang bersangkutan. Mungkin inilah dasar pemikiran yang mengilhami gagasan *everyday learning* (belajar sehari-hari).

### 4. Wittig

Wittig dalam bukunya *Psychology of Learning* mengidentifikasi belajar sebagai: *any relatively permanent change in an organism's behavioral repertoire that occurs as a result of experiece.* Belajar adalah perubahan yang relatif menetap yang terjadi dalam segala macam/keseluruhan tingkah laku suatu organisme sebagai hasil pengalaman. Pendapat Wittig tidak menekankan perubahan yang disebut *behavioral change* tetapi *behavioral repertoire*, yakni perubahan yang menyangkut seluruh aspek psiko-fisik organisme. Penekanan yang berbeda ini didasarkan pada kepercayaan bahwa tingkah laku lahiriah organisme itu sendiri bukan indikator adanya peristiwa belajar, karena proses belajar itu tidak dapat diobservasi secara langsung.

### 5. Reber

Reber dalam kamus susunannya yang tergolong modern, *Dicti-*



*onary of Psychology* membatasi belajar dengan dua macam definisi. *Pertama*, belajar adalah *The process of acquiring knowledge*, yakni proses memperoleh pengetahuan. Pengertian ini biasanya lebih sering dipakai dalam pembahasan psikologi yang oleh sebagian ahli dipandang kurang representatif karena tidak mengikutsertakan perolehan keterampilan nonkognitif. *Kedua*, adalah *A relatively permanent in respons potentiality which occurs as a result of reinforced practise*, yaitu suatu perubahan kemampuan bereaksi yang *relative* langgeng sebagai hasil yang diperkuat. Dalam definisi ini terdapat empat macam istilah yang esensial dan perlu disoroti untuk memahami proses belajar. Istilah-istilah di atas dijelaskan sebagai berikut:

*Relatively permanent*, yang secara umum menetap. Konotasinya adalah bahwa perubahan yang bersifat sementara seperti perubahan karena mabuk, lelah jenuh, dan perubahan karena kematangan fisik tidak termasuk belajar. *Response potentiality*, kemampuan bereaksi, berarti menunjukkan pengakuan terhadap adanya perbedaan antara belajar dan penampilan atau kinerja hasil-hasil belajar. Hal lain merefleksikan keyakinan bahwa belajar itu merupakan peristiwa hipotesis yang hanya dapat dikenali melalui perubahan kinerja akademik yang dapat diukur. *Reinforced*, yang diperkuat, bahwa kemajuan yang didapat dari proses belajar mungkin akan musnah atau sangat lemah apabila tidak diberi penguatan.

*Practise*, praktik atau latihan, menunjukkan bahwa proses belajar itu membutuhkan latihan yang berulang-ulang untuk menjamin kelestarian kinerja akademik yang telah dicapai anak.

## 6. Biggs

Biggs dalam pendahuluan *Teaching for Learning* mendefinisikan belajar dalam tiga macam rumusan, yaitu: rumusan kuantitatif; rumusan institusional; rumusan kualitatif. Dalam rumusan-rumusan ini, kata-kata seperti perubahan dan tingkah laku tidak lagi disebut secara eksplisit mengingat kedua istilah ini sudah menjadi kebenaran secara umum yang diketahui semua orang yang terlibat dalam proses pendidikan.

Secara kuantitatif (ditinjau dari sudut jumlah), belajar berarti kegiatan pengembangan kemampuan kognitif dengan fakta sebanyak-banyaknya. Jadi, belajar dalam hal ini dipandang dari sudut be-



rapa banyak materi yang dikuasai anak. Secara institusional (tinjauan kelembagaan), belajar dipandang sebagai proses "validasi" atau pengabsahan terhadap penguasaan anak atas materi-materi yang telah dipelajari. Bukti institusional yang menunjukkan anak telah belajar dapat diketahui sesuai dengan proses mengajar. Ukurannya semakin baik guru mengajar akan semakin baik pula mutu pendidikan anak yang kemudian dinyatakan dalam bentuk skor.

Adapun pengertian belajar secara kualitatif (tinjauan mutu) adalah proses memperoleh arti-arti dan pemahaman-pemahaman serta cara-cara menafsirkan dunia di sekeliling anak. Belajar dalam pengertian ini difokuskan pada tercapainya daya pikir dan tindakan yang berkualitas untuk memecahkan masalah-masalah yang kini dan nanti dihadapi anak.

## 7. Winfred F. Hill

*Theories of Learning*, mengatakan bahwa pembelajaran terjadi ketika pengalaman menyebabkan perubahan yang relatif permanen pada pengetahuan atau perilaku individu. Perubahan itu bisa disengaja atau tanpa sengaja, untuk menjadi lebih baik atau lebih buruk, benar atau salah, dan sadar atau tidak sadar. Dengan demikian harus terjadi interaksi seseorang dengan lingkungannya. Perubahan yang semata-mata disebabkan oleh kematangan, misalnya tubuh yang lebih tinggi atau rambut yang semakin menebal, tidak memenuhi termasuk dalam definisi pembelajaran. Perubahan temporer akibat sakit, kelelahan, atau kelaparan juga tidak termasuk dalam pembelajaran. Jadi lebih spesifik pembelajaran perubahan pengetahuan atau perilaku.

Timbulnya perbedaan pendapat para ahli tersebut di atas adalah fenomena yang wajar karena adanya perbedaan sudut pandang. Selain itu, perbedaan antara satu situasi belajar dengan situasi belajar lainnya diamati oleh para ahli juga menimbulkan perbedaan pandangan. Situasi belajar menulis, misalnya, tentu tidak sama dengan situasi belajar matematika. Namun demikian, dalam beberapa hal tertentu yang mendasar sepakat seperti dalam penggunaan istilah "berubah" dan "tingkah laku".

Bertolak dari beberapa definisi yang telah diutarakan tadi, secara umum belajar dapat dipahami sebagai tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil peng-





alaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif. Sehubungan dengan pengertian itu perlu diutarakan sekali lagi bahwa perubahan tingkah laku yang timbul akibat proses kematangan.

Aspek lain yang perlu diperhatikan guru adalah memahami yang belajar dan situasi belajar.

Beberapa ciri belajar dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Belajar menyebabkan perubahan pada aspek-aspek kepribadian yang berfungsi terus-menerus contohnya belajar membaca lalu dapat membaca. Setelah membaca maka, pengetahuannya bertambah.
- b. Belajar adalah perbuatan sadar karena itu setiap peristiwa belajar selalu mempunyai tujuan. Proses belajar selalu mempunyai arah tujuan secara sadar, guru yang mengajar selalu mempunyai tujuan.
- c. Belajar terjadi melalui pengalaman yang bersifat individual. Belajar hanya terjadi jika dialami sendiri oleh yang bersangkutan.
- d. Belajar menghasilkan perubahan yang menyeluruh, melibatkan keseluruhan tingkah laku yang mengintegrasikan semua aspek antara lain norma, fakta, sikap, pengertian, kecakapan, dan keterampilan.
- e. Belajar adalah proses interaksi dan bukan sekadar proses penyerapan yang berlangsung tanpa usaha yang aktif dari individu yang belajar. Perubahan akan terjadi jika yang belajar mengadakan reaksi terhadap situasi belajar.
- f. Perubahan tingkah laku berlangsung dari yang paling sederhana sampai pada yang kompleks.

## **B. TEORI BELAJAR**

### **1. Teori Koneksionisme (*Connectionism*)**

Teori Koneksionisme (*connectionism*) adalah teori yang ditemukan dan dikembangkan oleh Edward L. Thorndike (1874/1949) adalah seorang tokoh dalam psikologi pendidikan yang besar pengaruhnya. Yang menjadi dasar belajar ialah asosiasi antara kesan pancaindra dengan simpul untuk bertindak. Belajar adalah bersifat *trial and error* artinya usaha dan kegagalan. Hewan yang menjadi



kan objek eksperimennya adalah kucing, yang ditempatkan dalam sangkar berbentuk kotak jeruji yang dilengkapi dengan peralatan, seperti pengungkit, gerendel pintu, dan tali yang menghubungkan pengungkit dengan gerendel tersebut. Peralatan ini ditata sedemikian rupa sehingga memungkinkan kucing tersebut memperoleh makanan yang tersedia di depan sangkar tadi.

Keadaan bagian dalam sangkar yang disebut *puzzle box* (peti teka-teki) itu merupakan situasi stimulus yang merangsang kucing untuk bereaksi melepaskan diri dan memperoleh makanan yang ada di muka pintu. Mula-mula kucing tersebut mengeong, mencakar, melompat, dan berlari-larian, namun gagal membuka pintu untuk memperoleh makanan yang ada di depannya. Akhirnya, entah bagaimana, secara kebetulan kucing itu berhasil menekan pengungkit dan terbukalah pintu sangkar tersebut. Eksperimen *puzzle box* ini kemudian terkenal dengan nama *instrumental conditioning*. Artinya, tingkah laku yang dipelajari berfungsi sebagai instrumental (penolong) untuk mencapai hasil atau ganjaran yang dikehendaki (Hintzman, 1978).

Berdasarkan eksperimen di atas, Thorndike berkesimpulan bahwa belajar adalah hubungan antara stimulus dan respons. Itulah sebabnya, teori koneksionisme juga disebut "*S-R Bond Theory*" dan "*S-R Psychology of Learning*". Di samping itu, teori ini juga terkenal dengan sebutan "*Trial and Error Learning*". Isitilah ini menunjuk pada panjangnya waktu atau banyaknya jumlah kekeliruan dalam mencapai suatu tujuan.

Apabila kita perhatikan dengan saksama, dalam eksperimen Thorndike tadi akan kita dapat dua hal pokok yang mendorong timbulnya fenomena belajar. *Pertama*, keadaan kucing yang lapar. Seandainya kucing itu kenyang, sudah tentu tidak akan berusaha keras untuk keluar. Bahkan barangkali kucing akan tidur saja dalam *puzzle box* yang mengurungnya. Dengan kata lain, kucing itu tidak akan menampakkan gejala belajar untuk keluar. Sehubungan dengan hal ini, hampir dapat dipastikan bahwa motivasi (seperti rasa lapar) merupakan hal sangat vital dalam belajar. *Kedua*, tersedianya makanan di muka pintu *puzzle box*. Makanan ini merupakan menjadi dasar timbulnya hukum belajar yang disebut *law of effect*. Artinya, jika sebuah respons menghasilkan efek yang memuaskan, hubungan antara stimulus dan respons akan semakin kuat. Sebaliknya, semakin



tidak memuaskan (mengganggu) efek yang dicapai respons, semakin lemah pula hubungan stimulus dan respons tersebut. Hukum belajar inilah yang mengilhami munculnya konsep *reinforcer* dalam teori *operant conditioning* hasil penemuan B.F. Skinner.

Di samping *law effect*, Thorndike juga mengemukakan dua macam hukum lainnya yang masing-masing disebut *law of readiness* dan *law of exercise*. Sekarang, kedua macam hukum ini sesungguhnya tidak begitu populer, namun cukup berguna sebagai kajian dan perbandingan. *Law of readiness* (hukum kesiapan) pada prinsipnya hanya merupakan asumsi bahwa kepuasan organisme itu berasal dari pendayagunaan *conduction units* (satuan perantara). Unit-unit ini menimbulkan kecenderungan yang mendorong organisme untuk berbuat atau tidak berbuat sesuatu. Jelas, hukum ini semata-mata bersifat spekulatif, menurut Reber (1988), hanya bersifat historis. *Law of Exercise* (hukum latihan) adalah generalisasi atas *law of use* dan *law of disuse*. Menurut Hilgard & Bower (1975), jika perilaku (perubahan hasil belajar) sering dilatih atau digunakan, maka eksistensi perilaku tersebut akan semakin kuat (*law of use*). Sebaliknya, jika perilaku tadi tidak sering dilatih atau tidak digunakan, maka akan terlupakan atau sekurang-kurangnya akan menurun (*law of disuse*).

## 2. Pembiasaan Klasik (*Classical Conditioning*)

Teori pembiasaan klasik (*classical conditioning*) ini berkembang berdasarkan hasil eksperimen yang dilakukan oleh Ivan Pavlov (1849-1936), seorang ilmuwan besar Rusia yang berhasil menggondol hadiah nobel pada tahun 1909. Pada dasarnya *classical conditioning* adalah sebuah prosedur penciptaan refleks baru dengan cara mendatangkan stimulus sebelum terjadinya refleks tersebut (Terrace, 1973).

Kata *classical* yang mengawali nama teori ini semata-mata dipakai untuk menghargai Pavlov yang dianggap paling dahulu di bidang *conditioning* (upaya pembiasaan) dan untuk membedakannya dari teori *conditioning* lainnya. Selanjutnya, mungkin karena fungsinya, teori Pavlov ini juga dapat disebut *respondent conditioning* (pembiasaan yang dituntut). Dalam eksperimennya, Pavlov menggunakan anjing untuk mengetahui hubungan-hubungan antara *conditioni-*



*ned stimulus* (CS), *unconditioned stimulus* (UCS), *conditioned response* (CR), dan *unconditioned response* (UCR). CS adalah rangsangan yang mampu mendatangkan respons yang dipelajari, sedangkan respons yang dipelajari itu sendiri (CR). Adapun UCS berarti rangsangan yang menimbulkan respons yang tidak dipelajari, dan respons yang tidak dipelajari itu disebut UCR.

Anjing percobaan itu mula-mula diikat sedemikian rupa dan pada salah satu kelenjar air liurnya diberi alat penampung cairan yang dihubungkan dengan pipa kecil (*tube*). Perlu diketahui bahwa sebelum dilatih (diberikan perlakuan), secara alami anjing itu selalu mengeluarkan air liur setiap kali mulutnya berisi makanan. Ketika bel dibunyikan, secara alami pula anjing itu menunjukkan reaksinya yang relevan, yakni tidak mengeluarkan air liur.

Kemudian, dilakukan eksperimen berupa latihan pembiasaan mendengarkan bel (CS) bresama-sama dengan pemberian makanan berupa serbuk daging (UCS). Setelah latihan yang berulang-ulang ini selesai, suara bel tadi (CS) didengarkan lagi tanpa disertai makanan (UCS). Ternyata anjing tadi mengeluarkan air liur (CR), meskipun hanya mendengar suara bel (CS). Jadi, CS akan menghasilkan CR apabila CS dan UCS telah berkali-kali dihadirkan bersama-sama.

Agar lebih jelas, di bawah ini akan digambarkan hubungan antara S-R tersebut baik yang *unconditioned* (secara alami) maupun yang *conditioned* (buatan yang dibiasakan).

**Tabel 2. Eksperimen Pembiasaan Klasik**

<b>Sebelum Eksperimen</b>		
Pemberian Makanan	(UCS) -----▶	Air Liur UCR
Bunyi Bel	(CS) -----▶	Tidak ada respons
<b>Eksperimen/Latihan</b>		
Bunyi Bel	(CS) +	Pemberian Makanan (UCS)
<b>Setelah Eksperimen</b>		
Bunyi bel	(CS) -----▶	Air liur keluar (CR)

(Diadaptasi dari Slavin dalam *Educational Psychology*, 1994).



Berdasarkan eksperimen di atas, semakin jelaslah bahwa belajar adalah perubahan yang ditandai dengan adanya hubungan antara stimulus dan respons. Jadi, pada prinsipnya hasil eksperimen E.L. Thorndike di atas kurang lebih sama dengan hasil eksperimen Pavlov yang memang dianggap sebagai pendahulu dan panutan Thorndike yang behavioristik itu. Kesimpulan yang dapat kita tarik dari hasil eksperimen Pavlov adalah apabila stimulus yang diadukan (CS) selalu disertai dengan stimulus penguat (UCS), stimulus tadi (CS) cepat atau lambat akhirnya akan menimbulkan respons atau perubahan yang kita kehendaki yang dalam hal ini CR.

Selanjutnya Skinner berpendapat bahwa proses belajar yang berlangsung dalam eksperimen Pavlov itu tunduk terhadap dua macam hukum yang berbeda, yakni: *law of respondent conditioning* dan *law of respondent extinction*. Secara harfiah, *law of respondent conditioning* berarti hukum pembiasaan yang dituntut, sedangkan *law of respondent extinction* adalah hukum pemusnahan yang dituntut. Menurut Hintzman (1978), yang dimaksud dengan *law of respondent conditioning* adalah jika dua macam stimulus dihadirkan secara simultan (yang salah satunya berfungsi sebagai *reinforcer*) maka *reflex* ketiga yang meningkat, yang dimaksud dengan dua stimulus tadi adalah CS dan UCS, sedangkan *reflex* ketiga adalah hubungan antara CS dan CR, sebaliknya *law of respondent extinction* adalah jika refleksi yang sudah diperkuat melalui *respondent conditioning* itu didatangkan kembali tanpa menghadirkan *reinforcer*, maka kekuatannya akan menurun.

### 3. Pembiasaan Perilaku Respons

Teori pembiasaan perilaku respons (*operant conditioning*) ini merupakan teori belajar yang berusia paling muda dan masih sangat berpengaruh di kalangan para ahli psikologi belajar masa kini. Penciptanya bernama Burrhus Frederic Skinner (lahir tahun 1904), seorang penganut behaviorisme yang dianggap kontroversial. Karya tulisnya yang terbaru berjudul *About Behaviorism* diterbitkan tahun 1974. Tema pokok yang mewarnai karya-karyanya adalah bahwa tingkah laku itu terbentuk oleh konsekuensi-konsekuensi yang ditimbulkan oleh tingkah laku itu sendiri (Bruno, 1987).

*Operant* adalah sejumlah perilaku atau respons yang membawa efek yang sama terhadap lingkungan yang dekat (Reber, 1988). Ti-



dak seperti dalam *respondent conditioning* (yang responsnya didaftarkan oleh stimulus tertentu), respons dalam *operant conditioning* terjadi tanpa didahului oleh stimulus, melainkan oleh efek yang ditimbulkan oleh *reinforcer*. *Reinforcer* itu sendiri sesungguhnya adalah stimulus yang meningkatkan kemungkinan timbulnya sejumlah respons tertentu, namun tidak sengaja diadakan sebagai pasangan stimulus lainnya seperti dalam *classical respondent conditioning*.

Dalam salah satu eksperimennya, Skinner menggunakan seekor tikus yang ditempatkan dalam sebuah peti yang kemudian terkenal dengan nama *skinner box*, peti sangkar ini terdiri atas dua macam komponen pokok, yakni: *manipulandum* dan alat pemberi *reinforcement* yang antara lain berupa wadah makanan. *Manipulandum* adalah komponen yang dapat dimanipulasi dan gerakannya berhubungan dengan *reinforcement*. Komponen ini terdiri atas tombol, batang, jeruji, dan pengungkit (Reber, 1988).

Dalam eksperimen tadi mula-mula tikus itu mengeksplorasi peti sangkar dengan cara lari ke sana kemari, mencium benda-benda yang ada di sekitarnya, mencakar dinding, dan sebagainya. Aksi-aksi seperti ini disebut "*emitted behavior*" (tingkah laku yang terpancar), yakni tingkah laku yang terpancar dari organism tanpa memedulikan stimulus tertentu. Kemudian pada gilirannya, secara kebetulan salah satu *emitted behavior* tersebut (cakaran kaki depan atau sentuhan moncong) dapat menekan pengungkit ini mengakibatkan munculnya butir-butir makanan ke dalam wadahnya.

Butir-butir makanan yang muncul itu merupakan *reinforce* bagi penekanan pengungkit. Penekanan pengungkit inilah disebut tingkah laku *operant* yang akan terus meningkat apabila diiringi dengan *reinforcement*, yakni penguatan berupa butir-butir makanan yang muncul pada wadah makanan. Jelas sekali bahwa eksperimen Skinner di atas mirip sekali dengan *trial and error learning* yang ditemukan oleh Thorndike, dalam hal ini, fenomena tingkah laku belajar menurut Thorndike selalu melibatkan *satisfaction*/kepuasan, sedangkan menurut Skinner fenomena tersebut melibatkan *reinforcement*/penguatan. Dengan demikian, baik belajar dalam teori S-R Bond maupun dalam teori *operant conditioning* langsung atau tidak, keduanya mengakui arti penting *law of effect*. Selanjutnya, proses belajar dalam teori *operant conditioning* juga tunduk kepada dua hukum *operant* yang berbeda, yakni: *law of operant conditioning* dan *law of operant*



*extinction*. Menurut *law of operant conditioning*, jika timbulnya tingkah laku *operant* diiringi dengan stimulus penguat, maka kekuatan tingkah laku tersebut akan meningkat. Sebaliknya, menurut *law of operant extinction*, jika timbulnya tingkah laku *operant* yang telah diperkuat melalui proses *conditioning* itu tidak diiringi dengan stimulus penguat, maka kekuatan tingkah laku tersebut akan menurun atau bahkan musnah (Hintzman, 1987). Hukum-hukum ini pada dasarnya sama saja dengan hukum-hukum yang melekat dalam proses belajar menurut teori pembiasaan yang klasik.

Teori-teori belajar hasil eksperimen Thorndike, Skinner, dan Pavlov di atas secara prinsipil bersifat behavioristik dalam arti lebih menekankan timbulnya perilaku jasmaniah yang nyata dan dapat diukur. Teori-teori itu juga bersifat otomatis-mekanis dalam menghubungkan stimulus dan respons, sehingga terkesan seperti kerja mesin atau robot. Jika kita renungkan dan bandingkan dengan teori juga temuan riset psikologi kognitif, karakteristik belajar yang terdapat dalam teori-teori behavioristik yang telanjur diyakini sebagian besar ahli pendidikan kita itu, sesungguhnya mengandung banyak kelemahan.

Di antara kelemahan-kelemahan teori-teori tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Proses belajar itu dapat diamati secara langsung, padahal belajar adalah proses kegiatan mental yang tidak dapat disaksikan dari luar kecuali sebagian gejalanya.
- b. Proses belajar itu bersifat otomatis-mekanis, sehingga terkesan seperti gerakan mesin dan robot, padahal setiap anak memiliki *self-direction* (kemampuan mengarahkan diri) dan *self control* (pengendalian diri) yang bersifat kognitif, dan karenanya ia bisa menolak merespons jika ia tidak menghendaki, misalnya karena lelah atau berlawanan dengan kata hati.
- c. Proses belajar manusia yang dianalogikan dengan perilaku hewan itu sangat sulit diterima, mengingat mencoloknya perbedaan karakter fisik dan psikis antara manusia dan hewan.

#### **4. Teori Pendekatan Kognitif**

Teori psikologi kognitif adalah bagian terpenting dari ilmu kognitif yang telah berkontribusi sangat berarti dalam perkembangan psikologi pendidikan. Ilmu kognitif merupakan himpunan disiplin



yang terdiri dari: psikologi kognitif, ilmu-ilmu komputer, linguistik, inteligensi buatan, matematika, epistemologi, dan *neuropsychology*. (psikologi saraf). Pendekatan psikologi kognitif lebih menekankan arti penting proses internal, mental manusia. Dalam pandangan para ahli kognitif, tingkah laku manusia yang tampak tidak dapat diukur dan diterangkan tanpa melibatkan proses mental, seperti: motivasi, kesengajaan, keyakinan, dan sebagainya.

Meskipun pendekatan kognitif sering dipertentangkan dengan pendekatan behavioristik, tidak berarti psikologi kognitif anti terhadap aliran behaviorisme. Hanya, menurut para ahli psikologi kognitif, aliran behaviorisme itu tidak lengkap sebagai sebuah teori psikologi, sebab tidak memperhatikan proses kejiwaan yang berdimensi ranah cipta seperti berpikir, mempertimbangkan pilihan, dan mengambil keputusan. Selain ini, aliran behaviorisme juga tidak mau tahu urusan ranah rasa.

Dalam perspektif psikologi kognitif, belajar pada dasarnya adalah peristiwa mental, bukan peristiwa behavioral (yang bersifat jasmaniah) tampak lebih nyata dalam hampir setiap peristiwa belajar anak. Secara lahiriah, anak yang sedang belajar membaca dan menulis, misalnya tentu menggunakan perangkat jasmaniah (dalam hal ini mulut dan tangan) untuk mengucapkan kata dan menggoreskan pena. Akan tetapi, perilaku mengucapkan kata dan menggoreskan pena yang dilakukan anak tersebut bukan semata-mata respons atas stimulus yang ada, melainkan yang lebih penting karena dorongan mental yang diatur oleh otaknya. Sehubungan dengan itu Piaget menyimpulkan: *...Children have a built-in desire to learn* (Barlow, 1985) bahwa anak-anak memiliki kebutuhan yang melekat dalam dirinya sendiri untuk belajar.

Sementara itu, teori filsafat pragmatism yang dipelopori oleh William James (1842-1910) dan teori-teori belajar yang bersumber dari eksperimen Pavlov, Thorndike, dan Skinner, telah diambil sebagai landasan psikologi aliran behaviorisme di bawah kepemimpinan John Broadus Watson (1878-1958). Aliran behaviorisme yang terkenal radikal dan menantang itu kini sedang mengalami keruntuhannya. Karena kini semakin banyak pakar psikologi kelas duni yang merasa tidak puas terhadap teori-teori behavioristik, apalagi setelah dibandingkan dengan hasil-hasil riset para pakar psikologi (Reber, 1988).





Di antara keyakinan prinsipiell yang terdapat dalam teori behavioristik adalah setiap anak manusia lahir tanpa warisan kecerdasan, warisan bakat, warisan perasaan, dan warisan-abstrak lainnya. Semua kecakapan, kecerdasan, dan bahkan perasaan baru timbul setelah manusia melakukan kontak dengan alam sekitar terutama pendidikan. Artinya, seorang individu manusia bisa pintar, terampil, dan berperasaan hanya bergantung pada bagaimana individu itu dididik.

Keyakinan prinsipiell lainnya yang dianut oleh para behavioris adalah peranan “*reflex*”, yakni reaksi jasmaniah yang dianggap tidak memerlukan kesadaran mental. Apa pun yang dilakukan manusia, termasuk kegiatan belajar adalah kegiatan refleks belaka, yaitu reaksi manusia atas rangsangan-rangsangan yang ada. Refleks-refleks ini jika dilatih akan menjadi keterampilan-keterampilan dan kebiasaan-kebiasaan yang dikuasai manusia. Jadi, peristiwa belajar seorang anak menurut behaviorisme adalah peristiwa melatih refleks-refleks sedemikian rupa sehingga menjadi kebiasaan yang dikuasai anak tersebut.

Dalam perspektif psikologi kognitif, peristiwa belajar yang digambarkan seperti tadi adalah terlalu sederhana dan tidak masuk akal dan sulit dipertanggungjawabkan secara psikologis. Sebagai bukti dan bahan perbandingan, berikut ini penyusun kemukakan dua contoh kritik terhadap kepercayaan behavioristik tadi. *Pertama*, memang tidak dapat dimungkiri bahwa kebiasaan pada umumnya berpengaruh terhadap kegiatan belajar anak. Seorang anak lazimnya menyalin pelajaran, juga dengan kebiasaan. Gerakan tangan dan goresan pena yang dilakukan anak tersebut demikian lancarnya karena sudah terbiasa menulis sejak tahun pertama masuk sekolah. Perlu diingat bahwa sebelum anak tadi menyalin pelajaran dengan cara yang biasa ia lakukan, tentu terlebih dahulu ia membuat keputusan apakah ia akan menyalin pelajaran sekarang, nanti, atau sama sekali tidak. Jadi, kebiasaan dapat berfungsi sebagai pelaksanaan aktivitas menyalin pelajaran dari awal hingga akhir, sedangkan “keputusan” berfungsi untuk menetapkan dimulainya aktivitas menyalin pelajaran oleh anak tadi dengan kebiasaan yang ia kuasai. Keputusan tersebut tentu bukan peristiwa behavioral melainkan peristiwa mental anak itu sendiri.

*Kedua*, kebiasaan belajar seorang anak dapat ditiadakan oleh



kemauan anak itu sendiri. Saat anak sedang menulis, namun tiba-tiba televisi dihidupkan, maka dengan sendirinya anak akan menghentikan kegiatan menulisnya, dengan kegiatan mental kemauan sendiri anak akan teralihkan dengan kemauan sendiri, meskipun secara lahiriah yang menerima akibat kemauan tersebut adalah perilaku behavioral.

Dari uraian di atas, semakin jelaslah bahwa perilaku belajar itu, dalam hampir semua bentuk dan manifestasinya, bukan sekadar peristiwa S-R Bond (ikatan antara stimulus dan respons) melainkan lebih banyak melibatkan proses kognitif. Hanya dalam peristiwa belajar tertentu yang sangat terbatas ruang lingkungannya (umpamanya belajar meniru sopan santun di meja makan dan bertegur sapa), peranan ranah cipta siswa tidak menonjol.

Perkembangan pembelajaran berbasis kognitif ini menurut Santrock (2008) terdapat empat pendekatan, yaitu; *pertama*, kognitif sosial yang menekankan bagaimana faktor perilaku, lingkungan, dan orang (kognitif) saling berinteraksi memengaruhi proses pembelajaran. *Kedua*, pemrosesan informasi menitikberatkan pada bagaimana anak memproses informasi melalui perhatian, ingatan, pemikiran, dan proses kognitif lainnya, *ketiga*, konstruktivis kognitif menekankan konstruktif kognitif terhadap pengetahuan dan pemahaman, *keempat*, konstruktivis sosial, fokus pada kolaborasi dengan orang lain untuk menghasilkan pengetahuan dan pemahaman.

### a. Teori Kognitif Piaget

Perkembangan kognitif lebih sekadar penambahan fakta-fakta dan ide-ide baru ke simpanan informasi yang sudah ada. Menurut Piaget, sejak lahir sampai mencapai kematangan, proses berpikir berubah secara radikal, meskipun lamban. Karena kita secara konstan berusaha memahami tentang dunia. Piaget mengidentifikasi empat faktor, kematangan biologis, aktivitas, pengalaman sosial, dan ekuilibrisasi. Semuanya berinteraksi untuk memengaruhi berbagai perubahan dalam berpikir (Piaget, 1970).

Salah satu pengaruh terpenting terhadap bagaimana kita memahami dunia adalah maturasi (kematangan), terbentangnya berbagai perubahan biologis yang program secara genetik. Orangtua dan guru hanya memiliki dampak kecil pada aspek perkembangan kognitif ini, kecuali memastikan bahwa anak-anaknya mendapat-



kan gizi dan perawatan yang mereka butuhkan agar tumbuh sehat. Aktivitas adalah pengaruh lainnya. Bersama-sama kematangan, tiba pula peningkatan kemampuan untuk menangani lingkungan dan belajar darinya. Bila koordinasi seorang anak kecil berkembang wajar misalnya, anak itu dapat menemukan prinsip-prinsip keseimbangan dengan bereksperimen dengan papan jungkat-jungkit. Jadi, saat kita menangani lingkungan, saat kita mengeksplorasi, menguji, mengobservasi, dan akhirnya mengorganisasi informasi. Pada saat yang sama kita mungkin akan mengubah proses berpikir kita.

Selama berkembang, kita juga berinteraksi dengan orang-orang sekitar kita. Menurut Piaget, perkembangan kognitif kita dipengaruhi oleh transmisi sosial, atau belajar dari orang lain. Tanpa transmisi sosial, kita akan perlu menemukan kembali semua pengetahuan yang sudah ditawarkan oleh budaya kita. Seberapa banyak yang dapat dipelajari orang dari transmisi sosial bervariasi menurut tahap perkembangan kognitifnya.

Kematangan, aktivitas dan transmisi sosial semuanya bekerja bersama-sama untuk memengaruhi perkembangan kognitif. Piaget menyimpulkan bahwa setiap spesies mewarisi dua kecenderungan dasar, atau "*invariant functions*" (fungsi-fungsi yang tidak bervariasi (sama)). Kecenderungan yang pertama adalah ke arah organisasi dalam arti pengombinasian, penataan, pengombinasian ulang, dan penataan ulang berbagai perilaku dan pikiran menjadi sistem-sistem yang koheren. Kecenderungan yang kedua adalah ke arah adaptasi, atau menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

### 1) *Organisasi*

Organisasi, dalam arti setiap orang lahir dengan kecenderungan untuk mengorganisasikan proses-proses berpikirnya menjadi struktur-struktur psikologis. Struktur-struktur psikologis adalah sistem untuk memahami dan berinteraksi dengan dunia. Struktur-struktur yang sederhana terus-menerus dikombinasikan dan dikoordinasikan satu sama lain agar menjadi struktur yang lebih canggih dan oleh sebab itu juga lebih efektif. Bayi yang masih muda, misalnya, tidak dapat melihat sebuah objek atau memegangnya ketika objek itu bersentuhan dengan tangannya. Mereka tidak mampu mengoordinasikan melihat dan memegangnya ketika objek itu bersentuhan dengan tangannya. Mereka tidak mampu mengoordinasikan melihat



dan memegang pada waktu yang sama. Akan tetapi, selama berkembang, bayi mengoordinasikan kedua struktur perilaku yang terpisah ini menjadi sebuah struktur terkoordinasi yang tingkatnya lebih tinggi, yakni melihat, meraih, dan memegang objek itu. Mereka tentunya masih menggunakan masing-masing struktur secara terpisah.

Piaget memberi nama khusus pada struktur-struktur ini; skema. Dalam teorinya, skema adalah balok bangunan utama berpikir. Skema adalah sistem tindakan atau pikiran yang terorganisasi, yang memungkinkan kita untuk merepresentasikan secara mental atau “memikirkan tentang” berbagai objek dan kejadian di dunia. Skema bisa sangat kecil dan spesifik, misalnya skema mengisap melalui sedotan atau skema mengenali setangkai mawar. Lebih besar dan lebih umum, misalnya skema minum atau skema mengkategorisasikan tanaman. Ketika proses-proses berpikir menjadi lebih terorganisasi dan skema-skema baru berkembang, perilaku juga menjadi lebih canggih dan lebih cocok dengan lingkungan.

## **2) Adaptasi**

Kecenderungan untuk mengorganisasikan struktur-struktur psikologisnya, orang juga mewarisi kecenderungan untuk beradaptasi dengan lingkungannya. Dua proses dasar terlibat dalam adaptasi, yaitu: asimilasi dan akomodasi. Asimilasi terjadi ketika seseorang harus mengubah skema-skema yang sudah ada untuk memahami berbagai kejadian di dunianya. Asimilasi melibatkan usaha untuk memahami sesuatu yang baru dengan mencocokkannya. Sebagai contoh, ketika anak-anak melihat setiap orang dengan sebutan mama atau papa. Mereka mencoba mencocokkan pengalaman baru itu dengan skema yang sudah ada untuk mengidentifikasi ibunya.

Akomodasi terjadi ketika seseorang harus mengubah skema-skema yang sudah ada untuk merespons situasi baru. Bila datanya tidak dapat dicocokkan dengan skema-skema yang sudah ada, maka struktur-struktur yang lebih cocok harus dikembangkan. Kita menyesuaikan pikiran-pikiran kita agar cocok dengan pikiran kita. Anak-anak mendemonstrasikan akomodasi ketika mereka menambahkan skema untuk mengenali ayah ke dalam sistem-sistem lain untuk mengidentifikasi ayahnya.

Orang beradaptasi dengan lingkungannya yang semakin kompleks dengan menggunakan skema-skema yang sudah ada bilamana



skema-skema itu bekerja (asimilasi) dan dengan memodifikasi dan menambahkan ke dalam skema-skema mereka bila sesuatu yang baru dibutuhkan (akomodasi). Faktanya, kedua proses ini dibutuhkan hampir setiap saat. Bahkan menggunakan pola yang sudah valid (*established*) seperti mengisap melalui sedotan membutuhkan akomodasi tertentu bila sedotannya memiliki ukuran atau panjang berbeda dengan tipe berbeda. Bila Anda pernah mencoba minum jus dari kemasan kotak, Anda tahu bahwa Anda harus menambahkan sebuah keterampilan baru pada skema mengisap anda, jangan menekan kotaknya kalau Anda tidak ingin membuat muncrat ke luar melalui sedotan dan membasahi baju anda, kapanpun pengalaman baru diasimilasikan ke dalam skema yang sudah ada, skema itu diperbesar dan diubah, sedikit, sehingga asimilasi melibatkan akomodasi tertentu.

### 3) *Ekuilibrasi*

Menurut Piaget, mengorganisasikan, mengasimilasikan, dan mengakomodasikan dapat dipandang sebagai semacam tindakan penyeimbang yang kompleks. Dalam teorinya, perubahan-perubahan aktual dalam berpikir terjadi melalui proses *equilibration* (ekuilibراسi/penyeimbang) tindakan untuk mencari keseimbangan. Piaget berasumsi bahwa orang terus-menerus menguji kekuatan proses berpikir mereka untuk mencapai keseimbangan itu. Secara singkat, proses ekuilibراسi bekerja seperti; bila kita menawarkan suatu skema tertentu pada sebuah kejadian atau situasi dan skema itu bekerja, maka ekuilibrium terjadi. Bila skema itu tidak membuahkan hasil yang memuaskan, maka *disequilibrium* (*disekuilibrium*/ketidak seimbang) terjadi, dan kita menjadi tidak nyaman. Hal ini memotivasi kita untuk terus mencari solusi melalui asimilasi dan akomodasi, sehingga pikiran berubah dan bergerak maju. Tentu saja tingkat *disekuilibrium* itu harus tepat atau optimal, bila terlalu kecil maka kita tidak tertarik untuk berubah, bila terlalu besar maka kita mungkin terlalu cemas untuk berubah.

Piaget melakukan hipotesis pertumbuhan anak-anak. Piaget percaya bahwa semua orang melewati empat tahap yang sama (sensori motor, pra-operasional, operasional konkret, dan operasional formal) dengan urutan yang tepat sama.



## b. Teori Kognitif Sosial Bandura

Teori kognitif sosial (*social cognitive theory*) menyatakan bahwa faktor sosial dan kognitif, dan juga faktor perilaku, memainkan peran penting dalam pembelajaran. Faktor kognitif mungkin berupa ekspektasi anak untuk meraih keberhasilan; faktor sosial mungkin mencakup pengamatan anak terhadap perilaku orangtuanya.

Albert Bandura dalam Santrock (2008) adalah salah satu arsitek utama teori kognitif sosial. Dia mengatakan bahwa ketika anak belajar, mereka dapat merepresentasikan dan mentransformasikan pengalaman mereka secara kognitif. Ingat dalam pengkondisian *operant*, hubungan terjadi hanya antara pengalaman lingkungan dengan perilaku. Bandura mengembangkan model determinasi resiprokal yang terdiri dari tiga faktor utama: perilaku, person/kognitif, dan lingkungan. Faktor-faktor tersebut dapat memengaruhi pembelajaran; faktor lingkungan memengaruhi perilaku, perilaku memengaruhi lingkungan, faktor person (orang/kognitif) memengaruhi perilaku, dan seterusnya. Bandura menggunakan istilah *person*, namun Santrock memodifikasinya menjadi *person cognitive* karena banyak faktor orang yang mendeskripsikan adalah faktor kognitif. Faktor person Bandura yang tidak punya kecenderungan kognitif terutama adalah pembawaan personalitas dan temperamen. Individu mempunyai variasi sendiri-sendiri “variasi individual”, faktor-faktor tersebut mungkin mencakup sikap introver atau ekstrover, aktif atau inaktif (pasif), tenang dan cemas, ramah atau bermusuhan. Faktor kognitif mencakup ekspektasi, keyakinan, strategi, pemikiran, dan kecerdasan.

Dalam model pembelajaran Bandura, faktor *person* (kognitif) memainkan peran penting. Faktor *person* (kognitif) yang ditekankan Bandura pada *self efficacy*, yakni keyakinan bahwa seseorang bisa menguasai situasi dan menghasilkan hasil positif. Bandura mengatakan bahwa *self efficacy* berpengaruh besar terhadap perilaku. Misalnya, seorang murid yang *self efficacy*-nya rendah mungkin tidak mau berusaha belajar untuk mengerjakan ujian karena dia tidak percaya bahwa belajar akan bisa membantunya mengerjakan soal.

## 5. Teori Pemrosesan Informasi

Pemrosesan informasi menyatakan bahwa murid mengolah informasi, memonitornya, dan menyusun strategi berkenaan dengan



informasi tersebut. Ini dari pendekatan ini adalah proses memori dan proses berpikir (*thinking*). Menurut pendekatan pemrosesan informasi, anak secara bertahap mengembangkan kapasitas untuk memproses informasi, dan karenanya secara bertahap pula mereka bisa mendapatkan pengetahuan dan keahlian yang kompleks (Jensen, 2008).

Beberapa pendekatan pemrosesan informasi memiliki keendungan yang lebih konstruktivis ketimbang pendekatan lainnya. Mereka yang mempunyai kecenderungan konstruktivis memandang guru sebagai pembimbing kognitif untuk tugas akademik dan anak sebagai pelajar yang berusaha memahami tugas-tugas tersebut (Santrock, 2007). Seperti teori perkembangan kognitif Piaget yang menggemakan konstruktivis kognitif. Pemrosesan informasi-informasi yang lebih menitikberatkan pada murid pasif yang hanya mengingat informasi yang diberikan lingkungan adalah bukan termasuk pendekatan konstruktivis.

Robert Siegler (1998) mendeskripsikan tiga karakteristik utama dari pendekatan pemrosesan informasi: proses berpikir, mekanisme pengubah, dan modifikasi diri. Pemikiran, menurut pendapat Siegler, berpikir (*thinking*) adalah pemrosesan informasi. Dalam hal ini Siegler memberikan perspektif luas tentang apa itu berpikir. Siegler mengatakan bahwa ketika anak merasakan (*perceive*), melakukan penyandian (*encoding*), merepresentasikan, dan menyimpan informasi dari dunia sekelilingnya, mereka sedang melakukan proses berpikir, Siegler percaya bahwa pikiran adalah sesuatu yang sangat fleksibel, yang menyebabkan individu bisa beradaptasi dan menyesuaikan diri dengan perubahan dalam lingkungan, tugas, dan tujuan. Tetapi, ada batas kemampuan berpikir manusia ini. Individu hanya dapat memperhatikan sejumlah informasi yang terbatas pada satu waktu, dan kecepatan kita memproses informasi juga terbatas.

Mekanisme pengubah, bahwa dalam pemrosesan informasi fokus utamanya adalah pada peran mekanisme pengubah dalam perkembangan. Dia percaya bahwa ada empat mekanisme yang bekerja sama menciptakan perubahan dalam keterampilan kognitif anak. *Encoding* (penyandian), otomatisasi, konstruksi strategi, dan generalisasi. *Encoding* adalah proses memasukan informasi ke dalam memori. Siegler mengatakan bahwa aspek utama dari pemecahan masalah adalah menyandikan informasi yang relevan dan



mengabaikan informasi yang tidak relevan. Karena biasanya dibutuhkan waktu dan usaha untuk menyusun strategi baru, anak harus melatihnya untuk melaksanakan penyandian secara otomatis dan memaksimalkan efektivitasnya. Istilah otomatisitas (*automaticity*) adalah kemampuan untuk memproses informasi dengan sedikit atau tanpa usaha. Seiring dengan bertambahnya usia dan pengalaman, pemrosesan informasi menjadi makin otomatis, dan anak bisa mendeteksi hubungan-hubungan baru antara ide dan kejadian. (Santrock, 2008). Mekanisme ketiga adalah konstruksi strategi yaitu penemuan prosedur baru untuk memproses informasi. Siegeler mengatakan bahwa anak perlu menyandikan informasi kunci untuk suatu problem dan mengoordinasikan informasi tersebut dengan pengetahuan sebelumnya yang relevan untuk memecahkan masalah. Agar mendapat manfaat penuh dari strategi baru itu, diperlukan generalisasi. Anak perlu melakukan generalisasi, atau mengaplikasikan, strategi pada problem lain. Modifikasi diri, pendekatan pemrosesan informasi kontemporer menyatakan bahwa, seperti dalam teori perkembangan kognitif Piaget, anak memainkan peran aktif dalam perkembangan mereka. Mereka menggunakan pengetahuan dan strategi yang telah mereka pelajari untuk menyesuaikan respons pada situasi pembelajaran yang baru. Dengan cara ini, anak membangun respons baru dan lebih canggih berdasarkan pengetahuan dan strategi sebelumnya. Arti penting modifikasi diri dalam pemrosesan informasi dicontohkan dalam metakognisi, yang berarti kognisi tentang kognisi, atau “mengetahui tentang mengetahui.”

Secara garis besar faktor yang memengaruhi belajar adalah berikut ini.

1. *Perhatian*. Jika anak diperhatikan dan dipantau terus maka ia akan aktif belajar. Selanjutnya setiap hasilnya ditunjukkan/dilaporkan kepada gurunya. Oleh karena itu, guru harus memperhatikan anak, jangan membaca koran, menulis surat atau membuat undangan arisan ketika anak sedang belajar. Hal ini akan lebih memotivasi belajar anak.
2. *Penghargaan merupakan motif manusia*. Anak memerlukan penghargaan. Oleh karena itu, anak perlu dihargai, misalnya berupa ucapan, hadiah, pujian, dengan cara hasil belajarnya ditempel di kelas/papan pengumuman, dapat merupakan salah satu bentuk penghargaan.





3. *Kreatif*. Anak yang kreatif biasanya aktif belajar. Ia selalu bersemangat dan senang bereksperimen/mencoba-coba. Apabila guru menghadapi anak dengan kriteria, seperti ini harus sabar, sebab kadang-kadang si anak ingin menang sendiri, minta perhatian dan suka mengganggu.
4. *Peralatan yang lengkap*. Jika peralatan belajar lengkap. Ada kecenderungan anak belajar dengan tekun karena merasa senang. Terlebih lagi bila di rumah juga tersedia peralatan tersebut.
5. *Pemecahan masalah*. Berilah kesempatan yang cukup bagi anak untuk berlatih memecahkan masalah sehingga ia akan aktif dan tidak hanya mencatat serta mendengar guru.
6. *Menemukan sesuatu*. Anak yang mampu menemukan sesuatu selama belajar, biasanya dilakukan oleh anak yang aktif belajar.
7. Anak yang bekerja dalam kelompok melatih diri untuk melakukan demokrasi, adanya pembagian tugas/kerja dalam melakukan kegiatan.

### C. PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI

Konsep pembelajaran merupakan usaha mengelola lingkungan dengan sengaja agar seseorang membentuk diri secara positif tertentu dalam kondisi tertentu (Miarso, 2004). Sementara konsep belajar secara umum erat hubungannya dengan perubahan perilaku melalui serangkaian pengalaman. Snelbecker (1974) menuangkan berbagai konsep belajar (*learning*) para pakar pendidikan, antara lain (Glenn, 1974)

*"learning is the process by which an activity originates or is changed through reacting to an encountered situation, provided that the characteristic of the change in activity cannot be explained on the basis of native response tendencies, maturation, or temporary states of the organism (e.g., fatigue, drugs, etc) (Hilgard & Bower, 1966, p.2). Learning is relatively permanent change in a behavioral tendency that occurs as a result of reinforced practice" (Kimble & Garnezy, 1963, p.163) "learning, in contrast with maturation, is a change in a living individual which is not heralded by his genetic inheritance. It may be a change in insights, behavior, perception, or motivation, or a combination of these (Bigge, 1964, p.1).*

Pembelajaran menurut Bruner sekurang-kurangnya memiliki empat prinsip, yaitu (1) dapat memotivasi pemelajar, (2) materi



pembelajaran terorganisasi dan terstruktur, (3) memiliki tahapan-tahapan instruksional, (4) dan dapat memodifikasi perilaku pemelajar. Sementara Rogers berprinsip bahwa pembelajaran terbagi atas dua bagian besar, yaitu pembelajaran yang kurang bermakna dan pembelajaran yang berkualitas. Pembelajaran yang kurang bermakna hanya terfokus pada tujuan tanpa melibatkan siswa dan tujuan yang hendak dicapai dipilih dan ditentukan oleh guru. Sementara pembelajaran yang berkualitas berfokus pada siswa, dapat mengaitkan berbagai aspek antara personal, *self initiated*, dan pengalaman masing-masing siswa. Reigeluth dan Merrill dalam Miarso (2004) berpendapat bahwa pembelajaran sebaiknya berdasarkan pada teori pembelajaran yang bersifat preskriptif, yaitu suatu teori yang memberikan resep untuk dapat mengatasi masalah belajar dengan memperhatikan tiga variabel yaitu (1) variabel kondisi, (2) variabel metode, (3) variabel hasil. Kerangka teori instruksional itu digambarkan sebagai bagan berikut:

**Tabel 4. Kerangka Teori Instruksional**

Kondisi Pembelajaran	Karakter Pembelajaran		Ciri-ciri Siswa
	Tujuan	Hambatan	
	↓	↓	↓
Metode Pembelajaran	Strategi penyampaian	Strategi penyampaian	Pengelolaan Kegiatan
	↓	↓ ↓	↓
Hasil Pembelajaran	Efektivitas, efisiensi, dan daya tarik pembelajaran		

Menurut Romiszowski, teknologi instruksional sesuai dengan prinsip-prinsip dasar pembelajaran seperti yang digagas Bruner (Romiszowski, 1981). Mengapa manusia belajar?, pertanyaan ini berkaitan dengan milenium ketiga yang telah berada di depan pintu. Era ini ditandai oleh berbagai perubahan cepat yang terjadi dan sering tidak diantisipasi sebelumnya menghadang kita dalam menatap masa depan (Semiawan, 2007).

Belajar bagi manusia menjadi suatu kewajiban yang melekat



padanya sepanjang hayat, bagaimana seharusnya seseorang terus-menerus meningkatkan kemampuan hidupnya dan hal itu sudah dituliskan oleh Bronovski dalam bukunya tentang sejarah pendakian manusia (*the ascent of man*) bahwa manusia akan menemukan (*discovery*) dalam hidupnya setiap hal yang terkait dengan dirinya, lingkungan alam sekitar dan juga Tuhannya sekalipun. Dan semua itu dilalui oleh manusia dengan tahapan-tahapan yang panjang sepanjang hayatnya. Sejak manusia lahir sampai manusia masuk ke dalam liang lahat. Proses penemuan itu akan menjadikan manusia semakin mengetahui apa yang seharusnya diketahui dan jadilah suatu ilmu pengetahuan yang bisa dipertanggungjawabkan karena sudah terjamin keilmiahannya.

Manusia memiliki keistimewaan dibandingkan dengan binatang, yaitu manusia memiliki *foresight* yaitu kemampuan untuk menerawang dan mengantisipasi kehidupan masa depan yang jauh terletak dari kondisi dan situasi hari ini, yaitu potensi kreatif yang sejak lahir dimilikinya. Dan *foresight* ini adalah *a gift of nature and gift of God*. Dengan demikian manusia tidak akan pernah berhenti untuk belajar.

Sementara itu belajar adalah suatu kebutuhan hidup yang "*self generating*," yang mengupayakan dirinya sendiri, karena sejak lahir manusia memiliki dorongan melangsungkan hidup bersumber dari dirinya, ibarat ada *self-starter* dalam dirinya, melainkan juga karena sebagai makhluk sosial ia harus juga mempertahankan hidupnya. Demikian dua dorongan esensial dalam diri manusia, yaitu dorongan untuk tumbuh dan kembang serta dorongan mempertahankan diri menjelaskan kemengapaan manusia itu belajar. Jadi manusia belajar terus-menerus untuk mampu mencapai kemandirian dan sekaligus mampu beradaptasi terhadap berbagai perubahan lingkungan.

Selama hidupnya manusia tidak berhenti belajar sepanjang hayat dikandung badan dan dengan belajar, maka manusia akan melanggengkan kecerdasan intelektualnya (*an aging intellectual*) kecerdasannya tidak terbatas walaupun usia manusia semakin lama semakin tua. Dan pembelajaran yang harus didapatkan oleh manusia itu harus merupakan *enjoyable and fun*, yaitu pembelajaran yang menyenangkan. Dengan pembelajaran yang dilakukan dengan menyenangkan, maka akan menjadikan masyarakat Indonesia *learning society*.



Sejak awal kehidupannya manusia terlibat dengan belajar yang tak terhitung jumlahnya, mulai dari hal-hal yang sederhana sampai kepada belajar menguasai hal-hal yang kompleks dan canggih. Cakupan jenis belajar meliputi hal-hal yang bersifat pengetahuan, keterampilan, maupun belajar menyikapi nilai-nilai yang diperoleh seseorang melalui pergaulan, begitupun manusia belajar dari alam dan gejalanya yang terjadi, seperti bagaimana munculnya ilmu pengetahuan alam (*Science*) di mana manusia mempelajari sesuatu yang terjadi di alam untuk dijadikan suatu pembelajaran dan begitupun yang terjadi dengan bencana-bencana yang pada akhirnya manusia berusaha dengan segala kemampuannya untuk menyikapi bencana tersebut dalam kehidupannya sehingga akan mengurangi dampak negatif dari bencana tersebut, dan di situlah letaknya manusia belajar dari alam khususnya bencana. Dan dari bencana alam banyak sekali memunculkan ilmu pengetahuan yang terus-menerus berkembang sesuai dengan kebutuhan manusia itu sendiri dalam belajar sebagai cara memenuhi kebutuhan keingintahuannya terhadap sesuatu.

Belajar merupakan suatu aktivitas yang menimbulkan perubahan yang relatif permanen sebagai akibat dari upaya-upaya yang dilakukannya. Perubahan-perubahan tersebut tidak disebabkan aktor kelelahan (*fatigue*), kematangan, ataupun karena mengonsumsi obat tertentu. Di dalam kenyataan perubahan dalam bentuk respons-respons sebagai hasil belajar ada yang mudah terlihat, tetapi ada pula yang sifatnya potensial, artinya tidak segera terlihat. Respons tersebut biasanya juga merupakan hasil kegiatan-kegiatan yang diperkuat (*reinforced*), terjadi misalnya melalui sistem ganjaran (*reward Systems*). Perubahan-perubahan pada perilaku itu juga merupakan hasil pengulangan-pengulangan yang berdampak memperbaiki kualitas perilakunya. Belajar juga karena meniru dari lingkungan, misalkan seseorang yang makan menggunakan sendok dan garpu, maka yang sangat efektif adalah melalui peniruan perilaku orang-orang yang sedang makan menggunakan sendok dan garpu. Meniru adalah sangat efektif di dalam proses belajar.

## 1. Teori belajar

Berbagai teori tentang belajar terkait dengan penekanan terhadap pengaruh lingkungan dan pengaruh potensi yang dibawa sejak



lahir. Potensi yang dibawa sejak lahir. Potensi itu biasanya merupakan kemungkinan kemampuan umum. Seseorang secara genetis telah lahir dengan suatu organ yang disebut kemampuan umum ( inteligensi) yang bersumber dari otaknya. Apabila struktur otak telah ditentukan secara biologis, berfungsinya otak tersebut sangat dipengaruhi oleh interaksi dengan lingkungannya (Semiawan, 2007).

Belajar menurut visi behaviorisme adalah perubahan perilaku yang terjadi melalui proses stimulus dan respons yang bersifat mekanis. Oleh karena itu lingkungan yang sistematis, teratur, dan terencana dapat memberikan pengaruh (stimulus) yang baik sehingga manusia bereaksi terhadap stimulus tersebut dan memberikan respons yang sesuai. Aliran behaviorisme adalah aliran yang percaya bahwa manusia terutama belajar karena pengaruh lingkungan.

Dua tokoh terkenal dalam behaviorisme yang memelopori teori ini dan mempunyai perbedaan dalam menjelaskan proses terjadinya belajar adalah Pavlov (Slavin, 1986) yang berbicara tentang stimulus yang dipersyaratkan (*conditioning reflex*) untuk memberikan respons yang diharapkan oleh lingkungan sesuai dengan tuntutan lingkungan (refleks yang dikondisikan) selanjutnya disebut *classical conditioning*, kedua adalah Skinner yang agak berbeda pendiriannya dengan Pavlov. Skinner beranggapan bahwa perilaku manusia yang dapat diamati secara langsung, adalah akibat konsekuensi dari perbuatan sebelumnya. Kalau konsekuensinya menyenangkan maka hal tersebut akan diulangnya lagi. Konsekuensi-konsekuensi tersebut adalah kekuatan penguat (*reinforcement*) untuk berbuat sekali lagi. Teori ini dikenal dengan sebutan *operant conditioning*. Belajar adalah akibat (konsekuensi, kekuatan penguat) dari suatu perbuatan yang menghadirkan perbuatan tersebut kembali. Apabila perbuatan tersebut menyenangkan. (Apabila seseorang lapar kemudian makan dan kenyang, maka selanjutnya jika lapar maka ia akan makan) (*positive reinforcement*). Sebaliknya, apabila akibatnya adalah tidak nikmat (contoh: jika terlalu kenyang), maka tidak akan terdorong untuk diperbuatnya lagi (*negative reinforcement*).

Teori belajar menurut konstruktivisme berbeda dengan behaviorisme yang merupakan salah satu pandangan psikologi kognitif. Bootzin mengatakan bahwa belajar adalah membangun (*to construct*) pengetahuan itu sendiri, setelah dipahami, dicernakan dan merupakan perbuatan dari dalam diri seseorang (*from within*). Dalam per-



buatan belajar seperti itu bukan apanya (isi) pembelajarannya yang penting, melainkan bagaimana menggunakan peralatan mental kita untuk menguasai apa yang kita pelajari. Pengetahuan itu diciptakan kembali dan dibangun dari dalam diri seseorang melalui pengalaman, pengamatan, pencernaan (*digest*) dan pemahamannya.

Menurut Klien dalam Semiawan (2007) *An experience process resulting in a relatively permanent change in behavior that cannot be explained by temporary states, maturation or innate tendency*. Klien yang behavioristik meskipun dipengaruhi oleh fenomenologi dan menunjuk pada *experiential learning*, perlu disebut dengan orientasi humanistik. Artinya memang belajar tidak terjadi hanya karena proses kematangan dari dalam saja (*innate tendencies*, yaitu merupakan faktor genetik), melainkan juga karena pengalaman yang perolehannya bersifat ekstensial.

Belajar merupakan hal yang sangat mendasar bagi manusia dan merupakan proses yang tidak henti-hentinya. Belajar merupakan proses yang berkesinambungan yang mengubah pebelajar dalam berbagai cara. Belajar berbeda dengan insting, karena menurut psikologi insting antara lain merupakan, perilaku yang tidak dipelajari dan merupakan ciri-ciri respons dari anggota spesies tertentu. Kecenderungan atau disposisi untuk merespons dengan cara tertentu yang merupakan ciri khas dari anggota spesies tertentu. Suatu rangkaian kegiatan yang kompleks dan terkoordinasi yang secara umum ditemukan pada spesies tertentu, yang muncul pada saat adanya kondisi rangsangan, kondisi dorongan (*drive*), dan kondisi perkembangan tertentu. Kecenderungan yang tidak dipelajari dan merupakan bawaan yang dihipotesiskan berfungsi sebagai kekuatan pendorong di balik perilaku manusia yang kompleks.

## 2. Model-model Pembelajaran Anak Usia Dini

Para ahli mencoba membuat kategori jenis-jenis belajar yang sering kita kenal sebagai taksonomi belajar. Salah satu yang terkenal adalah taksonomi yang disusun oleh Benyamin S. Bloom, jenis-jenis belajar yang disusun oleh Robert M. Gagne, Montessori, High scope dan yang paling mutakhir oleh Perserikatan Bangsa-Bangsa dalam hal ini UNESCO yang dikenal dengan empat pilar fondasi pembelajaran yang disusun oleh sebuah komisi yang diketuai oleh Jaques



Delors, dan juga dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003.

### a. Taksonomi Bloom

Taksonomi Bloom terdiri dari tiga kategori yaitu dikenal sebagai *domain* atau ranah kognitif (Slavin, 1986), afektif, dan ranah psikomotorik. Yang dimaksud dengan ranah-ranah ini oleh Bloom adalah perilaku-perilaku yang memang diniatkan untuk ditunjukkan oleh peserta didik atau pebelajar dalam cara-cara tertentu, misalnya, bagaimana mereka berpikir (ranah kognitif), bagaimana mereka bersikap dan merasakan sesuatu (ranah afektif) dan bagaimana berbuat (ranah psikomotorik). *Pertama*, pada ranah kognitif ini terdapat tingkatan yang mulai dari hanya bersifat pengetahuan tentang fakta-fakta sampai kepada proses intelektual yang tinggi yaitu mengevaluasi sejumlah fakta. Tingkatan tersebut adalah pengetahuan: didasarkan pada kegiatan-kegiatan untuk mengingat berbagai informasi yang pernah diketahui, tentang fakta, metode atau teknik maupun mengingat hal-hal yang bersifat aturan, prinsip-prinsip, atau generalisasi. Pemahaman: merupakan kemampuan untuk menangkap arti dari apa yang tersaji, kemampuan untuk menerjemahkan dari satu bentuk ke bentuk yang lain dalam kata-kata, angka, maupun interpretasi berbentuk penjelasan, ringkasan, prediksi, dan hubungan sebab akibat.

Aplikasi: kemampuan ini meliputi kemampuan untuk memanfaatkan bahan-bahan yang telah dipelajari dalam situasi yang baru. Kegiatan ini mengharuskan penerapan dan prinsip-prinsip, teori, rumusan ataupun aturan-aturan. Analisis dan sintesis: kemampuan analisis merupakan kemampuan mengurai bahan-bahan yang telah dipelajari menjadi komponen-komponen atau bagian-bagian sehingga struktur dari yang dipelajari itu menjadi lebih jelas. Kemampuan menganalisis ini akan memungkinkan seseorang memahami hubungan-hubungan dan dapat mengenali bagian-bagian dari suatu keseluruhan dengan lebih baik (jelas). Kemampuan melakukan sintesis menunjuk kepada bagaimana orang mengkombinasikan unsur-unsur yang terpisah-pisah sehingga menjadi bentuk kesatuan yang baru. Sebagai contoh, seseorang dapat dikatakan memiliki kemampuan mensintesis kalau ia dapat meramu sejumlah konsep menjadi suatu karangan yang bermakna dan komprehensif atau



ia dapat merekayasa suatu hasil teknologi dengan menggunakan bagian-bagian yang lebih kecil yang semula makna atau nilainya kurang dari sebelumnya.

Evaluasi: kemampuan ini mencakup kemampuan untuk memberi penilaian terhadap bahan-bahan ataupun fakta berdasarkan kriteria-kriteria tertentu. Objek yang dinilai bersifat objektif. Berbeda dengan penilaian dalam ranah afektif, penilaian pada ranah kognitif menghasilkan kesimpulan yang lebih objektif pula. Kata sifat yang digunakan sebagai hasil penilaian tersebut bukan baik atau tidak baik tapi misalnya efektif atau kurang efektif, efisien atau kurang efisien.

Jenis belajar ini menjadi bersifat hirarkis karena yang satu lebih tinggi dari yang lain, kecuali pada tahap analisis dan sintesis. Tujuan-tujuan yang bersifat kognitif telah dikembangkan sedemikian rupa membentuk suatu model berupa terjemahan ke dalam bentuk-bentuk evaluasi dan tes sehingga membangun formula persamaan sebagai berikut: tujuan sama dengan perilaku, sama dengan teknik evaluasi, sama dengan soal-soal tes. Dalam buku *Formative and Summative evaluation*, Bloom menuangkan formula tersebut dalam bentuk rancangan dan contoh-contoh yang lebih konkret. Tujuan-tujuan yang bersifat kognitif ini lebih bersifat eksplisit sehingga secara relatif lebih mudah diterjemahkan ke dalam hasil belajar. Meskipun demikian, terdapat perbedaan dalam kompleksitas dari tujuan atau jenis belajar tersebut dapat ditafsirkan sebagai tujuan atau perilaku yang merupakan tujuan akhir; artinya, memang tujuannya adalah mengetahui beberapa fakta tertentu. Bandingkan dengan tingkat kemampuan pemahaman yang mensyaratkan dikuasainya konsep, fakta dan pengetahuan yang dapat dijadikan sebagai contoh, analogi, ataupun anatonim.

*Kedua*, Bloom berpendapat bahwa sikap memiliki tiga komponen yakni kognitif, afektif, dan konatif. Komponen kognitif merupakan pengetahuan individu tentang objek sikap, komponen afektif merupakan keyakinan individu dan penghayatan orang tersebut tentang objek sikap, apakah ia merasa senang atau tidak senang, bahagia atau tidak bahagia. Komponen konatif merupakan kecenderungan kuat untuk berbuat, melakukan sesuatu sesuai dengan perasaan dan pengetahuannya terhadap objek. Ketiganya berinteraksi dalam memahami, merasakan objek dan bertindak terhadap objek tersebut





terdapat contoh, tujuan ditayangkan iklan untuk membentuk sikap terhadap suatu objek dengan memberikan informasi tentang produk tersebut. Atau ala bisa karena biasa.

Sikap memiliki tiga ciri-ciri: *pertama*, intensitas yaitu kekuatan perasaan terhadap objek; *kedua*, arah terhadap objek, apakah positif atau negatif ataupun netral dan *ketiga*, target, merupakan sasaran sikap terhadap apa sikap ditujukan.

Dalam taksonomi yang disusun oleh Krathwol dan Bloom & Masia (1964) sikap disusun lagi sedemikian rupa sehingga menunjukkan tahapan yang hierarkis. Tingkatan tersebut dimulai dengan *pertama*, menerima stimulus secara pasif; *kedua*, memberi respons secara aktif, *ketiga*, memberi penilaian terhadap respons yang dilakukan; *keempat*, mengorganisasikan, artinya menjadikan objek tersebut sebagai bagian dari dirinya; *kelima*, karakterisasi.

- 1) Menerima atau menaruh perhatian, proses ini dimulai dengan kesadaran paling sederhana akan hadirnya sesuatu (benda, musik, lukisan, fenomena). Subjek minimum tidak menghindar dari objek tersebut. Taraf berikutnya adalah menerima, yang antara lain terwujud keinginan untuk mengambil bagian dalam kegiatan yang berhubungan dengan objek. Selanjutnya, memberi perhatian secara terpilih (*selective attention*) yaitu berupa perhatian pada bagian-bagian khusus objek.
- 2) Memberi Respons, kegiatan yang dilakukan seseorang meliputi proses memaksa diri sendiri untuk berpartisipasi serta kemauan untuk mengikuti aturan-aturan. Keinginan untuk merespons bukan disebabkan oleh adanya rasa takut akan hukuman, melainkan merupakan kegiatan untuk melakukan sesuatu secara suka rela. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan atas dasar suka rela, misalnya mempraktikkan cara hidup sehat, ikut dalam kegiatan penelitian, mempraktikkan kegiatan hobi dan lain sebagainya. Pada tahapan ini ia sudah menunjukkan tanggung jawab atas apa yang dikerjakannya, dan telah menikmati apa yang dilakukannya.
- 3) Memberi Penilaian, pada tahap ini individu meneruskan kegiatan untuk melakukan sesuatu, merasa menjadi bagian kelompok dari pelaku-pelaku kegiatan yang sama, dan bertanggung jawab atas kegiatan tersebut. Secara gradual ia senang membantu orang lain agar memiliki kecakapan seperti yang dimilikinya, mau mengemukakan pendapat secara lisan maupun tertulis di media massa. Di samping perilakunya yang terbuka ia melakukan refleksi tentang objek atau kegiatan tersebut.



Pada dirinya mulai tumbuh rasa pengabdian dengan melibatkan diri secara lebih aktif. 4) Pengorganisasian, apa yang dilakukan diyakini dan mengkristal di dalam dirinya dalam bentuk tata krama. Ia membangun penilaian untuk menentukan tingkat kelayakan bagi sesuatu yang relevan dikerjakan oleh orang lain atau masyarakat. Hal-hal yang diyakininya mulai dibandingkan dengan standar etika, melalui bacaan, ataupun sumber lainnya. Proses ini dinamakan konseptualisasi nilai. 5) Kepribadian, pada tahap ini individu siap untuk menilai ulang apa yang telah diyakininya jika bukti-bukti menunjukkan adanya keharusan untuk merevisi pandangan yang dipegangnya. Masalah-masalah dilihat lagi dengan lebih objektif, realistik, dan dengan sikap yang toleran. Pada tahap ini ia tidak bersifat dogmatik tetapi lebih logis, ilmiah dan menghargai bukti-bukti.

*Ketiga*, belajar psikomotorik menekankan keterampilan motorik yaitu bekerja dengan benda-benda atau aktivitas yang memerlukan koordinasi saraf dan otot. Untuk menjelaskan konsep tersebut digunakan contoh kegiatan berbicara, menulis, berbagai aktivitas pembelajaran jasmani, dan program-program keterampilan.

Tiga kategori ini sering dinyatakan sebagai tiga serangkai: kognisi-konasi-perasaan (*cognition-conation-feeling*) atau berpikir-berkehendak-bertindak (*thinking-willing-acting*) (Slavin, 1986). Dalam kehidupan sehari-hari tak ada bukti seseorang berbuat tanpa melibatkan pikiran dan perasaan betapapun kecil posisinya. Setiap orang merespons dalam berbagai bentuk aktivitas sebagai makhluk yang utuh, yang total. Kategorisasi jenis belajar ini disusun untuk menentukan cara-cara pendidik mengevaluasi hasil belajar.

## **b. Kategori Jenis Belajar Menurut Robert M Gagne**

Kategori belajar menurut Gagne meliputi lima jenis kemampuan manusia yaitu: *Pertama*, Kecakapan Intelektual. Gagne membagi bagi jenis belajar ini ke dalam hierarki yang dimulai dengan bentuk-bentuk yang sangat dasar seperti misalnya asosiasi, kemudian bergerak ke belajar membeda-bedakan atau mendiskriminasikan, melangkah ke tingkat berikutnya yaitu belajar tentang konsep-konsep. Selanjutnya, dari belajar konsep meningkat lagi ke tahap yang lebih tinggi termasuk ke dalam tingkatan belajar memecahkan masalah. Kondisi-kondisi atau persyaratan untuk terjadinya peristiwa belajar yang terdiri atas keadaan atau kondisi di dalam diri orang



belajar (internal) dan kondisi yang terdapat di luar diri seseorang yang belajar (eksternal), dikatakan sebagai usaha-usaha instruksional untuk memungkinkan terjadinya peristiwa belajar. Kedua, strategi kognitif. Strategi kognitif merupakan cara yang *digunakan* individu yang belajar mengatur proses dalam dirinya, misalnya proses memusatkan perhatian kepada hal yang akan dipelajari, belajar mengingat-ingat dan berpikir. Proses ini diberi nama berbeda-beda, misalnya oleh Bruner disebut "*cognitive strategy*", suatu proses untuk memecahkan masalah baru. Skinner menyebutnya "*self management behavior*", sedangkan yang senang dengan pendekatan sistem informasi seperti Greeno dan Byork (1973) memberi nama "*executive control process*". *Ketiga*, informal verbal. Belajar verbal ini diperlukan karena pada dasarnya jika seseorang membuat pernyataan, berarti ia memberitahu kepada orang lain atau memberi tahu dirinya sendiri. Disebut verbal karena informasi dirumuskan dalam kalimat dan dinyatakan dalam tulisan atau kecakapan. Kemampuan yang berhubungan dengan informasi verbal penting karena orang perlu mengetahui fakta-fakta seperti nama, hari, bulan, tahun, kota, negara sebagai pengetahuan biasa yang diharapkan diketahui oleh setiap orang dewasa. Informasi verbal mempunyai fungsi penyerta untuk belajar yang lain.

Pengetahuan dalam hal yang khusus perlu dimiliki oleh setiap ahli dalam berbagai bidang, seorang ahli kimia, maka ia juga harus mengetahui tentang informasi lain tentang kimia. *Keempat*, belajar kecakapan motorik. Jenis belajar ini paling mudah diamati dibandingkan dengan kecakapan lain. Menulis dan melempar bola merupakan contoh jenis belajar ini. Seseorang dikatakan menguasai kecakapan motoris bukan saja karena ia dapat melakukan hal-hal atau gerakan yang telah ditentukan, tetapi juga karena mereka melakukannya dalam keseluruhan gerak yang lancar dan tepat waktu. Kelancaran dan ketepatan waktu dalam kecakapan motoris tersebut menunjukkan bahwa individu memiliki organisasi internal yang tinggi. Kelancaran serta ketepatan waktu kecakapan motoris itu diperbaiki ketelitiannya melalui latihan terus-menerus pada waktu yang cukup panjang. *Kelima*, belajar sikap dan nilai. Sikap didefinisikan sebagai keadaan internal seseorang yang memengaruhi pilihan-pilihan atas tindakan-tindakan pribadi yang dilakukannya. Sikap dipandang mempunyai komponen afektif atau emosional, as-



pek kognitif dan berakibat pada tingkah laku atau *behavioral consequences*. Beberapa peneliti memandang sikap berasal dari perbedaan keyakinan, sedangkan ahli lain melihatnya sebagai pernyataan emosi. Gagne menekankan pada efek sikap terhadap pilihan-pilihan tingkah laku individu. Keadaan internal yang memengaruhi pilihan-pilihan ini mungkin mempunyai aspek intelektual maupun aspek emosional.

Meskipun demikian, akibat pada perbuatan seseorang bersifat dipelajari. Sebagai contoh adalah memilih jenis musik, memilih untuk menuruti aturan atau melanggarnya saja, memilih untuk mengemukakan pendapat secara independen atau mengekor saja dan memilih calon-calon tertentu dalam suatu acara pemilihan seorang ketua. Semua tindakan ini dipengaruhi oleh keadaan internal. Ini diperoleh sepanjang hidupnya melalui pergaulannya baik dirumah, di sekolah maupun di lingkungan ketiga. Tentu saja, perbuatan yang dipilih seseorang dipengaruhi kejadian-kejadian khusus pada waktu itu, tetapi, kecenderungan yang bersifat tetap mengakibatkan tingkah laku yang konsisten dalam situasi tertentu dan itulah yang dimaksud dengan sikap. Jelas, bahwa mengamati dan lebih-lebih mengukur kecenderungan tersebut tidak mudah.

Sikap dipelajari dengan cara bermacam-macam, bisa merupakan hasil kejadian tunggal, misalnya terkejut oleh gerakan ular atau karena tersengat api. Tetapi, sikap bisa juga disebabkan oleh pengalaman atas keberhasilan dalam melakukan suatu tugas. Cara lain adalah melalui peniruan atau imitasi terhadap orang lain, misalnya guru, kawan, orangtua, atau orang yang diidolakan.

### c. Konsep Montessori

Dalam metode pendidikan Montessori ada beberapa aspek pendidikan di mana lingkungan menjadi prinsip metode pendidikan Montessori. Di antaranya adalah konsep kebebasan, struktur dan urutan, realistik dan kealamian, keindahan dan nuansa, serta prinsip alat permainan Montessori.

#### 1) Pentingnya Kebebasan (*Concept of Freedom*)

Metode pendidikan Montessori menekankan pentingnya kebebasan. Mengapa, dalam nuansa atau iklim yang bebaslah anak dapat menunjukkan dirinya. Tugas orang dewasa adalah bertanggung ja-



wab dalam membantu perkembangan fisik mereka, oleh karena itu dalam setiap aktivitasnya harus disediakan ruang yang bebas dan terbuka. Selain itu, kunci terjadinya perkembangan yang optimal adalah kebebasan. Montessori mengatakan, “*Real freedom .... Is a consequence of development*” (Gettmen, 1987). Kebebasan sejati adalah suatu konsekuensi dari perkembangan. Montessori mengatakan, “Jika anak dihadapkan pada lingkungan yang tepat, dan memberikan peluang kepada mereka untuk secara bebas merespons secara individual terhadap lingkungan tersebut, maka pertumbuhan alami anak terbuka dalam kehidupan mereka.”

Perkembangan anak harus dikembangkan dengan cara-cara sebagai berikut: Mereka harus dibantu memperoleh kemandirian melalui lingkungannya, mereka harus diberikan kegiatan-kegiatan yang dapat mendorong kemandirian, mereka tidak boleh dibantu orang lain untuk melakukan sesuatu yang sebenarnya mereka sendiri dapat melakukan, mereka harus diajarkan untuk mampu membantu dirinya sendiri seperti memasang kancing, membuka menutup retsleting, menyimpan sepatu dan lain-lain yang dapat membantu dirinya untuk menjadi mandiri. Semua alat bermain dan *furniture* harus memiliki ukuran yang sesuai dengan anak. Hal ini akan membuat mereka dapat mengendalikan alat bermain tersebut. Sehingga mereka akan merasa nyaman dan aman melakukan segala aktivitas yang diinginkan.

Anak harus dibantu untuk mengembangkan kemauan (tekat dan daya juang) dengan cara melatih mereka mengoordinasikan tindakannya untuk mencapai suatu tujuan yang tertentu yang harus mereka capai. Anak harus dibantu mengembangkan disiplin dengan cara memberikan kesempatan/peluang kepada mereka untuk melakukan aktivitas konstruktif. Anak harus dibantu mengembangkan pemahaman mereka tentang baik dan buruk.

Montessori juga mengingatkan untuk memahami bahwa hanya tindakan yang bersifat destruktif yang harus dibatasi. Semua aktivitas lain yang konstruktif, apa pun itu, dengan cara apa pun mereka melakukannya, hendaknya diperbolehkan dan diamati dan diarahkan. Secara lebih jauh Montessori menyebutkan beberapa hal yang harus dibatasi atau arahkan dalam membeirkan aktivitas kepada mereka antara lain sebagai berikut: Menghormati orang lain, anak bebas untuk melakukan aktivitas apa saja sejauh tidak melanggar/



merampas hak orang lain dalam kelas; Menghormati barang mainan, anak didorong untuk dapat melakukan aktivitas dengan semua alat bermain sejauh mereka menggunakannya dengan cara yang benar. Mereka dapat menggunakan alat bermain apa saja sejauh tidak merusak barang tersebut atau benda lain di sekitarnya; Menghormati lingkungan, anak juga harus diarahkan untuk dapat memperlakukan semua aspek dengan penuh kasih sayang, perhatian dan penghargaan; Mereka harus diarahkan memperlakukan teman lain dan guru dengan lembut, sopan dan penuh penghargaan; Menghargai/menghormati diri sendiri, mereka diajarkan untuk tidak hanya menghargai orang lain, benda lain tapi juga diri sendiri.

Batasan yang sebaiknya tidak boleh terjadi dalam lingkungan bebas, maka kebebasan yang harus diberikan kepada anak dalam lingkungan. Montessori menyarankan beberapa hal sebagai berikut: Kebebasan bergerak; anak diberi kebebasan untuk bergerak kemana saja baik di dalam maupun di luar ruangan. Kebebasan memilih; anak bebas untuk memilih aktivitasnya sendiri dalam kelas. Kebebasan memilih ini akan membantu mereka mengembangkan kebiasaan kerja dan meningkatkan konsentrasi. Konsekuensinya, kita harus menyediakan beragam aktivitas yang telah dirancang dan disiapkan sedemikian rupa untuk kebutuhan perkembangan mereka. Kebebasan berbicara; pendidikan Montessori berbeda dengan pendidikan tradisional. Dalam pendidikan tradisional guru lebih dominan berbicara. Dalam pendidikan Montessori sebaliknya, anak memperoleh kebebasan berbicara dengan siapa saja yang mereka mau. Bagi yang belum siap, tidak dipaksa, tapi diarahkan untuk bergabung dengan kelompok untuk saling berbagi. Anak tidak didorong untuk bersaing satu sama lain. Karenanya, keinginan alami mereka untuk membantu orang lain berkembang secara spontan. Dalam pendidikan Montessori anak-anak diarahkan untuk mengamati dan memahami aturan dasar kesopanan dengan tidak mengganggu orang lain. Kebebasan untuk tumbuh; dalam pendidikan Montessori anak memiliki kebebasan untuk tumbuh dan membangun kemampuan mental mereka dalam lingkungan yang dirancang. Semua benda atau alat bermain dalam kelas Montessori dirancang untuk membantu mereka tumbuh kembang secara alami. Bebas untuk menyayangi dan disayangi; anak memiliki hak untuk disayangi dan menyayangi tanpa pandang bulu (pilih kasih). Jika mereka merasa



diperhatikan sama dengan yang lain, di mana guru tanpa ada pilih kasih, maka mereka akan menghargai orang lain dan lingkungannya dengan cara yang sama.

Bebas dari bahaya; anak memiliki hak untuk tumbuh dari bahaya. Maksudnya, anak diberikan pengetahuan melalui pelatihan yang sistematis tentang keterampilan hidup seperti bagai mana membawa barang mainan dengan cara yang benar yang jika tidak maka akan membahayakan dirinya. Bebas dari persaingan; Agar tidak mengganggu kebebasan anak untuk memilih, maka tidak ada kompetisi, *reward* atau hukuman dalam pendidikan Montessori. Keberhasilan anak tidak dinilai menurut sudut pandang orang dewasa, seperti melalui nilai, atau perolehan tanda bintang. Motivasi intrinsik merekalah yang mendorong mereka untuk melakukan aktivitas terbaik mereka, bukan *reward* atau hukuman. Kepuasan mereka karena telah dapat melakukan sesuatu sudah cukup sebagai *reward* bagi mereka sendiri. Bebas dari tekanan; anak diberikan kebebasan untuk tumbuh dan berkembang sesuai dengan kecepatan dan perkembangan mereka sendiri. Mereka tidak diharuskan dapat mencapai sesuatu yang disamakan dengan orang lain.

Melalui kebebasan-kebebasan dalam kelas Montessori seperti dijelaskan di atas, maka anak akan memperoleh kesempatan-kesempatan unik terhadap tindakannya sendiri. Mereka akan menyadari segala konsekuensi atas apa yang ia lakukan baik terhadap dirinya maupun orang lain, mereka belajar membuktikan atau menguji dirinya terhadap batasan-batasan realistis, mereka akan belajar tentang apa saja yang membuat ia atau orang lain merasa puas atau sebaliknya merasa kosong dan tidak puas atau kecewa. Peluang untuk mengembangkan pengetahuan diri (*self-knowledge*) inilah yang merupakan hasil penting dari kebebasan yang kita ciptakan dalam kelas Montessori.

## **2) Struktur dan Keteraturan (Structure and Order)**

Struktur dan keteraturan alam semesta harus tecermin dalam lingkungan kelas Montessori. Dengan demikian anak akan menginternalisasinya dan akhirnya membangun mental dan inteligensinya sendiri terhadap lingkungan. Melalui keteraturan anak akan belajar untuk percaya pada lingkungan dan belajar untuk berinteraksi dengan lingkungan dengan cara yang positif. Hanya dalam lingkungan



yang dirancang dengan tepat dan benar, anak dapat mengategorisasikan persepsinya yang pada akhirnya nanti akan membentuk pemahaman mereka yang benar terhadap realistik dunia.

Melalui keteraturan, anak tahu kemana harus mencari barang mainan yang ia inginkan. Oleh karena itu, harus merancang penempatan barang mainan sesuai dengan klasifikasi berdasarkan keteraturan tertentu. Sebagai contoh, alat bermain ditempatkan dalam rak yang rendah sehingga terjangkau anak, ditata dengan rapi dan teratur sesuai dengan kategori, begitu pula halnya dengan ruangan kelas tertata sedemikian rupa dengan penuh keteraturan.

### 3) *Realistis dan Alami*

Lingkungan pendidikan Montessori didasarkan atas prinsip realistis dan kealamian. Anak harus memiliki kesempatan untuk menginternalisasikan keterbatasan alam dan realistis supaya mereka terbebas dari sikap berangan-angan (*fantasy*) atau ilusi baik yang bersifat fisik maupun psikologis. Hanya dengan cara ini mereka mengembangkan disiplin diri dan keamanan yang dia perlukan untuk menggali dunia eksternal dan internal mereka dan untuk menjadikan mereka pengamat realistis hidup yang aktif dan apresiatif. Alat bermain dan lingkungan dalam kelas Montessori didasarkan atas konsep realistis. Sebagai contoh, anak dihadapkan dengan telepon yang sebenarnya, gelas sebenarnya, setrika, pisau, dan lain-lain. Semuanya adalah benda sebenarnya. Menurut Montessori, "Manusia adalah milik alam, begitu pula khususnya bagi anak. Mereka membutuhkan gambaran dunia yang akan mereka hadapi kelak melalui alam. Semua hal yang diperlukan untuk mengembangkan jiwa dan raga mereka adalah alam sebenarnya." Jadi, dalam konsep pendidikan Montessori, segala sesuatunya harus dirancang sedemikian rupa agar sealami dan serealistik mungkin, baik lingkungan *indoor* maupun *outdoor*. Montessori percaya bahwa anak harus pertama kali dihadapkan dengan alam melalui perawatan terhadap tanaman dan binatang.

### 4) *Keindahan dan Nuansa*

Lingkungan Montessori harus sederhana. Semua yang ada didalamnya harus memiliki desain dan kualitas yang baik. Tema warna harus menunjukkan kegembiraan. Nuansa ruangan harus terkesan





santai dan hangat sehingga mengundang anak untuk bebas berpartisipasi aktif.

### **5) Alat Bermain Montessori (*Montessori Materials*)**

*Montessori Materials* di sini adalah bukan semata-mata alat bermain. Tapi semua benda yang ada dalam lingkungan. Tujuan dari semua benda itu bukan bersifat eksternal untuk mengajar anak keterampilan. Tapi tujuan utamanya adalah bersifat internal yaitu membantu perkembangan fisik dan pembangunan diri anak. Montessori mengatakan, "Hal penting pertama perkembangan anak adalah konsentrasi. Ia harus menemukan cara bagaimana berkonsentrasi, dan oleh karenanya mereka membutuhkan benda-benda yang dapat membuatnya berkonsentrasi... karena itulah pentingnya pembelajaran mendasarkan pada hal ini, yaitu tempat di mana mereka dapat menemukan aktivitas yang memungkinkan mereka melakukan konsentrasi."

Benda-benda atau alat-alat bermain harus membantu pembentukan internal anak. Oleh karenanya benda atau alat bermain tersebut harus sesuai dengan kebutuhan internal anak. Artinya, benda-benda dan atau alat-alat bermain tersebut harus disajikan atau diberikan pada momen yang sesuai dengan perkembangan mereka. Montessori menyebutkan beberapa prinsip dalam penggunaan benda dan/atau alat bermain dalam kelas Montessori sebagai berikut: setiap benda atau alat bermain harus memiliki tujuan dan bermakna bagi anak, setiap benda atau alat bermain harus menunjukkan perkembangan dari sederhana ke rumit dalam desain dan penggunaannya, setiap benda atau alat bermain dirancang untuk menyiapkan anak secara tidak langsung untuk belajar ke depan, setiap benda atau alat bermain dimulai dari ekspresi konkret dan secara bertahap mengarahkan mereka pada representasi yang lebih abstrak, setiap benda atau alat bermain dirancang agar memungkinkan terjadinya auto-edukasi. Artinya kontrol kesalahan berada pada benda tersebut bukan pada guru. Kontrol kesalahan ini akan membimbing anak dalam menggunakan benda tersebut dan memungkinkan ia menyadari kesalahannya sendiri dan memperbaikinya.



#### d. Konsep Belajar *High Scope*

*High Scope* memberikan kebebasan belajar kepada anak melalui pendekatan konsep *active learning*, yaitu dengan memberikan pengalaman secara langsung kepada anak berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, orang yang ada di sekitarnya, alat bermain, bahkan dengan idenya sendiri. Anak diberikan kebebasan memilih aktivitas yang disukainya. Pengetahuan anak terbangun melalui interaksi dengan lingkungan sekitarnya dan melalui orang yang ada di sekitarnya.

Metode pengajaran *High Scope* menggunakan prinsip-prinsip: Memberikan lingkungan yang nyaman; Memberikan dukungan kepada tingkah laku dan bahasa anak; Membantu anak dalam menentukan pilihan dan keputusan; Membantu anak dalam menyelesaikan masalahnya sendiri dengan melakukannya sendiri. Pembelajaran *High Scope* berdasar pada ide Piaget, yaitu anak-anak harus terlibat aktif dalam pembelajaran mereka sendiri. Pembelajaran *High Scope* yang dikembangkan oleh David Weikart mendasarkan pada teori bahwa anak memerlukan keterlibatan aktif dengan orang yang ada di sekitarnya, materi, ide, dan kejadian sehingga memungkinkan anak-anak dan guru belajar bersama. Anak dapat memilih sendiri materi dan aktivitas sesuai dengan minat dan tujuan masing-masing. Guru dilatih agar dapat mendukung anak untuk mengambil keputusan dan mandiri. Komputer dan program komputer juga sering digunakan dalam pembelajaran.

Pembelajaran yang berfokus kepada anak *student centre* memberikan kebebasan kepada anak untuk mengembangkan kemampuan yang dimilikinya, interaksi antara anak dan lingkungan sangat luas sekali sehingga memungkinkan bagi anak untuk aktif dalam setiap pembelajaran. Prinsip-prinsip belajar *High Scope* menjadi model yang bisa dikembangkan dalam pembelajaran siaga gempa bumi dan tsunami, di mana anak bisa berinteraksi dengan lingkungan sekitar dan anak akan memahami tanda-tanda alam jika akan terjadi suatu peristiwa yang bersifat bencana. Anak dengan aktif akan menemukan setiap gejala alam yang selalu dijadikan tempat belajar bagi anak dan sangat memungkinkan terjadi interaksi dan pada akhirnya terjadi suatu proses penemuan melalui suatu proses pembelajaran yang dilakukan. <http://www.highscope.or.id>



## e. Belajar Menurut UNESCO

Lembaga PBB yang menangani masalah pembelajaran yaitu UNESCO mengadakan pertemuan bersama membahas berbagai masalah pembelajaran. Pertemuan itu dikenal sebagai pertemuan E.9 (*E-Nine*). Sembilan negara itu adalah: Bangladesh, Cina, Mesir, Nigeria, India, Pakistan, Indonesia, Meksiko. Salah satu pertemuannya adalah di Jomtien (Thailand), menghasilkan deklarasi yang dikenal sebagai deklarasi "*education for all*", yang antara lain isinya adalah:

### 1) *Learning To Know*

Konsep-konsep ini membahas memfokuskan komisi antara pengetahuan dasar dan umum dengan kesempatan untuk bekerja pada bidang khusus yang terus berkembang sesuai dengan perubahan ilmu pengetahuan dan teknologi serta kegiatan sosial ekonomi. Pada *Learning to know* terkandung makna belajar bagaimana belajar. Dalam hal ini tercakup paling tidak tiga aspek yaitu apa yang dipelajari, bagaimana caranya agar seseorang bisa mengetahui dan belajar, serta siapa yang melakukan kegiatan belajar. Adalah penting untuk menyadari bahwa tengah terjadi perubahan baik mengenai isi apa yang akan menjadi objek belajar, bagaimana proses belajar, di samping terjadi pula perubahan pada subjek yang belajar.

### 2) *Learning To Do*

Konsep *learning to do* yang pernah berkembang di Indonesia dengan istilah kecakapan hidup, makanya merupakan dimensi kecakapan manusia yang melengkapi berpikir, berprakarsa dan mengasah rasa. Hal ini juga dikaitkan dengan dunia kerja, membantu seseorang mampu mempersiapkan diri untuk mencari nafkah. Konsep tersebut menekankan kepada bagaimana mempelajari berbagai keterampilan yang berhubungan dengan dunia kerja, profesi, dan perdagangan termasuk bagaimana interaksi antara pembelajaran dan pelatihan. Hal ini penting dalam menghadapi perubahan yang sangat cepat yang menuntut kecakapan menyesuaikan diri dengan tuntutan baru, seraya belajar bagaimana bekerja dalam satu tim. Secara konseptual, *learning to do* sama dengan konsep *learning by doing* atau belajar dengan melakukan/berbuat, artinya bukan hanya mendengar atau melihat semata-mata. Dalam hal ini pengalaman mempraktikkan suatu kegiatan merupakan alat atau jalan untuk



memperoleh pengetahuan dan bukan merupakan hasil kegiatan. Namun sebagai aktivitas pembelajaran. *Learning to do* termanifestasikan oleh berbagai bentuk program latihan dan pembelajaran kejuruan.

### 3) *Learning to Live Together*

Dalam kehidupan global di mana perbedaan kultur, geografis, dan etnik membangun pluralisme, maka masyarakat harus menyikapinya dengan kearifan. Hal ini akan terwujud jika kita mampu memahami orang lain sejarahnya, kesiapsiagaannya dan mampu berinteraksi dengan mereka secara harmonis. Dengan belajar hidup bersama secara harmonis, diharapkan kita akan mampu mengatasi berbagai konflik, lebih-lebih di wilayah dengan keragaman kesiapsiagaan sangat besar, kecakapan tersebut merujuk kepada aneka ragam pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai, serta kompetensi subjek yang belajar untuk berpartisipasi dan bekerja sama dalam kegiatan.

### 4) *Learning To Be*

Jenis belajar ini merujuk kepada pengembangan potensi insani secara maksimal. Setiap manusia memerlukan kesempatan untuk mengaktualisasikan dirinya, dengan kebebasan yang lebih besar dan kearifan melakukan pilihan-pilihan yang pembelajaran dengan rasa tanggung jawab yang kuat. Setiap masyarakat memiliki kesiapsiagaan untuk mendorong tiap individu agar berkembang. Dengan *learning to be*, berarti seseorang mengenal jadi diri, serta kemampuan dan kelemahannya, dan dengan kompetensi-kompetensi yang dikuasainya membangun pribadi yang utuh secara terus-menerus. Dengan bekal penguasaan jurus-jurus belajar efektif, mengerjakan sesuatu secara efisien dan belajar bekerja sama ia akan menjadi diri yang sangat dikenalnya, seraya mengembangkan secara maksimal. *The Four Pillars of Education*, available at <http://www.unesco.org/delors/fourpil.htm>

## f. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003

Undang-Undang Pendidikan Nasional menegaskan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik



secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

(Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 ayat 1 dan Bab II Pasal 3).

### **g. Reggio Emilio**

Reggio Emilia adalah sebuah desa kecil di daerah industri Italia Utara, dan terkait dengan dunia pendidikan terkenal dengan pendekatan Reggio Emilia, sejarahnya setelah perang dunia kedua, ketika para orangtua bekerja untuk mendirikan sekolah untuk anak-anak mereka. Ditemukan oleh Loris Malaguzzi, sekolah bagi anak usia dini di Reggio Emilia Italia menjadi pusat perhatian para pendidik dari seluruh dunia. Diinspirasi oleh pergerakan pendidikan progresif John Dewey, keyakinan keterhubungan antara budaya dan pengembangan Lev Vygotsky, dan teori pengembangan kognitif Piaget, Malaguzzi mengembangkan teori dan filosofi pendidikan anak usia dini dari praktik langsung di sekolah untuk anak usia *infants*, *toddlers*, dan *preschool*.

Guru di Reggio Emilia adalah kerja sama dan kolaborasi dalam pembelajaran antara anak dan orangtua. Guru-guru memiliki kemampuan mengobservasi anak dalam rangka merencanakan dan merespons anak. setiap kelompok anak dijadikan sebagai pembantu guru. Tidak ada kepala sekolah atau direktur sekolah. *Pedagogista*, adalah pelatih guru dalam pendidikan anak usia dini, bertemu dengan guru setiap minggu. Setiap sekolah memiliki *atelierista*, yang melatih seni rupa, bekerja sama dengan guru dan anak. *The hundred language of children* adalah istilah bagi guru yang mengacu pada proses menggambarkan pemahaman satu atau lebih dari simbol bahasa, termasuk menggambar, mematung, bermain drama,



dan menulis. Guru dan anak bekerja bersama untuk menyelesaikan beberapa permasalahan yang mengemuka. Anak bersama guru bersama-sama selama tiga tahun (Jackman, 2009).





## PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN SAMBIL BERMAIN

Bermain bagi anak adalah mutlak diperlukan untuk mengembangkan daya cipta, imajinasi, perasaan, kemauan, motivasi dalam suasana riang gembira. Kalau ada anak yang berdiam diri termung, tidak senang, tidak bergerak perlu ditelusuri, diteliti bahkan dicurigai, sebab kemungkinan ia sakit (fisik maupun psikis), misalnya kecewa, tersinggung sehingga ia mogok bermain. Kalau sampai terjadi demikian, anak perlu didekati serta dibujuk anak tidak perlu disalahkan, dimarahi apalagi direndahkan sebab dapat berakibat anak justru melawan atau bertambah diam. Perhatian anak perlu dialihkan pada kesenangan, hobinya sehingga sedikit demi sedikit ia mau berbuat sesuatu akhirnya mau bermain.

Dalam beberapa bidang perkembangan telah terjadi perubahan radikal dalam sikap terhadap pentingnya penyesuaian pribadi dan sosial anak-anak ketimbang dalam bermain. Perubahan sikap ini bukan saja terjadi di kalangan para ilmuwan tetapi juga di kalangan awam. Sudah merupakan keyakinan sejak beberapa generasi bahwa meskipun bermain menyenangkan, ia juga merupakan pemborosan waktu dapat digunakan secara lebih menguntungkan untuk melakukan sesuatu yang berguna. Karena anak kecil tidak mampu melakukan sesuatu yang berguna, dianggap sudah selayaknya mereka menghabiskan waktu dengan bermain. Anak tetapi, ketika usianya telah cukup untuk bersekolah, anak diharapkan belajar melakukan hal-hal yang akan mempersiapkan dirinay dalam mengarungi kehidupan. Kegiatan bermain dibatasi hanya pada akhir kegiatan harian atau pada waktu liburan. Sejak peralihan abad sekarang telah terjadi



perubahan sikap yang radikal terhadap bermain sebagai hasil studi ilmiah mengenai apa saja yang dapat disumbangkan bermain bagi perkembangan anak. Alih-alih menganggap bermain sebagai pemborosan waktu, para ilmuwan telah menunjukkan bahwa bermain merupakan pengalaman belajar yang berharga.

Mereka menekankan bahwa tidak ada bidang lain yang lebih benar kecuali belajar menjadi seseorang yang sosial. Karena belajar menjadi sosial bergantung pada kesempatan berhubungan dengan anggota kelompok teman sebaya dan karena hal ini terutama terjadi dalam kegiatan bermain, maka bermain sekarang dianggap sebagai alat yang penting bagi sosialisasi. Bukan hanya para ilmuwan yang menekankan pentingnya bermain bagi penyesuaian pribadi dan sosial anak. Banyak orangtua, dalam upaya mempertahankan keyakinannya bahwa anak harus bahagia dan bebas bila mereka diinginkan dapat tumbuh menjadi orang dewasa yang menyesuaikan diri dengan baik, menginginkan anaknya hidup dalam dunia bermain selama mungkin. Mereka memberi anaknya berbagai jenis mainan dan membebaskannya dari tugas dan tanggung jawab rumah. Karena sekarang tekanannya pada penyesuaian sosial yang baik, orangtua mendorong anaknya untuk bermain dengan anak lain dan mereka memilih rumah di daerah yang banyak terdapat teman bermain. Sekolah mengakui nilai bermain yang mendidik dengan mencakup permainan dan olahraga, drama, seni suara, dan seni rupa yang teratur dalam kurikulum.

## A. HAKIKAT BERMAIN

Santrock (1992) mengartikan bermain (*play*) merupakan istilah yang digunakan secara bebas sehingga arti utamanya mungkin hilang. Arti paling tepat adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban. Piaget menjelaskan bermain terdiri atas tanggapan yang diulang sekadar untuk kesenangan fungsional. Menurut Bettelheim kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar.



Bermain secara garis besar dapat dibagi ke dalam dua kategori, aktif dan pasif (hiburan). Pada semua usia, anak melakukan permainan aktif dan pasif. Proporsi waktu yang dicurahkan ke masing-masing jenis bermain itu tidak bergantung pada usia, tetapi pada kesehatan dan kesenangan yang diperoleh dari masing-masing kategori. Meskipun umumnya permainan permainan aktif lebih menonjol pada awal masa kanak-kanak dan permainan hiburan ketika anak mendekati usia remaja.

Bermain merupakan suatu kegiatan yang melekat pada dunia anak. Bermain adalah kodrat anak. Solehuddin (1996) menyatakan bahwa: “Pada intinya, bermain dapat dipandang sebagai suatu kegiatan yang bersifat volunter, spontan, terfokus pada proses, memberi ganjaran secara intrinsik, menyenangkan dan fleksibel.” *Volunter* dalam arti bermain dilakukan atas dasar keinginan dan kemauan anak sendiri. Ketika anak merasa ingin bermain, maka ia pun dapat bermain sesuai keinginannya tanpa ada paksaan atau tekanan dari pihak lain. Kegiatan bermain dikatakan spontan karena kegiatan bermain dapat terjadi tanpa ada perencanaan sebelumnya. Sebagai contoh, ketika seorang anak laki-laki melihat bola, maka ia secara spontan. Selain itu, bermain juga mengarah pada proses. Hal ini mengandung arti bahwa yang menjadi penekanan adalah kegiatan bermain itu sendiri dan bukan apa yang dihasilkan dari kegiatan bermain tersebut.

Ciri selanjutnya adalah bermain dapat memberikan ganjaran yang bersifat intrinsik, artinya bahwa kegiatan bermain secara tidak disadari merupakan penguatan yang bersifat positif. Sejalan dengan pendapat di atas, Dworetzky, dalam Masitoh (2008) mengemukakan sedikitnya terdapat lima kriteria dalam kegiatan bermain, yaitu: *Memotivasi intrinsik*, tingkah laku bermain dimotivasi dari dalam diri anak, karena itu dilakukan demi kegiatan itu sendiri dan bukan karena adanya tuntutan masyarakat atau fungsi-fungsi tubuh. *Pengaruh positif*, tingkah laku itu menyenangkan atau mengembirakan untuk dilakukan. *Bukan dikerjakan sambil lalu*, tingkah laku itu dilakukan sambil lalu, karena itu tidak mengikuti pola atau urutan yang sebenarnya, melainkan lebih bersifat pura-pura. *Cara/tujuan*, cara bermain lebih diutamakan daripada tujuannya. Anak lebih tertarik pada tingkah laku sendiri daripada keluaran yang dihasilkan. *Kelenturan*, bermain itu perilaku yang lentur. Kelenturan ditunjukkan



baik dalam bentuk maupun dalam hubungan serta berlaku dalam setiap situasi.

Sarana permainan adalah semua peralatan yang dapat digunakan untuk melatih psikis dan fisik anak dalam proses tumbuh dan berkembangnya. Sarana ini berupa kertas, kayu, air, daun, mainan jadi, batu, dan lain-lain yang dapat digunakan. Bermain merupakan bagian yang sedemikian diterimanya dalam kehidupan anak sekarang sehingga hanya sedikit orang yang ragu-ragu mempertimbangkan arti pentingnya dalam perkembangan anak. Betapa pentingnya pengaruh bermain telah dijelaskan Sutton Mith dalam Santrock sebagai berikut: “Bermain bagi anak terdiri dari empat mode yang membuat kita mengetahui tentang dunia, yaitu meniru, eksplorasi, menguji, dan membangun” (Santrock, 1992: 322).

Sepanjang masa kanak-kanak, bermain sangat memengaruhi penyesuaian pribadi dan sosial anak. Pengaruh ini mungkin agak berbeda dari satu tingkat perkembangan ke tingkat perkembangan lainnya. Sebagai contoh, bila anak memandang sangat penting kesesuaian jenis kelamin, seperti yang terjadi pada usia di akhir masa kanak-kanak, bermain mungkin merupakan bantuan yang utama untuk menciptakan kesan bahwa mereka sesuai dengan jenis kelaminnya. Pada usia yang lebih dini, ketika kesesuaian jenis kelamin masih kurang penting, bermain mungkin menimbulkan pengaruh terbesar dengan membantu mereka mempelajari keterampilan sosial sesuatu yang sangat mereka hargai pada usia itu. Terlepas dari penekanannya sekarang pada nilai sosialisasi dari bermain, terdapat bukti bahwa bermain menimbulkan pengaruh lainnya bagi kesesuaian pribadi dan sosial anak yang terlalu penting untuk diabaikan begitu saja.

## **B. TUJUAN BERMAIN**

Pada dasarnya bermain memiliki tujuan utama yakni memelihara perkembangan optimal anak melalui pendekatan bermain yang kreatif, interaktif, dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak. Penekanan dari bermain adalah perkembangan kreativitas dari anak-anak. Semua anak memiliki potensi kreatif perkembangan kreativitas sangat individual dan bervariasi antara anak yang satu dengan lainnya.



Elkonin salah seorang murid dari Vygotsky menggambarkan empat prinsip bermain, yaitu: (1) dalam bermain anak mengembangkan sistem untuk memahami apa yang sedang terjadi dalam rangka mencapai tujuan yang lebih kompleks; (2) kemampuan untuk menempatkan perspektif orang lain melalui aturan-aturan dan menegosiasikan aturan bermain; (3) anak menggunakan replika untuk menggantikan objek nyata, lalu mereka menggunakan objek baru yang berbeda. Kemampuan menggunakan simbol termasuk ke dalam perkembangan berpikir abstrak dan imajinasi; (4) kehati-hatian dalam bermain mungkin terjadi, karena anak perlu mengikuti aturan permainan yang telah ditentukan bersama teman mainnya.

Untuk mendukung keempat peran tersebut, seorang anak dapat melakukan pembelajaran yang situasinya merupakan khayalan anak tersebut atau yang biasa disebut dengan bermain sosiodrama, bermain pura-pura, atau bermain drama. Bermain bagi anak merupakan kegiatan yang dapat disamakan dengan bekerja pada orang dewasa. Bermain memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap perkembangan seorang anak. Wolfgang dalam Semiawan (2007) berpendapat bahwa terdapat sejumlah nilai-nilai dalam bermain (*The Value of play*), yaitu bermain dapat mengembangkan keterampilan sosial, emosional, kognitif. Dalam pembelajaran terdapat berbagai kegiatan yang memiliki dampak terhadap perkembangannya, sehingga dapat diidentifikasi bahwa fungsi bermain, antara lain: (1) dapat memperkuat dan mengembangkan otot dan koordinasinya melalui gerak, melatih motorik halus, motorik kasar, dan keseimbangan, karena ketika bermain fisik anak juga belajar memahami bagaimana kerja tubuhnya; (2) dapat mengembangkan keterampilan emosinya, rasa percaya diri pada orang lain, kemandirian dan keberanian untuk berinisiatif, karena saat bermain anak sering bermain pura-pura menjadi orang lain, kemandirian dan keberanian untuk berinisiatif, karena saat bermain anak sering bermain pura-pura menjadi orang lain, binatang, atau karakter orang lain. Anak juga belajar melihat dari sisi orang lain (empati); (3) dapat mengembangkan kemampuan intelektualnya, karena melalui bermain anak sering kali melakukan eksplorasi terhadap segala sesuatu yang ada di lingkungan sekitarnya sebagai wujud dari rasa keingintahuannya; (4) dapat mengembangkan kemandiriannya dan menjadi dirinya sendiri, karena melalui bermain anak selalu bertanya, meneliti



lingkungan, belajar mengambil keputusan, berlatih peran sosial sehingga anak menyadari kemampuan dan kelebihanannya.

### **C. KARAKTERISTIK PERMAINAN**

Studi mengenai bagaimana anak bermain telah diungkapkan bahwa bermain selama masa kanak-kanak mempunyai karakteristik tertentu yang membedakannya dari permainan remaja dan orang dewasa. Walaupun karakteristik ini mungkin sedikit bervariasi pada masing-masing anak, aspek utamanya sangat serupa sehingga praktis dapat dianggap universal.

#### **1. Bentuk Sarana Bermain**

Sarana bermain menurut sifatnya dibagi menjadi dua yaitu yang lunak dan yang keras. Bersifat lunak artinya mampu mengembangkan pancaindra yang ringan tidak menggunakan otot tetapi banyak olah pikiran, perasaan, gerakan yang ringan dan ada unsur pelan. Contohnya, mewarnai, mencocok, meronce, main congklak, main masak-masakan, dokter-dokteran, pasar-pasaran, memainkan instrumen. Adapun yang bersifat keras adalah permainan yang banyak dilakukan dengan disertai otot, tetapi juga dengan pikiran, perasaan dan keterampilan. Contohnya, main bola, meluncur, ayunan, lari, lompat, loncat, meniti balok. Tentu saja kedua sifat ini perlu diberikan kepada anak secara seimbang. Supaya semua aspek kepribadiannya dapat berkembang dan pertumbuhan badannya berlangsung dengan baik. Berdasarkan pelakunya permainan dibagi menjadi dua yaitu permainan individual dan permainan kelompok. Permainan individual artinya permainan yang dilakukan seorang anak, misalnya mobil-mobilan, memasukkan benda ke dalam lubang. Sedang bermain kelompok artinya permainan yang dilakukan oleh lebih dari seorang anak, contoh main bola keranjang, bola kaki (sepak bola) bola tangan, jungkit-jungkit. Dapat juga permainan itu dibagi berdasarkan memakai alat atau tidak memakai alat. Alat yang digunakan dapat bermacam-macam, seperti kertas karton, kayu, tanah liat, lilin, balok. Permainan tanpa alat yang dimaksud anak bermain cukup dengan anggota badannya sendiri, seperti lari, loncat, lompat.



Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam melakukan permainan adalah berikut ini.

- a. Tujuan anak bermain, antara lain untuk melatih kecerdasan musikal, kecerdasan spasial dan visual (biasanya dimiliki oleh arsitek, pematung, pelukis, pilot). Kecerdasan kinestetik (penari, pesenam, ahli bedah), kecerdasan interpersonal (kemampuan untuk berhubungan dengan orang lain), kecerdasan intrapersonal (bersifat introspektif, yaitu kemampuan untuk mengetahui jati dirinya). Jika kita mengenal kecerdasan spiritual maka kecerdasan ini berada di atas kecerdasan emosional.
- b. Bermain sambil belajar. Mengingat tingkat kematangan anak untuk berpikir, mengingat, menghafal dan mengetahui sesuatu masih terbatas, maka melalui permainan anak perlu diberikan pengetahuan tentang sesuatu. Pemberian pengetahuan ini berarti ia belajar, sebab prinsip belajar adalah terjadinya perubahan pada diri anak.
- c. Suasana senang dan ingin mengulanginya. Selama anak bermain harus dibuat agar suasana tetap menyenangkan anak, sebab hal ini memengaruhi terbentuknya pribadi anak. Permainan yang disajikan seharusnya memberikan dorongan untuk meningkatkan kreativitas, dan mencoba untuk membandingkan, berimajinasi sehingga dapat mengembangkan kemampuannya. Akhirnya pada suatu saat anak dapat mandiri tidak tergantung dari bantuan orang lain.

## **2. Bermain Mengikuti Pola Perkembangan yang Dapat Diramalkan**

Sejak masa bayi hingga masa pematangan beberapa kegiatan permainan tertentu populer pada suatu tingkat usia dan tidak pada usia yang lain, tanpa mempersoalkan lingkungan, bangsa, status sosial ekonomi, dan jenis kelamin anak. Kegiatan bermain ini sangat populer secara universal dan dapat diramalkan sehingga merupakan hal yang lazim untuk membagi tahun masa kanak-kanak ke dalam tahapan bermain yang spesifik, masing-masing dengan namanya sendiri.

Tahapan Perkembangan Bermain (Santrock, 1992):



### **a. Tahap Eksplorasi**

Hingga bayi berusia sekitar 3 bulan, permainan mereka terutama terdiri atas melihat orang dan benda serta melakukan usaha acak untuk menggapai benda yang diacungkan di hadapannya. Selanjutnya, mereka dapat mengendalikan tangan sehingga cukup memungkinkan bagi mereka untuk mengambil, memegang, dan mempelajari benda kecil. Setelah mereka dapat merangkak atau berjalan, mulai memperhatikan apa saja yang berada dalam jarak pandangan dan jangkauannya.

### **b. Tahap Permainan**

Bermain barang mainan dimulai pada tahun pertama dan mencapai puncaknya pada usia antara 5 dan 6 tahun. Pada mulanya anak hanya mengeksplorasi mainannya. Antara 2 dan 3 tahun, mereka membayangkan bahwa mainannya mempunyai sifat hidup, dapat bergerak, berbicara, dan merasakan. Dengan semakin berkembangnya kecerdasan anak, mereka tidak lagi menganggap benda mati sebagai sesuatu yang hidup dan hal ini mengurangi minatnya pada barang mainan. Faktor lain yang mendorong penyusutan minat dengan barang mainan ini adalah bahwa permainan itu sifatnya menyendiri, sedangkan mereka menginginkan teman. Setelah masuk sekolah, kebanyakan anak menganggap bermain barang mainan sebagai “permainan bayi”.

### **c. Tahap Bermain**

Setelah masuk sekolah, jenis permainan mereka sangat beragam. Semula, mereka meneruskan bermain dengan barang mainan, terutama bila sendirian, selain itu mereka merasa tertarik dengan permainan, olahraga, hobi, dan bentuk permainan matang lainnya.

### **d. Tahap Melamun**

Semakin mendekati masa puber, mereka mulai kehilangan minat dalam permainan yang sebelumnya disenangi dan banyak menghabiskan waktunya dengan melamun. Melamun, yang merupakan ciri khas anak remaja, adalah saat berkorban, saat mereka menganggap dirinya tidak diperlukan dengan baik dan tidak dimengerti oleh siapa pun.

Sesuai dengan berkembangnya usia anak, semakin menurun



pula ragam kegiatan permainan anak. Penurunan itu disebabkan oleh karena; anak yang lebih besar kurang memiliki waktu untuk bermain, dan mereka menghabiskannya dengan cara yang menimbulkan kesenangan terbesar. Dengan meningkatnya lingkup perhatian, mereka dapat memusatkan perhatiannya pada kegiatan bermain yang lebih panjang ketimbang melompat dari satu permainan ke permainan lain seperti yang dilakukan ketika mereka berusia lebih muda. Anak-anak meninggalkan beberapa kegiatan karena telah bosan atau menganggap kekanak-kanakan. Misalnya, anak taman kanak-kanak kurang beminat pada mainan balok, karena bahan lainnya seperti cat air, lilin, krayon, dan kapur memberi sejumlah besar ragam kegiatan yang menarik.

## **D. PEMBENTUKAN KEPERIBADIAN DAN PERILAKU MELALUI BERMAIN**

### **1. Pembentukan Sosial Anak**

Bermain dapat membentuk kepribadian anak, permainan-permainan yang mendidik dapat memengaruhi pembentukan-pembentukan yang terjadi dalam diri anak. Pembentukan kepribadian dapat dilakukan sejak anak masih bayi, karena bayi bersifat egosentrik, dapat dimengerti bahwa permainannya akan lebih menyendiri ketimbang sosial. Stone menjelaskan bahwa walaupun bayi bermain dengan ibunya, bayi sering kali merupakan alat bermain, sedang ibunya adalah permainannya. Pada waktunya nanti keduanya akan saling bertukar peran sebagai bermain dan alat bermain.

Apabila anak kecil mulai bermain dengan teman seusianya, hanya sedikit interaksi atau kerja sama dalam permainannya. Sebaliknya, mereka terlibat dalam “permainan mengamati” yaitu saling mengamati apa yang dilakukan anak lainnya atau bermain paralel, yaitu bermain dengan anak yang bermain dengan caranya sendiri, berdampingan dengan anak lain. Kalaupun terjadi interaksi, hanya sedikit proses memberi dan menerima. Interaksi terutama terjadi jika anak yang satu mengambil mainan anak lainnya dan bertengkar bila anak itu menolak memberikannya. Dengan bertambahnya jumlah hubungan sosial, kualitas permainan mereka menjadi lebih sosial. Pada saat anak mencapai usia sekolah, kebanyakan permainan-





an mereka adalah sosial seperti yang terlihat dalam kegiatan bermain kerja sama, asal saja mereka telah diterima dalam kelompok dan bersamaan dengan itu timbul kesempatan untuk belajar bermain dengan cara sosial.

## 2. Pemahaman Anak Terhadap Gender

Bayi dan anak kecil hanya sedikit membedakan antara mainan anak laki-laki dan anak perempuan dan anak-anak dari kedua jenis kelamin melakukan permainan serupa. Akan tetapi, ketika mulai sekolah, anak laki-laki jelas menyadari bahwa mereka tidak akan bermain dengan beberapa mainan tertentu, kecuali mereka ingin mendapat ejekan. Anak laki-laki tidak saja menghindari teman bermain perempuan pada saat mereka masuk sekolah, tetapi juga menjauhkan diri dari semua kegiatan bermain yang dianggap tidak sesuai dengan jenis kelaminnya. Bahkan apabila anak perempuan lebih menyukai kegiatan yang dianggap kelompok sosial sebagai maskulin, mereka seperti halnya anak laki-laki, dipengaruhi oleh tekanan sosial untuk bermain dengan cara yang sesuai dengan jenis kelaminnya. Akibatnya, semua permainan anak yang sesuai dengan jenis kelamin meningkat setiap tahun.

Demikian pula perilaku anak dapat dipengaruhi melalui peran orangtua, kemudian guru dan pimpinan masyarakat. Tugas dan tanggung jawab orangtua, kemudian guru dan pimpinan masyarakat. Tugas dan tanggung jawab orangtua sebagai pendidik sebetulnya tidak dapat didelegasikan kepada orang lain, apalagi pada anak usia dini. Oleh karena itu, orangtua sebaiknya memiliki beberapa jenis permainan yang diberikan kepada anak, baik yang bersifat pengembangan motorik halus dan motorik kasar. Kepribadian seseorang dapat dilihat dari penampilannya, tetapi yang tepat adalah tergantung isi jiwa orang dan perilaku orang tersebut. Masa perkembangan manusia menurut Maria Montessori yang dapat dijadikan pedoman dalam pemberian permainan yang dapat membentuk kepribadian dan perilaku berikut: 0-7 tahun sebagai periode penangkalan dan pengaturan dunia luar dengan alat dria; 7-12 tahun sebagai periode rencana abstrak; 12-18 tahun sebagai periode penemuan diri dan kepekaan rasa sosial; 18 tahun ke atas sebagai periode pendidikan tinggi.



## E. TAHAPAN DAN PERKEMBANGAN BERMAIN

Dalam bermain, anak belajar untuk berinteraksi dengan lingkungan dan orang yang ada di sekitarnya. Dari interaksi dengan lingkungan dan orang-orang di sekitarnya, maka kemampuan sosialisasi anak pun menjadi berkembang. Pada usia dua hingga lima tahun, anak memiliki perkembangan bermain dengan teman bermainnya.

Menurut Piaget bermain terdiri dari *Unoccupied* (tidak menetap), anak hanya melihat anak lain bermain, tetapi tidak ikut bermain. Anak pada tahap ini hanya mengamati sekeliling dan berjalan-jalan, tetapi tidak terjadi interaksi dengan anak yang bermain. *Onlooker* (penonton/pengamat), pada tahap ini anak belum mau terlibat untuk bermain, tetapi anak sudah mulai bertanya dan lebih mendekat pada anak yang sedang bermain dan anak sudah mulai muncul ketertarikan untuk bermain. Setelah mengamati anak biasanya dapat mengubah caranya bermain.

1. *Solitary independent play* (bermain sendiri)

Tahap ini sudah mulai bermain, tetapi bermain sendiri dengan mainannya, terkadang anak berbicara temannya yang sedang bermain, tetapi tidak terlibat dengan permainan anak lain.

2. *Parallel activity* (kegiatan paralel)

Anak sudah bermain dengan anak lain tetapi belum terjadi interaksi dengan anak lainnya dan anak cenderung menggunakan alat yang ada di dekat anak lain. Terjadi tukar-menukar mainan atau anak mengikuti anak lain. Pada tahap ini, anak juga tidak memengaruhi anak lainnya dalam bermain dengan permainannya. Anak masih senang memanipulasi benda daripada bermain dengan anak lain. Dalam tahap ini biasanya anak memainkan alat permainan yang sama dengan anak lainnya. Apa yang dilakukan anak yang satu tidak memengaruhi anak yang lain.

3. *Associative play* (bermain dengan teman)

Pada tahap terjadi interaksi yang lebih kompleks pada anak. Dalam bermain anak sudah mulai saling mengingatkan satu sama lain. Terjadi tukar-menukar mainan atau anak mengikuti anak lain. Meskipun anak dalam kelompok melakukan kegiatan yang sama, tidak terdapat aturan yang mengikat dan belum memiliki tujuan yang khusus atau belum terjadi diskusi untuk mencapai satu tujuan bersama, seperti membangun bangunan dengan



perencanaan. Tetapi, masing-masing dapat sewaktu-waktu meninggalkan permainan kapan saja ia mau, tanpa perlu merusak mainan.

4. *Cooperative or organized supplementary play* (kerja sama dalam bermain atau dengan aturan)

Saat anak bermain bersama secara lebih terorganisasi dan masing-masing menjalankan peran yang saling memengaruhi satu sama lain. Anak bekerja sama dengan anak lain untuk membangun sesuatu, terjadi persaingan, membentuk permainan drama dan biasanya dipengaruhi oleh anak yang memiliki pengaruh atau adanya pemimpin dalam bermain.

## 1. Pengembangan Bermain sebagai Strategi Belajar Anak

### a. Belajar Menulis dan Membaca Melalui Bermain

Guru menulis berbagai huruf di kertas kecil, dipotong-potong. Anak diajak ke luar kelas disuruh berdiri di halaman sekolah, lalu guru menaburkan kertas kecil tersebut secara bebas. Anak disuruh mengambilnya, tidak usah berebut, satu orang mengambil satu huruf, kemudian anak disuruh masuk ke kelas kembali. Guru disuruh menempelkan huruf I yang dipegang anak. (Kertasnya khusus dapat ditempel). Guru selanjutnya menyuruh anak yang memegang huruf B, lalu huruf U! ketiga huruf itu akhirnya dapat dibaca IBU. Kata ini bermakna, lalu dijelaskan siapa itu IBU, apa peran IBU, jasa Ibu dan seterusnya. Dengan kata itu pun dapat dibalik menjadi kata UBI, kata ini pun bermakna, yaitu jenis makanan pokok enak kalau sudah direbus, digoreng, atau dibakar. Dengan cara yang sama anak dapat menulis dan membaca kata AKU, ITU, INI, PAKU, BABU, BAPA, BATU, KATU, dan lain sebagainya. Suasana bermain sangat terasa lalu kaitkan dengan misi, orang dewasa, yaitu belajar khusus hal ini adalah belajar menulis dan membaca. Berdasarkan pengalaman, cara yang demikian maka anak cepat dapat menulis dan membaca disertai rasa senang.

Bermain memiliki peran penting dalam perkembangan anak antara lain bidang perkembangan fisik-motorik bahasa, intelektual, moral, sosial dan emosional, secara sepintas dijelaskan sebagai berikut.



### **b. Bermain Mengembangkan Kemampuan Motorik**

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa bermain memungkinkan anak bergerak secara bebas sehingga anak mampu mengembangkan kemampuan motoriknya. Pada saat bermain anak berlatih menyesuaikan antara pikiran dan gerakan menjadi suatu keseimbangan. Menurut Piaget anak terlahir dengan kemampuan refleks, kemudian ia belajar menggabungkan dua atau lebih gerak refleks, dan pada akhirnya ia mampu mengontrol gerakannya. Melalui bermain anak belajar mengontrol gerakannya menjadi terkoordinasi.

### **c. Bermain Mengembangkan Kemampuan Kognitif**

Menurut Piaget (1962) anak belajar mengonstruksi pengetahuan dengan berinteraksi dengan objek yang ada di sekitarnya. Bermain menyediakan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan objek. Anak memiliki kesempatan untuk menggunakan indranya, seperti menyentuh, mencium, melihat, dan mendengarkan, untuk mengetahui sifat-sifat objek. Dari pengindraan tersebut anak memperoleh fakta-fakta, informasi, dan pengalaman yang akan menjadi dasar untuk berpikir abstrak. Jadi bermain menjembatani anak dari berpikir konkret ke berpikir abstrak. Vygostky (1976) menyatakan bahwa pada saat bermain, pikiran anak terbebas dari situasi kehidupan yang nyata yang menghambat anak berpikir abstrak. Penelitian Hoorn (1993) menunjukkan bahwa bermain memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, imajinasi, dan kreativitas.

### **d. Bermain Mengembangkan Kemampuan Afektif**

Setiap permainan memiliki aturan. Aturan akan diperkenalkan oleh teman bermain sedikit, tahap demi tahap sampai setiap anak memahami aturan mainnya. Oleh karena itu, bermain akan melatih anak dalam menyadari akan adanya aturan dan pentingnya mematuhi aturan. Hal itu merupakan tahap awal dari perkembangan moral.

### **e. Bermain Mengembangkan Kemampuan Bahasa**

Pada saat bermain anak didik menggunakan bahasa, baik untuk berkomunikasi dengan temannya atau sekadar menyatakan pikirannya (*thinking aloud*). Sering kita menjumpai anak kecil ber-



main sendiri sambil mengucapkan kata-kata seakan-akan ia bercakap-cakap dengan diri sendiri. Ia sebenarnya "membahasakan" apa yang ada dalam pikirannya. Menurut Vygostky (1926) peristiwa seperti itu, menggambarkan bahwa anak sedang dalam tahap menggabungkan pikiran dan bahasa sebagai satu kesatuan. Ketika anak bermain dengan temannya mereka juga saling berkomunikasi dengan menggunakan bahasa anak dan itu berarti secara tidak langsung anak belajar bahasa (Konzulin 2003).

#### **f. Bermain Mengembangkan Kemampuan Sosial**

Pada saat bermain anak berinteraksi dengan anak yang lain. Interaksi tersebut mengajarkan anak bagaimana merespons, memberi dan menerima, menolak atau setuju ide dan perilaku anak yang lain. Hal itu sedikit demi sedikit akan mengurangi rasa egosentrisme pada anak dan mengembangkan kemampuan sosialnya.

## **2. Jenis-Jenis Permainan**

Bentuk permainan anak sangat bervariasi, baik antardaerah, antaretnis, dan antarbangsa. Ki Hadjar Dewantara (1967) menulis bahwa H. Orbeck telah menghimpun ragam permainan dan nyanyian anak-anak yang ada di Indonesia yang jumlahnya lebih dari 690 macam. Padahal, setiap waktu permainan baru muncul, menjadi jenis permainan senantiasa bertambah banyak. Dari berbagai macam jenis permainan itu pada dasarnya dapat dipisahkan menjadi beberapa jenis, yaitu berikut ini.

#### **a. Permainan Fisik**

Permainan, seperti kejar-kejaran gobang sodor, suda mandah (sondah, sanlah), misalnya menggunakan banyak kegiatan fisik.

#### **b. Gerak dan Lagu**

Lagu anak-anak biasanya dinyanyikan sambil bergerak menari atau berpura-pura menjadi sesuatu. Dari sifatnya ada lagu yang *humorist*, ada yang mengandung nilai-nilai ajaran yang luhur.

#### **c. Teka-teki, Berpikir Logis dan Berpikir Matematis**

Berbagai permainan mengembangkan kemampuan berpikir logis dan matematis. Lowok, suatu permainan dengan karet gelang



anak-anak, belajar tentang ganjil dan genap, lebih banyak dan lebih sedikit. Begitu pula permainan Benthink dan Dakon.

#### **d. Bermain Peran**

Jenis permainan ini, antara lain meliputi sandiwara, bermain peran, dan jenis permainan lain di mana anak memainkan peran sebagai orang lain. Permainan ini sangat baik untuk mengembangkan kemampuan bahasa, komunikasi, dan memahami peran-peran dalam masyarakat.

### **3. Bermain Berdasarkan Kemampuan Anak**

Pembelajaran pada anak taman kanak-kanak juga dipengaruhi oleh kemampuannya baik secara disik, kognitif, bahasa, sosioemotional ataupun keterampilannya. Untuk itu bermain dapat diklasifikasikan berdasarkan kemampuan anak, seperti yang dipaparkan berikut ini.

#### **a. Bermain Eksploratoris**

Bermain eksplorasi memengaruhi perkembangan anak melalui empat cara yang berbeda: (1) eksplorasi memberikan kesempatan pada setiap anak untuk menemukan hal yang baru, (2) eksplorasi merangsang rasa ingin tahu anak, (3) eksplorasi membantu anak mengembangkan keterampilannya, dan (4) eksplorasi mendorong anak untuk mempelajari keterampilan baru. Adapun cara untuk mendorong anak untuk bermain eksplorasi: Tunjukkan pada anak bahwa dunia ini sangat berharga dieksplorasi atau dijelajahi, Ikuti apa yang dilakukan anak, guru hanya mengawasi dan mendampingi saja, guru dapat saja menunjukkan cara bereksplorasi.

Bermain eksplorasi harus melibatkan anak dalam berbagai permainan dan libatkan anak dalam kegiatan rutinitas sehari-hari, memberikan dukungan pada anak dan biarkan anak mengetahui apa yang terjadi di sekelilingnya, lihat, ajak anak untuk melihat dan fokus pada alat permainannya yang tidak diletakkan pada tempat tertentu yang menarik perhatian anak sehingga anak terdorong untuk terdorong untuk menggapai atau mengambil alat permainan tersebut. Permainan ini untuk anak yang telah mempelajari tingkatan tertentu pada keterampilan tangannya seperti meraih, dan



mengambil benda. Kegiatan ini melibatkan anak untuk menggunakan tangannya dalam bereksplorasi dengan benda-benda yang ada sehingga di sekelilingnya dengan tingkat kesulitan yang bertingkat. Kegiatan ini diberikan pada anak yang mulai berjalan dan senang berkeliling seperti seorang penjelajahan, di mana anak diajak berkeliling untuk bereksplorasi dengan dunia yang luas.

### **b. Bermain Energetik**

Permainan ini melibatkan energi yang sangat banyak, seperti memanjat, melompat, dan bermain bola. Kegiatan ini melibatkan seluruh koordinasi tubuh. Pentingnya permainan kekuatan: (a) permainan energik membantu anak untuk menjadi penjelajah yang aktif dalam lingkungan, (b) permainan energik membantu anak untuk mengendalikan tubuhnya, (c) permainan energik membantu anak untuk mengoordinasikan setiap bagian yang berbeda pada tubuhnya.

Permainan energik untuk anak cacat, berguna untuk: (a) membantu anak untuk mengendalikan tubuhnya dan bergerak sesuai dengan tujuannya, tetapi tetap harus didampingi oleh seorang terapis, (b) membangkitkan permainan energik, (c) sebelum melakukan kegiatan sebaiknya mengetahui penampakan tahapan perkembangan permainan energik yang disajikan dalam grafik perkembangan.

### **c. Bermain Keterampilan**

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

Membangkitkan permainan dengan keterampilan, untuk membangkitkan permainan dengan menggunakan keterampilan penting bagi orang dewasa untuk memahami perkembangan anak yang sedang terjadi melalui grafik perkembangan. Memilih kegiatan permainan yang melibatkan keterampilan.

### **d. Bermain Sosial**

Penting bagi seorang anak untuk terlibat dengan orang lain selain dirinya, interaksi, dapat diartikan secara sederhana dengan me-



respons pada perilaku orang lain. Bermain sosial, dasar dari seluruh pembelajaran sosial adalah adanya interaksi antara dua orang atau lebih.

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

#### **e. Bermain Imajinatif**

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

#### **f. Bermain Teka-teki**

Pentingnya bermain memecahkan teka-teki: (1) mengembangkan kemampuan anak dalam berpikir, (2) teka-teki mendorong rasa ingin tahu anak, dan (3) mengembangkan kemandirian pada anak bermain teka-teki pada anak cacat: menunjukkan padanya bahwa di dunia ini banyak objek yang dapat menarik perhatiannya, harus memberikan perhatian pada objek yang sangat diminati oleh anak, mendorong rasa ingin tahu anak terhadap *puzzle*, memberikan kesempatan pada anak untuk memecahkan teka-teki.

### **F. KONSEP BERMAIN MELALUI PERMAINAN SENTRA**

Pembelajaran anak usia dini identik dengan bermain, dengan bermain anak dapat mengembangkan berbagai kemampuan yang dimiliki dan menjadi salah satu cara dalam mendapatkan berbagai pengetahuan. Bermain adalah dunia anak dan bukan hanya sekadar memberikan kesenangan, akan tetapi juga memiliki manfaat yang sangat besar bagi anak. Lewat kegiatan bermain yang positif, anak bisa menggunakan otot tubuhnya, menstimulasi penginderaannya, menjelajahi dunia sekitarnya, dan mengenali lingkungan tempat ia tinggal termasuk mengenali dirinya sendiri. Kemampuan fisik anak semakin terlatih, begitu pula dengan kemampuan kognitif dan kemampuannya untuk bersosialisasi. Dalam bahasa





sederhana, bermain akan mengasah kecerdasannya. Metode sentra dan lingkaran merupakan salah satu metode pembelajaran dalam pendidikan anak usia dini yang mengedepankan konsep bermain bagi anak, sehingga pertumbuhan dan perkembangannya optimal. Dalam metode ini, alat-alat dan bahan-bahan main dikelompokkan dalam beberapa sentra sesuai dengan kebutuhan. Sentra persiapan merupakan salah satu sentra yang mengasah kemampuan kognitif dan motorik halus pada anak. Dengan demikian, saya menyambut baik kehadiran bahan belajar ini sebagai pendukung bagi pendidik anak usia dini dalam mengembangkan sentra persiapan lebih lanjut.

Bermain bukan hanya sekadar memberikan kesenangan, tapi juga bermanfaat besar bagi anak. Lewat kegiatan bermain yang positif, anak bisa menggunakan otot tubuhnya, menstimulasi pengindraannya, menjelajahi dunia sekitarnya, dan mengenali lingkungan tempat ia tinggal termasuk mengenali dirinya sendiri. Kemampuan fisik anak semakin terlatih, begitu pula dengan kemampuan kognitif dan kemampuannya untuk bersosialisasi. Dalam bahasa sederhana, bermain membuatnya mengasah kecerdasannya.

Setiap anak pada dasarnya memiliki kecerdasan, namun kecerdasan tidak semata-mata merujuk kepada kecerdasan intelektual saja, atau lebih dikenal dengan istilah IQ. Ada pula kecerdasan majemuk (*multiple intelligences*) seperti kecerdasan bahasa, logika matematika, visual spasial, musik, kinestetik, interpersonal, intrapersonal, natural, dan moral. Setiap anak memiliki kesembilan kecerdasan ini meski dengan taraf yang berbeda-beda.

Bermain merupakan salah satu cara yang paling efektif untuk mengembangkan potensi dan *multiple intelligences* anak karena melalui kegiatan bermain ia akan lebih mudah menyerap informasi dan pengalaman. Dengan bermain, berdasarkan riset penelitian yang ada, anak ternyata menjadi lebih cerdas, emosi dan kecerdasan anak pun meningkat. Anak juga jadi lebih peka akan kebutuhan dan nilai yang dimiliki orang lain. Bermain bersama teman juga memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk menyesuaikan perilaku mereka dengan orang lain. Hebatnya lagi, anak juga mampu menghargai perbedaan di antara mereka. Bermain merupakan jendela perkembangan anak. Lewat kegiatan bermain aspek perkembangan anak bisa ditumbuhkan secara optimal dan maksimal. Membi-



arkan anak-anak usia pra sekolah bermain telah terbukti mampu meningkatkan perkembangan mental dan kecerdasan anak, bahkan jika anak tersebut mengalami malnutrisi.

*Lancet Medical Journal* menyebutkan bahwa ada beberapa penelitian yang menemukan kaitan antara kecerdasan dan kegiatan bermain anak. Program kegiatan bermain untuk anak-anak kekurangan gizi di Bangladesh terbukti meningkatkan IQ mereka sampai 9 poin (Sally McGregor, 2006) dari *Institute of Child Health at University College London*. Malnutrisi atau kekurangan gizi sudah suatu masalah, namun malnutrisi tanpa stimulasi bagi perkembangan mental merupakan masalah yang jauh lebih besar. Juga dilaporkan dalam jurnal tersebut bahwa lebih dari 200 juta anak miskin di dunia kekurangan gizi. Sekitar 89 juta di antaranya ada di Asia Selatan dan 145 juta lainnya ada di negara India, Nigeria, China, Bangladesh, Ethiopia, Pakistan, Congo, Uganda, Tanzania, dan Indonesia. Disimpulkan oleh para periset bahwa untuk meningkatkan kecerdasan anak-anak miskin tersebut bisa dilakukan dengan tindakan intervensi sederhana, yakni mendorong anak-anak untuk banyak bermain di rumah serta tentu saja meningkatkan kadar gizi mereka.

Selama ini masyarakat terlalu memfokuskan untuk mengurangi angka kematian, tapi mereka sering lupa kalau banyak anak yang terancam tidak bisa mencapai kecerdasan optimal, setelah duduk di kelas 5 atau 6 SD, kesempatan mereka untuk memperbaikinya sudah tipis. Ditambahkan oleh Mc. Gregor, 2006, di sebuah daerah di Jamaica, anak-anak dari keluarga miskin diberi bantuan mainan yang bisa dimainkan sendiri di rumah, lalu perkembangan mereka dipantau sampai berusia 18 tahun. Tingkat IQ mereka lebih baik, kemampuan bacanya baik dan jarang yang *drop-out* dari sekolah, selain itu kesehatan mental anak itu juga baik, mereka tidak depresi dan lebih percaya diri.

Sudah saatnya apabila kita semua, terutama para orangtua menyadari bahwa kegiatan bermain bukanlah kegiatan tidak berguna dan hanya membuang waktu. Bermain selain merupakan hak asasi anak, juga diperlukan untuk meningkatkan kemampuan mereka. Selama ini perkembangan kecerdasan anak hanya dipandang dari kecerdasan intelektual saja, namun seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan para peneliti kecerdasan memunculkan teori baru tentang *multiple intelligence*. Teori tersebut menjadi dasar bagi



beragamnya metode pembelajaran baik formal maupun nonformal. Ragam metode pembelajaran tersebut bisa dilihat dari maraknya sekolah yang memunculkan berbagai keunggulan sekolah. Pada dasarnya metode belajar baik formal maupun nonformal mengacu kepada bagaimana si anak dapat berkembang sesuai dengan minat dan bakatnya. Tugas pendidik dan orangtua adalah membidani pengetahuan yang sudah ada dalam diri anak agar tereksplorasi secara alamiah.

Pendidikan bagi anak usia dini seharusnya dapat menyeimbangkan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik serta memberikan pendidikan dari segi moral dan sensitivitas anak terhadap permasalahan sosial. Permainan yang disajikan bagi anak usia dini harus lebih kreatif lagi. Seiring dengan perkembangan budaya, permainan yang berkembang dalam diri anak sudah bergeser. Tidak salah jika anak sudah meninggalkan permainan tradisional daerah karena budaya permainan yang berbasis teknologi terus berkembang. Untuk itu tetap harus memperkenalkan permainan tradisional daerah, selain anak mempunyai variasi permainan juga untuk mewariskan khazanah budaya yang berjuta pesona. Untuk memfasilitasi anak agar memiliki kesempatan bermain yang cukup, pendidikan anak usia dini salah satunya dikembangkan dengan menggunakan metode sentra dan lingkaran yang diadopsi dari metode *Beyond Centre and Circle Time* (BCCT). Dalam metode ini, pembelajaran dibagi dalam bentuk sentra. Salah satu sentra yang ada adalah sentra persiapan. Sentra ini merupakan “bengkel kerja” bagi anak-anak guna mengoptimalkan kemampuan keaksaraan pada anak sejak dini.

*Beyond centers and circle time* adalah suatu metode atau pendekatan dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini. Dikembangkan berdasarkan hasil kajian teoretik dan pengalaman empirik. Merupakan pengembangan dari metode Montessori, HighScope, dan Reggio Emilio. dikembangkan oleh *Creative Center for Childhood Research and Training* (CCCRT) Florida, USA, dilaksanakan di *Creative Pre School* Florida, USA selama lebih dari 25 tahun, baik untuk anak normal maupun untuk anak dengan kebutuhan khusus (<http://www.cccrt.org/Pages/Services-Home.html>).

Pendekatan Sentra dan Lingkaran adalah pendekatan penyelenggaraan PAUD yang berfokus pada anak yang dalam proses pembelajarannya berpusat di sentra main dan saat anak dalam lingkaran



dengan menggunakan 4 jenis pijakan (*scaffolding*) untuk mendukung perkembangan anak, yaitu (1) pijakan lingkungan main; (2) pijakan sebelum main; (3) pijakan selama main; dan (4) pijakan setelah main (Direktorat PAUD, 2006: 2).

Metode ini ditujukan untuk merangsang seluruh aspek kecerdasan anak, agar kecerdasannya dapat berkembang secara optimal, maka otak anak perlu dirangsang untuk terus berpikir secara aktif dengan menggali pengalamannya sendiri (bukan sekadar mencontoh atau menghafal). Metode ini memandang bermain sebagai wahana yang paling tepat dan satu-satunya wahana pembelajaran anak, karena di samping menyenangkan, bermain dalam *setting* pendidikan dapat menjadi wahana untuk berpikir aktif, kreatif.

Pembelajarannya berpusat pada anak (*children center*), menempatkan *setting* lingkungan main sebagai pijakan (*scaffolding*) awal yang penting, memberikan dukungan penuh kepada setiap anak untuk aktif, kreatif, dan berani mengambil keputusan sendiri, peran guru sebagai fasilitator, motivator, dan evaluator, kegiatan anak berpusat di sentra-sentra main yang berfungsi sebagai pusat minat, memiliki standar operasional prosedur yang baku, pemberian pijakan sebelum dan setelah anak main dilakukan dalam posisi duduk melingkar. Dalam pendekatan *Beyond centers and circle time* (BCCT) atau sentra proses pembelajaran berlangsung alamiah dalam bentuk kegiatan siswa bekerja mengalami, bukan transfer pengetahuan dari guru ke siswa.

Strategi pembelajaran lebih dipentingkan daripada hasil, dalam konteks itu, siswa perlu mengerti apa makna belajar, apa manfaatnya, dalam status apa mereka, dan bagaimana mencapainya. Mereka sadar bahwa apa yang mereka pelajari berguna bagi hidupnya nanti. Dengan begitu mereka memosisikan sebagai diri sendiri yang memerlukan suatu bekal untuk hidupnya nanti.

Landasan filosofi adalah *Beyond centers and circle time* (BCCT) adalah konstruktivisme, yakni filosofi belajar yang menekankan bahwa belajar tidak sekadar menenghafal. Siswa harus mengonstruksikan pengetahuan dibenak mereka sendiri, bahwa pengetahuan tidak dapat dipisah-pisahkan menjadi fakta-fakta yang terpisah namun mencerminkan keterampilan yang dapat diterapkan.

Prinsip-prinsip pembelajaran BCCT atau sentra adalah *pertama*, berorientasi pada kebutuhan anak. Kegiatan pembelajaran harus



selalu ditujukan pada pemenuhan kebutuhan perkembangan anak secara individu. *Kedua*, kegiatan belajar dilakukan melalui bermain. Dengan bermain yang menyenangkan dapat merangsang anak untuk melakukan eksplorasi dengan menggunakan benda-benda yang ada di sekitarnya, sehingga anak menemukan pengetahuan dari benda-benda yang dimainkannya. *Ketiga*, merangsang munculnya kreativitas dan inovasi. Kreativitas dan inovasi tecermin melalui kegiatan yang membuat anak tertarik, fokus, serius, dan konsentrasi. *Keempat*, menyediakan lingkungan yang mendukung proses belajar. Lingkungan harus diciptakan menjadi lingkungan yang menarik dan menyenangkan bagi anak selama mereka bermain. *Kelima*, Mengembangkan kecakapan hidup anak. Kecakapan hidup diarahkan untuk membantu anak menjadi mandiri, disiplin, mampu bersosialisasi, dan memiliki keterampilan dasar yang berguna bagi kehidupannya kelak. *Keenam*, menggunakan berbagai sumber dan media belajar yang ada di lingkungan sekitar. *Ketujuh*, dilaksanakan secara bertahap dan berulang-ulang dengan mengacu pada prinsip-prinsip perkembangan anak. *Kedelapan*, rangsangan pendidikan bersifat menyeluruh yang mencakup semua aspek perkembangan.

Setiap kegiatan anak sesungguhnya dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan/kecerdasannya. Tugas pendidik (guru/kader/pamong) adalah memfasilitasi agar semua aspek perkembangan anak dapat berkembang secara optimal (Direktorat PAUD, 2006: 5).

Pendekatan sentra memiliki prinsip-prinsip dalam proses penerapannya di lapangan, yaitu: Keseluruhan proses pembelajarannya berlandaskan pada teori dan pengalaman empirik; Setiap proses pembelajaran harus ditujukan untuk merangsang seluruh aspek kecerdasan anak (kecerdasan jamak) melalui bermain yang terencana dan terarah serta dukungan pendidik (guru) dalam bentuk 4 jenis pijakan:

- a. Menempatkan penataan lingkungan main sebagai pijakan awal yang merangsang anak untuk aktif, kreatif, dan terus berpikir dengan menggali pengalamannya sendiri;
- b. Menggunakan standar operasional yang baku dalam proses pembelajaran, yaitu meliputi:
  - (1) pendidik/guru menata lingkungan main sebagai pijakan lingkungan yang mendukung perkembangan anak;



- (2) ada pendidik/guru bertugas menyambut kedatangan anak dan mempersilahkan untuk bermain bebas dulu (waktu untuk penyesuaian);
- (3) semua anak mengikuti main pembukaan dengan bimbingan pendidik/guru;
- (4) pendidik/guru memberi waktu kepada anak untuk ke kamar kecil dan minum secara bergiliran/pembiasaan antri;
- (5) anak-anak masuk ke kelompok masing-masing dengan dibimbing oleh pendidik/guru yang bersangkutan;
- (6) pendidik/guru duduk bersama anak didik dengan membentuk lingkaran untuk memberikan pijakan pengalaman sebelum main;
- (7) pendidik/guru memberi waktu yang cukup kepada anak untuk melakukan kegiatan di sentra main yang disiapkan sesuai jadwal hari itu;
- (8) selama anak berada di sentra, secara bergilir pendidik memberi pijakan kepada setiap anak;
- (9) pendidik/guru bersama anak-anak membereskan peralatan dan tempat main;
- (10) pendidik/guru memberi waktu kepada anak untuk ke kamar kecil dan minum secara bergiliran;
- (11) pendidik/guru duduk bersama anak didik dengan membentuk lingkaran untuk memberikan pijakan pengalaman setelah main;
- (12) pendidik/guru bersama anak-anak makan bekal yang dibawanya (tidak dalam posisi istirahat);
- (13) kegiatan penutup;
- (14) anak-anak pulang secara bergilir;
- (15) pendidik/guru membereskan tempat dan merapikan/mencek catatan-catatan dan kelengkapan administrasi;
- (16) pendidik/guru melakukan diskusi evaluasi hari ini dan rencana esok hari; (17) pendidik/guru pulang. Mempersyaratkan pendidik/guru dan pengelola program untuk mengikuti pelatihan sebelum menerapkan metode ini. Melibatkan orangtua dan keluarga sebagai satu kesatuan proses pembelajaran untuk mendukung kegiatan anak di rumah.



Model ini menggunakan tiga jenis main, yaitu main sensorimotorik, anak main dengan benda untuk membangun persepsi, main peran, anak bermain dengan benda untuk menghadirkan konsep yang sudah dimilikinya, main pembangunan, anak bermain dengan benda untuk mewujudkan ide/gagasan yang dibangun dalam pikirannya menjadi sesuatu bentuk nyata. Adapun ciri-ciri pendekatan sentra adalah sebagai berikut: pembelajaran berpusat pada anak; menempatkan seting lingkungan main sebagai pijakan awal yang penting; memberikan dukungan penuh kepada setiap anak untuk aktif, kreatif, dan berani mengambil keputusan sendiri; peran pendidik sebagai fasilitator, motivator, dan evaluator; kegiatan anak berpusat di sentra-sentra main yang berfungsi sebagai pusat minat; pemberian pijakan sebelum dan setelah anak bermain dilakukan dalam posisi duduk melingkar (Sujiono, 2009: 217).

Pendekatan sentra juga memerlukan persiapan peralatan dan perlengkapan yang dapat mendukung pembelajaran yang berlangsung. Penataan perlu dilakukan sebelum pembelajaran dilaksanakan. Penataan lingkungan main di antaranya sebagai berikut:

- a. Penempatan alat bermain yang tepat memungkinkan anak untuk mandiri, disiplin, bertanggung jawab, memulai dan mengakhiri main, kalsifikasi.
- b. Penataan alat dan bahan selama main seharusnya mendukung anak untuk membuat keputusan sendiri mengembangkan ide, menuangkan ide menjadi karya nyata, mengembangkan kemampuan sosial.
- c. Penataan alat dan bahan main memungkinkan anak main sendiri, main berdampingan, main bersama dan main bekerja sama (Sujiono, 2009: 217).

Sentra-sentra yang ada dalam *beyond centers and circle time* (BCCT) di antaranya sentra persiapan, sentra bahan alam, sentra main peran makro dan mikro, sentra balok, sentra persiapan, sentra iman dan takwa, sentra seni dan kreativitas, sentra musik dan budaya.

Sentra persiapan, tempat bermain sambil belajar untuk mengembangkan pengalaman keaksaraan. Di sentra ini anak difasilitasi dengan permainan yang dapat mendukung pengalaman baca, tulis, hitung dengan cara yang menyenangkan dan anak dapat me-



milih kegiatan yang diminati, efek yang diharapkan: anak dapat berpikir teratur, senang membaca, menulis, dan menghitung.

Sentra bahan alam, adalah tempat bermain sambil belajar untuk mengembangkan pengalaman sensori motor dalam rangka menguatkan tiga jari untuk persiapan menulis, sekaligus pengenalan sains untuk anak. Efek yang diharapkan: Anak dapat terstimulasi aspek motorik halus secara optimal, dan mengenal sains sejak dini.

Sentra main peran mikro/makro, tempat bermain sambil belajar, di mana anak dapat mengembangkan daya imajinasi dan mengekspresikan perasaan saat ini, kemarin, dan yang akan datang. Penekanan sentra ini terletak pada alur cerita, sehingga anak terbiasa untuk berpikir secara sistematis, efek yang diharapkan: anak dapat bersosialisasi dan berinteraksi dengan teman dan lingkungan sekitar dan mengembangkan kemampuan berbahasa secara optimal.

Sentra balok, tempat bermain sambil belajar untuk mempresentasikan ide ke dalam bentuk nyata (bangunan). Di sentra ini anak dapat memainkan balok dengan perbandingan 1 anak ± 100 balok plus asesoris. Penekanan sentra ini pada *start and finish*, di mana anak mengambil balok sesuai kebutuhan dan mengembalikan dengan mengklasifikasi berdasarkan bentuk balok efek yang diharapkan: Anak dapat berpikir tipologi, mengenal ruang dan bentuk sehingga dapat mengembangkan kecerdasan visual spasial secara optimal dan anak dapat mengenal bentuk-bentuk geometri yang sangat berguna untuk pengetahuan dasar matematika.

Sentra iman dan takwa, tempat bermain sambil belajar untuk mengembangkan kecerdasan jamak di mana kegiatan main lebih menitikberatkan pada kegiatan keagamaan. Di sentra ini anak difasilitasi dengan kegiatan bermain yang memfokuskan pada pembiasaan beribadah dan mengenal huruf hijaiyyah dengan cara bermain sambil belajar. Efek yang diharapkan: tertanamnya perilaku akhlakul karimah, ikhlas, sabar dan senang menjalankan perintah agama.

Sentra seni dan kreativitas, tempat bermain sambil belajar yang menitikberatkan pada kemampuan anak dalam berkreasi. Kegiatan di sentra ini dilaksanakan dalam bentuk proyek, di mana anak diajak untuk menciptakan kreasi tertentu yang akan menghasilkan sebuah karya. Efek yang diharapkan: Anak dapat berpikir secara kreatif.

Sentra musik dan budaya, tempat bermain sambil belajar untuk mengenalkan beragam musik terutama musik tradisional, dan per-





mainan tradisional dari berbagai daerah. Efek yang diharapkan dari sentra ini: anak dapat mengenal nada, birama dan ritme di samping dapat mengenal keragaman permainan tradisional yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan.



## PEMBELAJARAN BERBASIS *MULTIPLE INTELLIGENCE*

Kecerdasan majemuk (*multiple intelligence*) yang dikembangkan oleh Howard Gardner adalah inteligensi sebagai kemampuan untuk memecahkan persoalan dan menghasilkan produk dalam suatu *setting* yang bermacam-macam dan dalam situasi yang nyata. Berdasarkan pengertian di atas, dapat dipahami bahwa inteligensi bukanlah kemampuan seseorang untuk menjawab soal-soal IQ yang menonjolkan kemampuan matematis-logis dan linguistik semata, akan tetapi bagaimana seseorang dapat menyelesaikan atau memecahkan problem nyata dalam kehidupannya. Selanjutnya, kecerdasannya tersebut dapat menciptakan suatu produk baru dan bahkan dapat menciptakan persoalan berikutnya yang lebih maju dan canggih atau melahirkan intelektual dari hasil ilmu yang diperolehnya. Di era globalisasi yang sedang berlangsung dewasa ini, Indonesia menghadapi berbagai tantangan. Tantangan tersebut antara lain persaingan ketat dalam perdagangan internasional sebagai konsekuensi adalah pasar bebas di kawasan ASEAN dan Asia Pasifik. Hal tersebut telah menimbulkan berbagai masalah kehidupan, termasuk matinya produk-produk perdagangan lokal, bahkan pabrik-pabrik tekstil dalam negeri, karena tidak mampu bersaing dengan produk luar.

Menghadapi tantangan dan permasalahan tersebut pendidikan harus diorientasikan sesuai dengan kondisi dan tuntutan itu, agar output pendidikan dapat mengikuti perkembangan yang terjadi. Maka dalam hal ini peserta didik harus dibekali dengan kecakap-

an hidup (*life skill*) melalui muatan, proses pembelajaran dan aktivitas lain di sekolah. Pengembangan kecakapan hidup didasarkan atas pokok-pokok pikiran bahwa hasil proses pembelajaran selain berupa penguasaan siswa terhadap kompetensi, kemampuan dasar, dan materi pembelajaran tertentu, juga berupa kecakapan lain yang secara implisit diperoleh melalui pengalaman belajar. Hasil yang positif atau bermanfaat ini disebut juga *nurturant effects*. Sebagai contoh, dalam mempelajari topik “demokrasi”, selain menguasai konsep dan proses demokrasi, pada diri siswa juga dihasilkan sikap komitmen terhadap nilai-nilai demokrasi dan menjadi warga negara yang aktif berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat.

Sehubungan dengan itu, dalam mengembangkan pembelajaran perlu dipilih alternatif pengamalan belajar yang semaksimal mungkin membantu siswa memiliki kecakapan hidup yang relevan dengan kebutuhan siswa untuk mempertahankan, dan mengembangkan hidup yang diperoleh melalui pengalaman belajar diharapkan siswa baik sebagai individu, maupun sebagai warga masyarakat dapat memecahkan masalah-masalah baru dengan menggunakan pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari. Setiap manusia mempunyai kecerdasan majemuk yang berbeda-beda. Adakalanya seorang anak hanya memiliki kecerdasan matematis atau kecerdasan linguistik. Dari kecerdasan majemuk yang dimiliki itu diharapkan dapat menjadi bekal atau modal dalam kehidupannya nanti. Untuk mengetahui apa saja kecerdasan majemuk yang dikembangkan oleh Howard Gardner dan bagaimana aplikasinya dalam pengembangan kecakapan hidup (*life skill*), maka pemakalah akan mencoba membahas dalam tulisan yang masih sederhana ini.

## **A. PENGERTIAN KECERDASAN MAJEMUK (*MULTIPLE INTELLIGENCES*)**

Kecerdasan majemuk (*multiple intelligence*) yang ditemukan dan dikembangkan oleh Howard Gardner ini banyak diikuti oleh psikolog dunia yang berpikiran maju, dan mulai menyita perhatian masyarakat. Karena *multiple intelligence* yang awalnya adalah wilayah psikolog, ternyata berkembang sampai ke wilayah idukasi yaitu dunia pendidikan. Kecerdasan majemuk adalah suatu kemampuan ganda untuk memecahkan suatu masalah yang dihadapi dalam kehidupan.



Kecerdasan majemuk adalah suatu kemahiran dan keterampilan seseorang untuk memecahkan masalah dan kesulitan yang ditemukan dalam hidupnya (Gardner, 1983).

Dengan demikian, berdasarkan penjelasan di atas, dapat kita simpulkan bahwa kecerdasan majemuk (*multiple intelligence*) adalah kemampuan seseorang dalam memecahkan masalah yang dihadapi dari kesulitan dan tantangan dalam hidupnya, dengan keterampilan yang dimiliki maka ia dapat menyelesaikan persoalan hidup yang nyata. Semakin tinggi inteligensinya, maka seseorang mampu menyelesaikan bermacam-macam persoalan yang kompleks.

Kecerdasan (inteligensi) adalah kemampuan untuk melakukan abstraksi, serta berpikir logis dan cepat sehingga dapat bergerak dan menyesuaikan diri terhadap situasi baru serta dapat memecahkan masalah dengan menggunakan simbol-simbol verbal, dan kemampuan untuk belajar dari pengalaman-pengalaman hidup sehari-hari. Dari pengertian Gardner tentang inteligensi ini berbeda dengan pengertian yang dipahami sebelumnya. Sebelum Gardner, pengukuran IQ seseorang didasarkan pada tes IQ saja, yang hanya menganggap kecerdasan itu berdasarkan kecerdasan matematis-logis dan linguistik. Adapun menurut Gardner kemampuan seseorang tidak diukur dengan tes tertulis, tetapi bagaimana seseorang dapat memecahkan problem nyata dalam kehidupan. Inteligensi seseorang dapat dikembangkan melalui pendidikan dan jumlahnya banyak, hal ini berbeda dengan konsep lama yang menyatakan bahwa manusia lahir sampai kelak dewasa tidak dapat diubah secara signifikan (Gardner, 2003).

Selanjutnya, menurut Gardner *intelligence* (kecerdasan) diartikan sebagai kemampuan untuk memecahkan persoalan dan menghasilkan produk dalam suatu *setting* yang beragam dan dalam situasi yang nyata. Menurutnya, suatu kemampuan disebut inteligensi (kecerdasan) jika: a). Menunjukkan suatu kemahiran dan keterampilan seseorang dalam memecahkan persoalan dan kesulitan yang ditemukan dalam hidupnya, b). Ada unsur pengetahuan dan keahlian, c). Bersifat universal harus berlaku bagi banyak orang, d) kemampuan itu dasarnya adalah unsur biologis, yaitu karena otak seseorang, bukan sesuatu yang terjadi karena latihan atau *training*, e) kemampuan itu sudah ada sejak lahir, meski di dalam pendidikan dapat dikembangkan.



Adapun pokok-pokok pikiran yang dikemukakan dalam kecerdasan inteligensi adalah: 1) Manusia memiliki kemampuan meningkatkan dan memperkuat kecerdasannya; 2) kecerdasan selain dapat berubah dapat juga diajarkan kepada orang lain; 3) kecerdasan merupakan realitas majemuk yang muncul di bagian-bagian yang berbeda pada sistem otak atau pikiran manusia; dan 4) pada tingkat tertentu, kecerdasan ini merupakan suatu kesatuan yang utuh, artinya dalam memecahkan masalah atau tugas tertentu, maka seluruh macam kecerdasan manusia bekerja secara bersama-sama.

Kemudian Teori Triarki Strenberg yang mengembangkan teori kecerdasan mengatakan bahwa, kecerdasan muncul dalam bentuk majemuk (spesifiknya terdiri atas tiga bentuk). Bentuk kecerdasan ini adalah: a) Kecerdasan analitis: kemampuan untuk menganalisis, melakukan penilaian, evaluasi, perbandingan, dan membedakan, b) Kecerdasan kreatif: yaitu kemampuan untuk menciptakan, merancang, menemukan, membuat sesuatu yang orisinal, dan membayangkan, c) Kecerdasan praktis yaitu, kemampuan untuk menggunakan, menerapkan, mengimplementasikan, dan menerjemahkan gagasan menjadi tindakan. Selanjutnya, kecerdasan dapat juga didefinisikan sebagai suatu kecakapan sebagaimana yang dikutip Muhammad Thobari sebagai berikut: 1) Kecakapan untuk memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupannya; 2) Kecakapan untuk mengembangkan masalah baru untuk dipecahkan; 3). Kecakapan untuk membuat sesuatu atau melakukan sesuatu yang bermanfaat di dalam hidupnya.

## **B. IDENTIFIKASI KECERDASAN MAJEMUK (*MULTIPLE INTELLIGENCE*)**

Setelah kita mengetahui pengertian dari kecerdasan majemuk (*multiple intelligence*), maka tulisan ini akan membahas beberapa kecerdasan majemuk sebagai modal intelektual. Gardner berpendapat bahwa kebudayaan kita telah banyak memusatkan perhatian pada pemikiran verbal dan logis, kemampuan manusia hanya diukur berdasarkan tes kognitif semata dan mengesampingkan pengetahuan yang lain. Setidaknya ada sembilan kecerdasan yang patut diperhitungkan secara sungguh-sungguh, sebagaimana yang dikemukakan oleh Gardner yang di kutip Baharuddin, pada buku *Teori Belajar dan*



*Pembelajaran.* Adapun kedelapan kecerdasan (inteligensi) tersebut adalah:

### **1. Inteligensi linguistik (*Linguistic Intelligence*)**

Kecerdasan linguistik adalah kemampuan untuk menggunakan kata-kata secara efektif, baik secara lisan maupun tulisan. Kecerdasan ini mencakup kepekaan terhadap arti kata, urutan kata, suara, ritme dan intonasi dari kata yang diucapkan. Termasuk kemampuan untuk mengerti kekuatan kata dalam mengubah kondisi pikiran dan menyampaikan informasi. Orang yang berinteligensi linguistik tinggi akan berbahasa lancar, baik dan lengkap. Ia mudah mengembangkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa, mudah belajar beberapa bahasa, mudah mengerti urutan arti kata-kata dalam belajar bahasa. Mereka juga mudah untuk menjelaskan, mengajarkan, menceritakan pemikirannya kepada orang lain. Mereka lancar berdebat, mudah ingat dan bahkan dapat menghafal beberapa surat di dalam Al-Qur'an dengan waktu singkat.

Keterampilan berbahasa menuntut kemampuan menyimpan berbagai informasi, yang berarti berkaitan dengan proses berpikir. Kecerdasan bahasa kerap kali juga diikuti keterampilan bersosialisasi. Karena dalam bersosialisasi umumnya anak-anak mengandalkan keterampilan berbicara. Namun, anak yang cerdas berbahasa bukan jaminan bahwa ia akan cerdas di bidang lain, seperti cerdas logika-matematika, cerdas musik atau cerdas gerakan tubuh. Demikian pula sebaliknya, anak yang cerdas di suatu bidang lain, belum tentu cerdas di bidang linguistik (Gardner, 1983). Inteligensi linguistik ini merupakan kemampuan seseorang dalam menggunakan kata-kata, baik secara lisan maupun tulisan, untuk mengekspresikan ide-ide atau gagasan-gagasan yang dimilikinya. Orang yang mempunyai kemampuan atau kecerdasan di bidang ini dapat berargumentasi dengan baik, menyakinkan orang, menjelaskan, mengajarkan dan menceritakan pemikirannya pada orang lain (Gardner, 2003).

Ciri-ciri anak-anak yang memiliki kecerdasan verbal/linguistik yang menonjol (Gardner, 2003) antara lain: sensitif terhadap pola; teratur; sistematis; mampu berargumentasi; suka mendengarkan; suka membaca; suka menulis; mengeja dengan mudah; suka permainan kata-kata misalnya teka-teki silang; punya ingatan tajam ten-



tang hal-hal sepele; pembicara publik dan tukang debat yang andal. Walaupun beberapa spesialis linguistik lebih menyukai komunikasi lisan dan tertulis.

## **2. Inteligensi Matematis-Logis (*Logic-Mathematical Intelligence*)**

Kecerdasan matematis-logis adalah kemampuan menggunakan angka dengan baik. Inteligensi matematis-logis merupakan kecerdasan yang berkaitan dengan kemampuan penggunaan bilangan dan logika secara efektif, seperti yang dimiliki para matematikawan, saintis dan programmer. Termasuk dalam kecerdasan ini adalah kepekaan pada pola logika, abstraksi, kategorisasi, dan perhitungan. Orang yang memiliki kecerdasan matematis-logis, maka pikirannya adalah bersifat induktif dan deduktif serta pandangan hidupnya umumnya bersifat rasional (Gardner, 2003).

Ciri-ciri anak-anak yang memiliki kecerdasan *logical* atau *mathematic* yang menonjol, antara lain: suka berpikir abstrak; suka pada ketepatan; sangat suka berhitung; suka keadaan teratur; menggunakan struktur logis; sangat suka komputer; sangat suka memecahkan masalah; sangat suka bereksperimen dengan cara logis; suka mencatat secara teratur; menyukai hal-hal yang berhubungan dengan angka dan berhitung; menyukai eksperimen dan pengembangan ilmu pengetahuan baru; menyukai mata pelajaran sains dan Matematika; suka menganalisis yang dikaitkan dengan logika dan angka.

## **3. Inteligensi Ruang (*Spatial Intelligence*)**

Inteligensi ruang, atau disebut juga inteligensi ruang visual adalah kemampuan untuk menangkap dunia ruang visual secara tepat, seperti yang dimiliki oleh para navigator, dekorator, pemburu, dan arsitek. Yang termasuk dalam kecerdasan ini adalah kemampuan untuk mengenal bentuk dan benda secara tepat, melakukan perubahan bentuk benda dalam pikiran dan mengenali perubahan tersebut, menggambarkan dalam suatu hal/benda dalam pikiran dan mengubahnya dalam bentuk nyata, serta mengungkapkan data dalam suatu grafik. Orang yang memiliki kecerdasan spasial hampir



selalu mempunyai kepekaan yang tajam terhadap detail visual dan dapat menggaambarkan sesuatu dengan begitu hidup, serta mudah menyesuaikan orientasi dalam tiga dimensi (Armstrong, 1995).

Ciri-ciri anak-anak yang memiliki kecerdasan visual/spatial yang menonjol, antara lain: berfikir dengan gambar; menghasilkan citra mental; memiliki indera konfiguratif; suka seni baik menggambar, melukis atau memahat.; mudah membaca peta grafik dan diagram; mengingat berdasarkan gambar; memiliki indra warna yang hebat; menyukai karya bidang seni rupa; Inteligensi kinestetik-badani (*bodily-kinesthetic intelligence*).

Kecerdasan ini merupakan kemampuan seseorang untuk secara aktif menggunakan bagian-bagian atau seluruh tubuhnya untuk berkomunikasi dan memecahkan masalah. Orang yang mempunyai kecerdasan ini dengan mudah dapat mengungkapkan diri dengan gerak tubuh mereka serta mengekspresikan lewat gerak tubuh, mimik, drama dan peran. Ciri-ciri anak-anak yang memiliki kecerdasan kinestetik yang menonjol, antara lain: responsif terhadap lingkungan fisik; belajar dengan melibatkan diri dalam proses pembelajaran; belajar paling efektif dengan bergerak; bermain-main dengan objek sambil mendengarkan; berpikir mekanis; gampang mengingat apa yang dilakukan bukan apa yang dikatakan atau diamati; lebih mudah mengingat sesuatu dengan melakukan gerakan daripada melihat atau mendengar; mahir dalam kerajinan tangan; memikirkan suatu masalah dengan melakukan banyak gerakan; memiliki daya kontrol terhadap objek; memiliki daya control tubuh yang luar biasa; menyukai aktivitas olahraga fisik; menyukai gerakan tubuh; refleks yang sempurna; resah jika tidak melakukan apa-apa; respons yang terlatih; suka bermain; suka menggunakan manipulasi; suka menyentuh; *timing* yang bagus.

#### 4. Inteligensi Musikal (*Musical Intelligence*)

Kecerdasan kategori ini menurut Gardner, merupakan kemampuan untuk mengembangkan dan mengekspresikan, menikmati bentuk-bentuk musik dan suara, peka terhadap ritme, melodi, dan intonasi, serta kemampuan memainkan alat musik, menyanyi, menciptakan lagu, menikmati lagu, musik, dan nyanyian. Orang yang memiliki kecerdasan ini dapat memahami musik figural atau “atas





bawah” (global, intuitif) dan mamahami musik formal atau “ bawah atas” (analitis, teknis), atau keduanya (Armstrong, 1985).

Ciri-ciri anak-anak yang memiliki kecerdasan musikal yang menonjol, antara lain: sensitif terhadap nada, irama dan warna nada; sensitif terhadap kekuatan emosi musik; sensitif terhadap susunan musik yang rumit; bisa jadi amat spiritual; dapat dan senang memainkan alat musik; senang menyanyikan lagu dan mendengarkan musik di mana saja; dapat membedakan bunyi berbagai alat musik; menyukai pelajaran seni suara; suka bersenandung atau mengetukan jari sesuai irama musik.

## **5. Inteligensi Interpersonal (*Interpersonal Intelligence*)**

Kecerdasan ini merupakan kemampuan seseorang untuk mengerti dan menjadi peka terhadap perasaan seseorang, intensi, motivasi, watak, dan temperamen orang lain. Kepekaan akan ekspresi wajah, suara, gerak isyarat dari orang lain juga termasuk dalam kecerdasan ini. Secara umum, kecerdasan ini berkaitan dengan kemampuan seseorang untuk menjalin relasi dan komunikasi dengan berbagai orang.

Ciri-ciri anak-anak yang memiliki kecerdasan interpersonal yang menonjol, antara lain: kemampuan negosiasi tinggi; mahir berhubungan dengan orang lain; mampu membaca maksud hati orang lain; menikmati berada di tengah-tengah orang banyak; memiliki banyak teman; mampu berkomunikasi dengan baik, kadangkala bermain manipulasi; menikmati kegiatan bersama; suka menengahi pertengkaran; suka bekerja sama; membaca situasi sosial dengan baik; menyukai pekerjaan yang berhubungan dengan orang lain atau dalam kelompok; menyenangkan permainan yang melibatkan banyak peserta; pandai berkomunikasi bahkan memanipulasi; jika mempunyai masalah mereka senang membicarakannya dengan orang lain; banyak orang yang datang minta pendapat kepadanya, karena ia dapat bersimpati kepada mereka.

## **6. Inteligensi Intrapersonal (*Intrapersonal Intelligence*)**

Kecerdasan intrapersonal atau cerdas diri adalah kemampuan yang berhubungan dengan kesadaran dan pengetahuan tentang diri



sendiri serta kemampuan untuk bertindak secara adaptatif berdasar pengenalan diri itu, dapat memahami kekuatan dan kelemahan diri sendiri, mampu memotivasi dirinya sendiri dan melakukan disiplin diri. Orang yang memiliki kecerdasan ini sangat menghargai nilai, etika dan moral, serta memiliki kesadaran tinggi akan gagasan-gagasannya. Ia sadar akan tujuannya hidupnya sehingga tidak ragu-ragu untuk mengambil keputusan pribadi. Kecerdasan seperti ini biasanya dimiliki oleh para filsuf, penyuluh agama, pembimbing, serta kadang kala pemimpin juga memiliki kecerdasan ini (Gardner, 1983).

Ciri-ciri anak-anak yang memiliki kecerdasan intrapersonal yang menonjol, antara lain: sadar diri; sensitif terhadap nilai diri; amat sadar akan perasaan diri; sensitif terhadap tujuan hidup; memiliki kemampuan intuitif; memiliki motivasi diri; amat sadar akan kekuatan dan kelemahan diri; suka menyendiri; ingin berbeda dari orang kebanyakan; kemampuan untuk mengakses sisi batiniah diri; memiliki buku harian untuk mengungkapkan perasaannya; menyisihkan waktu untuk memikirkan hal-hal penting dalam hidup; menentukan dan memutuskan sendiri langkah yang akan dipilih; lebih senang menikmati rekreasi sendirian, misalnya memancing atau menyepi ke pegunungan.

## 7. Inteligensi Lingkungan/Natural (*Natural Intelligence*)

Orang yang memiliki kecerdasan lingkungan atau natural ini menurut Gardner, memiliki kemampuan mengerti flora dan fauna dengan baik, dapat memahami dan menikmati alam dan menggunakannya secara produktif dalam bertani, berburu, dan mengembangkan pengetahuan akan alam. Seseorang yang memiliki kecerdasan natural sangat menyukai binatang atau tanaman dan bebatuan. Bagi siswa yang memiliki kecerdasan ini ia akan senang belajar di luar kelas, karena akan memberikan kesempatan bagi mereka untuk menikmati alam (Armstrong, 1985).

Ciri-ciri anak-anak yang memiliki kecerdasan naturalistik yang menonjol, antara lain: senang memelihara tanaman dan merawat hewan; mempunyai minat yang besar terhadap pengetahuan tentang kehidupan flora dan fauna; menyukai kegiatan yang berhubungan dengan alam, seperti berkebun dan memancing; menyukai pelajaran biologi; mempunyai perhatian yang besar terhadap lingkungan



hidup, konservasi alam dan lain-lain; bersemangat ketika terlibat pengalaman di alam terbuka, misalnya pergi ke hutan untuk dijelajahi; senang menggunakan waktu mereka untuk mengamati makhluk hidup yang menetap di setiap tempat.

## 8. Inteligensi Eksistensial (*Existential Intelligence*)

Kecerdasan ini lebih menyangkut kepekaan dan kemampuan seseorang dalam menjawab persoalan-persoalan terdalem mengenai eksistensi manusia. Seseorang yang berinteligensi ini akan menyadari dan mencari jawaban yang mendalam dengan pernyataan-pernyataan yang muncul, mengapa aku ada, untuk apa, dan apa tujuan hidup ini dan kemana manusia setelah mati (Gardner, 2003).

Menurut Gardner, dalam diri seseorang terdapat kesembilan kecerdasan tersebut, namun untuk orang-orang tertentu terkadang suatu inteligensi lebih menonjol dari pada inteligensi yang lain. Hal ini bukan berarti bahwa kecerdasan tersebut menunjukkan seperti apa orang tersebut, melainkan ia lebih menekankan bahwa inteligensi merupakan representasi mental, bukan karakteristik yang baik untuk menentukan orang macam apa dan menjadi apa mereka. Kecerdasan majemuk, kemungkinan anak untuk meraih sukses menjadi sangat besar jika anak dilatih untuk meningkatkan kecerdasannya yang majemuk itu. Membangun seluruh kecerdasan anak adalah ibarat membangun sebuah tenda yang mempunyai beberapa tongkat sebagai penyangganya. Semakin sama tinggi tongkat-tongkat penyangganya, semakin kokoh pulalah tenda itu berdiri. Untuk menjadi sungguh-sungguh cerdas berarti memiliki skor yang tinggi pada seluruh kecerdasan majemuk tersebut. Walaupun sangat jarang seseorang memiliki kecerdasan yang tinggi di semua bidang, biasanya orang yang benar-benar sukses memiliki kombinasi 4 atau 5 kecerdasan yang menonjol.

Albert Einstein, beliau sangat terkenal jenius di bidang sains, ternyata juga sangat cerdas dalam bermain biola dan matematika. Demikian pula Leonardo Da Vinci yang memiliki kecerdasan yang luar biasa dalam bidang olah tubuh, seni arsitektur, matematika, dan fisika. Penelitian menunjukkan bahwa faktor genetik saja tidak cukup lagi seseorang untuk mengembangkan kecerdasannya secara maksimal. Justru peran orangtua dalam memberikan la-



tihan-latihan dan lingkungan yang mendukung jauh lebih penting dalam menentukan perkembangan kecerdasan seorang anak. Jadi untuk menjamin anak yang berhasil, kita tidak bisa menggantungkan pada sukses sekolah semata. Kedua orangtua harus berusaha sebaik mungkin untuk menentukan dan mengembangkan sebanyak mungkin kecerdasan yang dimiliki oleh masing-masing anak. (Gardner, 2003)

Dengan demikian, dari ke sembilan kecerdasan majemuk di atas, seseorang dapat mengembangkan kecerdasan yang dimilikinya untuk membangun potensi-potensi yang berkembang di masyarakat, sehingga akan melahirkan intelektual-intelektual yang mampu dan andal dalam menghadapi tantangan-tantangan zaman. Semua kecerdasan bekerja sama sebagai satu kesatuan yang utuh dan terpadu. Komposisi keterpaduannya tentu saja berbeda-beda pada masing-masing budaya. Namun secara keseluruhan, kecerdasan tersebut dapat diubah serta ditingkatkan dan kecerdasan yang paling menonjol akan mengontrol kecerdasan lainnya dalam memecahkan masalah.

### **C. APLIKASI KECERDASAN MAJEMUK (*MULTIPLE INTELLIGENCE*) DENGAN PENGEMBANGAN KECAKAPAN HIDUP (*LIFE SKILL*)**

Pemahaman makna kecerdasan merupakan awal dari aplikasi banyak hal yang terkait dalam diri manusia, terutama dalam dunia pendidikan. Kesepakatan atas paradigma dan makna tentang kecerdasan selanjutnya dapat menjadi awal penyusunan dan aplikasi sebuah sistem pendidikan. Sebagaimana yang tercantum pada Pasal 26 ayat 3 UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa pendidikan kecakapan hidup (*life skill education*) adalah “pendidikan yang memberikan kecakapan personal, sosial, intelektual dan kecakapan vokasional untuk bekerja atau usaha mandiri.

Adapun dalam Kurikulum 2004, kecakapan hidup (*life skill*) adalah kecakapan yang dimiliki seseorang untuk mampu memecahkan permasalahan hidup secara wajar dan menjalani kehidupan secara bermartabat tanpa merasa tertekan, kemudian secara proaktif mencari serta menemukan solusi sehingga akhirnya mampu mengatasi



inya. Selanjutnya menurut Tim Pengembang ilmu Pendidikan, yang dikatakan dengan kecakapan hidup adalah kecakapan untuk melakukan adaptasi dan perilaku positif yang memungkinkan individu untuk melakukan reaksi secara efektif dalam menghadapi kebutuhan dan tantangan sehari-hari. Kecakapan hidup pada artinya lebih menekankan pada penguasaan kecakapan yang memungkinkan seseorang untuk memperoleh mental yang memadai (*well being*) dan kompetensi bagi kelompok remaja dalam menghadapi kenyataan hidup sehari-hari.

Berdasarkan pengertian di atas, pendidikan kecakapan hidup dapat dipahami sebagai usaha untuk membantu dan membimbing aktualisasi seseorang untuk mencapai sejumlah keterampilan, sikap dan nilai yang mengarah pada kemampuan memecahkan permasalahan hidup, sehingga kehidupannya dapat meraih kesuksesan dan kebahagiaan serta bermartabat baik di dunia maupun di akhirat. Dengan demikian, kecakapan hidup seseorang mampu memanfaatkannya untuk melindungi diri dari penggunaan narkoba, penggunaan minuman keras, kejahatan seksual, hamil diluar nikah dan lain-lain yang berbau negatif. Sehingga, yang diharapkan adalah dapat mengembangkan kecakapan hidup meliputi kebutuhan akan pendidikan, pendidikan lingkungan hidup, pendidikan perdamaian, pendidikan untuk pembangunan, dan kehidupan yang memperoleh pendapatan. Singkatnya, kecakapan hidup memberdayakan seseorang khususnya pemuda agar mampu melakukan tindakan positif dalam melindungi diri dan meningkatkan kesehatan. Dengan demikian tugas hidup manusia sebagai hamba Allah dan khalifah-Nya di muka bumi ini diperlukan kecakapan-kecakapan hidup (*life skill*) yang tidak dipahami sebagai keterampilan untuk mencari penghidupan atau bekerja semata, akan tetapi lebih luas dari itu mencakup keterampilan menjalankan tugasnya sebagai hamba Allah sehingga perlu dibekali dengan *special skill*, *life skill*, dan *leader life skill*.

Sehubungan dengan itu, dalam mengembangkan pembelajaran perlu dipilih alternatif pengamalan belajar yang semaksimal mungkin, membantu siswa memiliki kecakapan hidup yang relevan dengan kebutuhan siswa untuk mempertahankan, dan mengembangkan hidup yang diperoleh melalui pengalaman belajar, diharapkan siswa baik sebagai individu, maupun sebagai warga masyarakat dapat memecahkan masalah-masalah baru dengan menggunakan



pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari.

Adapun Jenis-jenis kecakapan hidup yang perlu dikembangkan melalui pengembangan belajar antara lain meliputi:

1. Kecakapan diri (*personal skill*), adalah merupakan penghayatan diri sebagai makhluk Allah Swt., anggota masyarakat dan warga negara, serta mensyukuri kelebihan dan kekurangan yang dimiliki, sekaligus sebagai modal bagi dirinya, sehingga bermanfaat bagi diri sendiri dan lingkungannya. Kecakapan diri ini meliputi: penghayatan diri sebagai makhluk Tuhan YME; mandiri; berprestasi; komitmen; percaya diri.
2. Kecakapan berpikir rasional (*thinking skill*) adalah kecakapan menggali dan menemukan informasi serta mengolah sehingga dapat mengambil kesimpulan dan memecahkan masalah secara kreatif. Kecakapan berpikir rasional ini meliputi: berpikir kritis dan logis; berpikir sistematis; cakap menyusun rencana secara sistematis; cakap memecahkan masalah secara sistematis.
3. Kecakapan sosial atau kecakapan antarpersonal (*interpersonal skills*) adalah kecakapan komunikasi dengan empati, bukan sekadar menyampaikan pesan tetapi isi dan penyampaian pesan disampaikan dengan baik yang menumbuhkan hubungan harmonis. Adapun yang termasuk kecakapan ini antara lain adalah: kecakapan berkomunikasi lisan/tertulis; kecakapan bekerja sama, kolaborasi, lobi; kecakapan berpartisipasi; kecakapan mengelola konflik; kecakapan memengaruhi orang.
4. Kecakapan akademik (*academic skill*) biasa disebut kemampuan berpikir ilmiah adalah pengembangan dari kecakapan berpikir rasional masih bersifat umum, yang lebih mengarah pada kegiatan yang bersifat akademik/keilmuan. Kecakapan akademik mencakup antara lain: kecakapan merancang, melaksanakan, dan melaporkan hasil penelitian ilmiah; kecakapan membuat karya tulis ilmiah; kecakapan mentransfer dan mengaplikasikan hasil-hasil penelitian untuk memecahkan masalah, baik berupa proses maupun produk.
5. Kecakapan vokasional (*vocational skill*) adalah kecakapan yang dikaitkan dengan bidang pekerjaan tertentu yang terdapat di masyarakat. Yang termasuk dalam kategori kecakapan vokasional antara lain adalah: kecakapan menemukan algoritme, model, prosedur untuk mengerjakan suatu tugas; kecakapan



melaksanakan prosedur; kecakapan mencipta produk dengan menggunakan konsep, prinsip, bahan, dan alat.

Dari kelima kecakapan hidup (*life skill*) tersebut, perlu disadari bahwa dalam kehidupan nyata, antara kecakapan mengenal diri, kecakapan berpikir rasional, kecakapan sosial, dan kecakapan akademik serta kecakapan vokasional tidak berfungsi secara terpisah-pisah, akan tetapi peleburan dari kecakapan-kecakapan tersebut, diharapkan dapat menyatu menjadi sebuah tindakan individu yang melibatkan aspek fisik, mental, emosional dan intelektual yang bermartabat dan semua kecakapan itu harus dijiwai oleh akhlak yang mulia. Dengan kecerdasan majemuk dan kecakapan hidup yang dimiliki seseorang baik dari kecerdasan linguistik sampai pada kecerdasan natural diharapkan dapat mengaplikasikan dan mengembangkan potensinya sehingga dapat menyelesaikan masalah-masalah yang berkembang di masyarakat, terutama pada individu. Sehingga tidak akan ada lagi kesenjangan pendidikan, ekonomi, sosial, dan lain-lain.

Kecerdasan majemuk (*multiple intelligence*) adalah kemampuan seseorang dalam memecahkan masalah yang dihadapi dari kesulitan dan tantangan dalam hidupnya, dengan keterampilan yang dimiliki maka ia dapat menyelesaikan persoalan hidup yang nyata. Semakin tinggi inteligensinya maka seseorang mampu menyelesaikan bermacam-macam persoalan yang kompleks. Kecerdasan (inteligensi) adalah kemampuan untuk melakukan abstraksi, serta berpikir logis dan cepat sehingga dapat bergerak dan menyesuaikan diri terhadap situasi baru.

Kecerdasan seseorang tidak diukur dengan kecerdasan kognitif semata, yaitu kecerdasan linguistik dan matematis-logis akan tetapi Gardner berasumsi bahwa tidak ada satupun kegiatan manusia yang hanya menggunakan satu macam kecerdasan. Semua kecerdasan bekerja sama sebagai satu kesatuan yang utuh dan terpadu. Komposisi keterpaduannya tentu saja berbeda-beda pada masing-masing budaya. Namun secara keseluruhan, kecerdasan tersebut dapat diubah serta ditingkatkan dan kecerdasan yang paling menonjol akan mengontrol kecerdasan-kecerdasan lainnya dalam memecahkan masalah. Kecerdasan majemuk tersebut adalah sebagai berikut: Kecerdasan linguistik, kecerdasan matematis-logis, kecerdasan ru-



ang visual, kecerdasan kinestetik-badani, kecerdasan musikal, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal dan kecerdasan natural serta kecerdasan eksistensial. Dengan kecerdasan majemuk dan pengembangan kecakapan hidup, seseorang mampu memanfaatkannya untuk melindungi diri dari penggunaan narkoba, penggunaan minuman keras, kejahatan seksual, hamil diluar nikah dan lain-lain yang berbau negatif. Sehingga, yang diharapkan adalah dapat mengembangkan kecakapan hidup meliputi kebutuhan akan pendidikan, pendidikan lingkungan hidup, pendidikan perdamaian, pendidikan untuk pembangunan, dan kehidupan yang memperoleh pendapatan. Singkatnya, kecakapan hidup memberdayakan seseorang khususnya pemuda agar mampu melakukan tindakan positif dalam melindungi diri dan meningkatkan kesehatan.







# PERKEMBANGAN NILAI AGAMA DAN MORAL ANAK

## A. PENGERTIAN MORAL

Moral berasal dari bahasa latin *mores*, yang artinya adat istiadat, kebiasaan atau cara hidup. Kata *mores* mempunyai sinonim *mas*, *moris*, *manner* *mores* atau *manners*, *morals*. Dalam bahasa Indonesia kata moral berarti akhlak atau kesusilaan yang mengandung makna tata tertib hati nurani yang membimbing tingkah laku batin dalam hidup. Kata moral sarna dengan istilah etika yang berasal dari bahasa Yunani *ethos*, yaitu suatu kebiasaan adat istiadat. Secara etimologis etika adalah ajaran tentang baik dan buruk, yang diterima umum tentang sikap dan perbuatan. Pada hakikatnya moral adalah ukuran-ukuran yang telah diterima oleh suatu komunitas, sedang etika lebih dikaitkan dengan prinsip-prinsip yang dikembangkan pada suatu profesi (Istanto, 2007; 4).

Namun ada pengertian lain etika mempelajari kebiasaan manusia yang telah disepakati bersama seperti; cara berpakaian, tatakrama. Dengan demikian keduanya mempunyai pengertian yang sama yaitu kebiasaan yang hams dipatuhi. Moral yaitu suatu ajaran-ajaran atau wejangan, patokan-patokan atau kumpulan peraturan baik lisan maupun tertulis tentang bagaimana manusia harus hidup dan bertindak agar menjadi manusia yang baik. Sedang pengertian etika adalah suatu pemikiran kritis tentang ajaran-ajaran dan pandangan moral. Etika mempunyai pengertian ilmu pengetahuan yang membahas tentang prinsip-prinsip moralitas.

Moral selalu mengacu pada baik buruk manusia, sehingga moral adalah bidang kehidupan manusia dilihat dari kebaikan manusia. Norma moral dipakai sebagai tolok ukur segi kebaikan manusia. Menurut Magnis Suseno yang dikutip Hendrowibowo; moral adalah sikap hati yang terungkap dalam sikap lahiriah. Moralitas terjadi jika seseorang mengambil sikap yang baik, karena ia sadar akan tanggung jawabnya sebagai manusia. Jadi moralitas adalah sikap dan perbuatan baik sesuai dengan nurani.

## **B. HAKIKAT PENDIDIKAN MORAL**

Istilah pendidikan berasal dari kata *paedagogi*, dalam bahasa Yunani *pae* artinya anak dan *ego* artinya aku membimbing. Secara harafiah pendidikan berarti aku membimbing anak, sedang tugas pembimbing adalah membimbing anak agar menjadi dewasa. Secara singkat Driyarkara yang dikutip oleh Istiqomah mengatakan bahwa pendidikan adalah suatu usaha secara sadar yang dilakukan oleh pendidik melalui bimbingan atau pengajaran dan latihan untuk membantu peserta didik mengalami proses pemanusiaan diri ke arah tercapainya pribadi dewasa, susila, dan dinamis.

Dalam mensosialisasikan nilai moral perlu adanya komitmen para elite politik, tokoh masyarakat, guru, *stakeholders* pendidikan moral, dan seluruh masyarakat. Sosialisasi pendidikan moral harus memperhatikan prinsip-prinsip antara lain: "Pendidikan moral adalah suatu proses, pendekatan yang digunakan secara komprehensif, pendidikan ini hendaknya dilakukan secara kondusif baik di lingkungan sekolah, rumah dan masyarakat, semua partisan dan komunitas terlibat di dalamnya. Sosialisasi pendidikan moral perlu diadakan bagi kepala sekolah, guru-guru, murid-murid, orangtua murid, dan komunitas pemimpin yang merupakan esensial utama. Perlu perhatian terhadap latar belakang murid yang terlibat dalam proses kehidupan pendidikan moral.

Perhatian pendidikan moral harus berlangsung cukup lama (terus-menerus), dan pembelajaran moral harus diintegrasikan dalam kurikulum secara praksis di sekolah dan masyarakat. Pendidikan moral harus direncanakan secara matang oleh *stakeholders* sebagai *think-tank*, baik para pakar Pendidikan moral seperti rohaniawan (tokoh agama), pemimpin nonformal (tokoh masyarakat), kepala



sekolah, guru-guru, orangtua mood. Pendidikan moral ini harus memperhatikan nilai-nilai secara holistik dan universal. Keberhasilan pendidikan moral dengan keluaran menghasilkan peserta didik yang memiliki kompetensi personal dan kompetensi sosial yang memiliki moral dan dinamis sehingga menghasilkan warga negara yang baik.

Dalam mewujudkan kehidupan moral bagi anak usia dini perlu strategi perjuangan secara struktural dan kultural secara bersama-sama. Strategi struktural dalam arti politis, perbaikan struktural ini merupakan sarana yang paling efektif adalah melalui kurikulum pendidikan anak usia dini. Melalui lembaga pendidikan formal aspirasi masyarakat tentang moral dapat disalurkan, dan nilai-nilai moral dapat diperjuangkan sebagai masukan dari masyarakat kepada pemerintah khususnya Depdikbud. Input dari masyarakat kepada pemerintah akan dijabarkan dalam bentuk kebijaksanaan atau undang-undang yang mewajibkan dilaksanakannya pendidikan moral bagi anak usia taman kanak-kanak yang didukung penuh oleh pemerintah.

Hal ini berkaitan erat dengan semakin merosotnya kehidupan moral terutama di kalangan anak muda. Sementara secara kultural memerlukan perjuangan yang panjang. Perjuangan membangun mentalitas bangsa yang berbasis nilai-nilai moral melalui penghormatan kepada orangtua dan bersumber dari nilai moral, harus diawali dari individu yang mengutamakan kehidupan, menjunjung nilai-nilai moral, disemaikan dari lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan masyarakat luas.

Jadi nilai moral dibawa seorang guru yang meyakini kebenaran moral sebagai ideologi ideal dan harus ditanamkan pada setiap hati (personal, individu) khususnya anak taman kanak-kanak agar suatu hari nanti kehidupan bangsa yang menjunjung nilai-nilai moral dapat terwujud. Dengan adanya benih nilai-nilai moral yang sudah disemaikan dalam keluarga, diajarkan di sekolah oleh guru dan masyarakat diharapkan setiap personal dapat mempraktikkan nilai moral dalam totalitas kehidupan bermasyarakat dan berbangsa. Modal nilai moral yang sudah ada dalam personal merupakan lahan yang subur bagi anak-anak usia taman kanak-kanak untuk mewujudkan kehidupan bersama dalam mewujudkan masyarakat yang ideal. Terlebih lagi dalam pembelajaran dan sosialisasi pendi-



dikan moral dapat dimanfaatkan konsep *learning to do, learning to be, learning to know, learning to live together*.

Dalam usaha untuk mewujudkan masyarakat yang bermoral dapat juga digunakan konsep "*Ingarso sung tuladllo, Ing madyo mangun karso, Tut wuri Iandayani*". Konsep pendidikan moral bagi anak-anak usia taman kanak-kanak tidak hanya sebagai wacana tetapi harus diaktualisasikan ke dalam kehidupan nyata, sehingga pendidikan moral bisa mewujudkan masyarakat ideal seperti yang dicita-citakan.

### **C. PENTINGNYA SOSIALISASI NILAI-NILAI MORAL**

Dalam usaha mensosialisasikan nilai-nilai moral peserta didik sering mengalami kebingungan dalam menentukan pilihan bagaimana harus berpikir, berkeyakinan dan bertingkah laku sebab apa yang dimengerti belum tentu saran dengan apa yang terjadi dalam masyarakat yang penuh konflik nilai. Televisi dan koran memberikan informasi yang berbeda dengan apa yang ada dalam keluarga maupun yang terjadi di masyarakat, sehingga hal ini sangat membingungkan peserta didik untuk menentukan pilihan nilai. Peserta didik sulit menentukan pilihan nilai yang terbaik, akibat dari pengaruh teman sebaya. Dalam hal ini jika pendidikan nilai moral ingin berhasil perlu mengajarkan secara langsung kepada anak didik dengan memberi keteladanan yang nyata.

Transfer nilai moral kepada anak usia dini juga dapat digunakan dengan metode secara moderat karena di dunia ini tidak ada sistem yang sempurna, oleh karena itu peserta didik harus mengolah dan memiliki normanya sendiri. Guru dan orangtua hanya memberikan norma-norma yang sudah dibakukan dan mengajarkannya, sehingga peserta didik tidak merasa digurui, mereka dibiarkan untuk bereksperimen, berdialog dengan dirinya atau merenungkan ajaran moral yang telah diterimanya, sehingga peserta didik menemukan apa yang dikehendakinya dan tidak bertentangan dengan nilai-nilai substansial.

Cara lain untuk memindahkan nilai moral dengan cara memodelkan, dengan asumsi bahwa guru menampilkan diri dengan nilai tertentu sebagai model yang mengesankan, maka harapannya peserta didik akan meniru model yang diidolakan. Namun demikian



model-model tingkah laku dan sikap yang berhubungan dengan nilai moral sering ditampilkan oleh banyak orang yang berbeda-beda, sehingga anak bisa mengalami kebingungan dalam menentukan nilai moral. Oleh karena itu, orang dewasa harus mengajar nilai-nilai moral secara berulang-ulang kepada anak-anak dan membicarakannya pada waktu di rumah, dalam perjalanan, waktu di tempat tidur dan pada waktu bangun pagi. Ajaran moral harus diikatkan sebagai tanda pada tangan dan dahi, dan menuliskan pada tiang pintu dan pintu gerbang. Atau seluruh kehidupan dan aktivitas serta lingkungan hidup dijadikan media untuk sosialisasi nilai-nilai moral. Pendidik hendaknya tidak bosan-bosan untuk memberikan nasihat, teladan, ruang pilihan, kesempatan untuk mengambil keputusan, keleluasaan bagi anak-anak untuk meneladani, mengikuti dan menilai baik buruk, benar, dan salah suatu sikap dan perbuatan.

Prinsip pembelajaran moral merupakan pembelajaran yang efektif yang harus menempatkan peserta didik sebagai pelaku moral yang *Das Sollen*, mereka harus diberi kesempatan untuk belajar secara aktif baik fisik maupun mental. Aktif secara mental bila peserta didik aktif berpikir dengan menggunakan pengetahuannya untuk mempersepsikan pengalaman yang baru di samping secara fisik dapat diamati keterlibatannya dalam belajar sehingga nilai-nilai moral menjadi bagian dari hidupnya. Dalam pembelajaran nilai moral ada beberapa hal yang perlu diperhatikan agar pembelajaran nilai dapat efektif yaitu perbuatan dan pembiasaan. Oleh karena dengan perbuatan anak taman kanak-kanak dapat secara langsung melakukan pengulangan perbuatan agar menjadi kebiasaan. Interaksi antara panutan yang memberi keteladanan pada peserta didik dan kondisi lingkungan yang kondusif untuk pembelajaran nilai moral sangat menguntungkan untuk transfer nilai melalui saling membagi dalam pengalaman.

Guru yang baik juga dapat mengerti perasaan, pemahaman, jalan pikiran peserta didik dan mereka diberi kesempatan untuk mengomunikasikan sekaligus dapat memberi jalan keluar dalam pengumpulan pemilihan nilai budi pekerti yang ada tanpa mengindoktrinasi. Melalui pemahaman yang mendalam terhadap materi pembelajaran nilai, peserta didik dapat memilih berbagai alternatif nilai yang ada dan mengamalkan sebagai ujud aktualisasi diri. Guru sebagai panutan yang memberi hidupnya bagi peserta didik diharap-



kan dapat merefleksi diri melalui perasaan dan pikirannya setelah merenung dan mendapat masukan sehingga dapat mengetahui sejauh mana pemahaman dan pengamalan nilai budi pekerti yang telah diterima dan dilakukan siswanya.

Ada dua lembaga yang berperan mengajarkan pendidikan budi pekerti yaitu lembaga formal dan nonformal, secara formal pendidikan moral dilakukan oleh sekolah dan nonformal oleh keluarga dan masyarakat. Pendidikan moral melalui keluarga, peran orangtua sangat dominan dalam menanamkan nilai-nilai moral dan disesuaikan dengan tumbuh kembang jiwa anak. Anak-anak akan patuh pada perintah orangtuanya untuk melakukan yang baik. Adapun pendidikan moral melalui masyarakat biasanya berupa norma sosial. Norma merupakan kaidah, aturan yang mengandung nilai tertentu yang harus dipatuhi warganya, agar kehidupan masyarakat berjalan dengan tertib. Ada beberapa norma yang harus dipatuhi dalam masyarakat antara lain; norma kesopanan, norma agama, norma kesusilaan, dan norma hukum. Norma di atas sangat membantu untuk mewujudkan moral yang baik. Pendidikan moral di sekolah dilakukan oleh guru dengan tujuan untuk membentuk peserta didik memiliki moral yang luhur, berakhlak mulia, agar kelak berguna bagi bangsa dan negara. Program pendidikan moral diwujudkan terintegrasi dalam semua pelajaran yang ada, agar menghasilkan warga negara yang baik.

#### **D. PERKEMBANGAN MORAL MENURUT KOHLBERG**

Tahapan perkembangan moral adalah ukuran dari tinggi rendahnya moral seseorang berdasarkan perkembangan penalaran moralnya seperti yang diungkapkan oleh Lawrence Kohlberg. Tahapan tersebut dibuat saat ia belajar psikologi di University of Chicago berdasarkan teori yang ia buat setelah terinspirasi hasil kerja Jean Piaget dan kekagumannya akan reaksi anak-anak terhadap dilema moral. Crain William C. (1985) menulis disertasi doktornya pada tahun 1958 yang menjadi awal dari apa yang sekarang disebut tahapan-tahapan perkembangan moral dari Kohlberg.

Teori ini berpandangan bahwa penalaran moral, yang merupakan dasar dari perilaku etis, mempunyai enam tahapan perkembangan yang dapat teridentifikasi. Ia mengikuti perkembangan



dari keputusan moral seiring penambahan usia yang semula diteliti Piaget yang menyatakan bahwa logika dan moralitas berkembang melalui tahapan-tahapan konstruktif. Kohlberg memperluas pandangan dasar ini, dengan menentukan bahwa proses perkembangan moral pada prinsipnya berhubungan dengan keadilan dan perkembangannya berlanjut selama kehidupan walaupun ada dialog yang mempertanyakan implikasi filosofis dari penelitiannya.

Kohlberg menggunakan cerita-cerita tentang dilema moral dalam penelitiannya, dan ia tertarik pada bagaimana orang-orang akan menjustifikasi tindakan-tindakan mereka bila mereka berada dalam persoalan moral yang sama. Kohlberg kemudian mengategorisasi dan mengklasifikasi respons yang dimunculkan ke dalam enam tahap yang berbeda. Keenam tahapan tersebut dibagi ke dalam tiga tingkatan: pra-konvensional, konvensional, dan pasca-konvensional. Colby, Anne; Kohlberg, L. (1987). Teorinya didasarkan pada tahapan perkembangan konstruktif; setiap tahapan dan tingkatan memberi tanggapan yang lebih adekuat terhadap dilema-dilema moral dibanding tahap/tingkat sebelumnya.

Keenam tahapan perkembangan moral dari Kohlberg dikelompokkan ke dalam tiga tingkatan: pra-konvensional, konvensional, dan pasca-konvensional. Mengikuti persyaratan yang dikemukakan Piaget untuk suatu Teori perkembangan kognitif, adalah sangat jarang terjadi kemunduran dalam tahapan-tahapan ini. Walaupun demikian, tidak ada suatu fungsi yang berada dalam tahapan tertinggi sepanjang waktu. Juga tidak dimungkinkan untuk melompati suatu tahapan; setiap tahap memiliki perspektif yang baru dan diperlukan, dan lebih komprehensif, beragam, dan terintegrasi dibanding tahap sebelumnya.

## 1. Pra-Konvensional

Tingkat pra-konvensional dari penalaran moral umumnya ada pada anak-anak, walaupun orang dewasa juga dapat menunjukkan penalaran dalam tahap ini. Seseorang yang berada dalam tingkat pra-konvensional menilai moralitas dari suatu tindakan berdasarkan konsekuensinya langsung. Tingkat pra-konvensional terdiri dari dua tahapan awal dalam perkembangan moral, dan murni melihat diri dalam bentuk egosentris.





*Tahap pertama*, individu-individu memfokuskan diri pada konsekuensi langsung dari tindakan mereka yang dirasakan sendiri. Sebagai contoh, suatu tindakan dianggap salah secara moral bila orang yang melakukannya dihukum. Semakin keras hukuman diberikan dianggap semakin salah tindakan itu. Shaffer, David R. (2004) menambahkan, ia tidak tahu bahwa sudut pandang orang lain berbeda dari sudut pandang dirinya. Tahapan ini bisa dilihat sebagai sejenis otoriterisme.

*Tahap dua* menempati posisi *apa untungnya buat saya*, perilaku yang benar didefinisikan dengan apa yang paling diminatinya. Penalaran tahap dua kurang menunjukkan perhatian pada kebutuhan orang lain, hanya sampai tahap bila kebutuhan itu juga berpengaruh terhadap kebutuhannya sendiri, seperti “kamu garuk punggungku, dan akan kugaruk juga punggungmu.” Dalam tahap dua perhatian kepada orang lain tidak didasari oleh loyalitas atau faktor yang bersifat intrinsik. Kekurangan perspektif tentang masyarakat dalam tingkat pra-konvensional, berbeda dengan kontrak sosial (tahap lima), sebab semua tindakan dilakukan untuk melayani kebutuhan diri sendiri saja. Bagi mereka dari tahap dua, perspektif dunia dilihat sebagai sesuatu yang bersifat relatif secara moral.

## 2. Konvensional

Tingkat konvensional umumnya ada pada seorang remaja atau orang dewasa. Orang di tahapan ini menilai moralitas dari suatu tindakan dengan membandingkannya dengan pandangan dan harapan masyarakat. Tingkat konvensional terdiri dari tahap ketiga dan keempat dalam perkembangan moral. Dalam *tahap tiga*, seseorang memasuki masyarakat dan memiliki peran sosial. Individu mau menerima persetujuan atau ketidaksetujuan dari orang-orang lain karena hal tersebut merefleksikan persetujuan masyarakat terhadap peran yang dimilikinya. Mereka mencoba menjadi seorang *anak baik* untuk memenuhi harapan tersebut, karena telah mengetahui ada gunanya melakukan hal tersebut. Penalaran tahap tiga menilai moralitas dari suatu tindakan dengan mengevaluasi konsekuensinya dalam bentuk hubungan interpersonal, yang mulai menyertakan hal seperti rasa hormat, rasa terimakasih, dan *golden rule*. Keinginan untuk mematuhi aturan dan otoritas ada hanya untuk membantu peran sosial yang stereotip ini. Maksud dari suatu tindakan memainkan



kan peran yang lebih signifikan dalam penalaran di tahap ini; “mereka bermaksud baik...” Shaffer, David R. (2004).

*Tahap empat*, adalah penting untuk mematuhi hukum, keputusan, dan konvensi sosial karena berguna dalam memelihara fungsi dari masyarakat. Penalaran moral dalam tahap empat lebih dari sekadar kebutuhan akan penerimaan individual seperti dalam tahap tiga; kebutuhan masyarakat harus melebihi kebutuhan pribadi. Idealisme utama sering menentukan apa yang benar dan apa yang salah, seperti dalam kasus fundamentalisme. Bila seseorang bisa melanggar hukum, mungkin orang lain juga akan begitu - sehingga ada kewajiban atau tugas untuk mematuhi hukum dan aturan. Bila seseorang melanggar hukum, maka secara ia salah secara moral, sehingga celaan menjadi faktor yang signifikan dalam tahap ini karena memisahkan yang buruk dari yang baik.

### 3. Pasca-Konvensional

Tingkatan pascakonvensional, juga dikenal sebagai tingkat berprinsip, terdiri dari tahap lima dan enam dari perkembangan moral. Kenyataan bahwa individu-individu adalah entitas yang terpisah dari masyarakat kini menjadi semakin jelas. Perspektif seseorang harus dilihat sebelum perspektif masyarakat. Akibat “hakekat diri mendahului orang lain” ini membuat tingkatan pasca-konvensional sering bertukar dengan perilaku pra-konvensional.

*Tahap lima*, individu-individu dipandang sebagai memiliki pendapat-pendapat dan nilai-nilai yang berbeda, dan adalah penting bahwa mereka dihormati dan dihargai tanpa memihak. Permasalahan yang tidak dianggap sebagai relatif seperti kehidupan dan pilihan jangan sampai ditahan atau dihambat. Kenyataannya, tidak ada pilihan yang pasti benar atau absolut - ‘memang Anda siapa membuat keputusan kalau yang lain tidak’? Sejalan dengan itu, hukum dilihat sebagai kontrak sosial dan bukannya keputusan kaku. Aturan-aturan yang tidak mengakibatkan kesejahteraan sosial harus diubah bila perlu demi terpenuhinya *kebaikan terbanyak untuk sebanyak-banyaknya orang*. Kohlberg, Lawrence; T. Lickona, ed. (1976: 234) Hal tersebut diperoleh melalui keputusan mayoritas, dan kompromi. Dalam hal ini, pemerintahan yang demokratis tampak berlandaskan pada penalaran tahap lima.



*Tahap enam*, penalaran moral berdasar pada penalaran abstrak menggunakan prinsip etika universal. Hukum hanya valid bila berdasar pada keadilan, dan komitmen terhadap keadilan juga menyertakan keharusan untuk tidak mematuhi hukum yang tidak adil. Hak tidak perlu sebagai kontrak sosial dan tidak penting untuk tindakan moral *deontis*. Keputusan dihasilkan secara kategoris dalam cara yang absolut dan bukannya secara hipotetis secara kondisional (lihat *imperatif kategoris* dari Immanuel Kant). Hal ini bisa dilakukan dengan membayangkan apa yang akan dilakukan seseorang saat menjadi orang lain, yang juga memikirkan apa yang dilakukan bila berpikiran sama. Tindakan yang diambil adalah hasil konsensus. Dengan cara ini, tindakan tidak pernah menjadi cara tapi selalu menjadi hasil; seseorang bertindak *karena* hal itu benar, dan bukan karena ada maksud pribadi, sesuai harapan, legal, atau sudah disetujui sebelumnya. Walau Kohlberg yakin bahwa tahapan ini ada, ia merasa kesulitan untuk menemukan seseorang yang menggunakannya secara konsisten. Tampaknya orang sukar, walaupun ada, yang bisa mencapai tahap enam dari model Kohlberg ini.

## **E. METODE PENGEMBANGAN AGAMA DAN MORAL ANAK**

Salah satu sikap dasar yang harus dimiliki seorang anak untuk menjadi seorang manusia yang baik dan benar adalah memiliki sikap dan nilai moral yang baik dalam berperilaku sebagai umat Tuhan, anak, anggota keluarga dan anggota masyarakat. Usia dini adalah saat yang paling baik bagi guru untuk meletakkan dasar-dasar pendidikan nilai, moral, dan agama kepada anak usia dini. Walaupun peran orangtua sangatlah besar dalam membangun dasar moral dan agama bagi anak-anaknya, peran guru juga tidaklah kecil dalam meletakkan dasar moral dan agama bagi seorang anak, karena biasanya anak menuruti perintah gurunya.

Oleh karena itu, seorang guru harus selalu berupaya dengan berbagai cara agar dapat membimbing anak usia dini agar mempunyai kepribadian yang baik, yang dilandasi dengan nilai moral dan agama. Dengan diberikannya landasan pendidikan moral dan agama kepada anak, seorang anak dapat belajar membedakan perilaku yang benar dan salah. Contohnya, di TK seorang anak dapat belajar



bahwa mereka tidak boleh menjadi anak yang senang berbohong, mengambil barang yang bukan miliknya, atau mengganggu orang lain. Mendidik anak dengan pendidikan nilai moral dan agama yang baik, bukanlah pekerjaan yang mudah dilakukan oleh karena itu guru harus selalu meningkatkan wawasan, pemahaman dan keterampilan terkait pengembangan moral dan agama anak.

## 1. Esensi Pembinaan Perilaku di Taman Kanak-kanak

Penanaman nilai agama, moral, disiplin dan afeksi yang dalam program pendidikan anak usia dini dimasukkan dalam bidang pembentukan perilaku merupakan kegiatan yang dilakukan secara terus-menerus dan ada dalam kehidupan sehari-hari anak, sehingga aspek-aspek perkembangan tersebut diharapkan berkembang secara optimal. Tujuan yang hendak dicapai dengan penanaman nilai-nilai/pembentukan perilaku tersebut dilakukan melalui pembiasaan dalam rangka mempersiapkan anak sedini mungkin mengembangkan sikap dan perilaku yang didasari oleh nilai agama dan moral sehingga dapat hidup sesuai dengan norma-norma yang dianut oleh masyarakat.

Pembentukan perilaku ini berfungsi untuk mencapai beberapa hal, yaitu menanamkan pembiasaan sikap dan perilaku yang didasari oleh nilai agama dan moral sehingga anak dapat hidup sesuai dengan nilai-nilai yang dijunjung oleh masyarakat; membantu anak agar tumbuh menjadi pribadi yang matang dan mandiri; menanamkan budi pekerti yang baik; melatih anak untuk dapat membedakan sikap dan perilaku yang baik dan yang tidak baik sehingga dengan sadar berusaha menghindari diri dari perbuatan tercela; sebagai wahana untuk terciptanya situasi belajar anak yang berlangsung tertib, aktif, dan penuh perhatian; melatih anak didik untuk mencintai lingkungan yang bersih dan sehat; menanamkan kebiasaan disiplin dalam kehidupan sehari-hari (budaya bersih, tertib, dan kerja sama).

Ruang lingkup pembentukan perilaku melalui pembiasaan meliputi berdoa sebelum dan sesudah kegiatan, mengucapkan salam bila bertemu dengan orang lain, tolong menolong sesama teman, rapi dalam bertindak, berpakaian dan bekerja, berlatih untuk selalu tertib dan patuh pada peraturan, termasuk mau menerima tugas,



menyelesaikan tugas, memusatkan perhatian dalam jangka waktu tertentu, tenggang rasa terhadap keadaan orang lain, berani dan mempunyai rasa ingin tahu yang besar, merasa puas atas prestasi yang dicapai, bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan, bergotong royong sesama teman, mencintai tanah air, mengurus diri sendiri termasuk, membersihkan diri sendiri, berpakaian sendiri, makan sendiri, memelihara milik sendiri, menjaga kebersihan lingkungan termasuk, membantu membersihkan lingkungan, membuang sampah pada tempatnya, menyimpan mainan setelah digunakan.

## **2. Pembinaan Perilaku (Penanaman Nilai-Nilai Agama, Moral, Disiplin, dan Afeksi)**

### **a. Prinsip-prinsip Pembinaan Perilaku Anak**

Dalam melaksanakan program pembentukan perilaku melalui pembiasaan, hendaknya memperhatikan prinsip-prinsip sebagai berikut: Guru menciptakan hubungan yang baik dan akrab sehingga tidak ada kesan bahwa guru adalah figur yang menakutkan bagi anak; guru senantiasa bersikap dan bertingkah laku yang dapat dijadikan contoh/teladan bagi anak; memberikan kesempatan kepada anak untuk membedakan dan memilih mana perilaku yang baik dan mana yang tidak baik. Guru sebagai pembimbing hanya mengarahkan dan menjelaskan akibat-akibatnya; dalam memberikan tugas kepada anak agar diusahakan berupa ajakan dan perintah dengan bahasa yang baik; agar anak mau berperilaku sesuai dengan yang diharapkan guru memberikan rangsangan (motivasi) dan bukan paksaan; apabila ada anak yang berperilaku berlebihan, hendaknya guru berusaha untuk mengendalikan tanpa emosi; terhadap anak yang menunjukkan perilaku bermasalah, peran guru adalah sebagai pembimbing dan bukan penghukum; pelaksanaan program pembentukan perilaku bersifat luwes/fleksibel.

### **b. Bentuk Pelaksanaan**

Pelaksanaan kegiatan program pembentukan perilaku dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut: Kegiatan Rutin, kegiatan rutin yaitu kegiatan yang dilakukan setiap hari, seperti berbaris mema-



suki ruang kelas sebelum memulai kegiatan belajar akan ditanamkan beberapa perilaku anak antara lain (1) untuk selalu tertib dan patuh pada peraturan; (2) tenggang rasa terhadap keadaan orang lain; (3) sabar menunggu giliran; (4) mau menerima dan menyelesaikan tugas; (5) berani dan mempunyai rasa ingin tahu yang besar.

Selain perilaku di atas dapat pula ditanamkan pembiasaan perilaku tentang hal-hal seperti berpakaian yang bersih dan rapi, mau mengikuti peraturan dan tata tertib di TK (mau memakai pakaian seragam, datang tepat pada waktunya atau tidak terlambat), kebersihan badan (termasuk kerapihan dan kebersihan kuku, rambut, gigi, telinga dan lain-lain), berbaris dengan rapi, berdiri tegap pada saat berbaris, tolong-menolong sesama teman dalam merapikan pakaian.

## **F. BERBAGAI CARA PEMBINAAN PERILAKU (PENANAMAN NILAI-NILAI AGAMA DAN MORAL)**

### **1. Cara Penanaman Nilai-nilai Agama**

#### **a. Mengenalkan Tuhan**

Tuhan bagi anak-anak adalah sesuatu yang asing dan abstrak, sementara anak-anak pun menggambarkan Tuhan dalam wujud konkret. Guru tidak bisa memaksa anak untuk mengenal-Nya secara abstrak. Oleh karena itu, ada beberapa cara yang bisa digunakan untuk mengenalkan Tuhan kepada anak, di antaranya:

- 1) Bermain, bernyanyi, deklamasi, membaca puisi, dan permainan lain yang di dalamnya memuat isi pesan adanya Tuhan sebagai pencipta dengan sifat-sifat-Nya yang terpuji.
- 2) Karya wisata atau tadabur alam untuk mengenalkan keindahan alam ciptaan Tuhan. Guru menjelaskan dan bertanya jawab mengenai semua ciptaan Tuhan dalam kegiatan karya wisata itu
- 3) Bercerita tentang sifat-sifat Tuhan yang Maha Pengasih dan Penyayang.
- 4) Teladan. Guru berzikir dengan menyebut nama Tuhan dalam setiap kesempatan seperti membaca bismillah pada saat akan memulai kegiatan, membaca hamdallah pada saat mengakhiri kegiatan, beristighfar pada saat lupa dan yang lainnya.
- 5) Pembiasaan yang diterapkan pada anak pada setiap kegiatan berdoa atau berzikir sebelum dan sesudah memulai kegiatan.



- 6) Memberikan anjuran kepada anak untuk selalu bersyukur dan berterima kasih kepada Tuhan pada saat dianugerahi kenikmatan dan bersabar pada saat ditimpa musibah.
- 7) Bermain peran dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk memerankan sebagai tokoh orang yang soleh dan lain sebagainya.

### **b. Mengenalkan Ibadah kepada Allah Swt.**

Mengenalkan ibadah kepada Allah Swt. dimulai dengan mengenalkan kebersihan, baik dari kotoran maupun jenis-jenis najis serta cara-cara membersihkannya. Setelah itu perlu latihan-latihan atau pembiasaan agar anak selalu menjaga dan memelihara kebersihan, baik anggota badan, pakaian, maupun lingkungan.

### **c. Menanamkan Akhlak yang Baik**

Program pengembangan nilai keagamaan yang berhubungan dengan penanaman nilai akhlak akan berhasil baik jika guru memiliki kepribadian atau akhlak yang baik, memiliki sifat-sifat yang terpuji, mengerti psikologi anak, menguasai ilmu mendidik, menguasai materi, mencintai anak-anak dan disenangi oleh mereka, dan lain-lain.

Adapun cara-cara menanamkan akhlak yang baik kepada anak-anak di antaranya: Membiasakan anak-anak untuk berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, membiasakan anak untuk mengucapkan salam setiap berjumpa dengan guru, dengan teman-temannya, dengan orang lain sesama Muslim terutama dengan orangtuanya, setiap masuk dan keluar kelas atau rumah, membiasakan menjawab salam dari orang lain, membiasakan untuk hidup saling tolong-menolong di antara sesama teman, membiasakan anak untuk hidup membantu dan bergotong-royong bersama teman-teman, membiasakan anak untuk hidup selalu menjaga kebersihan, membiasakan untuk berbicara pelan, lembut, baik, sopan, dan jujur, membiasakan anak untuk menghormati dan menghargai serta mentaati perintah guru dan orangtua, membiasakan anak untuk menggunakan tangan kanannya ketika: memberi atau menyerahkan sesuatu dan menerima sesuatu, ketika makan dan minum; dan kegiatan lain yang menggunakan tangan, selain membuang dan membersihkan kotoran, membiasakan anak untuk tidak bersuara keras



terutama di depan guru dan orangtua, membiasakan anak untuk tidak memotong pembicaraan orang lain, membiasakan anak untuk tidak mengganggu waktu istirahat orang lain, membiasakan anak tidak keluar kelas atau rumah tanpa izin, membiasakan anak untuk mengucapkan terima kasih ketika menerima kebaikan orang lain.

## 2. Cara Penanaman Nilai Moral pada Anak

Ada beberapa cara atau teknik yang dapat dikembangkan oleh guru dalam berkomunikasi dan interaksi dengan anak-anak dalam rangka menanamkan nilai moral pada anak. Cara-cara tersebut, antara lain:

### a. Membiarkan

Cara membiarkan yang dilakukan guru terhadap mengandung arti menerima perbuatan anak-anak yang tidak berbahaya dan tidak merusak. Beberapa contoh perilaku anak yang mesti dibiarkan tetapi harus dalam pengawasan antara lain menjerit dan berteriak pada saat aktif bermain, bermain pasir atau membuat gundukan tanah.

Membiarkan tingkah laku tersebut bukanlah berarti menyetujui atau mengharapkannya untuk terus berlangsung dalam jangka waktu yang lama. Bukan pula membiarkan ini sebagai pemberian kesempatan atau izin kepada anak-anak untuk melakukan apa saja yang dikehendaki mereka tanpa memedulikan hak-hak orang lain. Tujuan cara ini adalah untuk memberi kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi terhadap nilai-nilai sosial sebagai akibat dari tingkah lakunya, baik secara individu maupun kelompok.

Anak dapat merasakan akibat-akibat dari tingkah lakunya sendiri maupun terhadap orang lain.

### b. Tidak Menghiraukan

Dalam rangka pembentukan moral pada anak, maka guru perlu mengembangkan teknik “tidak hirau” atas tingkah laku anak yang kelihatan tidak normal atau tidak pantas seperti merengek-rengok, marah dan menangis, menjerit-jerit, berteriak, dengan sengaja “tidak memberikan perhatian” dalam bentuk kata-kata maupun tindakan. Tentu saja teknik tidak hirau ini didasarkan kepada pemahaman guru tentang motif yang mendasari tingkah laku anak tersebut.





Teknik tidak hirau ini dimaksudkan agar anak menghentikan tingkah lakunya yang negatif, memberi isyarat kepada anak bahwa motif dari tingkah lakunya tidak diperkenankan atau tidak disetujui oleh guru atau dianggap tidak boleh oleh lingkungannya.

### **c. Memberikan Contoh**

Perilaku guru, orangtua dan lingkungan anak adalah contoh yang paling efektif bagi pembentukan perilaku moral anak. Jika guru sering marah-marah maka perilaku tersebut sangat mudah ditiru oleh anak. Dalam hal ini guru harus menjadi model terbaik bagi anak-anak dalam melaksanakan nilai-nilai moral yang diharapkan.

### **d. Mengalihkan Arah**

Mengalihkan arah adalah salah satu teknik yang penting dalam pembimbingan dan pembelajaran moral anak. Ada beberapa cara yang digunakan dalam teknik pengalihan arah ini yaitu: Mengarahkan kegiatan dan perilaku anak kepada kegiatan lain sebagai pengganti dari kegiatan semula. Misalnya anak aktif dalam kegiatan mencorat-coret dinding kelas dengan kapur. Kemudian guru memberikan pensil dan selembar kertas dan meminta anak untuk mencorat-coret atau menggambar di kertas kosong tersebut.

Mengalihkan perhatian dari suatu obyek atau jenis tingkah laku yang tidak disenangi kepada jenis perilaku yang lebih sesuai dengan kehendak masyarakat. Misalnya bila dalam suatu kelompok bermain, anak-anak mulai terlibat anak-anak sudah mulai terlibat dalam kegiatan saling mengejek, memaki dan menjurus kepada pertengkaran, maka guru harus segera melakukan pengalihan arah, misalnya dengan meminta anak-anak untuk duduk di lantai, karena ada permainan menarik yang akan diberikan. Pengalihan ini dimaksudkan untuk mencairkan ketegangan sehingga emosi yang mulai meluap dan konflik di antara anak-anak dapat dikendalikan.

### **e. Memuji**

Memuji anak berarti guru menunjukkan nilai dari sifat-sifat perilaku moral yang mereka tampilkan. Pemberian penghargaan melalui pujian secara psikologis mempunyai arti penguatan terhadap perilaku anak yang diharapkan. Pujian merupakan tanda kepada anak dan umpan balik yang objektif yang mengesahkan dan me-



ngembangkan harga atau nilai dari tindakan-tindakan anak.

Ada dua cara untuk mengungkapkan pujian, yaitu verbal dan nonverbal. Pujian verbal dilakukan melalui lisan atau ucapan kepada anak. Sedangkan ucapan nonverbal dapat berupa bahasa isyarat dalam bentuk anggukan, gelengan kepala, ekspresi muka, isyarat mata, mulut, tangan atau kaki. Sebagai contoh jika anak dapat menyanyi dengan baik, maka pujian non verbal bisa dalam bentuk anggukan, tepuk tangan dan mengacungkan jempol tangan.

Bentuk pujian yang diberikan kepada perilaku anak sebaiknya yang bersifat deskriptif dan buka pujian evaluatif. Contoh pujian deskriptif, “warna-warna dalam lukisanmu demikian hidup dan cemerlang.” Adapun pujian yang bersifat evaluatif contohnya, “gambarmu indah sekali”.

#### **f. Mengajak**

Persuasi atau ajakan adalah suatu cara memengaruhi anak untuk melakukan suatu dengan cara membangkitkan perasaan, emosi, dan dorongan cita-cita mereka, juga intelektualitas atau pemikiran mereka. Keikutsertaan anak terhadap persuasi itu haruslah sukarela, berdasarkan pertimbangan mereka bahwa tingkah laku tertentu dengan sendirinya memperbaiki keadaan mereka.

Beberapa strategi untuk melakukan persuasi atau pengajakan kepada anak sebagai berikut.

##### **1) Dengan cara menghimbau**

Cara efektif untuk membuat seorang anak melakukan sesuatu adalah dengan menunjukkan segi-segi positif dari perbuatan itu. Sebagai contoh, “Tugas dan pekerjaan ini menyenangkan dan mudah dilaksanakan.”

##### **2) Menguraikan dengan cara mengesankan (dramatisasi)**

Dengan mengatakan satu kebenaran pada anak, biasanya tidaklah cukup. Untuk itu perlu ada cara-cara yang lebih efektif untuk dapat merangsang perasaan dan emosi seorang anak dalam hubungan dengan suatu perbuatan. Misalnya agar anak tidak suka bertengkar maka dapat digantungkan peringatan di kelas: “Tegakkanlah perdamaian di kelas ini.”



### 3) **Menggunakan waktu makan untuk mengatakan sesuatu**

Untuk menyelesaikan suatu tugas, maka anak dapat diajak untuk merampungkan kegiatannya. Orangtua dapat menggunakan waktu makan untuk mengatakan sesuatu pada anak, agar dapat melakukan atau menyelesaikan sesuatu tugas pada waktu anak sedang makan. Umpamanya: “Nanti, sesudah makan, selesaikan pekerjaan rumahmu”, atau “Tiap pagi sesudah bangun, kamu harus membersihkan kamarmu”.

### g. **Menantang**

Menantang adalah suatu teknik yang sangat penting dalam menguji kemampuan, posisi, kecermatan, dan tanggung jawab anak. Teknik ini mendorong anak untuk melakukan suatu tugas yang Anda kehendaki atau agar anak melakukan usahanya yang terbaik. Tantangan bagi anak adalah peristiwa psikologis yang amat penting. Dengan memberikan latihan-latihan yang bersifat menantang akan mengembangkan kemampuan anak untuk menilai, membandingkan, membedakan, dan memilih mana suatu tindakan yang diperbolehkan oleh aturan dalam keluarga dan lingkungan, dan mana yang tidak diperbolehkan.

Kemampuan membandingkan, membedakan, merupakan unsure penting yang menjadi landasan bagi seseorang untuk melakukan pilihan atas suatu tindakan, mana yang boleh dan mana yang tidak. Pendidikan merupakan salah satu alat untuk dapat membimbing seseorang menjadi orang yang baik terutama pendidikan agama. Dengan pendidikan agama akan membentuk karakter *akhlakul karimah* bagi siswa sehingga mereka mampu memfilter mana pergaulan yang baik dan mana yang tidak baik.

Khususnya terhadap anak usia dini, pendidikan agama sangat penting sebagai benteng sejak dini dari hal-hal yang tidak baik. Terlebih saat ini, realitas menunjukkan bahwa anak-anak usia dini sudah banyak terlibat dengan perilaku tidak baik, seperti tawuran, perilaku amoral/asusila, narkoba, pornografi dan pornoaksi, dan lain-lain. Kenyataan ini seyogianya menyadarkan kita untuk membekali anak-anak usia dini dengan dasar ilmu agama yang layak. Salah satu lembaga pendidikan yang sangat kompeten memberikan bekal pengetahuan sesuai dengan tahap perkembangannya. Selama ini, mayoritas orangtua yang memiliki anak usia dini memandang



sebelah mata bahkan tidak peduli dengan pendidikan agama di rumah dan di sekolah karena dianggap tidak punya jaminan masa depan. Padahal, pendidikan agama adalah pendidikan yang akan menanamkan prinsip-prinsip dasar berperilaku.

Pelaksanaan pendidikan agama yang diberikan bukan hanya menjadikan manusia yang pintar dan terampil, akan tetapi jauh daripada itu adalah untuk menjadikan manusia yang memiliki moral dan akhlakul karimah. Dengan moral dan akhlakul karimah yang dimilikinya akan mampu mengarahkan minatnya untuk terus belajar mencari ilmu. Para ahli pendidik Islam telah sefakat bahwa maksud dari pendidikan dan pengajaran bukanlah memenuhi otak anak didik tetapi maksudnya adalah mendidik akhlak dan jiwa mereka, dengan kesopanan yang tinggi, rasa *fadilah* (keutamaan), mempersiapkan mereka untuk kehidupan yang seluruhnya ikhlas dan jujur. Pada akhirnya tujuan pendidikan Islam itu tidak terlepas dari tujuan nasional yang menciptakan manusia Indonesia seutuhnya, seimbang kehidupan duniawi dan ukhrawi. Dalam Al-Qur'an sudah terang dikatakan bahwa manusia itu diciptakan untuk mengabdikan kepada Allah Swt. Hal ini terdapat dalam Al-Qur'an surah *adz-Zariyat*: 56, "*Dan Aku tidak menciptakan jin dan manusia kecuali supaya mereka menyembah-Ku.*"

Pendidikan agama yang menyajikan kerangka moral sehingga seseorang dapat dapat membandingkan tingkah lakunya. Pendidikan agama yang terarah dapat menstabilkan dan menerangkan mengapa dan untuk apa seseorang berada di dunia ini. Pendidikan agama menawarkan perlindungan dan rasa aman, khususnya bagi para siswa dalam menghadapi lingkungannya. Agama merupakan salah satu faktor pengendalian terhadap tingkah laku anak-anak didik hari ini. Hal ini dapat dimengerti karena agama mewarnai kehidupan masyarakat setiap hari. Dari uraian di atas jelaslah bahwa pembinaan dan bimbingan melalui pendidikan agama sangat besar pengaruhnya bagi para siswa sebagai alat pengontrol dari segala bentuk sikap dan tingkah lakunya dalam kehidupan sehari-hari, artinya nilai-nilai agama yang diperolehnya menjadi bagian dari pribadinya yang dapat mengatur segala tindak tanduknya secara otomatis. Kaitannya dengan meminimalisasi dekadensi moral sangat besar sekali. Pendidikan agama mengarahkan kepada setiap siswa untuk komitmen terhadap ajaran agamanya. Tidak terbuai dengan



lingkungan yang tidak baik. Tidak berperilaku buruk dalam setiap aktivitasnya. Pendek kata, dengan pendidikan agama perilaku siswa dapat diarahkan.

Masyarakat harus segera disadarkan bahwa ancaman global khususnya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi kalau tidak dibarengi dengan benteng ilmu agama akan berakibat fatal terhadap lajunya perilaku dekadensi moral. Rendahnya kemampuan memfilter mana yang baik dan mana yang tidak baik inilah yang akan memunculkan berbagai tindakan penyimpangan anak-anak didik. Contoh, rasa ingin tahu anak didik akan membuatnya mencari informasi melalui media komunikasi (internet). Manakala jiwanya gersang dari agama maka akan membuat anak didik justru melihat hal-hal yang berbau pornografi/aksi. Di saat itu pikirannya terangsang dan dikuasai nafsu syahwat yang akan mendorongnya untuk mencoba-coba apa yang disaksikannya. Akhirnya, tindakan amoral/asusila pun terjadi dan sering dilakukan oleh anak-anak yang masih berumur dini. Bila ditarik titik permasalahan yang signifikan terhadap munculnya dekadensi moral anak-anak hari ini adalah tidak maksimalnya pendidikan agama diajarkan kepada anak sejak dini usia. Muatan pengembangan agama di taman kanak-kanak (sekolah) harus ditambah bobot dan penekanannya sebagai bekal pemebntukan perilaku di masa yang akan datang. Dengan demikian, upaya praktis dalam mewujudkan nilai-nilai moral yang islami lewat pendidikan agama harus senantiasa diupayakan agar penanaman pendidikan agama betul-betul maksimal.

Kemampuan anak-anak untuk mengantisipasi pengaruh buruk dari lingkungan yang ada di sekitar mereka. Saat ini, kita sangat prihatin melihat dekadensi moral yang melanda usia anak-anak. Suatu hal yang tidak bisa ditawar-tawar bahwa pembekalan ilmu agama sejak dini harus dilakukan semaksimal mungkin. Catatan khusus bagi anak-anak usia dini yang merupakan dasar perpajakan menuju tangga yang lebih tinggi harus punya ilmu agama yang sangat memadai. Realitas hari ini, anak-anak usia taman kanak-kanak sangat minim ilmu agamanya. Jadi, anak-anak taman kanak-kanak harus dibekali ilmu agama lebih banyak. Salah satu yang bisa dijadikan solusi adalah dengan memberikan pengembangan pembelajaran agama yang lebih khususnya tentang ketauhidan, ibadah, dan muamalah.

Pemerintah seharusnya sangat aktif melihat kondisi pendidikan



agama yang minim sejak dini, padahal hal itu sebagai tahap awal menanamkan dasar ilmu-ilmu agama ini. Selama ini, terkesan pemerintah memandang sebelah mata yang berakibat masyarakat juga menganggap sepele terhadap pendidikan agama. Seandainya pemerintah punya kebijakan bahwa anak-anak taman kanak-kanak wajib mendapatkan pendidikan ketauhidan, akhlak dan ibadah serta muamalah tentu kondisinya akan berbeda. Intinya, pembekalan sejak dini ilmu agama terhadap anak-anak sangat signifikan. Pendidikan agama mempunyai pengaruh yang sangat besar dalam meminimalisir dekadensi moral anak-anak hari ini. Besarnya tarikan pengaruh yang tidak baik dari lingkungan harus diimbangi dengan besarnya pendidikan agama kepada para peserta didik. Bila dampak pergaulan yang tidak baik tidak dicegah sedini mungkin maka akibatnya akan semakin bobroklah kualitas moral dan kualitas kelilimuan anak-anak ke depan.

## **G. PERAN ORANGTUA DALAM MENANAMKAN PENDIDIKAN AGAMA DAN MORAL ANAK**

Ibu adalah orang yang paling dekat pada anak. Ia merupakan orang yang pertama yang mengajarkan cara berbicara, cara menghitung jari di tangan, dan cara mengekspresikan rasa kasih sayang dan simpati pada orang lain. Dengan demikian ia merupakan guru pertama dan utama dalam mengendalikan anaknya untuk menjadi orang yang baik dan berguna bagi orang. Kemudian ayah juga harus menjadi orang yang pertama atau orang nomor dua dalam kehidupan anak sebagai pendidik anak dan membimbingnya tumbuh menjadi anak yang sehat dan cerdas.

Menjadi orang yang berguna seperti kata Rasullullah saw.: *khair-unnas anfahum linnas*-orang yang baik adalah orang yang bermanfaat bagi orang lain. Namun dari kenyataan dalam hidup ini terlihat bahwa jutaan kaum bapak tidak tahu dan tidak mau tahu soal mendidik anak. Mereka terlalu menyerahkan urusan mendidik anak pada kaum ibu. Sebagian menganggap bahwa kalau ikut mendidik dan merawat anak maka karakter maskulin mereka akan merosot. Dalam pola rumah tangga tradisional kaum bapak berpendapat bahwa menggendong, memberi susu dan mendidik anak adalah urusan kaum wanita. Tidak masalah atau dapat dimaafkan kalau kaum ba-



pak tidak ikut mengurus pendidikan dan perawatan anak lantaran mereka super sibuk mencari nafkah demi keluarga juga. Namun apa kira kira ungkapan yang patut diberikan pada kaum bapak yang cuma pandai beranak kemudian kurang terampil dalam mencari nafkah apalagi dalam urusan mendidik keluarga? Itulah yang ada dalam kenyataan bahwa dalam masyarakat tradisional telah sepakat berpendapat bahwa tugas ibu adalah memelihara anak dan tugas ayah adalah bekerja, mencari uang, sehingga kaum ayah atau bapak tidak pantas menyediakan susu botol bayi, dan mengganti popok. Untuk keharmonisan keluarga dan perkembangan anak, maka anggapan ini sangat merugikan.

Kaum bapak walaupun sibuk bekerja, namun juga harus bisa melibatkan diri dalam kehidupan rumah tangga. Malah ini dapat menambah rasa hormat istri pada suaminya. Kaum bapak yang berpandangan modern di negara kita dan di negara maju lainnya bahwa walau mereka memiliki banyak posisi karier dan sibuk dengan beberapa aktivitas tetap melowongkan waktu untuk ikut mendidik anak, membantu meringankan pekerjaan rumah, ikut mencuci, memasak sehingga, sekali lagi, mereka mendapat simpati dan rasa hormat yang ekstra dari kaum wanita, istri mereka. Pada umumnya orang mendambakan untuk punya rumah tangga yang hangat, harmonis, dan bahagia. Suasana rumah tangga yang begini tidak datang dengan sendirian namun harus dibina. Ayah dan ibu perlu melakukan proses bagaimana mengelola rumah tangga agar tumbuh bahagia.

Pola kepemimpinan dalam rumah tangga oleh ayah, dan pola pengasuhan oleh ibu sangat menentukan kebahagiaan anak-anak mereka. Ada tiga tipe kepemimpinan dan pengasuhan yang secara tak sengaja diterapkan oleh ayah dan ibu, yaitu tipe otoriter, *laissez faire* dan demokrasi. Orangtua yang otoriter cenderung berwatak keras, suka memaksakan pendapat. Tipe *laissez faire* adalah orangtua yang suka masa bodoh, serba tidak peduli atas apa yang terjadi, dan tipe demokrasi adalah pola kepemimpinan ayah dan pengasuhan kaum ibu yang menghargai hak hak dan pendapat anak dan anggota keluarga yang lain.

Tentu saja rumah tangga yang didamba adalah rumah tangga yang hangat dan yang demokrasi. Orangtua atau ayah-ibu yang penuh penghargaan di mana kegiatan dalam rumah tangga dilaksanakan secara kebersamaan menurut peran yang telah disepakati.



## 1. Peran Orangtua Dalam Mendidik Moral Anak

Dalam zaman dengan kemajuan teknologi dan informasi yang pengaruh positif dan negatifnya hampir tidak bisa dihindari. Dampak dari kemajuan ini menimbulkan plus dan minus, termasuk dalam hal dekadensi moral—kemerosotan moral. Maka peran orangtua sebagai pendidik moral anak sangat dituntut. Mereka perlu terlibat dalam mendidik anak agar mereka memiliki moral yang terpuji. Orangtua dapat belajar dari berbagai literatur dan bertukar pendapat tentang pendidikan dengan teman yang dianggap tahu. Ada banyak buku yang dapat dibeli atau dipinjam di perpustakaan atau literatur yang dapat diakses lewat internet yang berbicara tentang moral, pendidikan moral, moral, dan sosial.

Dalam zaman yang serba mudah dalam mengakses ilmu pengetahuan bila orangtua tidak peduli akan otodidak, menambah ilmu dan wawasan sendirian, tentu akan sangat merugikan bagi diri dan bagi keluarga mereka. Kepribadian mengatakan bahwa setiap pribadi itu unik. Tidak ada dua pribadi yang sama. Pribadi seseorang ditentukan oleh bakat, pendidikan, pengalaman—apakah pengalaman pahit atau menyenangkan—dan faktor lingkungan. Faktor eksternal yang berpengaruh pada anak bisa berasal dari rumah, sekolah, dan masyarakat seperti teman sebaya dan teman yang berbeda umur.

Pengaruh yang diterima (yang dialami) oleh seseorang waktu kecil maka bekasnya begitu mendalam dalam memori seseorang. Semua hal yang disebutkan tadi sangat berpotensi dalam pembentukan kualitas kepribadian atau karakter seseorang. Namun dasar-dasar dalam pembentukan kualitas kepribadian adalah sejak dari rumah melalui sentuhan dan bimbingan orangtua. Bentuk perlakuan yang diterima anak dari orangtua dan lingkungan menentukan kualitas kepribadiannya. Seseorang yang memiliki kepribadian yang rapuh/lemah terbentuk karena ia kurang memperoleh kasih sayang, kurang rasa aman dan akibat pemanjaan—menuruti kehendak anak tanpa mengajarkan rasa bertanggung jawab (memberi anak kegiatan tanggung jawab). Sebaliknya orang yang memiliki kepribadian yang kuat, ini terbentuk karena pemberian rasa kasih sayang, kehangatan jiwa dan pemberian aktivitas atau pengalaman hidup, *life skill*, pada anak.





## 2. Membina Hubungan dan Komunikasi

Kita tahu bahwa kualitas hubungan dan komunikasi yang diberikan orangtua pada anak akan menentukan kualitas kepribadian dan moral mereka. Hubungan yang penuh akrab dan bentuk komunikasi dua arah antara anak dan orangtua merupakan kunci dalam pendidikan moral keluarga. Komunikasi yang perlu dilakukan adalah komunikasi yang bersifat integratif, di mana ayah, ibu dan anak terlibat dalam pembicaraan yang menyenangkan dan menghindari model komunikasi yang bersifat dominatif atau suka menguasai pembicaraan. Pastilah orangtua yang dominatif, yang kerjanya “ngobrol” melulu tak henti-hentinya akan menjadi orangtua yang menyebalkan.

Selanjutnya diharapkan agar komunikasi orangtua dengan anaknya banyak bersifat mendorong, penuh penghargaan dan perhatian. Karena ini berguna untuk meningkatkan kualitas karakter dan moral anak. Hal lain yang perlu diperhatikan orangtua dalam membentuk moral anak melalui pendidikan dalam keluarga adalah menjaga kualitas hubungan dan komunikasi mereka, yaitu hubungan dan komunikasi yang ramah tamah dengan suasana demokrasi. Sebab keramahan dapat membuat anak merasa diterima.

Ada dua tingkat hubungan orangtua dan anak dalam berkomunikasi yaitu pada tingkat *feeling* atau perasaan, dan tingkat rasio atau logika. Hubungan pada tingkat feeling atau emosi yaitu untuk pemahaman atau empati; empati berarti memahami perasaan seseorang tanpa harus larut dalam emosinya. Hubungan pada tingkat rasio atau logika juga diperlukan untuk memecahkan masalah dalam keluarga. Kedua bentuk hubungan ini perlu untuk diaplikasikan oleh orangtua dalam membina moral anak.

Walau orangtua harus bersikap ramah dan menerapkan demokrasi pada keluarga, bukan berarti menunjukkan karakter yang lemah dan suka mengalah. Dalam membuat keputusan orangtua tetap bersifat demokratis tetapi tegas dan jelas. Sebab orangtua yang tidak tegas dan mudah mengalah pada anak akan membuat anak bermental “plin-plan” atau bermental “terombang-ambing”.

## 3. Moral dan Agama

Hubungan antara moral dan agama sangat erat. Orang yang taat



beragama, moralnya akan baik. Sebaliknya orang yang akhlnya merosot, maka agamanya tidak ada sama sekali. Kualitas agama seseorang juga ditentukan oleh kualitas pendidikan dan pengalaman beragama mereka sejak kecil. Mengajak anak-anak berusia kecil untuk mengunjungi berbagai mesjid, memberi fakir miskin sekeping roti dari tangan sendiri, mengunjungi panti asuhan dan panti jompo, menajak anak untuk ikut shalat dhuha dan tahajjud, akan dapat memperkaya pengalaman rohani anak dan akan berkesan sepanjang hayat anak. Membentuk pengalaman beragama pada anak saat kecil berarti menanamkan akar beragama pada mereka. Kelak pengalaman beragama, yang telah mengakar ini, akan mampu memperbaiki karakter, kepribadian dan moral anak.

Perlu untuk diperhatikan bahwa apabila latihan dan pengalaman beragama yang diterapkan secara kaku, maka di waktu dewasa mereka akan cenderung menjadi kurang peduli pada agama. Pembentukan moral dan agama selain ditentukan oleh faktor pendidikan dan sentuhan orangtua juga ditentukan oleh faktor sekolah dan pengalaman bergaul mereka dalam sosial. Memang bahwa pada mulanya sikap beragama anak pada mulanya dibentuk di rumah, namun kemudian disempurnakan di sekolah, terutama oleh guru-guru yang mereka sayangi atau yang mereka idolakan- maka guru yang diidolakan siswa hendaklah menjadi guru yang sholeh. Kemudian anak perlu juga untuk memiliki pengalaman bergaul dan melaksanakan aktivitas keagamaan, misal seperti di TPA (Taman Pendidikan Al-Quran), kegiatan menyantuni anak yatim dan fakir miskin, kegiatan didikan subuh. Dari pengalaman bersosial-bergaul-sejak kecil, maka berkembanglah rasa kesadaran moral dan sosial anak. Kesadaran tersebut bisa lebih optimal pada masa remaja.

Dari uraian-uraian diatas dapat disimpulkan bahwa tidak perlu ada miskonsepsi dalam mendidik anak, ayah dan ibu memiliki peran yang sama dalam pendidikan anak. Malah kaum bapak yang terlibat dalam mengurus anak dan rumah akan sangat dihormati oleh istri mereka. Orangtua perlu menerapkan pola demokrasi di rumah dan memperlihatkan rasa akrab dalam keluarga agar anak merasa diterima. Untuk mendidik moral, maka faktor model atau suri teladan dari orangtua sangat menentukan, orangtua harus terlebih dahulu memiliki moral dan akhlak yang terpuji dan akhir kata



bahwa anak perlu diberi tanggung jawab, perhatian, kasih sayang dan pengalaman beragama sejak usia dini.

## H. POLA ORIENTASI MORAL ANAK

### 1. Pola Orientasi Moral Anak Taman Kanak-kanak

Pada usia Taman Kanak-kanak anak telah memiliki pola moral yang harus dilihat dan dipelajari dalam rangka pengembangan moralitasnya. Orientasi moral diidentifikasi dengan *moral position* atau ketetapan hati, yaitu sesuatu yang dimiliki seseorang terhadap suatu nilai moral yang didasari oleh *cognitive motivation aspects* dan *affective motivation aspects*.

Menurut John Dewey tahapan perkembangan moral seseorang akan melewati 3 fase, yaitu *pre-moral*, *conventional* dan *autonomous*. Anak Taman Kanak-kanak secara teori berada pada fase pertama dan kedua. Oleh sebab itu, guru diharapkan memperhatikan kedua karakteristik tahapan perkembangan moral tersebut. Adapun menurut Piaget, seorang manusia dalam perkembangan moralnya melalui tahapan heteronomous dan autonomous. Seorang guru Taman Kanak-kanak harus memperhatikan tahapan heteronomous karena pada tahapan ini anak masih sangat labil, mudah terbawa arus, dan mudah terpengaruh. Mereka sangat membutuhkan bimbingan, proses latihan, serta pembiasaan yang terus-menerus. Moralitas anak Taman Kanak-kanak dan perkembangannya dalam tatanan kehidupan dunia mereka dapat dilihat dari sikap dan cara berhubungan dengan orang lain (sosialisasi), cara berpakaian dan berpenampilan, serta sikap dan kebiasaan makan. Demikian pula, sikap dan perilaku anak dapat memperlancar hubungannya dengan orang lain.

Penanaman moral kepada anak usia Taman Kanak-kanak dapat dilakukan dengan berbagai cara dan lebih disarankan untuk menggunakan pendekatan yang bersifat individual, persuasif, demokratis, keteladanan, informal, dan agamis. Beberapa program yang dapat diterapkan di Taman Kanak-kanak dalam rangka menanamkan dan mengembangkan perilaku moral anak di antaranya dengan bercerita, bermain peran, bernyanyi, mengucapkan sajak, dan program pembiasaan lainnya.



## **2. Pengembangan Kemampuan Kepribadian/Moral bagi Anak**

Perkembangan moral dan etika pada diri anak Taman Kanak-kanak dapat diarahkan pada pengenalan kehidupan pribadi anak dalam kaitannya dengan orang lain. Misalnya, mengenalkan dan menghargai perbedaan di lingkungan tempat anak hidup, mengenalkan peran gender dengan orang lain, serta mengembangkan kesadaran anak akan hak dan tanggung jawabnya. Puncak yang diharapkan dari tujuan pengembangan moral anak Taman Kanak-kanak adalah adanya keterampilan afektif anak itu sendiri, yaitu keterampilan utama untuk merespons orang lain dan pengalaman-pengalaman barunya, serta memunculkan perbedaan-perbedaan dalam kehidupan teman di sekitarnya.

Hal yang bersifat substansial tentang pengembangan moral anak usia Taman Kanak-kanak di antaranya adalah pembentukan karakter, kepribadian, dan perkembangan sosialnya. Guru Taman Kanak-kanak harus menguasai strategi pengembangan emosional, sosial, moral dan agama bagi anak Taman Kanak-kanak. Juga, guru Taman Kanak-kanak perlu untuk senantiasa mengadakan penelitian tentang pengembangan dan inovasi dalam bidang pendidikan bagi anak usia prasekolah.

## **3. Tahap Perkembangan Moral Anak**

### **a) Tahapan Perkembangan Moral Anak**

Ruang lingkup tahapan/pola perkembangan moral anak di antaranya adalah tahapan kejiwaan manusia dalam menginternalisasikan nilai moral kepada dirinya sendiri, mempersonalisasikan dan mengembangkannya dalam pembentukan pribadi yang mempunyai prinsip, serta dalam mematuhi, melaksanakan/menentukan pilihan, menyikapi/menilai, atau melakukan tindakan nilai moral.

Menurut Piaget anak berpikir tentang moralitas dalam 2 cara/tahap, yaitu cara heteronomous (usia 4-7 tahun), di mana anak menganggap keadilan dan aturan sebagai sifat-sifat dunia (lingkungan) yang tidak berubah dan lepas dari kendali manusia dan cara autonomous (usia 10 tahun keatas) di mana anak sudah menyadari bahwa aturan-aturan dan hukum itu diciptakan oleh manusia.



Menurut Kohlberg, perkembangan moral anak usia prasekolah berada pada level/tingkatan yang paling dasar, yaitu penalaran moral prakonvensional. Pada tingkatan ini anak belum menunjukkan internalisasi nilai-nilai moral. Pertimbangan moralnya didasarkan pada akibat-akibat yang bersifat fisik dan hedonistik. Ada 4 area perkembangan yang perlu ditingkatkan dalam kegiatan pengembangan atau pendidikan usia prasekolah, yaitu perkembangan fisik, sosial emosional, kognitif, dan bahasa.

#### **4. Perkembangan Moral Anak Indonesia**

Anak Indonesia memiliki perkembangan moral yang tidak jauh berbeda dengan anak di dunia pada umumnya. Faktor-faktor pembentuk munculnya perbedaan moral manusia di antaranya kenyataan hidup, tantangan yang dihadapi, dan harapan yang dicita-cita oleh komunitas manusia itu sendiri. Masalah yang paling penting dalam pendidikan moral bagi anak Indonesia adalah bagaimana upaya kita sebagai seorang guru Taman Kanak-kanak agar setiap perbedaan yang muncul dapat kita arahkan menjadi suatu materi pendewasaan sikap dan perilaku anak dalam sosialisasinya. Tidak ada salahnya kita sisipkan pendidikan multikultur kepada anak usia Taman Kanak-kanak sesuai dengan tingkat dan pemahaman mereka.

#### **5. Disonansi Moral**

Hakikat anak sebagai manusia pada umumnya memiliki 3 tenaga dalam, yaitu Id, Ego, dan Super Ego yang akan memberikan pengaruh untuk melakukan berbagai kegiatan positif maupun negatif. Sebagai guru Taman Kanak-kanak Anda harus mencermatinya agar dapat memberikan motivasi untuk mengarahkan pada kegiatan yang positif. Pendidikan akan sangat berarti bagi anak didik jika mampu membuahkan hasil yaitu adanya perubahan sikap dan perilaku ke arah positif. Dalam teori penanaman moral dan etika, dikenal adanya istilah Disonansi Moral yang berarti gema, atau echo yang ada pada diri manusia yang bersifat melemahkan suara hati dan prinsip-prinsip, serta keyakinan dalam proses pendidikan maupun kehidupan. Lawan dari Disonansi Moral adalah Resonansi, yang justru mengukuhkan/menekankan adanya gema atau getar nilai,



norma dan moral yang telah diketahui seseorang dari proses pendidikan sebelumnya. Peranan guru dan orangtua dalam hal ini adalah sebagai pengontrol dan pengendali perilaku dan sikap anak didik kita, dalam proses pendidikan yang mereka jalani. Peranan resonansilah yang patut kita tekankan dalam kegiatan pendidikan yang perlu kita disain bersama. Menurut Freud, diri manusia memiliki struktur psikologis yang bertugas mengalirkan dorongan-dorongan atau energi psikis yang ada. Struktur ini berfungsi sebagai mediator (perantara) atau dorongan dan perilaku seseorang. Munculnya disonansi pada diri manusia disebabkan adanya beberapa faktor penyebab, seperti disonansi kognitif, disonansi personal, disonansi sosio politis dan disonansi pengaruh kemajuan ilmu pengetahuan dan pola modernisasi.

Disonansi kognitif muncul karena adanya rasa lebih tahu segalanya, mengetahui cara/jalan keluarnya jika suatu saat perbuatannya diketahui, merasa lihai dalam memberikan argumentasi. Disonansi personal muncul didorong oleh kebutuhan dan kepentingan diri, ketergesaan, dan keadaan darurat, kekerabatan dan keluarga, keyakinan diri dan mitos, kebiasaan dan budaya, tugas dan jabatan, dan hasrat untuk sukses dan kesenangan. Disonansi sosio politis dimungkinkan oleh adanya faktor ideologi, ras dan kesukuan, nasionalisme dan sebagainya. Keterbukaan dalam komunikasi, peningkatan mobilitas dan pendorongan integritas manusia, pola hidup dan pola pikir yang rasional, materialisme, individualisme, daya tarik kehidupan sosial, dan peningkatan persaingan telah menjadi masalah kehidupan yang harus kita cermati bersama dalam menyelamatkan anak didik kita masing-masing.

## **6. Berbagai Pendekatan Pengembangan Moral bagi Anak Taman Kanak-kanak**

### **a. Pendekatan Pengembangan Moral bagi Anak Taman Kanak-kanak**

Setiap tindakan guru atau orangtua dalam melakukan suatu kegiatan pendidikan seyogianya dilandasi oleh keputusan profesional yang diambil berdasarkan informasi dan pengetahuan yang seku-rangnya meliputi 3 hal, yaitu apa yang diketahui tentang



proses belajar dan perkembangan anak, apa yang diketahui tentang kekuatan, minat dan kebutuhan setiap individu anak di dalam kelompoknya, serta pengetahuan tentang konteks sosial kultural di mana anak hidup. Hal yang perlu menjadi bahan pemahaman para guru dan orangtua dalam rangka menentukan pendekatan yang tepat dalam kegiatan belajar mengajar adalah pengetahuan tentang teknik membentuk tingkah laku anak. Teknik-teknik itu meliputi teknik memahami, mengabaikan, mengalihkan perhatian, keteladanan, hadiah, perjanjian, membentuk, mengubah lingkungan rumah, memuji, mengajak, menantang, menggunakan akibat yang wajar dan alamiah, sugesti, meminta, peringatan atau isyarat, kerutinan dan kebiasaan, menghadapkan suatu problem, memecahkan perselisihan, menentukan batas-batas aturan, menimpakan hukum, penentuan waktu dan jumlah hukuman, serta menggunakan pengendalian secara fisik.

#### **b. Macam-macam Pendekatan dan Metode untuk Pengembangan Moral Anak**

Untuk pengembangan nilai dan sikap anak dapat digunakan metode-metode yang memungkinkan terbentuknya kebiasaan-kebiasaan yang didasari oleh nilai-nilai agama, dan moralitas agar anak dapat menjalani hidup sesuai dengan norma yang dianut masyarakat. Dalam menentukan suatu pendekatan dan metode yang akan dipergunakan pada program kegiatan anak, guru perlu mempunyai alasan yang kuat dan faktor-faktor yang mendukung seperti karakteristik tujuan kegiatan dan karakteristik anak yang diajar. Metode-metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia Taman Kanak-kanak (TK) untuk kepentingan pengembangan dan pembelajaran moral dan agama anak di antaranya: bercerita, karawisata, bernyanyi, mengucapkan sajak, dan sebagainya. Ada beberapa macam cara bercerita yang dapat digunakan antara lain guru dapat membacakan langsung dari buku (*story reading*), menggunakan ilustrasi buku gambar (*story telling*), menggunakan papan flanel, menggunakan boneka, dan bermain peran dalam suatu cerita.



# PENGEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI

## A. PERKEMBANGAN KOGNITIF PIAGET

Psikolog Swiss, Jean Piaget, merancang sebuah model yang mendeskripsikan bagaimana manusia memahami dunianya dengan mengumpulkan dan mengorganisasi informasi. Kita akan menelaah ide-ide Piaget dari dekat, karena mereka memberikan penjelasan tentang perkembangan berpikir sejak bayi sampai dewasa. Menurut Piaget (1954), cara-cara berpikir tertentu yang cukup mudah bagi orang dewasa, seperti pertanyaan: Dapatkah Anda berada di Jakarta, Bandung, Padang, dan di Indonesia pada saat yang sama? Tidak mudah bagi anak untuk menjawabnya. Sebagai contoh, Piaget bertanya kepada seorang anak usia 9 tahun: “Apa kebangsaanmu?”, “saya orang Swiss”, “bagaimana bisa begitu?”, “oleh karena saya tinggal di Swiss”, “Apa kamu juga orang Jenewa?”, “Bukan, itu tidak mungkin. Saya ini orang Swiss, jadi tidak mungkin orang Jenewa”.

Bayangkan tentang mengajarkan konsep ruang (kelas B1) kepada anak-anak. Anak mengalami kesulitan untuk mengklasifikasikan sebuah konsep sebagai subset konsep lain (sekolah Taman Kanak-kanak). Ada perbedaan-perbedaan lain dalam cara berpikir dengan cara berpikir orang dewasa dan anak-anak. Konsep anak-anak tentang waktu mungkin berpikir, misalnya, bahwa mereka suatu saat akan mengejar ketertinggalan dan menyamai umur kakak kandungnya, atau mereka mungkin bingung tentang masa lalu dan masa depan. Mari kita telaah apa sebabnya.



## 1. Berbagai Pengaruh Perkembang Kognitif pada Perkembangan Lainnya

Perkembangan kognitif lebih dari sekadar penambahan fakta-fakta ide-ide baru ke simpanan informasi yang sudah ada. Menurut Piaget, sejak lahir sampai mencapai kematangan, proses berpikir berubah secara radikal, meskipun lamban, karena kita secara konstan berusaha memahami tentang dunia. Bagaimana kita melakukannya? Piaget mengidentifikasi empat faktor, kematangan biologis, aktivitas, pengalaman sosial, dan ekuilibrasi, yang berinteraksi untuk memengaruhi berbagai perubahan dalam berpikir.

Salah satu pengaruh terpenting terhadap bagaimana kita memahami dunia adalah maturasi (kematangan), terbentangnya berbagai perubahan biologis yang terprogram secara genetik. Orangtua dan guru hanya memiliki dampak kecil pada aspek perkembangan kognitif ini, kecuali memastikan bahwa anak-anaknya mendapatkan gizi dan perawatan yang mereka butuhkan agar tumbuh sehat. Aktivitas adalah pengaruh lainnya. Bersama-sama kematangan, tiba pula peningkatan kemampuan untuk menangani lingkungan dan belajar darinya. Bila koordinasi seorang anak kecil berkembang wajar, misalnya, anak itu dapat menemukan prinsip-prinsip keseimbangan dengan bereksperimen dengan papan jungkat-jungkit. Jadi, saat kita menangani lingkungan saat kita mengeksplorasi, menguji, mengobservasi dan akhirnya mengorganisasikan informasi pada saat yang sama kita mungkin akan mengubah proses berpikir kita.

Selama berkembang, kita juga berinteraksi dengan orang-orang di sekitar kita. Menurut Piaget, perkembangan kognitif kita dipengaruhi oleh transmisi sosial, atau belajar dari orang lain. Tanpa transmisi sosial, kita akan perlu menemukan kembali semua pengetahuan yang sudah ditawarkan oleh budaya kita. Seberapa banyak yang dapat dipelajari orang dari transmisi sosial bervariasi menurut tahap perkembangan kognitifnya. Kematangan, aktivitas, dan transmisi sosial semuanya bekerja bersama-sama untuk memengaruhi perkembangan kognitif.

## 2. Kecenderungan-kecenderungan Dasar dalam Berpikir

Sebagai salah satu hasil penelitian awalnya di bidang biologi, Piaget menyimpulkan bahwa semua spesies mewarisi dua kecende-



rungan dasar, atau “*invariant functions*” (fungsi-fungsi yang tidak bervariasi [sama]). Kecenderungan yang pertama adalah kearah organisasi-pengombinasian, penataan, pengombinasian ulang, dan penataan ulang berbagai perilaku dan pikiran menjadi sistem-sistem yang koheren. Kecenderungan ruang yang kedua adalah ke arah adaptasi, atau menyesuaikan diri dengan lingkungan.

### a. Organisasi

Orang lahir dengan kecenderungan untuk mengorganisasikan proses-proses berpikirnya menjadi struktur psikologis. Struktur-struktur psikologis adalah sistem untuk memahami dan berinteraksi dengan dunia. Struktur-struktur yang sederhana terus-menerus dikombinasikan dan dikoordinasikan satu sama lain agar menjadi struktur yang lebih canggih dan oleh sebab itu juga lebih efektif. Bayi yang masih sangat muda, misalnya, tidak dapat melihat sebuah objek atau memegangnya ketika objek itu bersentuhan dengan tangannya. Mereka tidak mampu mengoordinasikan melihat dan memegang pada waktu yang sama. Akan tetapi, selama berkembang, bayi mengoordinasikan kedua struktur perilaku yang terpisah ini menjadi sebuah struktur terkoordinasi yang tingkatnya lebih tinggi, yakni melihat, meraih, dan memegang objek itu. Mereka tentunya masih menggunakan masing-masing struktur secara terpisah (Jakcman, 2009)

Piaget memberi nama khusus pada struktur-struktur ini; skema dalam teorinya, skema adalah balok bangunan utama berpikir. Skema adalah sistem tindakan atau pikiran yang terorganisasi, yang memungkinkan kita untuk merepresentasikan secara mental atau “memikirkan tentang” berbagai objek dan kejadian di dunia. Skema bisa sangat kecil dan spesifik, misalnya skema mengisap melalui sedotan atau skema mengenali setangkai mawar. Lebih besar dan lebih umum, misalnya skema minum atau skema mengategorisasikan tanaman. Ketika proses-proses berpikir menjadi lebih terorganisasi dan skema-skema baru berkembang, perilaku juga menjadi lebih canggih dan lebih cocok dengan lingkungan.

### b. Adaptasi

Selain kecenderungan untuk mengorganisasikan struktur-struktur psikologisnya, orang juga mewarisi kecenderungan untuk



beradaptasi dengan lingkungannya. Dua proses dasar terlibat dalam adaptasi, yaitu: asimilasi dan akomodasi. Asimilasi terjadi ketika orang menggunakan skema-skema yang sudah ada untuk memahami berbagai kejadian di dunianya. Asimilasi melibatkan usaha untuk memahami sesuatu yang baru dengan mencocokkannya dengan apa yang sudah diketahui. Kadang-kadang kita mungkin harus mendistorsi informasi baru untuk mencocokkannya. Sebagai contoh, ketika anak-anak melihat tupai untuk pertama kalinya, mereka menyebutnya “*kitty*” (pus). Mereka mencoba mencocokkan pengalaman baru itu dengan skema yang sudah ada untuk mengidentifikasi binatang.

Akomodasi terjadi ketika seseorang harus mengubah skema-skema yang sudah ada untuk merespons situasi baru. Bila datanya tidak dapat dicocokkan dengan skema-skema yang sudah ada, maka struktur-struktur yang lebih cocok harus dikembangkan. Kita menyesuaikan pikiran kita agar cocok dengan informasi baru itu, dan bukan menyesuaikan informasi itu agar cocok dengan pikiran kita. Anak-anak mendemonstrasikan akomodasi ketika mereka menambahkan skema untuk mengenali tupai ke dalam sistem-sistem lain untuk mengidentifikasi binatang. Orang beradaptasi dengan lingkungannya yang semakin kompleks dengan menggunakan skema-skema yang sudah ada bilamana skema-skema itu bekerja (asimilasi) dan dengan memodifikasikan dan menambahkan ke dalam skema-skema mereka bila sesuatu yang baru dibutuhkan (akomodasi). Faktanya, kedua proses ini dibutuhkan hampir setiap saat. Bahkan menggunakan pola yang sudah valid (*established*) seperti mengisap melalui sedotan membutuhkan akomodasi tertentu bila sedotannya memiliki ukuran atau panjang berbeda dengan tipe yang biasa Anda gunakan. Bila Anda pernah minum jus dari kemasan, Anda tahu bahwa Anda harus menambahkan sebuah keterampilan baru pada skema menghisap Anda jangan menekan kotaknya kalau Anda tidak ingin membuat jusnya muncrat ke luar melalui sedotan dan membasahi pangkuan Anda. Kapan pun pengalaman baru diasimilasikan ke dalam skema yang sudah ada, skema itu diperbesar dan diubah, sedikit, sehingga asimilasi melibatkan akomodasi tertentu.

Ada kalanya asimilasi maupun akomodasi tidak digunakan. Bila orang menemui sesuatu yang terlalu asing, ia mungkin akan mengabaikannya. Pengalaman disaring agar pas dengan jenis ber-



pikir yang dilakukan seseorang pada saat tertentu. Sebagai contoh, bila Anda tidak sengaja mendengar percakapan dalam bahasa asing, Anda mungkin tidak akan berusaha memahami percakapan itu kecuali bila Anda memiliki beberapa pengetahuan tentang bahasa itu.

### c. Ekuilibrasi

Menurut Piaget, mengorganisasikan, mengasimilasikan, dan mengakomodasikan dapat dipandang sebagai semacam tindakan penyeimbang yang kompleks. Dalam teorinya, perubahan-perubahan aktual dalam berpikir terjadi melalui proses *equilibration* (ekuilibrasi/penyeimbang) tindakan untuk mencari keseimbangan. Piaget berasumsi bahwa orang terus-menerus menguji keadekuatan proses berpikir mereka untuk mencapai keseimbangan itu. secara singkat, proses ekuilibrasi bekerja seperti ini: Bila kita menawarkan skema tertentu pada sebuah kejadian atau situasi dan skema itu bekerja, maka ekuilibrium terjadi. Bila skema itu tidak membuahkan hasil yang memuaskan, maka disequilibrium (disequilibrium/ketidakeimbangan) terjadi, dan kita menjadi tidak nyaman. Hal ini memotivasi kita untuk terus mencari solusi melalui asimilasi dan akomodasi, sehingga pikiran berubah dan bergerak maju. Tentu saja tingkat disequilibrium harus tepat dan optimal, bila terlalu kecil maka kita tidak tertarik untuk berubah, bila terlalu besar maka mungkin terlalu cemas untuk berubah.

## 3. Empat Tahap Perkembangan Kognitif

Piaget mengategorikan secara aktual perkembangan tahap kognitif anak-anak. Piaget percaya bahwa semua orang melewati empat tahap yang sama (sensorimotor, pra-operasional, operasional-konkret, dan operasional formal) dengan urutan yang tepat sama. Tahap-tahap ini secara umum berhubungan dengan umur-umur tertentu, seperti ditunjukkan dalam tabel berikut ini, tetapi ini hanya pedoman umum, bukan label untuk semua anak pada usia-usia tertentu. Piaget mengatakan bahwa individu-individu mungkin melalui periode transisi yang lama di antara tahap-tahap dan bahwa seseorang dapat memperlihatkan ciri-ciri salah satu tahap di sebuah situasi, tetapi memperlihatkan ciri-ciri tahap yang lebih tinggi atau lebih rendah di situasi lain. Jadi, mengetahui umur seorang anak



saja tidak akan pernah menjamin bahwa Anda tahu bagaimana anak itu berpikir.

**Tabel 5. Tahap-tahap Perkembangan Kognitif Piaget**

Tahap	Umur Kira-kira	Karakteristik
Sensorimotor	0-2 tahun	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mulai mempergunakan instansi, ingatan, dan pikiran.</li> <li>▪ Mulai menengarai bahwa objek-objek tidak hilang ketika disembunyikan.</li> </ul>
Pra-operasional	2-7 tahun	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Secara gradual mengembangkan penggunaan bahasa dan kemampuan untuk berpikir dalam bentuk simbolik.</li> <li>▪ Mampu memikirkan operasi-operasi melalui logika satu arah.</li> <li>▪ Mengalami kesulitan dalam melihat dari sudut pandang orang lain.</li> </ul>
Operasional-Konkret	7-11 tahun	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mampu mengatasi masalah-masalah konkret (<i>hands-on</i>) secara logis.</li> <li>▪ Memahami hukum-hukum percakapan dan mampu mengklasifikasikan dan <i>seriation</i> (mengurutkan dari besar ke kecil atau sebaliknya).</li> <li>▪ Memahami reversibilitas.</li> </ul>
Operasional formal	11 - dewasa	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mampu mengatasi masalah-masalah abstrak secara logis.</li> <li>▪ Menjadi lebih ilmiah dalam berpikir.</li> <li>▪ Mengembangkan kepedulian tentang isu-isu sosial dan identitas</li> </ul>

*Sumber:* dari Piaget's Theory of Cognitive and Affective Development, 5/e oleh B. Wadsworth. Dipublikasikan oleh Allyn & Bacon, MA. Copyright 1996 oleh Pearson Education.

### a. Masa Bayi: Tahap Sensorimotor

Periode paling awal disebut tahap sensorimotorik, karena pemikiran anak melibatkan penglihatan, pendengaran, menggerakkan/memindahkan, perabaan, pengecapan, dan seterusnya. Selama periode ini, bayi mengembangkan permanensi objek, pemahaman bahwa objek masih ada dilingkungan terlepas dari apakah mereka ada atau tidak. Hal ini merupakan awal kemampuan penting untuk mengonstruksikan representasi mental. Seperti ditemukan oleh banyak orangtua, sebelum bayi mengembangkan permanensi objek, repetif mudah bagi kita untuk mengambil sesuatu darinya. Taktik-



nya adalah dengan mendistraksi si bayi dan mengambil objek yang dimaksud ketika ia tidak melihat, “*out of sight, out of mind*”. Bayi yang lebih tua yang mencari bola yang menggelinding dan menghilang dari penglihatannya mengindikasikan suatu pemahaman bahwa objek itu masih ada meskipun tidak dapat dilihatnya (Moore & Meltzoff, 2004). Akan tetapi, penelitian mutakhir menunjukkan bahwa bayi usia 3 sampai 4 bulan mungkin sudah mengetahui bahwa objek itu masih ada, tetapi mereka tidak memiliki keterampilan ingatan untuk “menetapkan” lokasi objek itu atau keterampilan motorik untuk mengoordinasikan pencarian (Baillargeon, 1999; Flavell *et al.*, 2002).

Pencapaian penting kedua dalam periode sensorimotor adalah dimulainya tindakan yang mengarah pada tujuan. Pikirkan tentang wadah mainan bayi berpenutup yang terbuat dari plastik, dengan yang lain. Seorang bayi berumur 6 bulan menguasai dasar-dasar tahap sensorimotor mungkin akan mampu menanganinya dengan cara yang lebih baik dengan membangun skema “wadah mainan”: (1) membuka penutupnya; (2) membalikkan wadahnya; (3) mengocok-ngocok bila benda-benda yang ada di dalamnya tampak campur-aduk; dan (4) melihat benda-benda itu berjatuhan. Skema-skema tingkat rendah telah diorganisasikan menjadi sebuah skema dengan tingkat yang lebih tinggi untuk mencapai suatu tujuan.

Anak itu dengan cepat membalik tindakan ini dengan mengisi lagi wadahnya. Mempelajari tindakan-tindakan yang berkebalikan adalah salah satu pencapaian dasar dalam tahap sensorimotor. Akan tetapi, belajar untuk membalikkan berbagai hal artinya, belajar membayangkan sekuensi tindakan membutuhkan waktu jauh lebih lama.

## **b. Masa Kanak-kanak Awal sampai Tahun-tahun Awal Sekolah**

### **1) Tahap Pra-Operasional**

Pada akhir tahap sensorimotor, anak dapat menggunakan banyak skema tindakan. Akan tetapi, selama skema-skema ini masih terkait dengan tindakan fisik, mereka tidak berguna untuk mengingat apa yang sudah lewat, melacak informasi, atau merencanakan. Untuk itu anak membutuhkan apa yang oleh Piaget disebut *opera-*



tions (operasi), atau tindakan-tindakan yang dilakukan dan dibalik secara mental dan bukan secara fisik. Pada tahap preoperational (pra-operasional) anak belum menguasai operasi-operasi mental, tetapi menuju ke arah penguasaannya.

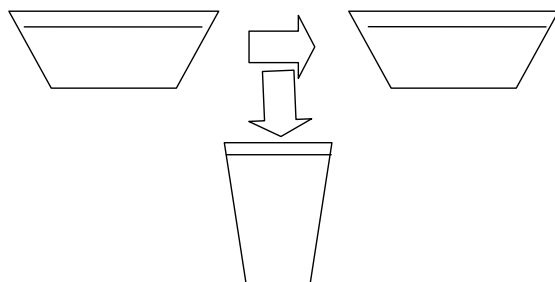
Menurut Piaget, tipe berpikir pertama yang terpisah dari tindakan melibatkan membuat skema-skema tindakan menjadi simbolik. Kemampuan membentuk dan menggunakan simbol-simbol bahasa, gestur, isyarat, gambar, dan lain-lain adalah pencapaian penting periode pra-operasional dan semakin mendeatkan anak ke penguasaan operasi-operasi mental di tahap berikutnya. Kemampuan untuk bekerja dengan simbol-simbol tindakan, pura-pura minum dari cangkir kosong atau pura-pura menyisir rambutnya, yang menunjukkan bahwa mereka mengetahui untuk apa objek itu. Perilaku ini juga menunjukkan bahwa skema-skema mereka menjadi lebih umum dan kurang terkait dengan tindakan tertentu. Skema makan, misalnya, dapat digunakan dalam rumah mainan. Selama tahap pra-operasional, juga ada perkembangan cepat dari sistem simbol yang sangat penting: bahasa. Antara umur 2-4 tahun, kebanyakan anak memperbanyak perbendaharaan katanya dari hanya sekitar 200 menjadi sekitar 2.000 kata.

Selama anak menjalani tahap pra-operasional, kemampuan untuk memikirkan tentang objek-objek dalam bentuk simbolik yang saat itu sedang berkembang asih tetap agak terbatas pada berpikir satu arah saja, atau menggunakan *one way logic* (logika satu arah). Sangat sulit bagi anak untuk “berpikir mundur”, atau membayangkan cara membalik langkah-langkah di sebuah tugas. *Reversible thinking* (berpikir mundur) terlibat di banyak tugas yang sulit dilakukan oleh anak pra-operasional, misalnya konservasi.

Konservasi adalah prinsip bahwa jumlah atau banyaknya sesuatu tetap sama meskipun penataan atau penampilannya diubah, selama tidak ada yang ditambahkan atau di ambil. Anda tahu bahwa bila menyobek selembar kertas menjadi beberapa potong. Anda masih akan memiliki jumlah kertas yang sama. Untuk membuktikannya, Anda mengetahui bahwa Anda dapat membalik prosesnya dengan melekatkan potongan-potongan itu menjadi satu. Contoh klasik dari kesulitan dengan konservasi ditemukan pada respons anak pra-operasional untuk mengikuti tugas Piagetian. Anak usia 5 tahun diperlihatkan dua gelas yang identik, keduanya berbentuk pendek dan



lebar. Keduanya berisi air berwarna yang sama banyak, dengan terlebih dahulu air itu dituangkan ke dalam gelas yang sama lebar dan tingginya, dan anak setuju bahwa air itu sama banyaknya. Kemudian air tersebut di tuangkan ke gelas yang lebih ramping dan tinggi, maka anak usia 5 tahun tersebut mengatakan bahwa gelas yang lebih tinggi lebih banyak isinya dari gelas yang berbentuk lebar.



Penjelasan Piaget untuk jawaban anak tersebut adalah ia memfokuskan, atau memusatkan, perhatian pada dimensi tinggi. Ia mengalami kesulitan untuk memikirkan lebih dari satu aspek sekaligus dari sebuah situasi, atau untuk *decentering*. Anak pra-operasional tidak mampu memahami bahwa diameter yang berkurang mengompensasi tinggi yang bertambah, karena hal ini akan membutuhkan pemikiran tentang dua dimensi sekaligus. Jadi anak-anak pra-operasional mengalami kesulitan untuk membebaskan dirinya dari persepsi terdekatnya sendiri tentang bagaimana dunia ini tampaknya.

Hal ini membawa kita ke karakteristik penting lain dari tahap pra-operasional. Anak-anak pra-operasional, menurut Piaget, memiliki kecenderungan egosentris, melihat dunia dan pengalaman orang lain dari sudut pandangannya sendiri. Konsep egosentrisme, seperti yang dimaksud Piaget, bukan berarti egois. Hal ini hanya sekadar berarti bahwa anak-anak sering mengasumsikan bahwa semua orang memiliki perasaan, reaksi, dan perspektif yang sama. Sebagai contoh, bila seorang anak laki-laki di tahap ini takut pada anjing, mungkin ia akan berasumsi bahwa semua anak takut pada anjing. Anak-anak yang masih sangat muda memusatkan perhatian pada persepsinya sendiri dan pada bagaimana situasi tampak baginya. Hal ini merupakan salah satu alasan mengapa sulit bagi mereka





untuk memahami bahwa tangan kanan Anda tidak di sisi yang sama dengan tangannya bila Anda berdiri berhadapan-hadapan dengannya.

Egosentrisme juga tampak pada bahasa anak. Anda mungkin sudah tahu bahwa anak-anak kecil yang dengan gembira berbicara tentang apa yang sedang mereka lakukan meskipun tak seorangpun mendengarkan. Hal ini dapat terjadi ketika anak itu sendirian atau, yang lebih sering, berada di tengah sekelompok anak-anak. Setiap anak bicara dengan antusias, tanpa interaksi atau percakapan riil di antara mereka. Piaget menyebutnya *collective monologue* (monolog kolektif).

Penelitian menunjukkan bahwa anak-anak kecil tidak sepenuhnya egosentris di semua situasi. anak-anak umur dua tahun mendeskripsikan lebih banyak detail tentang sebuah situasi orangtuanya yang saat itu tidak ada di sana dibandingkan deskripsi yang mereka berikan kepada orangtua yang mengalami situasi yang dideskripsikannya itu bersama mereka. jadi, anak-anak kecil tanpaknya cukup mampu mempertimbangkan kebutuhan dan perspektif orang lain, paling tidak dalam situasi-situasi tertentu (Flavell *et al.*, 2002). Agar adil bagi anak-anak kecil, orang dewasa pun dapat berasumsi bahwa orang lain merasa atau berpikir seperti dirinya.

## 2) Tahap Operasional Konkret

Piaget melontarkan istilah *concrete operations* (operasi konkret) untuk mendeskripsikan tahap berpikir “hands on”. Konkret dalam arti melibatkan sentuhan fisik secara langsung. Karakteristik dasar tahap ini adalah pengenalan tentang stabilitas logis dunia fisik, kesadaran bahwa elemen-elemen dapat diubah atau ditransformasikan dan masih mempertahankan banyak di antara karakteristik-karakteristik arisinilnya, dan pemahaman bahwa perubahan-perubahan ini dapat dibalik.

Menurut Piaget, kemampuan seorang anak untuk mengatasi masalah konservasi bergantung pada pemahamannya tentang tiga aspek dasar penalaran: identitas, kompensasi, dan reversibilitas. Dengan penguasaan lengkap tentang identitas, anak mengetahui bahwa bila tidak ada yang ditambahkan atau dikurangkan materi itu tetap sama. Dengan pemahaman tentang kompensasi, anak mengetahui bahwa perubahan yang tampak di satu arah dapat dikompensasi dengan perubahan ke arah lain. Artinya, bila gelasny



lebih langsing, cairan akan naik lebih tinggi di gelas itu. dengan pemahaman tentang reversibilitas, anak dapat membatalkan secara mental perubahan yang sudah dibuat. Anak tampaknya mengetahui cairan itu sama (identitas), tetapi tidak memiliki kemampuan dan reversibilitas, jadi ia sedang bergerak menuju konservasi.

Operasi penting lain yang dikuasai pada tahap ini adalah klasifikasi. Klasifikasi bergantung pada kemampuan anak memfokuskan perhatiannya pada salah satu karakteristik objek di antara sejumlah karakteristik (misalnya, warna) yang ada dan mengelompokkan objek-objek menurut karakteristik itu. klasifikasi yang lebih maju di tahap ini melibatkan pendengaran bahwa sebuah kategori bisa pas (cocok) dengan kategori lain.

Klasifikasi juga berhubungan dengan reversibiliti. Kemampuan untuk membalik sebuah proses ukuran dan secara mental sekarang kemungkinan anak operasional konkret untuk melihat bahwa ada lebih dari satu cara untuk mengklasifikasikan sekelompok objek. Anak mengerti, misalnya bahwa kancing dapat diklasifikasikan menurut warna, setelah itu diklasifikasikan lagi menurut ukuran dan jumlah lubangnya.

*Seriation* (seriasi) adalah proses membuat penataan urut mulai dari besar sampai kecil atau sebaliknya. Pemahaman tentang hubungan sekuensial ini memungkinkan anak untuk mengonstruksikan rangkaian-rangkaian logis yang  $A < B < C$  (A lebih kecil daripada B lebih kecil daripada C) dan seterusnya. Berbeda dengan anak pra-operasional, anak operasional konkret dapat menangkap gagasan bahwa B dapat lebih besar daripada A tetapi masih lebih kecil daripada C.

Dengan kemampuan untuk menangani operasi-operasi seperti konservasi, klasifikasi, dan seriasi, anak pada tahap operasional konkret akhirnya telah mengembangkan sistem berpikir yang lengkap dan sangat logis. Akan tetapi, sistem berpikir ini masih dikaitkan dengan realitas fisik. Logikanya didasarkan pada situasi-situasi konkret yang dapat diorganisasikan, diklasifikasikan, atau dimanipulasi. Jadi, anak-anak pada tahap ini dapat membayangkan beberapa penataan perabot yang berbeda untuk kelasnya sebelum mereka memindahkan apa pun. Mereka tidak harus mengatasi persoalan itu secara *strict* (keras) melalui uji coba (*trial-and-error*) dengan benar-benar melakukan berbagai penataan. Akan tetapi, anak operasional



konkret belum mampu menalar tentang masalah-masalah abstrak-hipotetik yang melibatkan koordinasi banyak faktor sekaligus. Jenis koordinasi ini menjadi bagian tahap perkembangan kognitif Piaget berikutnya.

### **3) Tahap Operasional Formal**

Sebagian anak tetap berada di tahap operasional konkret selama masa sekolahnya, bahkan seumur hidupnya. Akan tetapi, pengalaman-pengalaman baru, biasanya yang terjadi di sekolah, pada akhirnya menyodorkan berbagai masalah yang tidak dapat diatasi dengan operasi-operasi konkret.

## **B. PEMROSESAN INFORMASI DAN PANDANGAN-PANDANGAN PERKEMBANGAN KOGNITIF NEO-PIAGETIAN**

Ketika anak mencapai tingkat kematangan dan otak mereka berkembang, mereka berkembang, mereka lebih mampu memfokuskan perhatiannya, memproses informasi dengan lebih cepat, menyimpan lebih banyak informasi dalam ingatan, dan menggunakan beragam strategi berpikir dengan lebih mudah dan lebih fleksibel. Siegler (2000) mengatakan bahwa ketika umur anak-anak bertambah, mereka secara progresif mengembangkan berbagai aturan dan strategi yang lebih untuk menyelesaikan masalah dan berpikir logis. Guru dapat membantu anak mengembangkan kapasitas berpikir formalnya dengan menempatkan anak dalam situasi-situasi yang menantang pikiran dan menemukan anak dalam situasi-situasi yang menantang pikiran dan menemukan kelemahan logikanya. Pendekatan Siegler disebut *rule assessment* (asesmen aturan) karena difokuskan pada memahami, menantang, dan mengubah aturan-aturan yang digunakan anak untuk berpikir.

Beberapa psikologi perkembangan telah memformulasikan teori-teori neo-Piagetian yang tetap menetapkan *insight* Piaget tentang konstruksi pengetahuan anak dan tren-tren umum di dalam pemikiran anak, tetapi menambahkan temuan-temuan dari pemrosesan informasi tentang peran atensi, ingatan, dan strategi. Sebagai contoh, Robbie Case (1998) merancang penjelasan tentang perkembangan kognitif dengan mengatakan bahwa anak-anak berkembang



dalam tahap-tahap di dalam ranah-ranah spesifik seperti konsep-konsep numerik, konsep-konsep spasial, tugas-tugas sosial, bercerita, penalaran tentang objek-objek fisik, dan perkembangan motorik. Ketika anak-anak mempraktikkan penggunaan skema-skema dalam ranah tertentu (misalnya, menggunakan skema menghitung dalam konsep angka), maka untuk menyelesaikan skema-skema ini dibutuhkan perhatian yang lebih kecil. Skema-skema itu menjadi lebih otomatis karena anak tidak harus “berpikir keras” tentang hal itu. Hal ini membebaskan lebih banyak sumber mental dan ingatan untuk melakukan lebih banyak hal. Anak itu sekarang dapat mengombinasikan skema-skema sederhana menjadi skema-skema yang lebih kompleks dan menemukan skema-skema baru bila dibutuhkan (asimilasi dan akomodasi bekerja).

Dalam setiap ranah, misalnya konsep-konsep numerik atau keterampilan-keterampilan sosial, anak-anak beranjak dari sekadar menangkap skema-skema sederhana selama bertahun-tahun awal prasekolah menggabungkan dua skema menjadi sebuah unit (antara 4 dan 6 tahun), mengoordinasikan unit-unit skema ini menjadi kombinasi-kombinasi yang lebih besar, dan mutakhir, pada usia sekitar 9 tahun sampai 11 tahun, membentuk hubungan-hubungan kompleks yang dapat diterapkan pada banyak masalah. Anak-anak memang tumbuh melalui tahap-tahap yang berada secara kualitatif dalam setiap domain, tetapi Case mengatakan bahwa kemajuan dalam sebuah ranah tidak otomatis memengaruhi perpindahan dalam ranah lain. Anak harus memiliki pengalaman dan keterlibatan dengan isi dan cara berpikir di setiap ranah untuk mengonstruksikan skema-skema yang semakin kompleks dan berguna dan pemahaman-pemahaman konseptual yang terkoordinasi tentang ranah tersebut.

### **C. TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF PERSPEKTIF SOSIOKULTURAL VYGOSTSKY**

Salah seorang juru bicara utama teori sosiokultural (yang juga disebut sosiohistoris) adalah psikolog Rusia yang meninggal lebih dari 70 tahun yang lalu. Lev Semenovich Vygotsky baru berumur 38 tahun ketika meninggal akibat TBC, tetapi selama masa hidupnya yang singkat itu ia menghasilkan lebih dari 100 buku dan artikel, sebagian terjemahannya adalah Vygotsky. Karya Vygotsky dimulai



ketika ia menulis tentang bahasa dan pikiran, psikologi seni, belajar, dan perkembangan, dan mendidik anak-anak dengan kebutuhan khusus. Pekerjaannya dilarang di Rusia selama bertahun-tahun karena ia mengacu pada psikolog-psikolog Barat. Akan tetapi, selama 30 tahun silam, dengan ditemukannya kembali hasil karyanya, ide-ide Vygotsky menjadi pengaruh penting di bidang psikologi, pendidikan, dan memberikan alternatif bagi banyak teori Piaget (Kozulin, 2003)

Vygotsky percaya bahwa aktivitas manusia terjadi dalam *setting* kultural dan dapat dipahami secara terpisah dari *setting* tersebut. Salah satu ide kuncinya adalah struktur-struktur dan proses-proses mental kita dapat ditelusuri dari interaksi kita dengan orang lain. Interaksi sosial lebih dari sekadar pengaruh sederhana pada perkembangan kognitif interaksi sosial sebenarnya menciptakan struktur kognitif dan proses berpikir kita. Faktanya, Vygotsky mengonseptualisasikan perkembangan sebagai proses-proses yang diinternalisasikan. Kita akan menelaah tiga tema dalam tulisan Vygotsky yang menjelaskan bagaimana proses-proses sosial membentuk belajar dan berpikir: sumber-sumber sosial untuk pemikiran individual; peran perangkat kultural dalam belajar dan perkembangan, khususnya alat bahasa; dan *zone proximal development*.

Vygotsky berasumsi bahwa “setiap fungsi perkembangan kultural anak muncul dua kali: pertama-tama, ditingkat sosial dan kemudian di tingkat individual; pertama-tama di antara (intersikologis) dan kemudian dalam diri anak (intrapsikologis). Dengan kata lain, proses-proses mental yang lebih tinggi pertama-tama di kostruksikan selama kegiatan-kegiatan bersama antara anak dan orang lain. Setelah itu proses-proses itu diinternalisasikan oleh anak dan menjadi bagian perkembangan kognitif anak. Sebagai contoh, anak-anak mula-mula menggunakan bahasa dalam aktivitasnya bersama orang lain, untuk meregulasi perilaku orang lain (“tidak mau tidur atau aku mau mainan”). Akan tetapi, kelak, anak itu dapat meregulasi perilakunya dengan bahasa pribadi (“hati-hati jangan sampai tumpah”), seperti yang akan Anda lihat di bagian selanjutnya. Jadi, bagi Vygotsky, interaksi sosial lebih dari sekadar pengaruh, tetapi merupakan asal muasal proses-proses mental yang lebih tinggi seperti mengatasi masalah. Simak contoh berikut:

Seorang anak berumur 6 tahun kehilangan dan meminta bantu-



an ayahnya. Ayahnya menanyakan di mana ia terakhir kali melihat mainan itu; anak menjawab, “tidak”. Ketika ayahnya mengatakan “di mobil”, anaknya menjawab “ya” dan pergi mengambil mainannya.

Siapa yang ingat? Jawabannya benar-benar bukan si ayah atau si anak, tetapi kedua-duanya, mengingat dan mengatasi masalah di-konstruksikan di antara orang dalam interaksi. Akan tetapi, si anak mungkin telah menginternalisasikan berbagai strategi untuk digunakan kelak bila ada yang hilang. Di titik tertentu, anak itu akan mampu berfungsi secara mandiri untuk mengatasi masalah semacam ini. Jadi, seperti strategi untuk menemukan, fungsi-fungsi yang lebih tinggi mula-mula muncul di antara seorang anak dan seorang guru sebelum ada dalam diri individu anak (Kozulin, 2003).

Baik Piaget maupun Vygotsky menekankan pentingnya interaksi sosial dalam perkembangan kognitif, tetapi Piaget melihat bahwa interaksi memiliki peran lain. Ia percaya bahwa interaksi mendorong perkembangan dengan menciptakan disequilibrium konflik kognitif yang memotivasi perubahan. Jadi, Piaget percaya bahwa interaksi yang paling membantu adalah interaksi antar sebaya berdiri di posisi yang sejajar dan dapat saling menantang pemikiran masing-masing, di lain pihak, mengatakan bahwa perkembangan kognitif anak dibantu perkembangannya oleh interaksi dengan orang-orang yang lebih mampu atau lebih maju pemikirannya orang seperti orangtua dan guru. Tentu saja anak dapat belajar lebih baik dari orangtuanya maupun guru.

## 1. Alat-alat Kultural dan Perkembangan Kognitif

Vygotsky percaya alat-alat kultural, termasuk alat-alat material (seperti pencetak, bajak, penggaris, sempoa). Dewasa ini kita akan menambahkan Blackberry (*smartphone*), laptop, dan internet) dan alat-alat psikologis (isyarat dan sistem simbol seperti angka dan sistem matematika, Braille dan bahasa isyarat, peta, karya seni, kode, dan bahasa) memainkan peran yang sangat penting dalam perkembangan kognitif. Sebagai contoh, selama budaya hanya menyediakan angka-angka romawi untuk mempresentasikan kuantitas, maka cara-cara berpikir secara matematis tertentu. Mulai dari pembagian panjang sampai kalkulus. Suit atau mustahil dilakukan. Akan tetapi,



bila sistem angkanya memiliki nol, maka pembagian, nilai positif dan negatif. Ia mengubah proses berpikir. Sistem simbol ini diteruskan dari orang dewasa kepada anak melalui interaksi dan pengajaran formal dan informal.

Vygotsky percaya bahwa semua proses mental tingkat tinggi, seperti penalaran dan pengatasan masalah, dimediasi oleh (diselesaikan melalui dan dengan bantuan) alat-alat psikologis seperti bahasa, isyarat, dan simbol. Orang dewasa mengajarkan alat-alat ini kepada anak-anak selama kegiatan sehari-hari dan anak-anak menginternalisasikannya. Setelah itu alat-alat psikologis itu dapat membantu anak untuk memajukan perkembangannya sendiri. Proses itu kira-kira seperti ini: ketika anak-anak terlibat kegiatan dengan orang dewasa atau sebaya yang lebih mampu, mereka bertukar ide dan cara memikirkan atau memersepsi konsep menggambar peta, misalnya, sebagai cara untuk merepresentasikan ruang dan tempat. Ide-ide yang dikokreasikan (diciptakan bersama-sama) ini diinternalisasikan oleh anak jadi, pengetahuan, ide, sikap, dan nilai anak berkembang melalui mengapropriasikan atau “mengambil untuk dirinya” cara bertindak dan berpikir yang disediakan oleh budaya mereka dan anggota-anggota lain di kelompoknya (Kozulin, 2003).

Dalam pertukaran isyarat, simbol, dan penjelasan ini, anak-anak mulai mengembangkan sebuah “kotak perkakas kultural” untuk memahami dan belajar tentang dunianya (Wertsch, 1991). Kotak itu diisi dengan alat-alat material seperti pensil atau penggaris yang ditujukan untuk bertindak secara mental. Akan tetapi, anak-anak bukan hanya menerima alat-alat itu. mereka mentransformasikan alat-alat itu selama mereka mengonstruksikan representasi, simbol, pola, dan pemahamannya. Seperti kita pelajari dari Piaget, konstruksi makna anak tidak sama dengan orang dewasa. Dalam pertukaran isyarat dan simbol seperti sistem angka, anak menciptakan pemahamannya (tupai adalah anak kucing). Pemahaman ini secara gradual diubah (tupai adalah tupai) selama anak terus terlibat di berbagai kegiatan sosial dan berusaha memahami dunianya. Dalam teori Vygotsky, bahasa adalah sistem simbol terpenting dalam kotak perkakas itu, dan bahasalah yang membantu mengisi kotak itu dengan alat-alat lain.



## 2. Peran Bahasa dan *Private Speech*

Bahasa kritis bagi perkembangan kognitif karena ia menyediakan cara untuk mengekspresikan ide dan melontarkan pertanyaan, kategori dan konsep untuk berpikir, dan kaitan antara masa lampau dan masa depan. Bahasa membebaskan kita dari situasi saat ini untuk memikirkan tentang apa yang sudah dan mungkin akan terjadi, Vygotsky berpikir bahwa, kapasitas khas manusia untuk bahasa memungkinkan anak-anak untuk menyediakan alat-alat bantu dalam solusi tugas-tugas yang sulit, untuk mengatasi tindak impulsif, untuk merencanakan solusi suatu masalah sebelum dilaksanakan, dan untuk menguasai perilakunya. Bila kita melakukan studi lintas budaya, kita akan melihat bahwa budaya-budaya yang berbeda membutuhkan dan mengembangkan alat-alat bahasa yang berbeda.

### a) *Bahasa dan Keanekaragaman Budaya*

Secara umum, budaya mengembangkan kata-kata untuk konsep-konsep yang penting untuk mereka. sebagai contoh: berapa banyak ragam warna hijau yang dapat Anda sebutkan? Kalau Anda memiliki akses ke sebuah dompet, periksalah ragam warna lipstick yang ada di dalamnya. Di dompet saya, sekarang saya mempunyai lipstick yang disebut *Cozy mauve* dan negara-negara berbahasa Inggris memiliki lebih dari 3.000 kata warna. Warna-warna itu penting untuk *fesyen* dan desain rumah, ekspresi artistik, film dan televisi, serta pilihan warna lipstick dan *eye shadow* untuk menyebut beberapa di antaranya. Budaya-budaya lain tidak begitu peduli tentang warna. Sebagai contoh, suku Papua Nuhibi masing-masing memiliki kurang dari lima kata untuk warna, meskipun mereka dapat menengarai banyak variasi warna. Orang Eskimo tidak memiliki ratusan kata untuk salju, namun orang Eskimo Ulgunigamiut benar-benar memiliki lebih dari 160 kata untuk es, karena mereka menengarai es di tahap-tahap pembekuan yang berbeda agar dapat berburu dan hidup dengan aman di lingkungan mereka. Budaya yang peduli tentang perasaan memiliki banyak alat kata untuk berbicara tentang emosi.

Bahasa berubah dari waktu ke waktu untuk mengidiasikan kebutuhan dan nilai budaya yang berubah. Vygotsky memberikan penekanan yang lebih besar daripada Piaget pada peran belajar dan





bahasa dalam perkembangan kognitif. Ia percaya bahwa, “berpikir itu tergantung pada bicara, pada makna pikiran, dan pada pengalaman sosiokultural anak”. Faktanya Vygotsky percaya bahwa bahasa dalam bentuk *private speech* (bicara pada diri) memandu perkembangan bahasa.

### **b) *Private Speech: Perbandingan Pandangan Vygotsky dan Piaget***

Jika Anda cukup banyak berada di sekitar anak kecil, Anda akan tahu bahwa mereka sering berbicara sendiri ketika bermain. Piaget menyebut pembicaraan yang ditujukan kepada diri ini dengan “pembicaraan egosentris”. Ia berasumsi bahwa pembicaraan ego-sentrisme ini merupakan indikasi lain bahwa anak kecil tidak dapat melihat dunia melalui mata orang lain. Mereka bicara tentang apa yang penting bagi mereka, tanpa mempertimbangkan kebutuhan atau kepentingan pendengarannya, Piaget percaya bahwa anak-anak mengembangkan *socialized speech*. Mereka belajar mendengarkan dan bertukar (atau mempertentangkan) ide-ide. Vygotsky memiliki ide yang sangat berbeda tentang *private speech* anak-anak kecil. Alih-alih sebagai tanda ketidakmatangan kognitif, Vygotsky mengatakan bahwa bicara sendiri itu memainkan peran penting dalam perkembangan kognitif dengan membawa anak ke arah regulasi diri: kemampuan merencanakan, memantau, dan memandu pikiran, dan pengatasan masalah anak sendiri.

Vygotsky percaya bahwa regulasi diri berkembang di serangkaian tahapan. *Pertama*, perilaku anak diregulasi oleh orang lain dengan menggunakan bahasa dan isyarat lain seperti gestur. Sebagai contoh, orangtua mengatakan, “jangan!” ketika anak akan memegang lilin. Setelah itu anak belajar meregulasi perilaku orang lain dengan menggunakan alat-alat bahasa yang sama. Anak mengatakan, “jangan!” kepada perilaku orang lain yang berusaha merebut mainan, sering kali bahkan dengan meniru nada suaranya. Anak juga mulai menggunakan *private speech* untuk meregulasi perilakunya dengan mengatakan “jangan!” dengan lirih kepada dirinya ketika tergoda untuk menyentuh api. Terakhir, anak belajar meregulasi perilakunya dengan menggunakan pembicaraan batin tanpa bersuara. Sebagai contoh, di kelas taman kanak-kanak mana pun Anda mungkin akan mendengar anak 4 sampai 5 tahun menga-



takan “bukan, itu tidak pas. Coa di sini putar. Putar mungkin yang ini!”. Ketika mengerjakan puzzle. Ketika anak-anak ini matang, pembicaraan yang diarahkan pada diri ni semakin tidak kentara, berubah dari bicara menjadi bisikan dan kemudian ke gerakan mulut tanpa bersuara. Terakhir, anak-anak hanya “memikirkan” kata-kata pemandunya. Penggunaan *private speech* memuncak pada sekitar umur 9 tahun kemudian berkurang, meskipun sebuah studi menemukan bahwa sebagian anak mulai berumur 11 sampai 17 tahun masih mengguan secara spontan kepada diri selama menyelesaikan masalah. Faktanya, saya masih menemukan diri aya mengatakan sesuatu dengan sangat lirih, seperti, “bukan di sini, tatkala saya menggunakannya waktu itu...?” ketika saya tidak dapat menemukan sebuah buku.

Rangkaian langkah dari kata-kata yang terucap ke pembicaraan batin tanpa bersuara adalah contoh lain untuk bagaimana fungsi-fungsi mental yang lebih tinggi muncul untuk pertama kalinya di antara orang ketika mereka berkomunikasi dan saling meregulasi perilaku masing-masing, dan kemudian muncul lagi dalam diri idividu sebagai proses-proses kognitif. Melalui proses fundamental ini, anak menggunakan bahasa untuk menyelesaikan kegiatan-kegiatan kognitif penting, seperti mengarahkan perhatian, mengatasi masalah, merencanakan, membentuk konsep, dan mencapai kontrol diri. Penelitian mendukung ide-ide Vygotsky. Anak-anak dan orang dewasa cenderung menggunakan pembicaraan yang lebih pribadi ketika mereka bingung, mengalami kesulitan, atau melakukan kesalahan. Pembicaraan batin bukan hanya membantu kita mengatasi masalah tetapi juga memungkinkan kita untuk meregulasi perilaku kita. Pernahkah Anda berpikir kepada diri sendiri seperti, “Mari kita lihat, langkah pertamanya adalah” atau “di mana saya terakhir kali menggunakan kacamata saya?” atau “kalo saya bekerja sampai akhir halaman ini, maka saya bisa...?” Anda berarti sedang menggunakan pembicaraan batin untuk mengingatkan, memberi isyarat, mendorong, atau membimbing diri Anda. Dalam sesuatu situasi yang benar-benar berat, seperti saat akan menempuh ujian yang benar-benar penting. Anda mungkin bahkan menemukan diri Anda bicara dengan suara cukup keras. Perbandingan Teori Piaget dan Vygotsky tentang pembicaraan egosentris atau *private speech*.



**Tabel 6. Perbandingan Teori Piaget dan Vygotsky**

Jenis	Piaget	Vygotsky
Signifikansi Perkembangan	Merepresentasikan ketidakmampuan untuk mengambil perspektif orang lain dan untuk terlibat dalam komunikasi resiprokal	Merepresentasikan pikiran yang dieksternalisasikan; fungsinya adalah untuk berkomunikasi dengan diri dengan maksud memandu dan mengarahkan diri.
Jalannya Perkembangan	Menurun seiring bertambahnya umur	Meningkat pada umur-umur yang lebih muda dan kualitas katektingerannya kemudian menghilang secara gradual dan menjadi pikiran verbal internal
Hubungannya dengan pembicaraan sosial	Negatif; anak-anak yang paling kurang matang secara sosial maupun kognitif lebih banyak menggunakan pembicaraan egosentris	Positif; <i>private speech</i> berkembang dari interaksi sosial dengan orang lain
Hubungannya dengan konteks-konteks lingkungan		Meningkat seiring kesulitan tugas. <i>Private speech</i> berfungsi sebagai pemandu diri yang berguna dalam situasi-situasi yang dibutuhkan lebih banyak usaha kognitif untuk mencapai solusi

Sumber: Dari "Development of Private Speech among Low Income Appalachian Children," oleh L.E Berk dan R.A Garvin, 1984. *Developmental Psychology*, 20, hlm. 272.

#### **D. THE ZONE PROXIMAL DEVELOPMENT (ZPD)**

Menurut Vygotsky, di titik perkembangan mana pun, ada masalah-masalah tertentu yang seorang anak berada di ambang kemampuan untuk menyelesaikannya. Anak itu hanya membutuhkan struktur tertentu, petunjuk, pengingat, bantuan untuk mengingat detail-detail atau langkah-langkah, dorongan untuk terus berusaha, dan sebagainya. Beberapa masalah ada di luar kapabilitas anak, bahkan bila langkahnya diterangkan dengan jelas kepadanya. *Zone proximal development* (ZPD) (zona perkembangan proksimal) adalah wilayah di antara tingkat perkembangan anak saat ini "yang ditentukan oleh kemampuan mengatasi masalah secara mandiri" dan tingkat perkembangan yang dapat dicapai anak "melalui bimbingan orang dewasa atau berkolaborasi dengan sebaya yang lebih mam-



pu” (Konzulin 2003). Hal ini merupakan wilayah tempat instruksi itu dapat berhasil, karena pembeajaran riil dimungkinkan. Kathleen Berger (2006) menyebut wilayah itu “*magic middle*” yang ada di antara apa yang sudah diketahui anak dan apa yang belum siap untuk dipejari anak.

## E. PERAN BELAJAR DAN PERKEMBANGAN

Piaget mendefinisikan perkembangan sebagai konstruksi pengetahuan secara aktif dan belajar sebagai pembentukan asosiasi secara pasif. Ia tertarik dengan konstruksi pengetahuan dan percaya bahwa perkembangan kognitif harus ada sebelum belajar, anak harus siap secara kognitif untuk belajar. Ia mengatakan bahwa belajar adalah subordinasi perkembangan dan bukan sebaliknya. Anak dapat menghafal bahwa Jakarta ada di Indonesia, tetapi masih beresikeras bahwa ia tidak mungkin orang Jakarta sekaligus orang Indonesia. Pemahaman sesungguhnya hanya akan terjadi ketika anak sudah mengembangkan operasi *class inclusion* sebuah kategori dapat dimasukkan ke dalam kategori lain. Sebaliknya, Vygotsky percaya bahwa belajar adalah sebuah proses aktif yang tidak harus menunggu kesiapan. Faktanya, “belajar yang diorganisasikan dengan baik menghasilkan perkembangan mental dan memulai berbagai proses perkembangan, sehingga mustahil dipisahkan dari belajar.” Ia melihat belajar sebagai alat dalam perkembangan belajar menarik perkembangan naik ke tingkat yang lebih tinggi dan interaksi sosial adalah kunci dalam belajar. Keyakinan Vygotsky bahwa belajar menarik perkembangan naik ke tingkat yang lebih tinggi berarti bahwa orang lain, termasuk guru, memiliki peran yang signifikan dalam perkembangan kognitif.

Teori perkembangan kognitif Piaget didasarkan pada asumsi bahwa orang berusaha memahami dunianya dan secara aktif menciptakan pengetahuan melalui pengalaman langsung dengan berbagai objek, orang, dan ide. Kematangan, aktivitas, transmisi sosial, dan kebutuhan akan keseimbangan semuanya memengaruhi bagaimana keseimbangan semuanya memengaruhi bagaimana pikiran berproses dan pengetahuan berkembang. Sebagai respons terhadap perubahan-perubahan dalam organisasi pikiran (memasukkan dalam skema-skema yang sudah ada) dan melalui asimilasi (memasuk-



kan pada skema-skema yang sudah ada) dan akomodasi (mengubah skema-skema yang sudah ada).

Skema adalah balok-balok bangunan dasar untuk berpikir. Skema adalah sistem-sistem tindakan atau pikiran yang terorganisasi, yang memungkinkan kita untuk merepresentasikan secara mental atau “memikirkan tentang” berbagai objek dan kejadian dunia. Skema mungkin sangat kecil dan spesifik (memegang dan mengenali persegi empat), atau lebih besar dan lebih umum (mengggunakan peta di sebuah kota baru). Orang beradaptasi dengan lingkungannya selama mereka menambah dan mengorganisasikan skema mereka. Piaget percaya bahwa orang-orang melalui empat tahap selama mereka berkembang; sensorimotor, pra operasional, operasional konkret, operasional formal. Pada tahap sensorimotor, bayi mengeksplorasi dunia melalui indera dan aktivitas motoriknya, dan mengarah ke menguasai permanensi objek dan melakukan kegiatan-kegiatan yang mengarah pada tujuan. Pada tahap pra-operasional, berpikir simbolik dan operasi-operasi logis dimulai. Anak-anak pada tahap operasi-operasi konkret dapat memikirkan konkret tentang situasi-situasi konkret dan dapat mendemonstrasikan konservasi, reversibilitas, klasifikasi, dan seriasi. Kemampuan untuk melakukan penalaran deduktif hipotetik, mengkoordinasikan sejumlah variabel dan membayangkan dunia lain menandai tahap operasional formal.

Teori-teori pemrosesan informasi difokuskan pada atensi, kapasitas ingatan, strategi belajar, dan keterampilan-keterampilan memproses lain untuk menjelaskan bagaimana anak-anak mengembangkan berbagai aturan dan strategi untuk memahami dunia dan mengatasi masalah. Pendekatan-pendekatan neo-Piagetian juga melihat atensi, ingatan, dan strategi dan bagaimana pemikiran berkembang di ranah-ranah yang berbeda seperti jumlah atau relasi spasial.

Piaget dikritik karena anak-anak dan orang dewasa sering kali berpikir dengan cara-cara yang tidak konsisten dengan gagasan tahap-tahap yang tidak konsisten dengan gagasan tahap-tahap yang tidak bervariasi. Piaget tampaknya juga meremehkan kemampuan kognitif anak. Penjelasan-penjelasan alternatif memberi penekanan yang lebih besar pada keterampilan memproses informasi yang berkembang pada anak dan bagaimana guru meningkatkan perkembangannya. Hasil karya Piaget juga dikritik karena tidak melihat faktor-faktor kultural dalam perkembangan anak.



Menurut Vygotsky, bahwa aktivitas manusia harus dipahami dalam *setting* kulturalnya. Ia percaya bahwa struktur dan proses mental spesifik kita dapat ditelusuri dari interaksi kita dengan orang lain; bahwa perangkat budaya, terutama perangkat bahasa, adalah faktor kunci dalam perkembangan; dan *zone of proxima development* adalah wilayah tempat belajar dan perkembangan itu dapat dimungkinkan.

Alat-alat psikologis adalah sistem isyarat dan simbol seperti angka dan sistem matematis, kode-kode, bahasa yang mendukung belajar dan perkembangan kognitif mereka mengubah proses berpikir dengan memungkinkan dan membentuk pikiran. Banyak alat ini yang diteruskan dari orang dewasa kepada anak melalui interaksi dan pengajaran formal.

Proses-proses mental yang lebih tinggi mula-mula muncul di antara orang ketika mereka ko-konstruksikan melalui aktivitas-aktivitas bersama. Ketika anak-anak terlibat dalam kegiatan bersama orang dewasa atau sebaya yang lebih mampu, mereka bertukar ide dan cara memikirkan atau merepresentasikan konsep. Ide-ide yang di ko-kreasikan ini diinternalisasikan oleh anak. Jadi pengetahuan, ide, sikap dan nilai-nilai anak berkembang melalui mengaprosiasiakan atau mengambil untuk diri, cara-cara bertindak dan berpikir yang telah disediakan oleh budayanya dan oleh para anggota yang lebih mampu di kelompoknya.

Pandangan sosiokultural Vygotsky mengatakan bahwa perkembangan kognitif bergantung pada interaksi sosial dan perkembangan bahasa. Sebagai contoh, Vygotsky mendeskripsikan peran pembicaraan anak yang ditujukan kepada dirinya dalam memandu dan memantau pemikiran dan pengatasan masalah, sementara Piaget mengatakan bahwa *private speech* adalah salah satu indikasi egosentrisme anak. Vygotsky memberi tekanan yang lebih besar *disbanding* Piaget pada peran signifikan yang dimainkan orang dewasa dan sebaya yang lebih mampu dalam belajar. Bantuan orang dewasa pada anak usia dini mendukung anak dalam membangun pemahaman yang dibutuhkan untuk mengatasi masalahnya kelak.

Pada titik perkembangan mana pun, ada masalah-masalah tertentu tatkala anak berada pada ambang mampu mengatasi dan sebagian lainnya berada di luar jangkauan kemampuan anak. Zona perkembangan proksimal adalah wilayah tempat anak tidak dapat menyelesaikan suatu masalah sendirian, tetapi bisa berhasil dengan



bimbingan orang dewasa atau dengan berkolaborasi bersama teman sebaya lebih maju. Vygotsky mungkin terlalu menekankan peran interaksi sosial dan perkembangan kognitif anak-anak tidak banyak menyelesaikan apa apa sendirian. Selain itu, karena ia meninggal dalam usia yang relatif muda, Vygotsky belum dapat mengembangkan teorinya.

Manusia merupakan makhluk yang dianugerahi oleh Allah Swt. berupa emosi, imajinasi, akal dan daya cipta intelektual yang tidak dimiliki oleh binatang. Dari kelebihan tersebut, manusia dapat menemukan berbagai ilmu pengetahuan dan kebudayaan yang akhirnya memiliki kemampuan yang disebut *foresight ability*, yaitu kemampuan untuk mengantisipasi (meramal) kejadian pada masa mendatang.

Manusia memerlukan masa belajar yang panjang, sepanjang hayat. Manusia mempunyai tujuan hidup dan tujuan tersebut dijadikan sebagai pedoman untuk melangsungkan kehidupan. Menurut Martin Buber, filsuf, mengatakan bahwa hakikat kemanusiaan adalah karena adanya manusia lain (*the essence of man is man with man*). Kierkegaard berpendapat bahwa manusia disebut manusia bila berhadapan dengan Tuhannya. Filsuf lainnya, seperti Rene Descartes, menyatakan: "Saya berpikir, oleh karena itu, saya ada" (*Cogito, ergo sum*).

Dalam teori Tabula rasa John Locke, manusia dilahirkan seperti kertas putih dan kepribadiannya terganggu dari coretan-coretan yang diberikan manusia lain pada kertas tersebut. William Stern menyatakan bahwa manusia lahir dengan potensi atau disposisi tertentu yang melalui belajar potensi tersebut diubah menjadi kemampuan nyata. Apabila anak telah menunjukkan kemampuannya berarti potensi mereka telah teraktualisasikan (terwujud).

Manusia lahir dengan potensi, namun untuk mengaktualisasikan potensi tersebut manusia perlu mendapat bimbingan dari lingkungan sekitarnya. Jika lingkungan tidak mendukung, maka potensi yang dimiliki manusia tidak akan berkembang. Misalnya, seorang anak manusia (bayi) yang dibesarkan oleh seekor serigala. Dia akan berjalan dengan menggunakan kedua tangan dan kedua kakinya, merangkak seumur hidupnya, karena tidak ada yang mengajarnya berjalan seperti manusia.



## F. NEUROSCIENCE DALAM PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI

Setiap anak dilahirkan dengan bakat yang merupakan potensi kemampuan (*inherent component of ability*) yang berbeda-beda dan yang terwujud karena interaksi yang dinamis antara keunikan individu dan pengaruh lingkungan. Berbagai kemampuan yang teraktualisasikan beranjak dari berfungsinya otak kita. Berfungsinya otak kita, adalah hasil interaksi dari cetakan biru (*blue print*) genetik dan pengaruh lingkungan itu. Pada waktu manusia lahir, kelengkapan organisasi otak yang memuat 100-200 miliar sel otak, siap untuk dikembangkan serta diaktualisasikan mencapai tingkat perkembangan potensi tertinggi. Jumlah ini mencakup beberapa triliun jenis informasi dalam hidup manusia (Semiawan, 2007). Sayang sekali, riset membuktikan bahwa hanya 5% dari kemampuan tersebut. Penggunaan sistem kompleks dari proses pengelolaan otak ini sebenarnya sangat menentukan inteligensi maupun kepribadian dan kualitas kehidupan yang dialami seseorang manusia, serta kualitas manusia itu sendiri. Untuk meningkatkan kecerdasan anak maka produksi sel neuroglial, yaitu sel khusus yang mengelilingi sel neuron yang merupakan unit dasar otak, dapat ditingkatkan melalui berbagai stimulus yang menambah aktivitas antara sel neuron (*synaptic activity*), dan yang memungkinkan akselerasi proses berpikir (Jensen, 2003).

Pembelajaran yang mengendalikan berfungsinya kedua belahan otak secara harmonis akan banyak membantu anak berprakarsa mengatasi dirinya, meningkatkan prestasi belajar sehingga mencapai kemandirian dan mampu menghadapi berbagai tantangan.

### 1. Pengaruh *Nature* dan *Nurture*

Keturunan dan faktor keunikan manusia yang genetik (*nature*) dan lingkungan (*nurture*) merupakan dua faktor yang sama-sama berpengaruh terhadap perkembangan manusia. Genetik terkait dengan keturunan dan keunikan. Sebagai contoh sifat anak-anak bukan merupakan rata-rata dari sifat bapak dan ibunya, tetapi akan dominan pada salah satu sifat bapak dan ibunya. Contoh lainnya adalah setiap manusia berbeda walaupun kembar. Perbedaan tersebut disebabkan oleh faktor genetik yang diberikan oleh alam. Adapun





lingkungan merupakan segala sesuatu yang sifatnya eksternal terhadap diri individu. Faktor lingkungan terkait dengan, sarana, cinta, dan keamanan.

Penelitian genetis (*Genetic research*) baru dapat mendeskripsikan (*what is*) gejala yang ada berkenaan dengan perkembangan manusia. Penelitian genetis tidak dapat memprediksi (*what could*) perkembangan manusia dan juga tidak dapat mempreskripsikan (*what should*), (Semiawan, 2002). Hasil penelitian terhadap 12 anak kembar menunjukkan bahwa kedanya, baik natur maupun nurtur, sangat berperan terhadap keaslian perbedaan individu dalam kemampuan kognitif secara umum. Hasil penelitian yang mutakhir tentang hal tersebut juga mendukung perbedaan kemampuan intelektual. Kesimpulannya bahwa sumbangan faktor genetis terhadap perbedaan individu manusia dalam inteligensi adalah signifikan dan secara substansial merupakan kenyataan yang ditemukan dalam penelitian inteligensi.

Perkembangan penelitian genetis menunjukkan bahwa generalisasi dari inteligensi merupakan suatu fenomena genetis. Pada masa progresif, lingkungan berpengaruh sangat luar biasa terhadap perkembangan inteligensi. Hal ini sangat terkait dengan perolehan pengalaman di sekolah. Kesimpulan lainnya adalah makin bertambah umur, pengaruh genetis terhadap perkembangan inteligensi makin bertambah (Semiawan, 2002).

*Multivariate genetic research*, yaitu penelitian genetis yang dihubungkan dengan variabel lain, menyimpulkan bahwa terdapat tumpang-tindih hubungan yang signifikan antara genetis dan inteligensi juga prestasi sekolah. Hal yang lebih penting dalam penelitian genetis adalah rancangan terhadap desain penelitian, di mana terdapat peran aktif anak (*development interface*), sehingga dapat menyaring atau meyeleksi, mengubah, memodifikasi dan menciptakan lingkungan. Secara mendasar manusia memiliki potensi untuk berubah (*tend to change*) menuju kearah perkembangan (*development*) dengan cara berinteraksi (*interact*) dengan lingkungannya. Interaksi inilah yang menghasilkan penemuan (*discovery*) tentang siapa dirinya dan pertemuan (*encounter*) dengan mereka yang signifikan bagi perkembangan. Apabila interaksi sosial manusia mengalami kegagalan yang fundamental, ia akan tetap berupaya mencari hal-hal baru. Untuk mengaktualisasikan (*to actualize*) dirinya, ter-



utama terhadap lingkungan terdekat sebagai manifestasi manusia yang memiliki kecenderungan *to survive* (Semiawan, 2002).

Manusia merupakan makhluk yang dianugerahi oleh Allah Swt. berupa emosi, imajinasi, akal dan daya cipta intelektual yang tidak dimiliki oleh binatang. Dari kelebihan tersebut, manusia dapat menemukan berbagai ilmu pengetahuan dan kebudayaan yang akhirnya memiliki kemampuan yang disebut *foresight ability*, yaitu kemampuan untuk mengantisipasi (meramal) kejadian pada masa mendatang. Manusia memerlukan masa belajar yang panjang, sepanjang hayat. Manusia mempunyai tujuan hidup dan tujuan tersebut dijadikan sebagai pedoman untuk melangsungkan kehidupan. Menurut Martin Buber, filsuf, mengatakan bahwa hakikat kemanusiaan adalah karena adanya manusia lain (*the essence of man is man with man*). Kierkegaard berpendapat bahwa manusia disebut manusia bila berhadapan dengan Tuhannya. Filsuf lainnya, seperti Rene Descartes, menyatakan: "Saya berpikir, oleh karena itu, saya ada" (*Cogito, ergo sum*).

Dalam teori *Tabula rasa* John Locke, manusia dilahirkan seperti kertas putih dan kepribadiannya terikat dari coretan-coretan yang diberikan manusia lain pada kertas tersebut. William Stern menyatakan bahwa manusia lahir dengan potensi atau disposisi tertentu yang melalui belajar potensi tersebut diubah menjadi kemampuan nyata. Apabila anak telah menunjukkan kemampuannya berarti potensi mereka telah teraktualisasikan (terwujud). Manusia lahir dengan potensi, namun untuk mengaktualisasikan potensi tersebut manusia perlu mendapat bimbingan dari lingkungan sekitarnya. Jika lingkungan tidak mendukung, maka potensi yang dimiliki manusia tidak akan berkembang. Misalnya, seorang anak manusia (bayi) yang dibesarkan oleh seekor serigala. Dia akan berjalan dengan menggunakan kedua tangan dan kedua kakinya, merangkak seumur hidupnya, karena tidak ada yang mengajarnya berjalan seperti manusia.

## 2. Potensi yang Dimiliki Otak Manusia

Setiap anak dilahirkan dengan bakat yang merupakan potensi kemampuan (*inherent component of ability*) yang berbeda-beda dan yang terwujud karena interaksi yang dinamis antara keunikan indi-



vidu dan pengaruh lingkungan. Berbagai kemampuan yang teraktualisasikan beranjak dari berfungsinya otak kita. Berfungsinya otak kita, adalah hasil interaksi dari cetakan biru (*blue print*) genetik dan pengaruh lingkungan itu. Pada waktu manusia lahir, kelengkapan organisasi otak yang memuat 100-200 miliar sel otak (Jensen, 2008), siap untuk dikembangkan serta diaktualisasikan mencapai tingkat perkembangan potensi tertinggi. Jumlah ini mencakup beberapa triliun jenis informasi dalam hidup manusia. Sayang sekali, riset membuktikan bahwa hanya 5 persen dari kemampuan tersebut. Penggunaan sistem kompleks dari proses pengelolaan otak ini sebenarnya sangat menentukan inteligensi maupun kepribadian dan kualitas kehidupan yang dialami seseorang manusia, serta kualitas manusia itu sendiri. Untuk meningkatkan kecerdasan anak maka produksi sel neuroglial, yaitu sel khusus yang mengelilingi sel neuron yang merupakan unit dasar otak, dapat ditingkatkan melalui berbagai stimulus yang menambah aktivitas antara sel neuron (*synaptic activity*), dan yang memungkinkan akselerasi proses berpikir. Otak dewasa manusia tak lebih dari 1,5 kg, namun otak tersebut adalah pusat berpikir, perilaku serta emosi manusia yang mencerminkan seluruh dirinya (*selfhood*), kebudayaan, kejiwaan serta bahasa dan ingatan. Descartes pernah mengutarakan bahwa otak merupakan pusat kesadaran orang, ibarat saisnya, sedangkan badan manusia adalah kudanya.

Jensen (2008) mengungkapkan bahwa kecerdasan orang juga banyak ditentukan oleh struktur otak. Cerebrum otak besar dibagi dalam dua belahan otak yang disambung oleh segumpal serabut yang disebut *corpus callosum*. Belahan otak kanan menguasai belahan kiri badan. Respons, tugas dan fungsi belahan otak kiri dan kanan berbeda dalam menghayati berbagai pengalaman belajar, sebagaimana seorang mengalami realitas secara berbeda-beda dan unik. Belahan belahan otak kiri terutama berfungsi untuk merespons terhadap hal yang sifatnya liner, logis, teratur, sedangkan yang kanan untuk mengembangkan imajinasi, dan kreativitas. (Pasiak, 2008). Berfungsinya belahan otak kanan inilah yang perlu digalakan dalam pengembangan kreativitas. Sayang sekali, sekolah-sekolah kita pada umumnya kurang memperhatikan berfungsinya belahan otak kanan. Pembelajaran yang mengendalikan berfungsinya kedua belahan otak secara harmonis akan banyak membantu anak berprakarsa



mengatasi dirinya, meningkatkan prestasi belajar, sehingga mencapai kemandirian dan mampu menghadapi berbagai tantangan.

### 3. Riset dan Anatomi Otak

Pasiak (2008) menyatakan bahwa dalam berbagai media sebagai hasil penelitian riset otak dan sebagaimana telah terungkap sebelumnya, otak manusia waktu lahir terdiri dari 100-200 miliar sel otak, yang siap mengembangkan beberapa triliunan informasi untuk mencapai akutalisasi tertinggi potensi manusia. Neuron merupakan unit dasar otak, adalah sistem yang halus untuk *information processing* dan terdiri dari badan sel, dendrite dan akson yang menerima dan mengirim beribu-ribu signal. Dendrit adalah semacam benang-benang halus ibarat pencabangan dari badan sel yang berdekatan dan dihubungkan oleh akson sebagai *transmitter*-nya (penghubung). Jadi aktivitas antara neuron dikerjakan oleh dendrite dari satu sel dalam hubungannya dengan akson dari sel yang lain. Kegiatan *synaptic* adalah hubungan perjalanan antara impuls dari sel yang satu ke sel yang lain, sebenarnya adalah “lokasi” mekanisme neural belajar dan *memory*.

Memberikan pengayaan pada lingkungan belajar, berarti meningkatkan aktivitas *synaptic* dan pada gilirannya akan meningkatkan kualitas dan jumlah sel glia. Glia adalah sel-sel khusus yang mengelilingi neuron dan memperkaya otak “menghabiskan bahan yang harus dibuang” dan merekat otak itu menyatu. Makin bertambah jumlah glia, makin dipercepat aktivitas glia dan makin meningkat kekuatan pertukaran impuls dari sel yang satu ke sel yang lain yang berakibat terhadap suatu pola pikir kompleks (Clark, 1986), yang dalam pembelajaran unggul disebut eskalasi dari tingkat mental. Apabila aktivitas *synaptic*, itu distimulasi, maka akan tercipta sel khusus yang menyelimuti neuron yang disebut *myelin*, yang melindungi akson dan meningkatkan *signal-signal* antarsel. Myelin pula yang menjadikan akson terlindung menyampaikan informasi yang dipercepat, yang pada gilirannya berakibat terhadap percepatan belajar (*accelerated learning*).

Otak mengatur dan mengkoordinir sebagian besar, gerakan, perilaku dan fungsi tubuh homeostasis seperti detak jantung, tekanan darah, keseimbangan cairan tubuh dan suhu tubuh. (Pasiak, 2008).



Otak juga bertanggung jawab atas fungsi seperti pengenalan, emosi, ingatan, pembelajaran motorik dan segala bentuk pembelajaran lainnya. Otak terbentuk dari dua jenis sel: glia dan neuron. Glia berfungsi untuk menunjang dan melindungi neuron, sedangkan neuron membawa informasi dalam bentuk pulsa listrik yang di kenal sebagai potensial aksi. (Semiawan, 2007). Mereka berkomunikasi dengan neuron yang lain dan keseluruh tubuh dengan mengirimkan berbagai macam bahan kimia yang disebut *neurotransmitter*. *Neurotransmitter* ini dikirimkan pada celah yang di kenal sebagai sinapsis. Seperti yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya. Otak manusia adalah struktur pusat pengaturan yang memiliki volume sekitar 1.350cc dan terdiri atas lebih dari 100 juta sel saraf atau neuron. Otak manusia bertanggung jawab terhadap pengaturan seluruh badan dan pemikiran manusia. Oleh karena itu, terdapat kaitan erat antara otak dan pemikiran. Otak dan sel saraf di dalamnya dipercaya dapat memengaruhi kognisi manusia. Pengetahuan mengenai otak memengaruhi perkembangan psikologi kognitif. (Jensen, 2008).



# KOMUNIKASI EFEKTIF EDUKATIF GURU DAN ORANGTUA DALAM PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

## A. HAKIKAT KOMUNIKASI EFEKTIF

### 1. Pengertian Komunikasi

Banyak pendapat dari berbagai pakar mengenai definisi komunikasi, namun jika diperhatikan dengan saksama dari berbagai pendapat tersebut mempunyai maksud yang hampir sama. Secara etimologis komunikasi berasal dari bahasa Latin yaitu *cum*, sebuah kata depan yang artinya dengan, atau bersama dengan, dan kata *umus*, sebuah kata bilangan yang berarti satu. Dua kata tersebut membentuk kata benda *communio*, yang dalam bahasa Inggris disebut *communion*, yang mempunyai makna kebersamaan, persatuan, persekutuan, gabungan, pergaulan, atau hubungan. Karena untuk ber-*communio* diperlukan adanya usaha dan kerja, maka kata *communion* dibuat kata kerja *communicare* yang berarti membagi sesuatu dengan seseorang, tukar-menukar, membicarakan sesuatu dengan orang, memberitahukan sesuatu kepada seseorang, bercajak-cakap, bertukar pikiran, berhubungan, atau berteman. Dengan demikian, komunikasi mempunyai makna pemberitahuan, pembicaraan, percakapan, pertukaran pikiran atau hubungan.

Komunikasi sebagai proses yang di dalamnya terdapat suatu gagasan yang dikirimkan dari sumber kepada penerima dengan tujuan untuk mengubah perilakunya. Pendapat senada dikemukakan oleh Theodore Herbert (2002), yang mengatakan bahwa komunikasi

merupakan proses yang di dalamnya menunjukkan arti pengetahuan dipindahkan dari seseorang kepada orang lain, biasanya dengan maksud mencapai beberapa tujuan khusus. Selain definisi yang telah disebutkan di atas, pemikir komunikasi yang cukup terkenal yaitu Wilbur Schramm memiliki pengertian yang sedikit lebih detail. Menurutnya, komunikasi merupakan tindakan melaksanakan kontak antara pengirim dan penerima, dengan bantuan pesan; pengirim dan penerima memiliki beberapa pengalaman bersama yang memberi arti pada pesan dan simbol yang dikirim oleh pengirim, dan diterima serta ditafsirkan oleh penerima. (Suranto: 2005)

Tidak seluruh definisi dikemukakan di sini, akan tetapi berdasarkan definisi yang ada di atas dapat diambil pemahaman bahwa:

- a. Komunikasi pada dasarnya merupakan suatu proses penyampaian informasi. Dilihat dari sudut pandang ini, kesuksesan komunikasi tergantung kepada desain pesan atau informasi dan cara penyampaiannya. Menurut konsep ini pengirim dan penerima pesan tidak menjadi komponen yang menentukan.
- b. Komunikasi adalah proses penyampaian gagasan dari seseorang kepada orang lain. Pengirim pesan atau komunikator memiliki peran yang paling menentukan dalam keberhasilan komunikasi, sedangkan komunikan atau penerima pesan hanya sebagai objek yang pasif.

Komunikasi diartikan sebagai proses penciptaan arti terhadap gagasan atau ide yang disampaikan. Pemahaman ini menempatkan tiga komponen yaitu pengirim, pesan, dan penerima pesan pada posisi yang seimbang. Proses ini menuntut adanya proses *encoding* oleh pengirim dan *decoding* oleh penerima, sehingga informasi dapat bermakna.

## 2. Prinsip Komunikasi Efektif

Prinsip komunikasi yang efektif (*The 5 Inevitable Laws of Effective Communication*) yang dirangkum dalam satu kata yang mencerminkan esensi dari komunikasi itu sendiri yaitu *REACH*, yang berarti merengkuh atau meraih. Karena sesungguhnya komunikasi itu pada dasarnya adalah upaya bagaimana kita meraih perhatian, cinta kasih, minat, kepedulian, simpati, tanggapan, maupun respons positif dari orang lain.



*Respect* hukum pertama dalam mengembangkan komunikasi yang efektif adalah sikap menghargai setiap individu yang menjadi sasaran pesan yang kita sampaikan. Rasa hormat dan saling menghargai merupakan hukum yang pertama dalam kita berkomunikasi dengan orang lain. Ingatlah bahwa pada prinsipnya manusia ingin dihargai dan dianggap penting. Jika kita bahkan harus mengkritik atau memarahi seseorang, lakukan dengan penuh respek terhadap harga diri dan kebanggaan seseorang. Jika kita membangun komunikasi dengan rasa dan sikap saling menghargai dan menghormati, maka kita dapat membangun kerja sama yang menghasilkan sinergi yang akan meningkatkan efektivitas kinerja kita baik sebagai individu maupun secara keseluruhan sebagai sebuah tim. Bahkan menurut mahaguru komunikasi Dale Carnegie dalam bukunya *How to Win Friends and Influence People*, rahasia terbesar yang merupakan salah satu prinsip dasar dalam berurusan dengan manusia adalah dengan memberikan penghargaan yang jujur dan tulus. Seorang ahli psikologi yang sangat terkenal William James juga mengatakan bahwa “Prinsip paling dalam pada sifat dasar manusia adalah kebutuhan untuk dihargai.” Dia mengatakan ini sebagai suatu kebutuhan (bukan harapan ataupun keinginan yang bisa ditunda atau tidak harus dipenuhi), yang harus dipenuhi. Ini adalah suatu rasa lapar manusia yang tak terperikan dan tak tergoyahkan. Lebih jauh Carnegie mengatakan bahwa setiap individu yang dapat memuaskan kelaparan hati ini akan menggenggam orang dalam telapak tangannya. Charles Schwabb, salah satu orang pertama dalam sejarah perusahaan Amerika yang mendapat gaji lebih dari satu juta dolar setahun, mengatakan bahwa aset paling besar yang dia miliki adalah kemampuannya dalam membangkitkan antusiasme pada orang lain. Dan cara untuk membangkitkan antusiasme dan mendorong orang lain melakukan hal-hal terbaik adalah dengan memberi penghargaan yang tulus.

*Empathy*, empati adalah kemampuan kita untuk menempatkan diri kita pada situasi atau kondisi yang dihadapi oleh orang lain. Salah satu prasyarat utama dalam memiliki sikap empati adalah kemampuan kita untuk mendengarkan atau mengerti terlebih dulu sebelum didengarkan atau dimengerti oleh orang lain. Secara khusus Covey menaruh kemampuan untuk mendengarkan sebagai salah satu dari tujuh kebiasaan manusia yang sangat efektif, yaitu kebia-





saan untuk mengerti terlebih dahulu, baru dimengerti (*seek first to understand-understand then be understood to build the skills of empathetic listening that inspires openness and trust*). Inilah yang disebutnya dengan komunikasi empatik. Dengan memahami dan mendengar orang lain terlebih dahulu, kita dapat membangun keterbukaan dan kepercayaan yang kita perlukan dalam membangun kerja sama atau sinergi dengan orang lain. Rasa empati akan memungkinkan kita untuk dapat menyampaikan pesan (*message*) dengan cara dan sikap yang akan memudahkan penerima pesan (*receiver*) menerimanya. Oleh karena itu dalam ilmu pemasaran (*marketing*) memahami perilaku konsumen (*consumer's behavior*) merupakan keharusan. Dengan memahami perilaku konsumen, maka kita dapat empati dengan apa yang menjadi kebutuhan, keinginan, minat, harapan dan kesenangan dari konsumen. Demikian halnya dengan bentuk komunikasi lainnya, misalnya komunikasi dalam membangun kerja sama tim. Kita perlu saling memahami dan mengerti keberadaan orang lain dalam tim kita. Rasa empati akan menimbulkan respek atau penghargaan, dan rasa respek akan membangun kepercayaan yang merupakan unsur utama dalam membangun *team work*.

Membangun komunikasi atau mengirimkan pesan, kita perlu mengerti dan memahami dengan empati calon penerima pesan kita. Sehingga nantinya pesan kita akan dapat tersampaikan tanpa ada halangan psikologis atau penolakan dari penerima. Empati bisa juga berarti kemampuan untuk mendengar dan bersikap perseptif atau siap menerima masukan ataupun umpan balik apa pun dengan sikap yang positif. Banyak sekali dari kita yang tidak mau mendengarkan saran, masukan apalagi kritik dari orang lain. Padahal esensi dari komunikasi adalah aliran dua arah. Komunikasi satu arah tidak akan efektif manakala tidak ada umpan balik (*feedback*) yang merupakan arus balik dari penerima pesan. Oleh karena itu dalam kegiatan komunikasi pemasaran *above the lines* (*mass media advertising*) diperlukan kemampuan untuk mendengar dan menangkap umpan balik dari audiensi atau penerima pesan.

*Audible*, makna dari *audible* antara lain: dapat didengarkan atau dimengerti dengan baik. Jika empati berarti kita harus mendengar terlebih dahulu ataupun mampu menerima umpan balik dengan baik, maka *audible* berarti pesan yang kita sampaikan dapat diterima oleh penerima pesan. Hukum ini mengatakan bahwa pesan



harus disampaikan melalui media atau *delivery channel* sedemikian hingga dapat diterima dengan baik oleh penerima pesan. Hukum ini mengacu pada kemampuan kita untuk menggunakan berbagai media maupun perlengkapan atau alat bantu audiovisual yang akan membantu kita agar pesan yang kita sampaikan dapat diterima dengan baik. Dalam komunikasi personal hal ini berarti bahwa pesan disampaikan dengan cara atau sikap yang dapat diterima oleh penerima pesan.

*Clarity*, selain bahwa pesan harus dapat dimengerti dengan baik, maka hukum keempat yang terkait dengan itu adalah kejelasan dari pesan itu sendiri, sehingga tidak menimbulkan multi-interpretasi atau berbagai penafsiran yang berlainan. Ketika saya bekerja di sekretariat negara, hal ini merupakan hukum yang paling utama dalam menyiapkan korespondensi tingkat tinggi. Karena kesalahan penafsiran atau pesan yang dapat menimbulkan berbagai penafsiran akan menimbulkan dampak yang tidak sederhana. *Clarity* dapat pula berarti keterbukaan dan transparansi. Dalam berkomunikasi kita perlu mengembangkan sikap terbuka (tidak ada yang ditutupi atau disembunyikan), sehingga dapat menimbulkan rasa percaya (*trust*) dari penerima pesan atau anggota tim kita. Karena tanpa keterbukaan akan timbul sikap saling curiga dan pada gilirannya akan menurunkan semangat dan antusiasme kelompok atau tim kita.

*Humble*, hukum kelima dalam membangun komunikasi yang efektif adalah sikap rendah hati. Sikap ini merupakan unsur yang terkait dengan hukum pertama untuk membangun rasa menghargai orang lain, biasanya didasari oleh sikap rendah hati yang kita miliki. Dalam edisi Mandiri 32 Sikap Rendah Hati pernah dibahas, yang pada intinya antara lain: sikap yang penuh melayani (dalam bahasa pemasaran *customer first attitude*), sikap menghargai, mau mendengar dan menerima kritik, tidak sombong dan memandang rendah orang lain, berani mengakui kesalahan, rela memaafkan, lemah lembut dan penuh pengendalian diri, serta mengutamakan kepentingan yang lebih besar.

Jika komunikasi yang kita bangun didasarkan pada lima hukum pokok komunikasi yang efektif ini, maka kita dapat menjadi seorang komunikator yang handal dan pada gilirannya dapat membangun jaringan hubungan dengan orang lain yang penuh dengan penghargaan (*respect*), karena inilah yang dapat membangun hubungan



jangka panjang yang saling menguntungkan dan saling menguatkan.

## **B. KOMUNIKASI EFEKTIF EDUKATIF BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI**

Komunikasi adalah suatu proses dinamik transaksional yang memengaruhi perilaku di mana sumber dan penerimanya dengan sengaja menyandi (*to code*) perilaku mereka untuk menghasilkan pesan (*message*) yang mereka salurkan lewat suatu saluran (*channel*) guna merangsang atau memperoleh sikap atau perilaku tertentu (Rakhmat, 1987). Mengacu pada definisi di atas, maka pada saat seseorang berkomunikasi terdapat sejumlah unsur yang terlibat, di antaranya sumber (*source*) informasi. Dalam hal ini adalah orang yang mempunyai kebutuhan untuk menyampaikan sesuatu kepada orang lain. Kebutuhan yang dimaksud bisa beragam, seperti berbagi perasaan, menyampaikan informasi, membangun tali silaturahmi, termasuk kebutuhan untuk memengaruhi sikap atau perilaku orang lain. Dalam menyampaikan pikiran dan perasaannya itu seseorang harus menggunakan lambang-lambang yang tepat, yaitu apa yang disebut dengan menyandi (*encoding*). Proses ini menghasilkan apa yang disebut dengan pesan (*message*). Dalam menyalurkan pesan kepada penerima diperlukan saluran (*channel*) yaitu suatu alat fisik yang menghubungkan antara penyampai pesan kepada penerima pesan. Penerima pesan inilah yang disebut dengan *receiver*. Dalam kondisi tertentu bisa jadi penerima pesan mengalami masalah dalam menerima pesan, sehingga pesan yang diterima tidak seperti yang diharapkan oleh si pengirim pesan. Hal ini bisa terjadi karena proses pemberian makna kepada perilaku sumber tidak tepat atau terjadi distorsi, yang disebabkan oleh perbedaan persepsi dan pengalaman yang terlalu jauh. Hal ini akan ditunjukkan oleh respons penerima (*receiver response*). Respons penerima bisa beragam, mulai dari keputusan untuk mengabaikan pesan atau tidak melakukan apapun, sampai pada tindakan menerima dengan segera dan terbuka. Komunikasi dikatakan efektif apabila respons yang ditunjukkan oleh penerima sesuai atau mendekati apa yang diharapkan oleh sumber yang menciptakan pesan.

Berlo (1960), seorang pemikir dalam bidang teknologi pendidikan-



an, berpendapat bahwa variabel-variabel kunci yang memengaruhi keberhasilan dalam berkomunikasi adalah sifat, kemampuan, dan perhatian para penyampai dan penerima pesan; kapasitas saluran komunikasi yang berbeda; struktur dan isi pesan yang dikirim; panjang gangguan yang muncul dalam berkomunikasi; dan kualitas pertukaran umpan balik antara pengirim dan penerima pesan (Rahmat, 1997).

Dalam konteks lain, Kasali mengingatkan bahwa komunikasi sangat dibutuhkan dalam melakukan perubahan, termasuk perubahan yang diinginkan dari penerima pesan. Dalam berkomunikasi, perlu diingat bahwa informasi resmi dan satu arah saja belum cukup, karena informasi yang diterima oleh si penerima pesan tidak hanya satu, bisa jadi mereka menerima informasi tandingan, bahkan informasi palsu yang menyesatkan, sehingga perubahan perilaku yang diharapkan tidak terjadi. Namun perlu juga diingat bahwa komunikasi yang terlalu rutin akan membuat orang cepat bosan dan merasa bosan. Manusia perlu *surprise* yang dapat memicu adrenalin mereka dan merasakan sentuhan-sentuhan emosi yang hidup.

Komunikasi edukatif adalah komunikasi yang pesannya berupa nilai-nilai positif yang secara sengaja “ditanamkan” kepada penerima. Berbeda dengan komunikasi pada umumnya, dalam berkomunikasi edukatif terdapat tujuan dari si penyampai pesan untuk merubah perilaku penerima pesan ke arah yang lebih baik, sesuai dengan nilai-nilai yang diyakininya benar. Tujuan dari komunikasi edukatif adalah agar si penerima pesan menjadi manusia seperti yang diharapkan oleh si penyampai pesan. Mengingat dalam komunikasi edukatif yang disampaikan berupa pesan moral atau nilai-nilai, maka diperlukan saluran yang kuat untuk menyampaikannya. Saluran yang mampu menyentuh hati nurani si penerima, karena dalam komunikasi edukatif sasaran utama bukan hanya pada aspek kognitif tetapi justru pada aspek afeksi. Oleh karena itu, dalam komunikasi edukatif diperlukan kekuatan ucapan dan sentuhan-sentuhan hati yang ihlas dan emosi yang lembut dan dalam.

Komunikasi tidak terlepas dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Sesungguhnya merupakan penggabungan dari tiga istilah yang saling terkait, yaitu teknologi, informasi, dan komunikasi. Galbraith, J.K. (2001) mendefinisikan teknologi sebagai aplikasi sistematis dari sains atau pengetahuan untuk melaksana-



kan tugas praktikal. Dengan sudut pandang yang berbeda, Iskandar Alisyabana mendefinisikan teknologi sebagai cara melakukan sesuatu untuk memenuhi kebutuhan manusia dengan bantuan alat dan akal. Adapun B.J. Habibie mendefinisikan teknologi sebagai proses untuk memperoleh nilai tambah (*added value*). Dengan mengacu pada ketiga definisi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa teknologi adalah suatu cara melakukan sesuatu yang bersifat praktikal dengan mengaplikasikan suatu desain atau pengetahuan agar memperoleh nilai tambah.

Dengan melihat pengertian di atas, maka teknologi memiliki kedudukan yang sangat vital dalam masyarakat untuk membangun sesuatu. Di samping itu, teknologi juga sudah menjadi bagian integral dalam kehidupan manusia; sedikit sekali kelompok masyarakat yang dapat terlepas dari teknologi, karena kalau mereka menghindari dari teknologi mereka akan menjadi masyarakat yang terbelakang. Di era saat ini bisa dikatakan teknologi merupakan cermin kemajuan budaya, artinya semakin maju budaya suatu masyarakat, maka akan semakin banyak dan beragam teknologi yang dihasilkan dan dimanfaatkan oleh masyarakat tersebut. Hal yang tidak kalah pentingnya adalah bahwa teknologi diciptakan manusia untuk membantu memecahkan masalah yang dihadapinya.

Bila konsep teknologi di atas digabungkan dengan konsep komunikasi menjadi teknologi komunikasi, mengandung arti sebagai sarana, prasarana, struktur kelembagaan, dan nilai sosial di mana pesan yang memungkinkan timbulnya keselarasan dikumpulkan, disimpan, diolah, dan dipertukarkan. Demikian juga kalau konsep teknologi digabung dengan konsep informasi maka akan menjadi suatu sarana, prasarana, perangkat lunak serta sistem dan metode untuk memperoleh, menyimpan, mengolah, mengirim, menerima, menafsirkan, mengorganisikan, dan menggunakan data yang bermakna. Adapun bila ketiga konsep digabung menjadi teknologi informasi dan komunikasi, maka dapat diartikan sebagai suatu bentuk komunikasi informasi jarak jauh yang memanfaatkan standar digital atau biner.

Secara umum teknologi informasi dan komunikasi memiliki sejumlah potensi untuk kemasalahatan masyarakat, di antaranya dapat digunakan untuk meningkatkan akses untuk memperoleh informasi dari mana saja, siapa saja, kapan saja, dan apa saja; mening-



katkan efektivitas komunikasi dengan berbagai bentuk rangsangan indra; meningkatkan relevansi dengan kebutuhan yang semakin banyak dan beragam; menyesuaikan dengan kondisi lingkungan yang berubah; dan meningkatkan efisiensi dengan menghemat waktu, tenaga dan biaya.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah menawarkan berbagai kemudahan pada umat manusia. Kemudahan dalam melaksanakan tugas dan memecahkan berbagai permasalahan yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari. Tidak terkecuali untuk membantu para orangtua yang tidak dapat berkomunikasi secara fisik dengan anggota keluarga, khususnya dengan anak-anak mereka. Di antara bentuk TIK yang dapat melaksanakan fungsi ini adalah telepon seluler (*handphone*) dan internet. Kedua teknologi ini memungkinkan para orangtua dapat melakukan komunikasi edukatif, baik secara verbal maupun visual; komunikasi dapat dilakukan di mana saja, dan kapan saja.

Perkembangan dalam bidang telepon seluler memungkinkan para wanita karier melakukan komunikasi secara oral (berbicara) maupun hanya sekadar teks dalam bentuk pesan singkat (*short message service—sms*). Bahkan dengan teknologi 3G memungkinkan komunikasi orangtua dengan anaknya bisa lebih intens. Dengan memanfaatkan teknologi seperti ini interaksi dan komunikasi menjadi lebih dekat, hangat, dan personal, karena komunikasi yang dibangun bukan hanya dalam bentuk verbal, tetapi juga visual. Melalui komunikasi visual pesan yang disalurkan akan menjadi lebih jelas, karena penerima pesan dapat menangkap pesan tersebut bukan hanya dari kata-kata verbal tetapi juga ekspresi wajah, dan gestur tubuh yang dapat memperkuat makna kata-kata yang disampaikan. Dengan demikian, pesan yang disampaikan akan diterima oleh penerima pesan dengan distorsi yang sangat minim. Namun demikian teknologi 3G saat ini masih termasuk dalam kategori yang relatif mahal.

Teknologi lain yang relatif murah dan telah mewabah adalah teknologi informasi dan komunikasi dalam bentuk internet. Internet adalah jaringan global yang menghubungkan beribu bahkan berjuta jaringan komputer (*local/wide area network*) dan komputer pribadi (*stand alone*), yang memungkinkan setiap komputer yang terhubung kepadanya bisa melakukan komunikasi satu sama lain (Brace, 1997). Banyak fasilitas yang ditawarkan oleh internet untuk



dapat melakukan komunikasi, di antaranya: *Telnet, Gopher, WAIS, e-mail, Mailing List (milis), Newsgroup, File Transfer Protocol (FTP), Internet Relay Chat, World Wide Web (WWW)*.

Dengan memanfaatkan berbagai fasilitas yang ditawarkan oleh jaringan internet setiap orang dapat berkomunikasi dengan lebih intens. Berbagai fitur yang tersedia dalam jaringan internet menawarkan berbagai kemudahan dalam melakukan aktivitas sehari-hari. Interaksi yang ditawarkan dapat secara *asynchronous* maupun *synchronous*. Dengan memanfaatkan fitur *asynchronous* dari internet, memungkinkan kita dapat berkomunikasi secara tertulis, baik melalui email maupun menggunakan jaringan sosial seperti Facebook. Adapun melalui interaksi yang *synchronous* kita dapat memperoleh respons dengan segera, sehingga komunikasi menjadi lebih efektif. Di antara fasilitas yang tersedia untuk melakukan interaksi secara *synchronous* adalah fitur *chatting*. Bahkan program *Yahoo Messenger* menyediakan fasilitas komunikasi visual apabila kita melengkapi komputer kita dengan fasilitas *Webcam*. Tentu komunikasi yang terbangun akan semakin kuat karena didukung oleh adanya interaksi visual yang mampu memperkuat bahasa verbal kita. Kemudahan dalam memanfaatkan internet sangat terbantu dengan hadirnya sejumlah telepon seluler yang dapat digunakan untuk mengakses internet, sehingga kita dapat melakukan aktivitas *browsing* dan berkomunikasi kapan saja dan di mana saja.

Beberapa fitur internet di atas dapat digunakan untuk membangun komunikasi edukatif secara efektif dengan anggota keluarga, termasuk tentunya dengan anak-anak mereka. Komunikasi ini tentu harus memperhatikan pesan yang disampaikan, yaitu berupa nilai-nilai untuk membangun dan mengembangkan kecerdasan emosi sang anak; Pesan yang disampaikan harus mampu menunjukkan adanya rasa kasih sayang dari seorang ibu terhadap anaknya. Apabila hal ini dapat dilakukan tentunya kelamahan dan permasalahan para wanita karier yang sulit membangun komunikasi edukatif dengan anak-anak mereka akan teratasi. Karena yang terpenting dalam berkomunikasi ini adalah “kualitas komunikasi”, bukan hanya pada “kuantitas komunikasi”. Komunikasi yang berkualitas adalah komunikasi yang bermakna; komunikasi yang mengandung nilai dan norma yang dibagi (*share*) di antara para komunikator; komunikasi yang bukan hanya sekadar “*say hallo*”.



### C. KOMUNIKASI EFEKTIF DALAM PEMBELAJARAN

Komunikasi dikatakan efektif apabila terdapat aliran informasi dua arah antara komunikator dan komunikan dan informasi tersebut sama-sama direspons sesuai dengan harapan kedua pelaku komunikasi tersebut. Setidaknya terdapat lima aspek yang perlu dipahami dalam membangun komunikasi yang efektif, yaitu: kejelasan, hal ini dimaksudkan bahwa dalam komunikasi harus menggunakan bahasa dan mengemas informasi secara jelas, sehingga mudah diterima dan dipahami oleh komunikan; ketepatan, ketepatan atau akurasi ini menyangkut penggunaan bahasa yang benar dan kebenaran informasi yang disampaikan, konteks, konteks atau sering disebut dengan situasi, maksudnya adalah bahwa bahasa dan informasi yang disampaikan harus sesuai dengan keadaan dan lingkungan di mana komunikasi itu terjadi; alur, bahasa dan informasi yang akan disajikan harus disusun dengan alur atau sistematika yang jelas, sehingga pihak yang menerima informasi cepat tanggap; budaya, aspek ini tidak saja menyangkut bahasa, dan informasi, tetapi juga berkaitan dengan tatakrama dan etika. Artinya dalam berkomunikasi harus menyesuaikan dengan budaya orang yang diajak berkomunikasi, baik dalam penggunaan bahasa verbal maupun nonverbal, agar tidak menimbulkan kesalahan persepsi (Lestari, 2003).

Berkomunikasi efektif berarti bahwa komunikator dan komunikan sama-sama memiliki pengertian yang sama tentang suatu pesan, atau sering disebut dengan *“the communication is in tune”*. Agar komunikasi dapat berjalan secara efektif, harus dipenuhi beberapa syarat: menciptakan suasana komunikasi yang menguntungkan; menggunakan bahasa yang mudah ditangkap dan dimengerti; pesan yang disampaikan dapat menggugah perhatian atau minat bagi pihak komunikan; pesan dapat menggugah kepentingan komunikan yang dapat menguntungkan; pesan dapat menumbuhkan suatu penghargaan bagi pihak komunikan.

Terkait dengan proses pembelajaran, komunikasi dikatakan efektif jika pesan yang dalam hal ini adalah materi pelajaran dapat diterima dan dipahami, serta menimbulkan umpan balik yang positif oleh mahasiswa. Komunikasi efektif dalam pembelajaran harus didukung dengan keterampilan komunikasi antarpribadi yang harus dimiliki oleh seorang dosen. Komunikasi antarpribadi merupa-





kan komunikasi yang berlangsung secara informal antara dua orang individu. Komunikasi ini berlangsung dari hati ke hati, karena di antara kedua belah pihak terdapat hubungan saling mempercayai. Komunikasi antarpribadi akan berlangsung efektif apabila pihak yang berkomunikasi menguasai keterampilan komunikasi antarpribadi.

Dalam kegiatan belajar mengajar, komunikasi antarpribadi merupakan suatu keharusan, agar terjadi hubungan yang harmonis antara pengajar dan peserta belajar. Keefektifan komunikasi dalam kegiatan belajar mengajar ini sangat tergantung dari kedua belah pihak. Akan tetapi karena pengajar yang memegang kendali kelas, maka tanggung jawab terjadinya komunikasi dalam kelas yang sehat dan efektif terletak pada tangan pengajar. Keberhasilan pengajar dalam mengemban tanggung jawab tersebut dipengaruhi oleh keterampilannya dalam melakukan komunikasi ini.

Agar dapat merefleksikan ungkapan perasaan peserta didik secara efektif, pengajar perlu mengingat hal-hal berikut: Hindari prasangka terhadap pembicara atau topik yang dibicarakan; Perhatikan dengan cermat semua pesan verbal maupun nonverbal dari pembicara; Lihat, dengarkan, dan rekam dalam hati, kata-kata/perilaku khas yang diperlihatkan pembicara; Bedakan/simpulkan kata-kata/pesan yang bersifat emosional; Beri tanggapan dengan cara memparaphrase kata-kata yang diucapkan, menggambarkan perilaku khusus yang diperlihatkan, dan tanggapan mengenai kedua hal tersebut; Jaga nada suara, jangan sampai berteriak, menghakimi, atau seperti memusuhi; Meminta klarifikasi terhadap pertanyaan atau pernyataan yang disampaikan.

Komunikasi yang efektif dalam proses pembelajaran sangat berdampak terhadap keberhasilan pencapaian tujuan. Komunikasi dikatakan efektif apabila terdapat aliran informasi dua arah antara komunikator dan komunikan dan informasi tersebut sama-sama direspons sesuai dengan harapan kedua pelaku komunikasi tersebut. Jika dalam pembelajaran terjadi komunikasi yang efektif antara pengajar dan mahasiswa, maka dapat dipastikan bahwa pembelajaran tersebut berhasil. Sehubungan dengan hal tersebut, maka para pengajar, pendidik, atau instruktur pada lembaga-lembaga pendidikan atau pelatihan harus memiliki kemampuan komunikasi yang baik. Kemampuan komunikasi yang dimaksud dapat berupa kemampuan memahami dan mendesain informasi, memilih dan



menggunakan saluran atau media, serta kemampuan komunikasi antar pribadi dalam proses pembelajaran.

## **D. KOMUNIKASI GURU DAN ORANGTUA DALAM PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI**

### **1. Tugas dan Tanggung Jawab Guru**

Proses belajar-mengajar merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan dengan guru sebagai pemegang peranan utama. Peristiwa belajar mengajar banyak mengakar pada berbagai pandangan dan konsep, perwujudan proses belajar mengajar dapat terjadi dalam beberapa model. Pengertian proses belajar mengajar dikemukakan oleh Usman (1990) bahwa: Proses belajar-mengajar merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Dari pengertian proses belajar mengajar yang telah diutarakan, maka kemudian melahirkan strategi dan penerapannya.

Sehubungan dengan fungsinya sebagai “pengajar”, “pendidik”, dan “pembimbing”, maka diperlukan adanya berbagai peranan pada diri guru. Dari berbagai kegiatan interaksi belajar-mengajar, secara singkat peranan guru adalah sebagai berikut: Informator; Organisator; Motivator; Inisiator; Transmitter; Fasilitator; Mediator; dan Evaluator.

Dari peran guru di atas, dapat dijelaskan lebih lanjut sebagai berikut: sebagai pelaksana cara mengajar informatif laboratorium, studi lapangan dan sumber informasi kegiatan akademik maupun umum; organisator, guru sebagai organisator, pengelola kegiatan akademik, silabus, dan lain-lain. Komponen-komponen yang berkaitan dengan kegiatan belajar-mengajar, semua diorganisasikan dengan sedemikian rupa, sehingga dapat mencapai efektivitas dan efisiensi dalam belajar pada diri sendiri; motivator, peranan guru sebagai motivator ini penting artinya dalam rangka meningkatkan kegairahan dan pengembangan kegiatan belajar siswa. Guru harus dapat merangsang dan memberikan dorongan serta *reinforcement* untuk mendinamisasikan potensi siswa, menumbuhkan swadaya (aktivitas) dan daya cipta (kreativitas), sehingga terjadi dinamika di dalam proses belajar mengajar; inisiator, guru dalam hal ini sebagai



pencetus ide-ide dalam proses belajar. Sudah barang tentu ide-ide merupakan kreatif yang dapat dicontoh oleh siswa; transmitter, dalam kegiatan belajar guru juga akan bertindak selaku penyebar kebijaksanaan pendidikan dan pengetahuan; fasilitator, berperan sebagai fasilitator, guru dalam hal ini akan memberikan fasilitas atau kemudahan dalam proses belajar-mengajar, misalnya saja dengan menciptakan suasana kegiatan belajar mengajar yang sedemikian rupa, sesuai dengan perkembangan siswa, sehingga interaksi belajar mengajar akan berlangsung secara efektif; mediator, guru sebagai dapat diartikan sebagai penengah dalam kegiatan belajar siswa. Misalnya menengahi atau memberikan jalan keluar kemacetan dalam kegiatan diskusi siswa. Mediator juga diartikan sebagai penyedia media; evaluator, ada kecenderungan bahwa peran sebagai evaluator, guru mempunyai otoritas untuk menilai. Prestasi siswa dalam bidang akademis maupun tingkah laku sosialnya, sehingga dapat menentukan bagaimana siswa itu berhasil atau tidak.

Guru sebagai pengajar lebih menekankan kepada tugas dalam merencanakan dan melaksanakan pengajaran. Dalam tugas ini guru dituntut memiliki pengetahuan dan keterampilan teknis mengajar, di samping menguasai ilmu atau bahan yang akan diajarkan. Guru sebagai pembimbing memberikan tekanan kepada tugas, memberikan bantuan kepada siswa dalam memecahkan masalah yang dihadapinya. Guru sebagai administrator kelas pada hakikatnya merupakan jalinan antara ketatalaksanaan bidang pengajaran dan keterlaksanaan pada umumnya. Namun demikian, keterlaksanaan bidang pengajaran lebih menonjol dan lebih diutamakan bagi profesi guru.

## **2. Tugas dan Tanggung Jawab Orangtua dalam Aktivitas Belajar**

Anak akan sangat dipengaruhi oleh lingkungan keluarganya, di mana ia pertama kali menerima berbagai aspek pendidikan secara alami dari kedua orangtuanya. Oleh karena itu, bentuk pertama dari pendidikan terdapat dalam kehidupan keluarga. Namun demikian, bukan berarti bahwa pola pendidikan dalam keluarga adalah formal.

Pada umumnya pendidikan dalam rumah tangga bukan berpangkal tolak dari kesadaran dan pengertian yang lahir dari pengetahuan



mendidik, melainkan karena secara kodrati suasana dan strukturnya memberikan kemungkinan alami membangun situasi pendidikan. Orangtua yang terdiri dari ibu dan ayah memegang peranan penting dalam perkembangan anak-anaknya. Anak yang sejak lahir selalu berada di samping ibunya akan mendapatkan kasih sayang dan perhatian ibunya. Sehingga kemudian ia akan meniru atau menuruti segala yang didapatkannya.

Keluarga adalah merupakan lembaga pendidikan yang utama dan pertama dalam masyarakat karena dalam keluargalah manusia dilahirkan, berkembang menjadi dewasa. Bentuk dan isi serta cara-cara pendidikan di dalam keluarga akan selalu memengaruhi tumbuh dan berkembangnya watak budi pekerti dan kepribadian setiap manusia. Pendidikan yang diterima dalam keluarga inilah yang akan digunakan oleh anak sebagai dasar untuk mengikuti pendidikan selanjutnya di sekolah.

Ditinjau dari fungsi dan tugasnya sebagai orangtua dalam aktivitas belajar anak maka peranan ibu dan ayah berbeda, seperti yang dikemukakan oleh Piaget di bawah ini:

- a. Peranan ibu dalam pendidikan anak: sumber dan pemberi rasa kasih sayang; pengasuh dan pemeliharaan; tempat mencurahkan isi hati; pengaruh kehidupan dalam rumah tangga; pembimbing hubungan pribadi; pendidikan dalam segi-segi emosional.
- b. Peranan ayah dalam pendidikan anak: sumber kekuasaan di dalam keluarga; penghubung intern keluarga dengan masyarakat atau dunia lain; pemberi perasaan aman bagi seluruh anggota keluarga; pelindung terhadap ancaman dari luar; pendidikan dari segi-segi rasional.

Ada beberapa tanggung jawab dari kedua orangtua dalam menunjang pendidikan anaknya sebagai berikut:

- a. Memelihara dan membesarkan anak. Ini adalah bentuk yang paling sederhana dari tanggung jawab setiap orangtua dan dorongan alami untuk mempertahankan kelangsungan hidup manusia.
- b. Melindungi dan menjamin keamanan, baik jasmaniah maupun rohaniah dari berbagai gangguan penyakit dan dari penyelewengan kehidupan dari tujuan hidup yang sesuai dengan filsafat hidup dan agama yang di anutnya.



- c. Memberi pengajaran dalam arti yang luas, sehingga anak memperoleh peluang untuk memiliki pengetahuan dan kecakapan seluas dan setinggi mungkin yang dapat dicapainya.
- d. Membahagiakan anak, baik dunia dan akhirat, sesuai dengan pandangan dan tujuan hidup manusia.

Ada beberapa hal atau dasar-dasar yang perlu diperhatikan sebagai tanggung jawab orangtua terhadap anaknya terutama dalam konteks pendidikan adalah sebagai berikut:

- a. Adanya motivasi atau dorongan cinta kasih sayang menjalin hubungan orang dan anak. Kasih sayang orangtua yang ikhlas dan mumi akan mendorong sikap dan tindakan rela menerima tanggung jawab untuk mengorbankan hidupnya dalam memberikan pertolongan kepada anaknya.
- b. Pemberian motivasi kewajiban moral sebagai konsekuensi kedudukan orangtua terhadap keturunannya.
- c. Tanggung jawab sosial adalah bagian dari keluarga yang pada gilirannya akan menjadi tanggung jawab masyarakat, bangsa, dan negara.
- d. Memelihara dan membesarkan anaknya. Tanggung jawab ini merupakan dorongan demi untuk dilaksanakan, karena anak memerlukan makan, minum dan perawatan, agar anak dapat hidup secara berkelanjutan.
- e. Memberikan pendidikan dengan berbagai ilmu penerahuan dan keterampilan yang berguna bagi kehidupan anak kelak, sehingga bila anak telah dewasa dan mampu mandiri.

### **3. Hubungan Kerja Sama Antara Guru dan Orangtua dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Murid**

#### **a. Adanya Kunjungan Kerumah Anak Didik**

Pelaksanaan kunjungan ke rumah anak didik berdampak positif di antaranya: kunjungan melahirkan perasaan pada anak didik bahwa sekolahnya selalu memperhatikan dan mengawasinya; kunjungan tersebut memberi kesempatan kepada guru melihat sendiri dan mengobservasi langsung cara anak didik belajar, latar belakang hidupnya, dan tentang masalah-masalah yang dihadapinya dalam keluarga; guru berkesempatan untuk memberikan penerangan ke-



pada orangtua anak didik tentang pendidikan yang baik, cara-cara menghadapi masalah yang sedang dialami anaknya; hubungan antara orangtua dengan guru akan bertambah erat; kunjungan dapat memberikan motivasi kepada orangtua anak didik untuk lebih terbuka dan dapat bekerja sama dalam upaya memajukan pendidikan anaknya; guru mempunyai kesempatan untuk mengadakan interview mengenai berbagai macam keadaan atau kejadian tentang sesuatu yang ingin ia ketahui; terjadinya komunikasi dan saling memberikan informasi tentang keadaan anak serta saling memberi petunjuk antara guru dan orangtua.

### **b. Diundangnya Orangtua Kesekolah**

Kalau ada berbagai kegiatan yang diselenggarakan oleh sekolah yang memungkinkan untuk dihadiri oleh orangtua, maka akan positif sekali bila orangtua diundang untuk datang ke sekolah.

### **c. Kasus Anak**

Kasus anak merupakan rapat tentang kasus yang terjadi dengan anak, biasanya dipimpin oleh orang yang paling mengetahui persoalan bimbingan konseling khususnya tentang kasus yang dimaksud tujuannya agar mencari jalan yang paling tepat agar masalah anak didik dapat diatasi dengan baik.

### **d. Mengadakan Surat Menyurat Antara Sekolah dan Keluarga**

Surat menyurat diperlukan terutama pada waktu-waktu yang sangat diperlukan pada perbaikan pendidikan anak didik, seperti surat peringatan dari guru kepada orangtua jika anaknya perlu lebih giat, sering membolos, sering berbuat keributan, dan sebagainya.

### **e. Adanya Daftar Nilai atau Rapor**

Raport yang biasanya di berikan setiap catur wulan kepada para murid dapat dipakai sebagai penghubung antara sekolah dan orangtua. Sekolah dapat memberi surat peringatan atau meminta bantuan orangtua bila hasil rapor anaknya kurang baik atau sebaliknya jika anaknya mempunyai keistimewaan dalam suatu mata pelajaran, agar dapat lebih giat mengembangkan bakatnya atau minimal mampu mempertahankan apa yang sudah dapat diraihinya.





# ASESMEN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

## A. PENGERTIAN ASESMEN

Perkembangan anak harus mendapatkan pemantauan dari orang dewasa, khususnya dilakukan oleh seorang guru atau pihak sekolah. Hal itu dilakukan untuk mengetahui tingkat pencapaian perkembangan.

*Assesment is the process of collecting information about children's development, learning, health, behavior, academic progress, need for special services, and attainment in order to make decisions (Morrison, 2007: 55).*

Asesmen adalah proses pengumpulan informasi tentang perkembangan, pembelajaran, kesehatan, perilaku, perkembangan akademik, pelayanan kebutuhan anak, dan pencapaian untuk mengambil keputusan pemberian tindakan. Asesmen dilaksanakan melalui observasi, tes administrasi proses belajar mengajar yang dilakukan guru, dan tes hasil anak. Definisi di atas secara khusus mengases setiap proses dari informasi tentang perkembangan, pembelajaran, kesehatan, perilaku, dan kebutuhan pelayanan anak. Penilaian (*assessment*) adalah penerapan berbagai cara dan penggunaan beragam alat penilaian untuk memperoleh informasi tentang sejauh mana hasil belajar peserta didik atau ketercapaian kompetensi (rangkaiannya) peserta didik.

Asesmen berasal dari istilah bahasa Inggris, yaitu *assesment*, namun istilah *assesment* sudah di serap menjadi istilah dalam bahasa Indonesia, yaitu asesmen. Terdapat kerancuan antara asesmen, evaluasi, pengukuran dan penilaian. Hal itu menjadi wajar, karena



ketiganya terdapat keterkaitan.

Secara harafiah evaluasi berasal dari bahasa Inggris *evaluation* yang berarti penilaian atau penaksiran (John M. Echols dan Hasan Shadily: 1983). Menurut Stufflebeam, dkk. (1971) mendefinisikan evaluasi sebagai "*The process of delineating, obtaining, and providing useful information for judging decision alternatives*". Artinya evaluasi merupakan proses menggambarkan, memperoleh, dan menyajikan informasi yang berguna untuk merumuskan suatu alternatif keputusan.

Evaluasi merupakan penilaian terhadap data yang dikumpulkan melalui kegiatan asesmen. Secara garis besar dapat dikatakan bahwa evaluasi adalah pemberian nilai terhadap kualitas sesuatu. Selain dari itu, evaluasi juga dapat dipandang sebagai proses merencanakan, memperoleh, dan menyediakan informasi yang sangat diperlukan untuk membuat alternatif-alternatif keputusan. Dengan demikian, Evaluasi merupakan suatu proses yang sistematis untuk menentukan atau membuat keputusan sampai sejauhmana tujuan-tujuan pengajaran telah dicapai oleh siswa.

Arikunto (2004) mengungkapkan bahwa evaluasi adalah serangkaian kegiatan yang ditujukan untuk mengukur keberhasilan program pendidikan. Tayibnapi (2000) dalam hal ini lebih meninjau pengertian evaluasi program dalam konteks tujuan yaitu sebagai proses menilai sampai sejauhmana tujuan pendidikan dapat dicapai.

Berdasarkan tujuannya, terdapat pengertian evaluasi sumatif dan evaluasi formatif. Evaluasi formatif dinyatakan sebagai upaya untuk memperoleh *feedback* perbaikan program, sementara itu evaluasi sumatif merupakan upaya menilai manfaat program dan mengambil keputusan (Lehman, 1990).

Penilaian (*assessment*) adalah penerapan berbagai cara dan penggunaan beragam alat penilaian untuk memperoleh informasi tentang sejauhmana hasil belajar peserta didik atau ketercapaian kompetensi (rangkaian kemampuan) peserta didik. Penilaian menjawab pertanyaan tentang sebaik apa hasil atau prestasi belajar seorang peserta didik. Hasil penilaian dapat berupa nilai kualitatif (pernyataan naratif dalam kata-kata) dan nilai kuantitatif (berupa angka). Pengukuran berhubungan dengan proses pencarian atau penentuan nilai kuantitatif tersebut.

Penilaian hasil belajar pada dasarnya adalah mempermasalah-



kan, bagaimana pengajar (guru) dapat mengetahui hasil pembelajaran yang telah dilakukan. Pengajar harus mengetahui sejauhmana pebelajar (*learner*) telah mengerti bahan yang telah diajarkan atau sejauh mana tujuan/kompetensi dari kegiatan pembelajaran yang dikelola dapat dicapai. Tingkat pencapaian kompetensi atau tujuan instruksional dari kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan itu dapat dinyatakan dengan nilai.

Pengukuran adalah penentuan besaran, dimensi, atau kapasitas, biasanya terhadap suatu standar atau satuan pengukuran. Pengukuran tidak hanya terbatas pada kuantitas fisik, tetapi juga dapat diperluas untuk mengukur hampir semua benda yang bisa dibayangkan, seperti tingkat ketidakpastian, atau kepercayaan konsumen.

Pengukuran adalah proses pemberian angka-angka atau label kepada unit analisis untuk merepresentasikan atribut-atribut konsep. Proses ini seharusnya cukup dimengerti orang walau misalnya definisinya tidak dimengerti. Hal ini karena antara lain kita sering kali melakukan pengukuran.

Menurut Cangelosi (1995) yang dimaksud dengan pengukuran (*measurement*) adalah suatu proses pengumpulan data melalui pengamatan empiris untuk mengumpulkan informasi yang relevan dengan tujuan yang telah ditentukan. Dalam hal ini guru menaksir prestasi siswa dengan membaca atau mengamati apa saja yang dilakukan siswa, mengamati kinerja mereka, mendengar apa yang mereka katakan, dan menggunakan indra mereka seperti melihat, mendengar, menyentuh, mencium, dan merasakan. Menurut Zainul dan Nasution (2001) pengukuran memiliki dua karakteristik utama, yaitu: 1) penggunaan angka atau skala tertentu; dan 2) menurut suatu aturan atau formula tertentu.

*Measurement* (pengukuran) merupakan proses yang mendeskripsikan *performance* siswa dengan menggunakan suatu skala kuantitatif (sistem angka) sedemikian rupa, sehingga sifat kualitatif dari *performance* siswa tersebut dinyatakan dengan angka-angka (Alwasilah *et al.*, 1996). Pernyataan tersebut diperkuat dengan pendapat yang menyatakan bahwa pengukuran merupakan pemberian angka terhadap suatu atribut atau karakter tertentu yang dimiliki oleh seseorang, atau suatu objek tertentu yang mengacu pada aturan dan formulasi yang jelas. Aturan atau formulasi tersebut harus



disepakati secara umum oleh para ahli (Zainul & Nasution, 2001). Dengan demikian, pengukuran dalam bidang pendidikan berarti mengukur atribut atau karakteristik peserta didik tertentu. Dalam hal ini yang diukur bukan peserta didik tersebut, akan tetapi karakteristik atau atributnya. Senada dengan pendapat tersebut, Secara lebih ringkas, Arikunto dan Jabar (2004) menyatakan pengertian pengukuran (*measurement*) sebagai kegiatan membandingkan suatu hal dengan satuan ukuran tertentu, sehingga sifatnya menjadi kuantitatif.

Berdasarkan pengertian di atas dapat kita simpulkan bahwa penilaian adalah suatu proses untuk mengambil keputusan dengan menggunakan informasi yang diperoleh melalui pengukuran hasil belajar baik yang menggunakan tes maupun nontes. Pengukuran adalah membandingkan hasil tes dengan standar yang ditetapkan. Pengukuran bersifat kuantitatif. Adapun menilai adalah kegiatan mengukur dan mengadakan estimasi terhadap hasil pengukuran atau membanding-bandingkan dan tidak sampai ke taraf pengambilan keputusan. Penilaian bersifat kualitatif.

Agar lebih jelas perbedaannya, maka perlu dispesifikasi lagi untuk pengertian masing-masing:

1. Evaluasi pembelajaran adalah suatu proses atau kegiatan untuk menentukan nilai, kriteria-*judgment* atau tindakan dalam pembelajaran.
2. Penilaian dalam pembelajaran adalah suatu usaha untuk mendapatkan berbagai informasi secara berkala, berkesinambungan, dan menyeluruh tentang proses dan hasil dari pertumbuhan dan perkembangan yang telah dicapai oleh anak didik melalui program kegiatan belajar.
3. Pengukuran atau *measurement* merupakan suatu proses atau kegiatan untuk menentukan kuantitas sesuatu yang bersifat numerik. Pengukuran lebih bersifat kuantitatif, bahkan merupakan instrumen untuk melakukan penilaian. Dalam dunia pendidikan, yang dimaksud pengukuran adalah proses pengumpulan data melalui pengamatan empiris.

Dalam buku ini akan menggunakan istilah asesmen perkembangan anak usia dini, supaya tidak terjadi kerancuan dalam pemahaman dalam meng asses anak usia dini.



## B. ASESMEN ANAK USIA DINI

### 1. Kriteria Asesmen

Asesmen anak usia dini sangat penting untuk dilaksanakan dalam rangka mengetahui tingkat perkembangan anak. Hal itu dapat menjadi landasan dalam capaian perkembangan anak. asesmen dapat digunakan untuk mengetahui tingkat kesiapan dan kematangan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, melanjutkan pada tahap perkembangan lanjutan dan mengidentifikasi masalah yang mungkin muncul dalam diri anak. Tes terstandar bagi anak usia dini tidak mengukur kemampuan berpikir, kemampuan memecahkan masalah, kreativitas, atau tanggung jawab dalam pembelajaran anak secara langsung. Namun asesmen bagi anak usia dini fokus kepada tes kemampuan, tes perkembangan setiap aspek perkembangannya.

*Authentic assesment* merujuk kepada *performance based assesment*. Asesmen autentik adalah penilaian yang dilakukan terhadap anak melalui kegiatan yang diminta oleh penilai untuk melakukan suatu kegiatan yang mampu mereka lakukan. Fakta-fakta dan informasi yang tidak tampak dianggap tidak autentik. (Morrison, 2007). Kegiatan yang dapat dites dengan penilaian autentik di antaranya:

- a. Menilai anak berdasar pada kegiatan aktual. Contoh penilaian hasil karya anak, penampilan dalam melakukan suatu kegiatan, keterlibatan siswa dalam pekerjaan yang diinstruksikan guru, cara menceritakan kembali sebuah cerita, percobaan yang dilakukan, dan pengamatan guru.
- b. Menilai anak berdasar kegiatan aktual yang sesuai dengan tujuan kurikulum.
- c. Membuat penilaian sebagai bagian dari proses pembelajaran. Mendorong anak untuk menampilkan apa yang mereka ketahui melalui presentasi (menceritakan) dan berpartisipasi.
- d. Mempelajari tentang keseluruhan kemampuan anak. Membuat asesmen proses untuk menilai setiap kemampuan yang kemungkinan memberikan kesempatan kepada anak untuk memperoleh kesempatan pencapaian perkembangan yang lebih tinggi.
- e. Menilai proses pelibatan orangtua dan anak. Menilai anak secara berkelanjutan sepanjang tahun. menilai anak secara berkelan-



jutan sepanjang tahun, tidak hanya akhir semester atau akhir tahun saja.

Saat ini banyak guru yang melakukan penilaian portofolio, yaitu mengumpulkan hasil karya anak, pekerjaan anak, dan guru mengamati secara keseluruhan sepanjang waktu sebagai dasar dari penilaian autentik. Portofolio sebagai cara untuk mengumpulkan setiap karya anak seperti karya tulis, hasil karya melukis menggambar, rekaman diri, hasil karya fotografi atau hasil karya lainnya yang dapat dikumpulkan dalam sebuah bundel (*failing*) sebagai hasil karya anak. beberapa guru meminta kepada anak untuk mengumpulkan semua hasil karyanya di portofolio sendiri, atau memberikan kebebasan kepada anak hasil karya apa yang bagus untuk dimasukkan ke dalam portofolionya sendiri. Portofolio sangat berguna saat adanya konferensi orangtua dan guru, karena guru akan memberikan catatan terhadap hasil capaian pembelajaran anak selama semester atau satu tahun pelajaran.

Saat ini teknologi dan informasi sudah berkembang cukup pesat, guru juga dapat menggunakan media digital sebagai media mengumpulkan hasil karya anak. namun perlu diketahui bahwa portofolio adalah salah satu bagian dari penilaian terhadap anak.

## 2. Assesmen Kesiapan Masuk Sekolah

Pada dasarnya anak tidak dibolehkan diseleksi saat akan masuk sekolah sebagai kriteria bisa diterima atau tidak. Namun kegiatan mengases anak adalah sebagai cara untuk mengetahui tingkat perkembangan anak dan kemampuan yang sudah dimiliki sebagai landasan untuk ditindaklanjuti. Penilaian terhadap anak usia dini hari adil dalam arti tidak subjektif, karena yang dinilai bukanlah hasil kemampuan berpikir, kreativitas anak, tetapi proses untuk mengembangkan kemampuan anak dalam mencapai tahap perkembangan berikutnya.

*Screening measures*, pengukuran *screening* memberikan gambaran tentang jadi diri anak terkait dengan apa yang mereka ketahui (pengetahuan), kemampuan apa yang sudah dimiliki (*skills*), bagaimana pertumbuhan fisik dan kematangan emosinya. Pentingnya pengukuran *screening* tersebut sebagai instrumen dasar untuk menentukan penempatan dan tindakan yang akan diberikan kepa-



da anak setelah mereka memasuki kelas, dan sebagai database bagi pihak sekolah jika sewaktu-waktu diperlukan oleh pihak lain yang membutuhkan data tentang perkembangan, kemampuan, dan permasalahan kesehatan anak.

Data yang diperoleh dari hasil *screening* terhadap anak, diolah oleh tim yang profesional di bidang pendidikan anak usia dini hasilnya direkomendasikan kepada pihak sekolah untuk dijadikan sebagai landasan tindak lanjut terhadap proses kegiatan pembelajaran.

Program *screening* dapat dilakukan pada tahap-tahap berikutnya:

- a. Wawancarai orangtua untuk mengumpulkan data tentang kesehatan, cara belajar, pencapaian pembelajaran, kebiasaan diri, dan masalah khusus.
- b. Melakukan *screening* pelaksanaan kesehatan termasuk latihan fisik, sejarah kesehatan.
- c. Pemeriksaan *screening* penglihatan, pendengaran, dan kemampuan bicara.
- d. Mengumpulkan dan menganalisis data dari lembaga yang pernah menangani anak.
- e. Men-*screening* menggunakan instrumen perkembangan kognitif atau perilaku anak.

### 3. Instrumen *Screening* dan Catatan Pengamatan

Instrumen *screening* memberikan informasi untuk mengelompokkan anak dan membuat perencanaan strategi pembelajaran. Instrumen *screening* ini mudah untuk digunakan oleh setiap guru. Orangtua juga dapat menjadi sukarelawan dalam membantu dalam mengumpulkan data tentang anaknya atau menjadi sukarelawan dalam membantu sekolah atau guru dalam menggunakan instrumen *screening* bagi anak yang lain. Instrumen *screening* dapat dibuat sesuai kebutuhan sekolah yang seperti pengisian formulir pendaftaran namun dilengkapi dengan data-data kesehatan, kemampuan, riwayat kelahiran, perilaku.

Catatan pengamatan dapat dibuat oleh guru sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan oleh sekolah. Pengamatan dibuat untuk melihat perkembangan anak berdasarkan pada data yang dikumpulkan melalui instrumen *screening*. Observasi dilakukan untuk mengembangkan setiap aspek perkembangan yang didasari oleh indi-



kator-indikator yang diambil dari teori atau indikator yang diambil dari kurikulum pendidikan anak usia dini.

#### **4. Portofolio Pembelajaran Anak**

Setiap pembelajaran harus dapat mencapai tujuan yang sudah direncanakan melalui rencana kegiatan. Untuk mengetahui capaian pembelajaran digunakan portofolio. Portofolio berasal dari bahasa Inggris “portfolio” yang artinya dokumen atau surat-surat. Dapat diartikan juga sebagai kumpulan kertas berharga dari suatu pekerjaan tertentu. Pengertian portofolio di sini adalah suatu kumpulan pekerjaan anak dengan maksud tertentu dan terpadu yang diseleksi menurut panduan-panduan yang ditentukan tergantung mata pelajaran dan tujuan penilaian portofolio. Portofolio dalam pendidikan anak usia dini, adalah kumpulan karya-karya anak yang terseleksi dan layak untuk dikumpulkan dan dijadikan sebagai data awal untuk menganalisis perkembangan yang dicapai oleh anak dalam suatu kegiatan pembelajaran.

Portofolio untuk mendokumentasikan pembelajaran dan mengemas hasil karya anak sebagai hasil proses pembelajaran yang sudah dilaksanakan dalam pendidikan anak usia dini. Tujuan dilakukan portofolio adalah untuk mencatat setiap proses pembelajaran anak, sebagai pendukung pembelajaran, mendorong anak untuk menghasilkan karya yang terbaik, panduan pembelajaran. Portofolio harus dapat menggambarkan perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan perkembangan fisik; menyediakan catatan pengamatan setiap proses pembelajaran anak; mendapatkan masukan dari anak, orangtua dan guru. Menyusun portofolio dengan cara menyelesaikan sampel hasil karya anak, melibatkan anak dalam memilih hasil karyanya yang layak untuk diportofoliokan, gunakan catatan dari orangtua dan gunakan lembar *checklist* dari daftar portofolio.

#### **5. Observasi**

Observasi adalah salah satu metode asesmen yang secara luas digunakan dalam pendidikan anak usia dini, dapat digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang data yang dibutuhkan untuk melihat perkembangan anak. Pengertian observasi dapat dirumuskan sebagai berikut: “Observasi ialah metode atau cara-cara yang



menganalisis dan mengadakan pencatatan secara sistematis mengenai tingkah laku dengan melihat atau mengamati individu atau kelompok secara langsung”. Cara atau metode tersebut dapat juga dikatakan dengan menggunakan teknik dan alat-alat khusus seperti blangko-blangko, *checklist*, atau daftar isian yang telah dipersiapkan sebelumnya. Dengan demikian, secara garis besar teknik observasi dapat dibagi menjadi dua, yaitu: 1) *structured or controlled observation* (observasi yang direncanakan, terkontrol); dan 2) *unstructure or informal observation* (observasi informasi atau tidak terencanakan lebih dahulu).

Pada *structured observation*, biasanya pengamat menggunakan blangko-blangko daftar isian yang tersusun, dan di dalamnya telah tercantum aspek-aspek ataupun gejala-gejala apa saja yang perlu diperhatikan pada waktu pengamatan itu dilakukan. Adapun pada *unstructured observation*, pada umumnya pengamat belum atau tidak mengetahui sebelumnya apa yang sebenarnya harus dicatat dalam pengamatan itu. Aspek-aspek atau peristiwanya tidak terduga sebelumnya.

### a. Kedudukan Observasi di dalam Evaluasi

Observasi merupakan metode langsung terhadap tingkah laku sampling di dalam situasi sosial, dengan demikian merupakan bantuan yang vital sebagai suatu alat evaluasi. Melalui observasi, deskripsi objektif dari individu-individu dalam hubungannya yang aktual satu sama lain dan hubungan mereka dengan lingkungannya dapat diperoleh. Dengan mencatat tingkah laku ekspresi mereka yang timbul secara wajar, tanpa dibuat-buat, teknik observasi menjadi proses pengukuran (evaluasi) itu tanpa merusak atau mengganggu kegiatan-kegiatan normal dari kelompok atau individu yang diamati. Data yang dikumpulkan melalui observasi mudah dan dapat diolah dengan teknik statistik konvensional.

Jenis-jenis situasi sosial yang dapat diselidiki dengan observasi sangat luas, mencakup bermacam penelitian mengenai tingkah laku fisik, sosial dan emosional, dari mulai pendidikan anak usia dini sampai tingkat sekolah menengah pertama bahkan pengamatan terhadap tingkah laku orang dewasa, di pabrik-pabrik, di kantor-kantor, di rumah, dalam kelompok diskusi, dan dalam situasi-situasi lain di masyarakat.





Dalam rangka evaluasi hasil belajar, observasi digunakan sebagai teknik evaluasi untuk menilai kegiatan-kegiatan belajar yang bersifat keterampilan atau *skill*. Misalnya untuk mengadakan penilaian terhadap murid-murid: bagaimana cara mengelas, membubut, menjahit pakaian, mengetik, membuat sambungan kusen pintu, dan menyambung kabel dan memasang alat-alat listrik. Dalam observasi ini guru menggunakan blangko daftar isian yang di dalamnya telah tercantum aspek-aspek kegiatan dari keterampilan itu yang harus dinilai, dan kolom-kolom tempat membutuhkan *check* atau skor menurut standar yang telah ditentukan.

### **b. Situasi di dalam Observasi**

Situasi-situasi yang dapat diselidiki melalui observasi langsung itu menjadi tiga macam, yaitu: Situasi bebas (*free situation*); Situasi yang dibuat (*manipulated situation*); situasi campuran (*partially controlled*) gabungan dari kedua situasi tersebut.

Pada situasi bebas, anak yang diamati dalam keadaan bebas, tidak terganggu, dan tidak mengetahui bahwa ia atau mereka sedang diamati. Dengan observasi terhadap situasi bebas, pengamat dapat memperoleh data yang sewajar-wajarnya (apa adanya) tentang peristiwa atau tingkah laku seseorang atau kelompok yang tidak dibuat-buat. Pada situasi yang dibuat, pengamat telah sengaja membuat atau menambahkan kondisi-kondisi atau situasi-situasi tertentu, kemudian mengamati bagaimana reaksi-reaksi yang timbul dengan adanya kondisi atau situasi yang sengaja di buat itu. Misalnya dengan memberikan sesuatu yang dapat menimbulkan frustrasi. Observasi yang dilakukan terhadap kegiatan-kegiatan belajar yang bersifat keterampilan termasuk ke dalam jenis situasi (situasi yang dibuat).

Situasi campuran (*partially controlled*) adalah situasi dalam observasi yang merupakan gabungan dari kedua macam situasi tersebut di atas. Tujuan-tujuan observasi dalam rangka evaluasi pendidikan pada umumnya untuk menilai pertumbuhan dan kemajuan murid dalam belajar, bagaimana perkembangan tingkah laku penyesuaian sosialnya, minat dan bakatnya, dan seterusnya.

### **c. Cara-cara Mencatatkan Observasi**

Ada dua cara pokok tentang mencatatkan observasi yaitu: 1) unit-unit tingkah laku yang akan diamati dirumuskan atau ditentu-



kan lebih dulu, dan catatan-catatan yang dibuat hanyalah mengenai aspek-aspek atau kegiatan yang telah ditentukan; 2) kita mengadakan observasi tanpa menentukan lebih dulu aspek-aspek atau kegiatan-kegiatan tingkah laku yang akan diamati. Dengan demikian, menurut cara yang kedua kita dapat memperoleh data yang luas dan bervariasi (banyak macamnya).

Cara yang pertama biasa dilakukan dalam penyelidikan formal (*formal studies*), sedangkan cara yang kedua baik untuk digunakan bagi situasi-situasi informal. Dalam kegiatan evaluasi proses belajar-mengajar, kedua cara mencatatkan observasi tersebut diatas sering kali diperlukan dan dilakukan oleh guru-guru di sekolah. (Morrison, 2009).





# PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS E-COMIC

## A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah merambah sangat luas sejak abad ke-21. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dapat memengaruhi berbagai bidang kehidupan khususnya pada bidang pendidikan karena pada abad ini teknologi memegang peranan yang terbesar mulai dari pendidikan, ekonomi, sosial budaya, agama, dan lain sebagainya. Khususnya pada bidang pendidikan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sudah diubah kecanggihannya dalam mendapatkan informasi serta menafsirkan informasi.

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam menentukan kualitas sumber daya manusia dan perlu diberikan sejak anak usia dini untuk mengembangkan *hard skill* maupun *soft skill* yang sangat erat kaitannya dengan pembelajaran. Dalam (Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional) menyatakan tujuan pendidikan adalah untuk mengembangkan potensi diri peserta didik yang memiliki kegiatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Dengan adanya tujuan tersebut perlu adanya tindakan untuk mewujudkannya. Di antara tujuan yang akan dilakukan haruslah tepat sasaran agar tujuan yang telah dijabarkan dalam undang-undang tersebut terwujud dengan baik. Maka dari itu perlu dilakukan usaha yang tepat. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah memper-

baiki proses pembelajaran yang dilaksanakan.

Dalam proses pembelajaran dibutuhkan media atau bahan ajar pembelajaran untuk membantu dalam proses belajar mengajar yang digunakan oleh guru. Media pembelajaran yang dimaksud berupa *hard skill* maupun *soft skill* adalah dalam bentuk *hard skill* berupa buku pembelajaran, LKS, modul, dan *handout*. Adapun media dalam bentuk *soft skill* berupa *e-book*, *e-module*, dan *slide*. Penggunaan media pembelajaran dapat guru memahami dan menerapkan materi pembelajaran secara sistematis, efisien, dan tematik.

Modul (*module*) merupakan salah satu bentuk bahan ajar yang dikemas secara utuh dan sistematis, di dalamnya memuat seperangkat pengalaman belajar yang terencana dan didesain untuk membantu peserta didik menguasai tujuannya saat belajar (Daryanto, 2013). Berarti bisa diartikan sebagai suatu cara pengorganisasian materi pelajaran yang memperhatikan fungsi pendidikan. Modul biasanya digunakan sebagai bahan ajar, dengan menggunakan modul pembelajaran diharapkan mampu membawa peserta didik pada kompetensi yang diharapkan. Adapun *e-module* adalah sebuah bentuk penyajian bahan belajar yang disusun secara sistematis ke dalam unit pembelajaran. Yang disajikan dalam format elektronik dihubungkan dengan tautan (*Link*) programnya dilengkapi dengan penyajian video tutorial, animasi dan audio untuk memperkaya pengalaman belajar. Kata dasar *e-module* adalah *e* dan *Module*, (*e*) yang berarti *electronic* yang berkaitan dengan *e-learning*. (Amri, S. 2013) menyatakan bahwa *e-learning* adalah sebagai salah satu alternatif pembelajaran di berbagai lembaga pendidikan dan pelatihan semakin meningkat sejalan dengan perkembangan di bidang teknologi, informasi, dan komunikasi.

Tematik merupakan pembelajaran yang melibatkan anak dalam proses belajar secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga anak memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya (Sofyan, H. 2014). Dalam penelitian (Suryana, 2017) yang berjudul "Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Pendekatan Saintifik di taman Kanak-kanak". Pada penelitian ini bertujuan untuk mencapai kemampuan mengamati, menanyakan, mencoba, menalar dan mengomunikasikan melalui pengembangan tema-tema yang dilaksanakan di TK. Penelitian ini menghasilkan draf tematik terpadu berbasis pende-



katan saintifik untuk Taman Kanak-kanak yang masuk proses penyempurnaan melalui penelitian lanjutan dengan pengembangan tema-tema. Tema yang dikembangkan ini lebih spesifik pada materi yang terkait dengan tema yang dekat dengan anak usia dini.

Menurut (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 137 tentang Standar Kurikulum Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, 2014) Pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rancangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lanjut. Pendidikan anak usia dini diselenggarakan berdasarkan kelompok usia dan jenis layanannya dijelaskan dalam (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 146 tentang Implementasi Kurikulum 2013 PAUD, 2014) yang meliputi (1) layanan PAUD untuk usia sejak lahir sampai 6 (enam) tahun terdiri atas Taman Penitipan Anak (TPA), Satuan PAUD Sejenis (SPS), dan yang sederajat; (2) layanan PAUD untuk usia 2-4 tahun terdiri atas Kelompok Bermain (KB) dan yang sejenisnya; dan (3) PAUD untuk usia 4-6 tahun terdiri atas Taman Kanak-kanak (TK)/Raudhatul Athfal (RA)/Bustanul Athfal (BA) dan yang sederajat. Kebijakan pendidikan anak usia dini di era revolusi 4.0. pada revolusi 4.0 telah mengubah cara belajar seseorang untuk mendapatkan berbagai ilmu. Kecanggihan ini akan memberikan dampak yang signifikan dalam mendidik dan mencerdaskan anak bangsa. Untuk menghadapi tantangan masa depan yang bercirikan globalisasi, iptek, dan arus informasi yang cepat dan layanan, profesionalnya diperlukan pembaruan pendidikan yang dilakukan secara sistemik dan sistematis.

## **B. KONSEP E-MODULE PEMBELAJARAN**

Modul (*module*) pembelajaran adalah suatu unit bahan yang dirancang secara khusus, ataupun program pembelajaran yang utuh, disusun secara sistematis, mengacu pada tujuan pembelajaran yang jelas dan terukur. Memuat tujuan pembelajaran, bahan dan kegiatan untuk mencapai tujuan serta evaluasi terhadap pencapaian tujuan pembelajaran, biasanya digunakan sebagai bahan belajar (Amri, 2013).



Modul (*module*) merupakan suatu cara pengorganisasian materi pelajaran yang memperhatikan fungsi pendidikan (Wayan, 2016). Menurut (Mulyasa, 2008) modul (*module*) merupakan paket belajar mandiri yang meliputi serangkaian pengalaman belajar yang dirancang dan dirancang secara sistematis untuk membantu peserta didik untuk mencapai tujuan belajar. Selain itu, (Depdiknas, 2004) menyatakan bahwa modul (*module*) adalah seperangkat bahan ajar mandiri yang disajikan secara sistematis, sehingga memungkinkan peserta didik belajar sesuai dengan kecepatan belajarnya.

Penggunaan modul suatu pembelajaran diharapkan guru mampu membawa peserta didik pada kompetensi yang diharapkan dan juga sebagai suatu bahan ajar yang disusun secara sistematis dan terarah tergantung pada bimbingan guru. Sebelum adanya *e-module* bahan ajar yang digunakan adalah modul (*module*) cetak, namun keberadaannya kurang kurang menarik khususnya untuk anak usia dini. Modul (*module*) cetak belum mampu menyampaikan pesan-pesan bergambar dan video. Dengan melalui *e-module* proses pembelajaran akan lebih menarik, integratif, mampu menyampaikan pesan-pesan histori melalui gambar dan video, mampu mengembangkan indra pendengaran anak, sehingga materi yang disampaikan lebih menarik dan mudah dimengerti.

*Electronic module (e-module)* dapat diimplementasikan sebagai sumber belajar mandiri yang dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman secara kognitif yang dimilikinya. *E-module* juga dapat digunakan di mana saja, sehingga lebih praktis untuk dibawa, karena *e-module* merupakan penggabungan dari media cetak dan komputer, maka *e-module* dapat menyajikan informasi secara terstruktur dan menarik. Menurut (Sugiyono, Dony, & Dkk, 2013) *e-module* adalah sebuah bentuk penyajian bahan belajar yang disusun secara sistematis ke dalam unit pembelajaran terkecil untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang disajikan ke dalam animasi, audio, navigasi yang membuat pengguna lebih integratif dengan program. Sedang menurut (Hastiningrum, 2014) *e-module* dikembangkan dengan menggunakan *software Kvisoft flipbook Maker Pro*. *Kvisoft flipbook* adalah perangkat lunak yang membuat file PDF menjadi lebih menarik seperti layaknya sebuah buku. Dengan menggunakan perangkat lunak, tampilan media akan lebih variatif, tidak hanya teks, gambar, video dan audio dalam media ini akan le-



bih menarik dalam proses pembelajaran. Dari berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *e-module* adalah bentuk elektronik dari *module* cetak yang berisi materi pembelajaran berupa teks dan gambar secara terstruktur dan menarik. Pada dasarnya *e-module* dibentuk secara struktur penulisannya mengadaptasi format, karakteristik, dan bagian-bagian yang terdapat pada modul (*module*) cetak pada umumnya. Selanjutnya ada beberapa pembahasan tentang *module* di bawah ini adalah sebagai berikut:

#### a. **Komponen *module***

- 1) *Module* untuk siswa, berisi kegiatan belajar yang dilakukan siswa.
- 2) *Module* untuk guru, berisi petunjuk guru, tes akhir *module* dan kunci jawaban tes akhir *module*.

#### b. **Karakteristik *module***

- 1) Dirancang untuk sistem pembelajaran mandiri.
- 2) Program pembelajaran yang utuh dan sistematis.
- 3) Mengandung tujuan, bahan/kegiatan dan evaluasi.
- 4) Disajikan secara komunikatif, dua arah.
- 5) Diupayakan agar dapat mengganti beberapa peran pengajar.
- 6) Cakupan bahasan terfokus dan terukur
- 7) Mementingkan aktivitas belajar pemakai.

*Module* dikatakan layak digunakan jika telah memenuhi kriteria evaluasi *module* dengan mempertimbangkan aspek-aspek tertentu. Terdapat beberapa aspek dalam melakukan evaluasi *module* menurut (Sungkono. 2016) yang melibatkan ahli media dan ahli materi adalah sebagai berikut:

- 1) Ahli materi menelaah terkait dengan aspek pendahuluan, aspek pembelajaran, aspek isi, aspek bahasa, aspek evaluasi, aspek rangkuman.
- 2) Ahli media menelaah terkait aspek tampilan, aspek pendahuluan, aspek kemanfaatan.
- 3) Aspek bahasa menelaah aspek tata bahasa dan pengeditannya.

Selain dari aspek di atas, ada pula aspek-aspek *module* yang digunakan menurut (Sofyan H., 2013) adalah sebagai berikut: Aspek kelayakan isi, di mana harus sesuai dengan dengan kompetensi da-





sar, peserta didik, kebutuhan bahan ajar, kebenaran substansi materi, manfaat penambahan, kesesuaian dengan nilai moral dan sosial. Aspek kelayakan sesuai dengan keterbacaan, kejelasan informasi, kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia yang menyangkut pemanfaatan bahasa secara efisien dan efektif. Aspek penyajian menyangkut kejelasan tujuan, urutan sajian, memberi motivasi, daya tarik, interaksi, dan kelengkapan Informasi. Aspek kegrafikan berhubungan dengan penggunaan huruf (Jenis dan ukuran), tata letak, ilustrasi, gambar, foto, dan desain tampilan. **Struktur module yang terdiri dari** pendahuluan. Pendahuluan setidaknya memuat lima elemen, yaitu: tujuan, pengenalan terhadap topik yang akan dipelajari, informasi tentang pelajaran, hasil belajar, orientasi. Kegiatan belajar mencakup struktur kegiatan belajar meliputi: Kegiatan Belajar 1: Judul yang mencakup tujuan, materi pokok, uraian materi, berisi penjelasan, contoh, ilustrasi, aktivitas, tugas/latihan, rangkuman, tes mandiri 1. Kegiatan Belajar 1: Judul, struktur seperti Kegiatan Belajar 1. Bentuk aktivitas belajar, antara lain: aktivitas mental/pikiran (aktivitas yang bersifat memotivasi untuk berpikir), aktivitas membaca/menulis (aktivitas yang bersifat memotivasi untuk mau membaca dan menjawab pertanyaan secara tertulis), aktivitas melakukan tindakan lain (aktivitas yang bersifat memotivasi untuk melakukan kegiatan, penelitian, praktikum, observasi, demonstrasi, tugas pekerjaan rumah). Penutup, mencakup rangkuman, aplikasi, tindak lanjut, kaitan dengan modul berikutnya, daftar kata penting, daftar pustaka, kunci tes mandiri.

*Module* yang baik ditentukan berdasarkan: kecermatan (*accuracy*), ketepatannya (*matching*), kecukupannya (*sufficiency*), keterbacaannya (*readability*), bahasanya (*fluency*), ilustrasinya (*attractiveness*), perwajahnya (*impression*). **Bahasa dalam module mencakup** bentuk tulisan menggunakan sapaan, gunakan bahasa percakapan, bersahabat dan komunikatif, buat bahasa lisan dalam akrab yang menyentuh secara pribadi (kata ganti), pilih kalimat sederhana, pendek, tidak beranak cucu, hindari istilah yang sangat asing dan terlalu teknis, hindari kalimat pasif dan negatif ganda, gunakan pertanyaan retorik, sesekali bisa digunakan kalimat santai, humor, dan *ngetren*, gunakan bantuan ilustrasi untuk informasi yang abstrak, berikan ungkapan pujian, memotivasi, ciptakan kesan modul sebagai bahan belajar yang hidup.



**Penyajian materi dalam *module***, materi disajikan secara naratif, deskriptif, argumentatif, dan ilustratif. Beberapa kiat lain terkait penyajian materi ini adalah sebagai berikut: gunakan pertanyaan retorika, hindari ancaman, berbicara dengan pembaca, gunakan kata ganti orang, hindari kalimat negatif ganda, kalimat aktif lebih dianjurkan, lihatlah perasaan pembaca.

## **B. KONSEP PEMBELAJARAN TEMATIK**

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu. Istilah pembelajaran tematik sebagai model pembelajaran termasuk dalam salah satu jenis model pembelajaran terpadu. Pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran, sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna pada peserta didik (Prastowo, 2013).

Pembelajaran tematik adalah program pembelajaran yang berangkat dari satu tema/topik tertentu dan kemudian di elaborasi dari berbagai aspek atau tinjauan dari berbagai perspektif mata pelajaran yang biasa diajarkan di sekolah. Pada dasarnya pembelajaran tematik berangkat dari suatu pemikiran filosofis tertentu, seperti filsafat pragmatisme yang melahirkan filsafat pendidikan progresivisme dan konstruktivisme (Kadir, Abd. Asrohah, 2014).

Pembelajaran tematik dimaknai sebagai pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu. Dalam pembahasannya tema itu ditinjau dari beberapa tema di dalam RPPM dan RPPH, seperti tema “binatang” (Trianto, 2009). Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa materi pembelajaran, sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada anak.

### **1. Landasan Pembelajaran Tematik**

Ada 3 (tiga) landasan pembelajaran tematik berdasarkan filosofis aliran filsafat, yaitu: Progresivisme, memandang proses pembelajaran perlu ditekankan pada pembentukan kreativitas, pemberian sejumlah kegiatan, suasana kegiatan yang alamiah (natural) dan memperhatikan pengalaman anak. Konstruktivisme, melihat



pengalaman langsung anak (*direct experiences*) sebagai kunci pembelajaran. Humanisme, melihat anak dari segi keunikan/kekhasan, potensinya dan motivasi yang dimilikinya.

## **2. Karakteristik Pembelajaran Tematik**

Menurut (Sofyan, 2014) karakteristik pembelajaran tematik di taman kanak-kanak menggambarkan bahwa kurikulum haruslah bergabung dengan pengalaman dalam kehidupan nyata. Adapun menurut (Kostelnik, 1991) selain dengan harus menghubungkan dengan kehidupan nyata, dalam mengembangkan tema pun guru harus diseleksi topik yang relevan dan juga harus menarik bagi anak-anak dan selanjutnya harus dapat mengembangkan ide-ide sentral.

Karakteristik pembelajaran tematik adalah berpusat pada anak, memberikan pengalaman langsung, pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, bersifat fleksibel, hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan anak, menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

## **3. Langkah Pengembangan dan Pemilihan Tema**

Pengembangan dan pemilihan tema dimulai dari guru. Guru mengembangkan tema seperti, mengidentifikasi tema yang sesuai dengan hasil belajar dan indikator dalam kurikulum, menata dan mengurutkan tema berdasarkan prinsip-prinsip pemilihan tema dan menjabarkan tema ke dalam sub-sub tema agar cakupan tema tidak terlalu luas serta memilih subtema yang sesuai (Sofyan, 2014).

Langkah-langkah pengembangan tema adalah menentukan tema besar yang akan menjadi fokus utama untuk satu tahun, misalkan tema besar “Aku”, membuat model keterpaduan tema satu tahun, dengan menggunakan prinsip dari tema yang terdekat dengan anak, konkret dan sederhana. Misalnya tema “Aku” dan “Identitas-ku”, menuangkan tema dan subtema yang mungkin untuk menghubungkan dengan tema Aku tersebut.

Jumlah subtema yang dihubungkan tergantung kebutuhan, keluasan cakrawala pengetahuan yang dimiliki guru. Misalnya dalam satu tahun dapat dikembangkan 5-10 tema ataupun lebih. Urutkan sub-sub tema pada poin 3 tersebut dari yang terdekat, kemudian



masing-masing subtema dijabarkan lagi sehingga setiap subtema memiliki cabang pengetahuan yang mengembangkannya, Kembangkan semua subtema yang telah ditentukan dan sangat dianjurkan saat mengembangkan tema dilakukan pemeriksaan dari pakar atau ahli materi, Setelah subtema dikembangkan, kemudian adakan pembagian dalam satu tahun, satu semester, satu minggu dan satu hari, pembagian tema dan jumlah minggu yang digunakan sangat tergantung pada keluasan tema.

### C. METODE PENGEMBANGAN

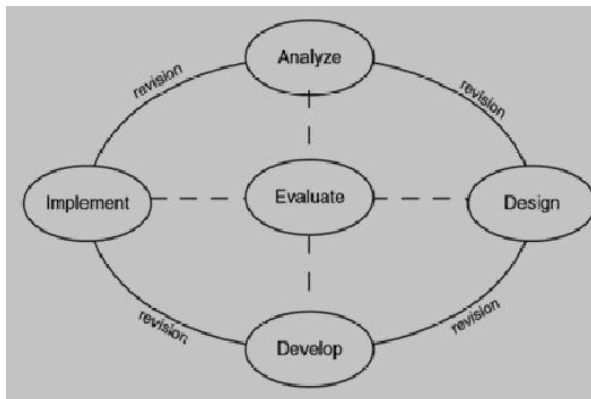
Pengembangan model *e-comic* ini menggunakan (*research & development*). Pengembangan atau *research and development* (R&D) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau penyempurnaan produk yang sudah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, *module*, alat bantu pembelajaran atau di laboratorium, tetapi bisa juga perangkat lunak (*software*), seperti program komputer untuk pengelolaan data, pembelajaran di kelas, laboratorium atau perpustakaan, ataupun model- model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen, dan lain-lain. Pengembangan model akan dibuat dalam bentuk *electronic* atau *module* berbasis komputer yang disebut dengan *e-module*.

Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Model ADDIE ini dipilih dengan alasan berikut ini:

1. Model ini sangat sederhana jika dibandingkan dengan model lain.
2. Model ini mudah dipelajari.
3. Strukturnya yang sistematis dari tahap pertama sampai tahapan kelima.
4. Tidak bisa diurutkan secara acak karena memiliki karakteristik model prosedural.

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini mengikuti urutan kegiatan pada model *Analisis, Desain, Development, Implementation, dan Evaluation* (ADDIE) yang dikemukakan oleh (Branch, 2009).





**Bagan 2. Tahap Pengembangan Model ADDIE**

(Sumber: Branch, 2009).

Penjelasan lebih rinci mengenai prosedur pengembangan diuraikan sebagai berikut:

**a. Analysis (Analisis)**

Kegiatan utama pada tahap ini adalah menganalisis perlunya pengembangan produk. Pengembangan produk diawali dengan adanya masalah dalam model/metode pembelajaran yang sudah diterapkan. Masalah dapat terjadi karena model/metode pembelajaran yang ada sekarang sudah tidak relevan dengan kebutuhan sasaran, lingkungan belajar, teknologi, karakteristik peserta didik dan pembelajaran yang monoton.

Analisis ini dilakukan dengan pengumpulan informasi dan identifikasi untuk membuat produk yang akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan ditinjau dari hasil observasi dan wawancara yang meliputi analisis kurikulum yang digunakan, kondisi kegiatan pembelajaran, dan penggunaan bahan ajar, sehingga memperoleh gambaran pengembangan produk yang disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan.

Alat pengukuran kelayakan produk yang akan dikembangkan berupa instrumen penilaian. Instrumen penelitian diadaptasi dari teori Depdiknas dan mengacu pada Kurikulum 2013.

**b. Design (Desain)**

Kegiatan ini merupakan proses sistematis yang dimulai dari



menetapkan tujuan pembelajaran, merancang perangkat pembelajaran, merancang kegiatan pembelajaran dan merancang alat evaluasi hasil belajar. Tahap ini merupakan rancangan bersifat konseptual yang mendasari proses pengembangan selanjutnya.

Desain produk dilakukan sesuai dengan konsep dan tujuan pengembangan *e-module* pembelajaran tematik di TK. Selain itu, perancangan instrumen juga dilakukan pada tahap ini. Perancangan instrumen penelitian dimulai dengan berdasarkan subjek validasi dan subjek uji coba.

### **c. Development (Pengembangan)**

Pada tahap ini mulai merealisasikan rancangan menjadi produk yang siap diimplementasikan dan membuat instrumen untuk mengukur kinerja produk tersebut. Produk yang ingin dikembangkan di cek oleh pengembang untuk mengetahui apakah produk dapat digunakan dengan baik dan seluruh komponen dapat berjalan dengan tepat sesuai yang diharapkan.

Kemudian produk dikonsultasikan kepada dosen ahli dan guru sebelum diuji cobakan. Saran dan masukan yang diperoleh direvisi atau diperbaiki produk yang dikembangkan. Produk yang sudah direvisi sesuai sasaran dan masukan, dinilai kelayakannya oleh ahli menggunakan instrumen penilaian. Instrumen penilaian terlebih dahulu divalidasi oleh dosen agar instrumen yang dihasilkan valid untuk digunakan dalam penilaian kelayakan produk.

### **d. Implementation (Implementasi)**

Tahap implementasi dilakukan dengan mempersiapkan produk *e-module* yang sudah dinyatakan layak oleh ahli dan diuji coba kepada guru dalam kegiatan pembelajaran sentra, selanjutnya guru menilai *e-module* untuk mengetahui kelayakan *e-module* ketika digunakan oleh pengguna dan respons pengguna setelah menggunakan *e-module* pembelajaran tersebut. Hasil penilaian dan respons guru di tindak lanjuti pada tahap evaluasi.

### **e. Evaluation (Evaluasi)**

Tahap ini melakukan kegiatan evaluasi untuk mengukur ketercapaian tujuan pengembangan. Hasil evaluasi digunakan untuk memberi umpan balik kepada pihak pengguna. Revisi dibuat sesuai



dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi. Hasil evaluasi diperoleh berdasarkan lembar penilaian dari dosen ahli dan angket respons guru kelas terhadap *e-module*.

#### **D. PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU BERBASIS E-MODULE**

Prosedur pengembangan *e-module* berbasis model pembelajaran tematik anak usia dini di Taman Kanak-kanak dilakukan dalam lima tahap yang disebut dengan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) yang dikemukakan oleh Branch (2009). Pengembangan *e-module* dilakukan di kelas B1 TK Sabbihisma 7 Padang. Langkah pertama pembuatan *e-module* adalah menyusun garis besar *e-module* dan menyusun kerangka *e-modul* yang mengacu pada kurikulum 2013. Selanjutnya menyusun isi pembelajaran *e-module* berbasis model pembelajaran tematik anak usia dini di Taman Kanak-kanak. Masing-masing materi tentang tema pekerjaan dan 3 subtema yaitu pekerjaan guru, pekerjaan dokter dan pekerjaan nelayan. Materi *e-module* berbentuk word dipindahkan dalam bentuk PDF. *E-module* dikembangkan menggunakan aplikasi *Kvisolf Flip Maker Pro* untuk memasukkan materi dan video yang sudah disiapkan. Tahap selanjutnya yaitu mendesain dan merancang buku panduan *e-module* berbasis model pembelajaran tematik anak usia dini di Taman Kanak. Untuk menghasilkan *e-module* yang layak maka dilakukan serangkaian validasi ahli materi, validasi ahli media, uji praktikalitas, dan uji efektivitas. Rangkaian tersebut dilakukan untuk mendapatkan *e-module* pembelajaran yang layak dan bermanfaat bagi pengguna. Berikut hasil validasi, praktikalitas, dan efektivitas *e-module* berbasis model pembelajaran tematik anak usia dini di Taman Kanak-kanak.

##### **1. Validitas *E-Module* Berbasis Model Pembelajaran Tematik Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak**

Validitas *e-module* berbasis model pembelajaran tematik anak usia dini di Taman Kanak-kanak adalah sebagai berikut:

###### **a. Validasi Materi**

Hasil validitas materi menunjukkan bahwa *e-module* berbasis



model pembelajaran tematik anak usia dini di taman kanak-kanak dari variabel kelayakan isi, kebahasaan dan sajian memiliki validitas item yang memadai dan valid. Pada aspek kelayakan isi terdapat materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar yang, materi disajikan sesuai dengan kurikulum 2013 pendidikan anak usia dini di Taman Kanak-kanak, materi yang disajikan sesuai dengan kebutuhan anak, materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran,. Keseluruhan aspek tersebut dinyatakan memiliki validitas item valid oleh ahli materi dan kelayakan media sangat layak digunakan. *e-module* berbasis model pembelajaran tematik anak usia dini di Taman Kanak-kanak ini dapat dijadikan sebagai *e-module* pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif. Sesuai dengan materi *e-module* berbasis Model Pembelajaran Tematik anak usia dini di Taman Kanak-kanak pada sentra persiapan tema Pekerjaan dan subtema Guru, Dokter dan Nelayan. Menurut ( Sujiono, Yuliani Nurani & Sujiono, B., 2010) Sentra persiapan adalah pusat kegiatan bermain dalam persiapan membaca, menulis dan berhitung, kegiatan khusus lainnya yang menunjang persiapan anak untuk masuk ke sekolah dasar. disentra ini difasilitasi dengan permainan yang mendukung pengalaman baca, tulis, hitung dengan cara menyenangkan, efek yang diharapkan anak dapat berpikir teratur, senang membaca, menulis, dan menghitung. Tabrani (2011) menyatakan bahwa dalam pembelajaran, tema diberikan dengan maksud menyatukan isi kurikulum dalam satu kesatuan yang utuh, memperkaya kan perbendaharaan bahasa anak didik dan membuat pembelajaran lebih bermakna. Materi dalam pembelajaran tersebut sesuai dengan model pembelajaran tematik. Materi dengan tema Pekerjaan dan Subtema Pekerjaan Guru, Pekerjaan Dokter dan Pekerjaan Nelayan.

## b. Validasi Media

Hasil validitas media menunjukkan bahwa *e-module* sentra berbasis model pembelajaran tematik anak usia dini di Taman Kanak-kanak dari variabel tampilan dan pengoperasian program memiliki validitas item yang memadai dan valid oleh ahli media. Pada aspek tampilan yaitu kemenarikan media, kesesuaian pemilihan warna *background* dan teks, kesesuaian pengelompokkan gambar dengan tema pembelajaran, teks dapat dibaca dengan jelas, kesesuaian tata letak gambar, dan kesesuaian pemilihan jenis dan ukuran gambar





yang ditampilkan. Keseluruhan aspek tersebut dinyatakan memiliki validitas item yang valid oleh ahli materi dan kelayakan media sangat layak digunakan. Gunadharna (2011) *electronic module (e-module)* dapat diimplementasikan sebagai sumber belajar mandiri yang dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman secara kognitif yang dimilikinya. *E-module* juga dapat digunakan di mana saja, sehingga lebih praktis untuk dibawa, karena *e-module* merupakan penggabungan dari media cetak dan komputer, maka *e-module* dapat menyajikan informasi secara terstruktur dan menarik. Hasil yang diperoleh memenuhi pernyataan yang dinyatakan oleh ahli bahwa pengembangan media harus memperhatikan tampilan media yang menarik. Aspek tampilan memiliki validasi yang memadai dan valid oleh ahli media. Hal ini berarti bahwa tampilan media yang dikembangkan sangat baik dan dapat menarik minat dan gairah belajar anak. Pada aspek penyajian terdapat indikator yang terkait dengan isi materi yang disajikan jelas, urutan materi pembelajaran sistematis, gambar dan ilustrasi yang disajikan sesuai dengan materi pembelajaran, audio (musik dan suara) yang disajikan jelas, dan audio (musik dan suara) yang disajikan sesuai dengan pembelajaran. Dan pengoperasian program juga mudah digunakan dan tersistematis. Keseluruhan indikator tersebut memiliki nilai validitas item yang memadai dan valid oleh ahli media.

## **2. Praktikalitas *e-Module* Berbasis Model Pembelajaran Tematik Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak**

Setelah dilakukan validasi, selanjutnya dilakukan uji praktikalitas media oleh guru. Praktikalitas media berkaitan dengan kepraktisan penggunaan media yang dikembangkan. Aspek yang terkait dengan praktikalitas memiliki 13 indikator penilaian. Uji Praktikalitas adalah tingkat kepraktisan *e-module* yang digunakan guru. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui sejauhmana manfaat, kemudahan penggunaan oleh guru. Uji praktikalitas ini dilakukan di Taman Kanak-kanak Sabbihisma 7 Padang. Instrumen ini diisi oleh guru setelah menggunakan *e-module* yang dibuat. Kemudian penilaian *e-module* juga dinilai oleh Guru-guru Taman Kanak-kanak Sabbihisma dengan kegiatan FGD (*Focus Group Discussion*) yang dilaksanakan di Taman Kanak-kanak Sabbihisma 7 Padang. Hasil yang



diperoleh yaitu tingkat kepraktisan *e-module* adalah sangat praktis. Ini berarti bahwa *e-module* yang dikembangkan sangat baik, mudah digunakan, menarik serta memberikan manfaat kepada anak. Menurut Sugiyono, Dony, dkk., (2015) *e-module* adalah sebuah bentuk penyajian bahan belajar yang disusun secara sistematis ke dalam unit pembelajaran terkecil untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang disajikan ke dalam animasi, audio, navigasi yang membuat pengguna lebih integratif dengan program. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa produk *e-module* sentra berbasis model pembelajaran tematik anak usia dini mendapat respons positif bagi anak dan guru karena *e-module* dapat menimbulkan motivasi belajar. Selain itu *e-module* dinyatakan praktis sebagai bahan ajar serta dapat digunakan secara berulang-ulang bila diperlukan.

### **3. Efektivitas *e-Module* Berbasis Model Pembelajaran Tematik Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak**

Keefektifan *e-module* yang dikembangkan dapat dilihat dari persentase LKPD anak. Menurut Sani (2019) menyatakan pembelajaran yang efektif tidak terlepas dari kondisi pembelajaran yang efektif, keterlibatan peserta didik, sumber belajar yang mendukung sarana dan prasarana yang memadai. Kondisi pembelajaran yang efektif mencakup tiga faktor penting yaitu motivasi belajar, tujuan belajar dan kesesuaian pembelajaran. Sehingga dari hasil efektivitas *e-module* yang efektif dapat meningkat motivasi belajar, dan tujuan pembelajaran tercapai. Berdasarkan hasil analisis validitas, praktikalitas, dan efektivitas, dapat disimpulkan bahwa *e-module* berbasis model pembelajaran tematik anak usia dini sudah layak digunakan sebagai bahan ajar yang memiliki kualitas valid, praktis, dan efektif.





# DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tabani, T. I. B. (2011). *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik* (J. Alfin, Ed.). Jakarta.
- Alwasilah, et al. (1996). *Glossary of educational Assessment Term*. Jakarta: Ministry of Education and Culture.
- Amri, S. (2013). *Pengembangan & Model Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013*. (M. Jauhar, Ed.). Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya.
- Arikunto, S. & Jabar. 2004. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Armstrong, Thomas. (2000). *Sekolah Para Juara*. Diterjemahkan dari *Multiple Intelligence in The Class Room*. Jakarta: Gramedia.
- \_\_\_\_\_. (1995). *Multiple Intelligences*, California: Association for Supervision and curriculum Development, 1995.
- Azwar, S. (2013). *Penyusun Skala Psikologi (Edisi 2)*. Yogyakarta: Pustaka Balajar.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Department of Educational Psychology and Instructional Technology University Of Georgia.
- Berk L.E & R.A Garvin. (1984). *Development of Private Speech among Low Income Appalachian Children*, *Developmental Psychology*, NY Pearson.
- Bloom, Benyamin S. (1985) *Taxonomy Of Educational Objectives*, Hand Book I Cognitive Domain David Mc.Kay Company. Inc.
- Bredenkamp, S., & Copple, C. (Eds.). (1997). *Developmentally appropriate practice in early childhood programs* (Rev.ed). Wahsington, DC: NAEYC.

- \_\_\_\_\_. (1987). *Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs Serving Children, From Birth Through Age 8*. USA: NAEYC.
- Bronowski, J. (1973). *The Ascent of Man*. Boston, Little, Brown and Company.
- Copple, C., & Bredekamp, S. (2006). *Basics of Developmentally appropriate practice*. Washington, DC: NAEYC.
- Creswell, J. (2010). *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Daryanto. (2013). *Menyusun Modul Bahan Ajar untuk Persiapan Guru Dalam Mengajar*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. (2004). *Pedoman Khusus Penyusunan Modul Sekolah Menengah Atas*. Direktorat Pendidikan Menengah Umum, Depdiknas.
- Depdiknas. (2008). *Menu Generik*. Direktorat PAUD, Jakarta.
- \_\_\_\_\_. (2003). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional, (2009). No. 58 Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Direktorat PAUD RI, Jakarta.
- Dewantara, Ki Hajar. (1967). *Karya Ki Hajar Dewantara Bagian IIA Kebudayaan*. Yogyakarta: Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa.
- \_\_\_\_\_. (1967). *Karya Ki Hajar Dewantara Bagian IA Pendidikan*. Yogyakarta: Majelis Luhur Taman Siswa.
- \_\_\_\_\_. (1964). *Asas-asas dan Dasar-dasar Taman Siswa*. Yogyakarta, Majelis Luhur Taman Siswa.
- Dimiyati, J. (2018). *Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PrenadaMeda Group.
- Dodge, T.D., Laura J.C. (2002). *The creative curriculum for early childhood*. Washington, DC: Teaching Strategies, Inc.
- Direktorat PAUD. (2002). *Paparan Direktur PAUD tentang Index Pelayanan Anak Usia Dini*. Jakarta.
- Essa, E.L. (2007). *Introduction to early childhood education (4th ed.)*. Clifton Park, NY: Thomson Delmar Learning.
- Gardner, Howard. (1983). *Frame of Mind (the Theory of Multiple Intelligences)* 10th Ed. New York. Howard Gardner Publsih.
- \_\_\_\_\_. (2008). *Kecerdasan Majemuk (Multiple Intelligences) Teori dalam Praktik (Terj)*, Batam, Interaksara.
- Goleman. Daniel. (1995). *Emotional Intelligence*. Canada, Bantam Book.



- Gunadharna, A. (2011). *Pengembangan Modul Elektronik Sebagai Sumber Belajar Untuk Mata Kuliah Multimedia Design*. Jakarta: Artikel Ilmiah Tugas Akhir. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.
- Hainstock, Elisabeth G. (2002). *Montessori untuk Anak Prasekolah*, Diterjemahkan dari Teaching Montessori In The Home oleh Hermes, Jakarta: Pustaka Delapratasa.
- Hurlock B. Elizabeth. (1978). *Child Development, Sixt Edition* New York, McGraw-Hill.Inc
- Hastiningrum, L. (2014). Pengembangan Modul Matematika SMA dengan Pendekatan PBL (Problem Based Learning) berbantuan Flip Book Maker pada materi Statistika,. *Prosding Mathematics and Science*.
- Husniah, M. (2018). *Pengembangan E-modul Berbasis Model Pembelajaran Problem Based Learning Mata Pelajaran PAI Materi Akhlak Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Turen*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- IJECES, 2(1). Retrieved from <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ijeces>.
- Irwanto. (2006). *Focused Group Discussion*. Jakarta. Yayasan Obor Indonesia.
- Jalal. Fasli. (2005). *Konsep Pendidikan Anak Usia Dini*. Direktorat PLS, Jurnal PADU.
- Jackman. L. Hilda. (2009). *Early Education Curriculum (A Child's Connection to the world)*. NY: Cengage Delmar Learning.
- Jensen, Eric. (2008). *Brain Based Learning (Pembelajaran Berbasis Kemampuan Otak)*. Terj. Pustaka Pelajar, Jakarta.
- Kadir, Abd. Asrohah, H. (2014). *Pembelajaran Tematik*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Konzulin. Alex. (2003). *Vigotsky's Educational Thepry in Cultural Context*. Washington, Cambridge.
- Kornhaber, Arthur. (1987). *Between Parents and Green Parents*, New York: Berkley.
- Kostelnik. (1991). *Teaching Young Using Themes: Age 2 to 6*. New York: Harpes Collin Publishers.
- Kumano, Y. (2001). *Authentic Assessment and Portfolio Assessment- Its Theory and Practice*. Japan: Shizuoka University.



- Latif, M. D. (2014). *Orientasi Pendidikan Anak Usia Dini, Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Kencana.
- Lina, Suryana, D., & Nurhafizah. (2019). Penerapan Model Evaluasi CIPP dalam Mengevaluasi Program Layanan PAUD Holistik Integratif. *Jurnal Obsesi*, 3(2), 346–355. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.200>.
- Lehmann, H. (1990). *The Systems Approach to Education. Special Presentation Conveyed in The International Seminar on Educational Innovation and Technology Manila*. Innotech Publications-Vol 20 No. 05.
- Mahyuddin, N., Rozimela, Y., & Yaswinda. (2018). Model Pembelajaran Berbahasa Santun Melalui Cd Pembelajaran Interaktif Di Taman Kanak- Kanak Aisyiyah Pariaman. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Yaa Bunayya*, 2(2), 49–54.
- Masitoh. (2008). *Strategi Pembelajaran TK*, Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.
- Mayar, F. (2013). *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies*.
- Morrison. George S. (2008). *Fundamentals of Early Childhood Education*, USA: Prentice Hall.
- Mulyasa. (2008). *Kurikulum Berbasis Kompetensi: Konsep, Karakteristik, dan Implementasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Munandar. Utami. (1995). *Dasar-dasar Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta.
- Pasiak. Taufik. (2008). *Unlimited Potency of the Brain (kenali dan Manfaatkan Sepenuhnya Potensi Otak Anda yang tak terbatas)*. Bandung, Mizan.
- Panduan Penulisan Tesis & Disertasi*. (2017). Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Tentang Mekanisme Penjatuhan Hukuman*. (2008). Depdiknas.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 137 tentang Standar Kurikulum Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. (2014). Jakarta.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 146 Tahun 2014 Tentang Implementasi Kurikulum 2013 PAUD*. (2014). Jakarta.
- Prastowo, A. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik* (P. Erine N, Ed.). Jogjakarta: Diva Press.



- Prayitno. (2009). *Dasar Teori dan Praksis Pendidikan*. Jakarta: Gra-sindo.
- Ramadhani, S. (2015). *Pengembangan Modul Berbasis Tematik Terpadu Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII MTsN Balai Selasa*. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Ross. Vasta, Haith, Marshall M., Miller. (1999). Scott A, *Child Psychology (the modern Science)* Third Edition, John Wiley & Sons Inc. New York.
- Sani, R. A. (2019). *Strategi Belajar Mengajar*. Depok: Raja Grafindo Persada.
- Sofyan, H. (2014). *Perkembangan Anak Usia Dini dan Cara Praktis Peningkatannya* (E. Anggereini, Ed.). Jakarta: CV Infomedika.
- Santoso. Soengeng (2000). *Problematika Pendidikan dan Cara Pemecahannya*. Jakarta: Kreasi Pena Gading.
- \_\_\_\_\_. (2002). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Citra Pendidikan.
- Santrock, J.W. & Yussen, S.R (1992). *Child Development*, 5th Ed. Dubuqe. IA, Wm, C. Brown.
- Seefeldt, C., & Barbour, N. (1998). *Early childhood education* (4th ed.). Upper Saddle River, NJ: Merrill Prentice Hall.
- Semiawan. Conny. (2007). *Landasan Pembelajaran dalam Perkembangan Manusia*, Pusat Pengembangan Kemampuan Manusia (CHCD), Jakarta.
- Slavin, Robert E. (1994). *Educational Psychology (Theory and Practice)*. Allyn and Baccon. Boston.
- Smith. Davidd. J. (2008). *Inklusi Sekolah Ramah untuk Semua* (Terj), Bandung, Penerbit Nuansa.
- Stiggins, R.J. (1994). *Student-Centered Classroom Assessment*. New York: Macmillan College Publishing Company.
- Sugiono, Dony, & Dkk. (2013). Modul Virtual: Multimedia FlipBook Dasar Teknologi Digital. *Jurnal Invotec*, 9(2), 110–116.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Yuliani Nuraini. (2012). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Sujiono, Yuliani Nuraini, & Sujiono, B. (2010). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamal*. Jakarta: P. Indeks.
- Sukmadinata, P. D. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.





- Sunggono. (n.d.). *Pengembangan Instrumen Evaluasi Media Modul Pembelajaran*. Yogyakarta: Artikel Ilmiah Tugas Akhir. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Suryana, D. (2013). *Pengetahuan Tentang Strategi Pembelajaran, Sikap dan motivasi Guru*. (January 2013). <https://doi.org/10.17977/jip.v19i2.4212>
- Suryana, D. (2014). *Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis Perkembangan Anak*. *Jurnal Pesona: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Humaniora*, 1 No.3(1), 65–72.
- Suryana, D. (2017). *Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Pendekatan Saintifik Di Taman Kanak-kanak*. *JPUD*, 11(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/JPUD.111.05>
- Suryana, D. (2018). *Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak*. Jakarta: PrenadaMedia Group.
- Syafril dan Zen, Zelhendri. (2017). *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Suyanto. Slamet. (2005). *Pembelajaran Untuk Anak TK*, Jakarta: Depdiknas, Dikti.
- Tayibnapis, F.Y. (2000). *Evaluasi Program*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tilaar. H.A.R. (2002). *Perubahan Sosial dan Pendidikan. (Pengantar Pedagogik Transformatif untuk Indonesia)*, Jakarta: Grasindo.
- Tirtaraharja. Umar dan La Sulo. (1994). *Pengantar Pendidikan*, Jakarta: Depdikbud.
- The Creative Center for Childhood Research and Training (CCRT)*. 2005. *Beyond Center and Circle Time*. Florida.
- Trianto. (2009). *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik* (S. Amri, Ed.). Jakarta: PT Prestasi Pustaka.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. (2003). Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional RI.
- Unicef. (2003). *Dunia yang Layak Bagi Anak-anak*.
- Wadsworth. B. (1996). *Piaget's Theory of Cognitive and Affective Development*, 5/e. Pearson Education.
- Wayan. (2016). *Pengembangan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Yenti, G., Mayar, F., & Mahyuddin, N. (2019). *Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Bermain Kertas Krep Di Taman Kanak-Kanak*. *Journal of Family, Adult, and Early Childhood Education*, 1(1). <https://doi.org/10.5281/zenodo.2571417>.



Yusuf, Syamsu. (2002). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, Bandung, Rosdakarya.

Zainul & Nasution. (2001). *Penilaian Hasil belajar*. Jakarta: Dirjen Dikti.

<http://www.unicef.org/specialsession/wffc/>.

<http://www.cccrt.org/Pages/Services-Home.html>.





## TENTANG PENULIS



**Dr. Dadan Suryana, M.Pd.**, lahir di Bandung, Jawa Barat, 3 Mei 1975. Menikah dengan Sri Nuryati, S.Pd. dan sudah dikaruniai 3 Putra-Putri, yaitu: Mufti Ali Ar Rayan, Thariq Muhammad, dan Fahima Rahma. Riwayat pendidikan sejak Sekolah Dasar sampai Sarjana di Bandung. Lulus dari Institut Agama Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung tahun 1997 sebagai Sarjana Agama, mulai meniti karier sebagai guru Sekolah Dasar Salman Al Farisi di Bandung (1997-2001), Kepala Sekolah Sekolah Dasar swasta di Bekasi (2001-2003). Ketertarikan kepada dunia Pendidikan Anak Usia Dini direalisasikan dengan mendirikan Yayasan Imanul Haq yang mengelola pendidikan Taman Kanak-kanak Imanul Haq di Cikarang Kabupaten Bekasi, mengelola kursus komputer untuk anak dan Play Group KidiCom di Bekasi Selatan (2003-2009). Sebagai upaya mengembangkan wawasan dan pengetahuan Pendidikan Anak Usia Dini, tahun 2005 melanjutkan Pendidikan S-2 pada Jurusan PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) di Program Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta (2005-2007) lulus dengan predikat *Cumlaude* langsung mendapatkan kesempatan program transfer ke Program Doktorat (S3) PAUD Universitas Negeri Jakarta dan Alhamdulillah lulus tahun 2009 sekaligus mendapatkan Hibah Penelitian Doktor dari Direktorat Perguruan Tinggi (DIKTI) tahun 2009.

Sejak tahun 2007 mulai meniti karier sebagai dosen luar biasa pada jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PGPAUD)

di Universitas Muhammadiyah Jakarta (UMJ), Universitas Muhammadiyah Purwokerto (UMP), dan Sekolah Tinggi Ilmu Keguruan dan Kependidikan (STKIP) Aisyiyah Pekanbaru Riau. Tahun 2009 bulan Desember diangkat menjadi Dosen Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PGPAUD) Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Menghasil karya ilmiah sudah dimulai sejak tahun 2009, dalam bentuk Buku yaitu menjadi tim penulis buku *Ayo ke Pos PAUD* yang dicetak oleh Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini Kementerian Pendidikan Nasional. Tahun 2009 juga mendapatkan Hibah Penelitian dari Kementerian Riset dan Teknologi dan menghasilkan buku *Pendidikan Siaga Gempa Bumi dan Tsunami untuk Taman Kanak-Kanak (TK)*, buku *Pendidikan Siaga Gempa Bumi dan Tsunami untuk anak SD kelas 1-6*, buku *Panduan Pendidikan Siaga Gempa Bumi dan Tsunami untuk Guru*. Dalam Bentuk Modul Tahun 2010 membuat Modul PPG Universitas Negeri Padang “Metode Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini”. Dalam bentuk Bahan Ajar tahun 2011 membuat Bahan Ajar “Neuroscience dalam Pembelajaran Anak Usia Dini”, tahun 2012 membuat Bahan Ajar “Komunikasi Efektif dalam Pendidikan Anak Usia Dini”, “Studi Sosial Anak Usia Dini”. Dalam Bentuk Makalah sebagai Narasumber dalam Seminar Nasional tahun 2011 di Universitas Negeri Padang dengan Makalah berjudul “Pengembangan Diri Guru PAUD”, Narasumber Seminar Nasional tahun 2012 di Universitas Mataram dengan makalah berjudul “Pendidikan Karakter Berbasis Nilai-nilai Universal Budaya Indonesia”, Narasumber *1st International Conference Early Childhood Education* di Universitas Negeri Padang dengan makalah berjudul “Early Childhood Education Based on Developmental Aspects”. Dalam bentuk Prosiding seminar sebagai pemakalah pendamping, “Konseling Anak Usia Dini Berbasis Keluarga” dimuat Prosiding dalam Seminar Kaunseling Malindo Tahun 2011 Kaunseling Ke Arah Kesejahteraan sejagat Malaysia, “Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis Budaya Minang” dimuat pada *Proceeding International Conference on Governance and Development Joint Conference UNP, Unand, IAIN IB dan DEAKIN University 2010* ISBN 978-602-8819-22-0, “Character Building for Young Children Based on the Values of Cultural Universality of Indonesia” dimuat pada *Proceeding Internastional Seminar Early Childhood Education for a Better Nation Semarang State University 2012* ISBN 978-602-8054-92-8.



Jabatan yang diemban tahun 2012 terpilih menjadi Ketua Laboratorium Pembelajaran PGPAUD FIP UNP, Tahun 2012 diangkat menjadi **Ketua Tim Penilai PAUD se Sumatera Barat** oleh Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Sumatera Barat, dan sekaligus menjadi Narasumber dan Konsultan Orientasi Teknis PAUD untuk Dinas Pendidikan kabupaten/kota yang ada di Sumatera Barat.

Hibah Penelitian dan pengabdian kepada masyarakat tahun 2010 mendapatkan Hibah penelitian APBNP UNP 2010 sebagai ketua berjudul “Efektifitas Outbound dalam Mengembangkan Kepercayaan Diri di TK Pertiwi Limau Manis”, tahun 2010 mendapat Hibah Penelitian APBNP UNP 2010 sebagai Anggota Peneliti berjudul, “Efektifitas Pengembangan Bahasa berbasis IT”, tahun 2011 mendapatkan Hibah APBNP Pengabdian Ipteks kepada Masyarakat “Safety Training Kesiapsiagaan Gempa Bumi dan Tsunami bagi Guru-guru TK di Kota Padang”, tahun 2012 mendapatkan Hibah Penelitian Desentralisasi Dosen Madya sebagai Ketua dengan Penelitian berjudul “Profesionalisme Pendidik dan Penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini di Kota Padang”.

Aktivitas Organisasi dan Kolegial adalah sebagai anggota Asosiasi Dosen PGPAUD se Indonesia. Aktivitas lainnya sebagai narasumber tetap seminar yang dikelola oleh Erlangga.



