

**SUMBER BELAJAR PENUNJANG PLPG 2017
MATERI PROFESIONAL GURU KELAS PAUD/TK**

**BAB I
BIDANG PENGEMBANGAN PAUD**



**HERMAN
RUSMAYADI
I WAYAN SUTAMA**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
DIREKTORAT JENDERAL GURU DAN TENAGA KEPENDIDIKAN**

2017

BAB I

BIDANG PENGEMBANGAN DI PAUD

A. KOMPETENSI INTI

Mengembangkan materi, struktur, dan konsep bidang keilmuan yang mendukung serta sejalan dengan kebutuhan dan tahapan perkembangan anak usia dini

B. KOMPETENSI DASAR

1. Menelaah konsep dasar keilmuan bidang pengembangan di PAUD yang meliputi nilai agama dan moral, sosial-emosional, bahasa, kognitif, fisik motorik dan seni yang sesuai dengan kebutuhan, dan tahapan perkembangan anak usia dini.
2. Mengorganisasikan konsep dasar keilmuan sebagai alat, aktivitas dan konten dalam pengembangan anak usia dini.

C. MATERI AJAR

1. BIDANG PENGEMBANGAN NILAI AGAMA DAN MORAL

Sebagai jenjang pendidikan yang paling dasar, Pendidikan Anak Usia Dini diharapkan menjadi fondasi kuat untuk membentuk sikap dan karakter peserta didik. Implementasinya dalam Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini pengembangan sikap bukan hanya sebagai dampak ikutan (nurturan) dari pengembangan pengetahuan dan keterampilan, melainkan komponen yang harus direncanakan secara lebih matang dan mendalam yang dilaksanakan secara terus menerus sehingga membentuk kebiasaan lebih lanjut menjadi perilaku yang akhirnya menjadi sikap dan karakter baik (Kemendikbud, 2014). Hal ini diperlukan mengingat anak mulai kehidupan sosialnya mulai dari lingkungan keluarga sampai ke lingkungan sekolah dan masyarakat di era jaman digital ini.

Pengembangan sikap memerlukan proses yang konsisten dalam jangka waktu lama. Namun demikian pelaksanaannya tetap disesuaikan dengan cara belajar anak usia dini yang dilaksanakan dengan melalui kegiatan menyenangkan dan bermakna. Anak diharapkan mengalami proses belajar yang di dalamnya anak mengalami pembiasaan dalam pengembangan sikap dan karakter dan bukan sekedar dogma. Oleh karena itu, pendidik/guru PAUD hendaknya

memiliki wawasan yang kuat tentang hakiki konsep sikap dan kepribadian/karakter, sehingga mampu memfasilitasi anak untuk tumbuh dan berkembang secara optimal.

a. Konsep Dasar Moral

Istilah moral berasal dari kata Yunani, *mores* artinya kebiasaan. Moral berarti aturan tentang baik buruknya perilaku manusia berdasarkan kebiasaan yang berlaku dalam masyarakat. Aturan itu bersifat praktis yang mengatur perilaku dalam kehidupan masyarakat. Ukurannya adalah kepatutan dan kepantasan yang berlaku dalam masyarakat. Aturan moral tidak tertulis sehingga keberlakuannya sangat ditentukan oleh ruang dan waktu. Aturan moral di suatu tempat dan waktu yang berbeda tidak sama dengan aturan moral di tempat lainnya. Aturan moral dapat berubah seiring dengan perubahan waktu dan tempat. Sekarang ini, telah banyak perubahan moral karena perubahan teknologi. Melalui teknologi semua serba mudah, terukur, dan semakin menyejahterakan. Kebiasaan masyarakat juga berubah karena perubahan teknologi. Ukuran baik atau buruk perilaku manusia berubah seiring dengan kepraktisan dalam hidup manusia. Berbagai informasi mudah diakses oleh setiap anggota masyarakat sehingga aturan moral yang semula tabu, sekarang menjadi terbuka dan biasa dilakukan. Masalah yang bersifat pribadi dan tidak boleh diketahui oleh orang lain, sekarang dengan mudah dan biasa dibicarakan di depan public. Misalnya masalah seks, keluarga, dan lain sebagainya.

Berbeda dengan sanksi hukum yang berifat tegas dan memaksa, sanksi moral tidak tegas dan diberikan oleh masyarakat. Sanksi moral berupa hukuman yang diberikan masyarakat berupa pengucilan dan tidak diakui sebagai anggota masyarakat. Bagi pelanggar moral akan merasa menyesal dan perasaan bersalah serta berdosa.

Moral dapat dikembangkan menjadi materi pembiasaan perilaku anak dari berbagai sumber yang ada. Standar atau ukuran moral didasarkan pada sumber moral agama. Ketentuan agama yang dijadikan kebiasaan masyarakat merupakan aturan moral yang bersifat religious. Moral religious tersebut dijadikan dasar dan pedoman untuk mengatur perilaku dalam kehidupan bermasyarakat. Interaksi antar individu maupun individu dengan lingkungannya dibimbing dan diarahkan oleh moralitas religious tersebut. Misalnya, ketika seseorang mengalami problem keuangan, maka ia mengatasinya dengan cara-cara yang

dibenarkan oleh ajaran agamanya yang dianut. Ia tidak mau menyelesaikan problem tersebut dengan cara yang melanggar agama seperti mencuri, menipu, merampas hak orang lain dan sebagainya. Pelanggaran atas moral religious itu berupa perasaan berdosa dan oleh masyarakat dinilai negative sebagai orang yang a moral.

Melalui pembelajaran pembiasaan perilaku, anak akan belajar tentang moralitas yang baik berdasarkan nilai-nilai yang berlaku dalam masyarakat, bangsa, negara dan agama. Para pendidik PAUD akan membelajarkan moral anak sehingga ia memiliki kecerdasan moral. Kecerdasan moral yang dimaksud adalah kemampuan untuk bertindak berdasarkan keyakinan etika yang kuat sehingga bersikap benar dan terhormat (Borba, 2008). Mengapa didasarkan keyakinan etika yang kuat? Ya, karena melalui etika itu tindakan moral didasarkan atas pengetahuan tentang baik dan buruk berdasarkan kehendak atau dorongan untuk berbuat yang baik. Kehendak manusia didorong oleh kebebasan memilih mana yang baik dan mana yang buruk. Kebebasan anak untuk melakukan perbuatan baik dan meninggalkan perbuatan yang buruk tergantung kecerdasan moral yang dibangun oleh guru PAUD. Anak-anak perlu diajari untuk empati, ditumbuhkembangkan nuraninya, mengontrol dirinya, memiliki rasa hormat kepada diri dan orang lain, kebaikan hati, toleransi dan keadilan. Berbagai nilai moralitas ini diberikan kepada anak sesuai dengan karakteristiknya.

Di samping nilai keberagamaan yang bersumber pada ajaran agama, pengembangan moral anak usia dini didasarkan pada nilai kebudayaan dan kebangsaan. Kebudayaan bukan saja dipahami sebagai seni tari dan bangunan budaya, tetapi juga keseluruhan hidup manusia yang diperoleh manusia melalui proses belajar sebagai anggota masyarakat. Cara berpikir, berinteraksi, dan semua produk yang dihasilkan masyarakat dapat dijadikan sumber moral. Cita-cita dan idea yang berkembang dalam masyarakat, misalnya masyarakat adil dan makmur sesuai dengan nilai Pancasila dapat dijadikan rujukan dalam pengembangan moral. Cara berbahasa dan bertutur kata santun dapat dijadikan pembiasaan dalam mengembangkan moral berbahasa anak usia dini. Semangat cinta tanah air melalui identifikasi simbol-simbol kebangsaan, kedisiplinan, persatuan dan kesatuan. Cara bersikap dan berinteraksi antar individu yang saling menghormati juga dapat dikembangkan pada moralitas anak usia dini. Misalnya, cara menyampaikan sesuatu dengan

menggunakan tangan kanan, anak menghormati orang tua, dan orang tua mengayomi dan menyanggahi anak. Nilai kesusilaan dan kesopanan dapat dikenalkan sejak dini pada anak.

Sumber moral lainnya adalah aturan hukum yang berlaku. Hukum adalah aturan yang dibuat oleh lembaga, untuk mengatur kehidupan bersama dan bila ada yang melanggarnya maka dikenai sanksi hukum serta untuk mencapai tujuan tertentu. Sanksi hukum lebih tegas. Hukum bersifat imperatif (memaksa) kepada semua pihak baik masyarakat maupun penyelenggara Negara untuk menaatinya. Hukum dibuat untuk mencapai tujuan tertentu, yaitu keamanan dan ketertiban, kesejahteraan, keadilan, dan kepastian hukum. Aturan hukum dapat diperkenalkan pada anak usia dini melalui pembiasaan menaati aturan hidup sehari-hari, misalnya antri, masuk pagi, aturan di rumah dan sekolah, semua dapat dikenalkan sejak dini kepada anak. Melalui aturan yang berlaku itu setiap anak dapat perlindungan sehingga aturan itu menjadi hidup dalam kehidupan anak. Melalui hukumlah setiap subjek hukum memperoleh perlindungan dan keadilan ketika ia melakukan perbuatan hukum, sehingga hukum menjadi hidup, tumbuh dan berkembang di Negara hukum (Sukowiyono, 2006).

b. Karakteristik Perkembangan Moral dan Nilai Keberagamaan Anak Usia Dini

Kohlberg mengemukakan bahwa perkembangan moral manusia berlangsung secara bertahap. Masing-masing tahap terdiri atas dua level, dimulai dengan tahap prakonvensional, konvensional dan pasca konvensional. Pada tahap prakonvensional, anak mulai belajar moral dari interaksinya dengan lingkungan. Semua sumber moral diterima melalui pengalaman inderawi yang menyenangkan. Tahap ini dimulai dengan level pertama, anak belajar moral berdasarkan orientasi pada kepatuhan dan hukuman. Anak mematuhi aturan moral didasarkan pada ganjaran dan hukuman. Perbuatan baik atau buruk yang dilakukan anak selalu diorientasikan pada kepatuhan dan hukuman ini. Misalnya, anak mau melakukan karena dapat imbalan yang menyenangkan sedangkan perbuatan buruk karena menghindari hukuman yang diterimanya dan bukan karena kesadaran mau berbuat baik dan meninggalkan yang buruk.

Perkembangan lanjut dari tahap konvensional ini adalah perbuatan moral anak diorientasikan pada harapan/penghargaan sosial. Anak akan berbuat moral agar dianggap baik oleh masyarakat. Perbuatannya dilakukan agar dihargai oleh orang lain.

Semakin bertambah usia dan dewasa maka semakin pula meningkat kemampuan moralnya. Seseorang pada level konvensional tahap keempat ini sudah mampu menerima dan menentukan harus berbuat sesuai dengan norma yang berlaku dalam masyarakat. Jika ia berbuat tidak sesuai dengan norma masyarakat itu maka ia merasa terasing dan takut terhadap sanksi sosial yang akan diterimanya.

Tingkat kesadaran dan pemikiran seseorang akan membawa pada kesadaran moral level pasca konvensional. Pada tahap kelima dalam level ini orang akan berbuat baik atau sesuai dengan norma moral karena ia memahami bahwa standar moral itu baik untuk dilakukan. Ada keharusan di dalam dirinya untuk berbuat baik dan jika tidak, ia akan merasa bersalah dan berdosa. Kesadaran ini akan membawa ketenangan diri dalam kehidupan masyarakat.

Pencapaian tingkatan moral tertinggi berada pada perilaku moral sesuai dengan standar internal. Pada tahap ini orang mau berbuat baik karena di dalam diri ada standar yang sudah dimiliki untuk menentukan perbuatan yang akan dilakukan. Berbuat baik demi kebaikan itu sendiri. Standar moral internal ini dapat diperoleh melalui kesadaran hati nurani sehingga sampai pada keikhlasan.

Karakteristik perkembangan moral dan nilai keberagamaan anak usia setahun menunjukkan anak sudah mampu memperhatikan perilaku keagamaan yang diterima melalui inderanya. Pada usia ini anak membangun moralitas melalui penginderaan dan pengalaman dalam berinteraksi dengan lingkungan. Semakin baik lingkungan moral tempat anak tumbuh kembang, maka semakin baik pula perkembangan moral anak.

Anak usia dua tahun menunjukkan perkembangan moral Anak mulai meniru perilaku keagamaan secara sederhana dan mulai mengekspresikan rasa sayang & cinta kasih. Anak yang dibesarkan di lingkungan keluarga yang penuh kasih sayang dan lemah lembut akan membentuk sifat dan karakter anak yang lemah lembut juga. Peran orang tua dan pendidik

Paud sangat berperan besar untuk memberikan layanan pendidikan yang kondusif bagi perkembangan anak.

Ketika anak memasuki usia tiga tahun anak menunjukkan ciri moral tertentu yang berbeda dengan usia sebelumnya. Di sini anak mampu meniru secara terbatas perilaku keagamaan yang dilihat & didengarnya. Mulai meniru perilaku baik/ sopan. Segala sesuatu yang dilihat, didengar, dan diucapkan oleh orang lain, terutama orang dewasa akan ditirukan oleh anak. Peran orang tua dan pendidik Paud adalah memberikan contoh dan keteladanan moral pada anak.

Anak usia empat tahun sudah mampu meniru dan mengucapkan bacaan doa/lagu-lagu keagamaan dan gerakan beribadah secara sederhana. Mulai berperilaku baik/sopan bila diingatkan. Komunikasi dan interaksi moral yang baik akan mendorong perkembangan moral secara cepat. Keteladanan orang tua masih terus dibutuhkan bagi perkembangan moral anak usia empat tahun. Cara berpikir moral anak masih sederhana pada usia ini.

Memasuki usia lima tahun anak mampu mengucapkan bacaan doa/lagu-lagu keagamaan, meniru gerakan beribadah, mengikuti aturan serta mampu belajar berperilaku baik dan sopan bila diingatkan. Suasana menyenangkan melalui lagu dan gerakan fisik motorik serta dialog antara anak dan orang tua atau pendidik sangat diperlukan oleh anak. Anak sudah mulai bertanya mengapa ia harus melakukan perbuatan moral tertentu. Orang tua dapat memberikan penjelasan yang dapat diterima akal sehat anak. Anak sudah dapat berbuat moral ketika ia diingatkan oleh orang tua atau pendidik.

Anak mampu melakukan perilaku keagamaan secara berurutan dan mulai belajar membedakan perilaku baik dan buruk. Seiring dengan tahap berpikirnya, moralitas anak berkembang dilandasi cara berpikir anak. Kemampuan moral anak ini dimiliki anak ketika ia memasuki usia enam tahun.

c. Prinsip dan Cara Pengembangan Moral dan Nilai Keberagamaan pada Anak Usia Dini

Prinsip layanan yang diberikan kepada pengembangan moral dan nilai keagamaan anak usia dini adalah sebagai berikut. (1) Berorientasi pada perkembangan anak artinya layanan pengembangan moral anak diberikan sesuai dengan tingkat perkembangannya. (2)

Berorientasi pada kebutuhan anak berarti aktivitas pengembangan moral yang dilakukan anak sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan anak. Aktivitas yang berlebihan membuat anak mengalami tekanan mental dan moral sehingga justru akan menghambat perkembangan anak. (3) belajar melalui aktivitas bermain. Berbagai permainan dapat digunakan anak untuk mengembangkan moralitasnya. Permainan tradisional yang memuat pesan moral dapat juga dimanfaatkan untuk mengembangkan moral anak (Dharmamulya, 2005). (4) Lingkungan kondusif bagi anak adalah tempat yang aman, nyaman, dan menyenangkan untuk bermain dan belajar anak usia dini. (5) Menggunakan pendekatan tematik artinya anak belajar moral dan nilai keberagaman secara holistik sehingga perlu dikemas ke dalam tema-tema tertentu. (6) Pembelajaran berpusat pada anak berarti pengembangan moral dan nilai keberagaman diorientasikan dan ditukan bagi perkembangan optimal anak secara menyeluruh. (7) Kegiatan PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan). Dikatakan aktif manakala pembelajaran itu membuat anak menjadi sibuk dan asyik belajar. Keaktifan itu dapat terjadi pada saat anak usia dini bermain. Melalui kegiatan bermain anak mencoba sesuatu yang baru sehingga tumbuh kreativitasnya. Pembelajaran juga menjadi efektif karena melalui kegiatan pembelajaran yang menyenangkan anak dapat mengembangkan seluruh kemampuan secara holistik. (8) Mengembangkan berbagai kecakapan hidup (Triyanto, 2010). Melalui interaksi langsung dengan lingkungan sekitar baik fisik, sosial, religious, dan budaya anak bereksperimen atau mengalami secara langsung sehingga dapat mengembangkan moral dan nilai keagamaan (Cocco, P., 20017). Anak dapat dikenalkan dengan berbagai kecakapan untuk menyelesaikan problem kehidupan yang dihadapi, misalnya memakai baju dan sepatu dilakukan sendiri sesuai dengan norma moral yang berlaku. Kegiatan anak sebagaimana dianjurkan Montessori dapat dikembangkan untuk menumbuhkan berbagai kecakapan hidup anak (Hanstock, 2008). (8) Menggunakan berbagai media edukatif, sumber belajar, dan pemanfaatan teknologi informasi. Penggunaan media dan sumber belajar edukatif membuat pembelajaran moral dan nilai keberagaman menjadi konkrit dapat dialami secara inderawi sehingga mudah dipahami dan dihayati anak. (9) Dilakukan secara bertahap, berulang-ulang dan bermakna. Pengembangan kemampuan moral dilakukan secara bertahap, tidak terjadi secara instan,

terus menerus, berkesinambungan dan berulang-ulang. Agar semua kegiatan pengembangan moral tersebut dapat dimaknai oleh anak, maka pembelajarannya bermula dari lingkungan terdekat anak.

Beberapa kegiatan yang dapat dilakukan untuk mengembangkan moral dan nilai keberagaman serta kebangsaan adalah sebagai berikut. (1) Pengenalan doa dan lagu-lagu keagamaan secara sederhana. (2) Pengenalan bermacam-macam agama. (3) Pengenalan cara beribadah menurut keyakinannya. (4) Pengenalan terhadap ciptaan Tuhan. (5) Penanaman sikap sopan santun dan pengucapan salam pada sesama. (6) Penanaman disiplin diri pada anak. (7) Penanaman sikap dan perilaku saling menghormati antar sesama. (8) Pengembangan sikap kerjasama dan persatuan. (9) Pengembangan rasa percaya diri. (10) Penanaman rasa kepedulian terhadap diri dan lingkungannya. (11) Pengembangan kemampuan mengendalikan emosi. (12) Penanaman sikap bertanggung jawab.

d. Metode Pengembangan Nilai Moral dan Agama

Pengembangan nilai moral dan agama pada anak usia dini dapat dilakukan melalui pemberian keteladanan, pengalaman keagamaan, bermain peran dan melalui pengamatan.

- 1) Keteladanan. Cara ini dapat dilakukan dengan: (a) memberi contoh dan suri tauladan yang baik kepada anak; (b) menampilkan contoh-contoh dalam bentuk photo pahlawan, cerita kepahlawanan, cerita keluhuran ahklak Nabi, Sahabat dan lain-lain.
- 2) Pengalaman keagamaan. Cara yang ditempuh antara lain: (a) anak diajak sembahyang bersama (b) mengenal alam; (c) menolong fakir miskin; (d) berkorban; (e) mengumpulkan infaq; (f) membantu korban bencana alam dan lain-lain.
- 3) Bermain peran. Upaya ini dilakukan dengan: (a) berperan tentang hidup orang kaya yang dermawan; (b) pemuda yang menolong orang kena musibah dan lain-lain.
- 4) Metode observasi: Anak diajak melihat museum, pameran keagamaan; Ikut shalat berjamaah tarawih, shalat ied; Melihat serta membantu orang yang kena bencana alam.

2. BIDANG PENGEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL

a. Latar Belakang

Proses sosialisasi merupakan bagian penting dalam kehidupan anak. Anak tumbuh dan berkembang dalam lingkungan sosial, mulai dari lingkungan keluarga, teman sebaya, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat. Oleh karena itu pada masa awal pertumbuhan dan perkembangan anak perlu distimulasi dan difasilitasi, sehingga perkembangan sosialnya dapat berkembang dengan baik.

Anak usia dini memerlukan pengalaman sosial yang optimal. Mengungkung anak dalam rumah dan hanya dilengkapi dengan segala fasilitas bermain akan menjadikan anak tersebut mengalami alienasi. Anak akan merasa terasing di dalam dunianya. Hal ini disebabkan karena sejak lahir anak memiliki insting untuk hidup berdampingan dengan orang lain (dalam istilah sosiologi disebut *gregariousness*). Ketercukupan fasilitas bermain tanpa disertai dengan kesempatan untuk berinteraksi dan bersosialisasi dengan orang lain menyebabkan anak akan mengalami hambatan perkembangan baik emosi, sosial, kognitif, bahasa dan fisik motorik.

b. Pengertian Perkembangan Sosial

Area utama dari perkembangan sosial anak adalah pertemanan. Dalam pertemanan, anak ingin bisa bermain sebanyak mungkin dengan teman-temannya (Wiyani, 2014). Dalam pertemanan diperlukan keterampilan bersosialisasi sehingga “keberterimaan” anak dalam lingkungan sosialnya menjadi optimal. Loree (dalam Nugraha & Rachmawati, 2008) mengemukakan bahwa sosialisasi merupakan suatu proses dimana individu melatih kepekaan dirinya terhadap rangsangan-rangsangan sosial terutama tekanan-tekanan dan tuntutan kehidupan (kelompoknya) serta belajar bergaul dengan bertingkah laku, seperti orang lain dalam lingkungan sosialnya. Dalam hal ini anak akan berhadapan dengan orang lain, dan menuntutnya untuk mampu berinteraksi dan beradaptasi dengan orang lain. Kemampuan berinteraksi bertujuan agar anak mampu berkomunikasi dan menyampaikan gagasan, ide, dan perasaannya serta kemauan-kemauan yang diharapkannya dari orang lain.

Sementara kemampuan beradaptasi dituntut agar anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Anak usia dini mengalami perkembangan sosial sejak lahir sampai dewasa. Perkembangan sosial adalah perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. Dalam perkembangan sosialnya, semula anak berorientasi pada egonya. Tetapi kemudian seiring dengan perkembangan usianya, anak mulai mengarahkan dirinya pada hal-hal di luar egonya, yakni adanya tuntutan untuk berperilaku yang sesuai dengan nilai dan norma atau standar sosial yang ada di masyarakat. Atau dengan kata lain disebutkan bahwa anak hendaknya memiliki kemampuan bertingkah laku sesuai dengan norma, nilai atau harapan sosial (Nugraha & Rachmawati, 2008).

Di sisi yang lain, Gunarti dkk. (2008) mengemukakan bahwa perkembangan sosial adalah suatu proses kemampuan belajar dari tingkah laku yang ditiru dari dalam keluarganya serta mengikuti contoh-contoh serupa yang ada di seluruh dunia. Dengan demikian, perkembangan sosial berarti perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial dan memerlukan tiga proses, yaitu (1) belajar berperilaku agar dapat diterima secara sosial; (2) memainkan peran-peran sosial yang dapat diterima dan (3) perkembangan sikap sosial.

Anak yang tingkah lakunya mencerminkan ketiga proses sosialisasi tersebut akan mampu untuk mengikuti kelompok yang diinginkan dan diterima sebagai anggota kelompok. "Keberterimaan" anak dalam kelompok akan mempengaruhi perkembangan diri dan mental anak, seperti memiliki rasa percaya diri, memiliki konsep diri yang positif, dan dapat mengekspresikan emosinya secara wajar dalam kehidupannya sehari-hari.

Berdasarkan pada beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan sosial adalah proses dimana anak mengembangkan keterampilan interpersonalnya, belajar menjalin persahabatan, meningkatkan pemahamannya tentang orang di luar dirinya. Artinya anak mulai menyadari bahwa ia hidup di lingkungan sosial, dan menuntut dirinya untuk melakukan interaksi adaptasi sehingga bisa diterima oleh lingkungan sosialnya.

c. Proses Perkembangan Sosial

Dalam perkembangan sosial, anak mengalami sebuah proses sosialisasi yang panjang. Gunarti dkk.(2008), mengemukakan bahwa alur proses sosialisasi pada setiap individu mulai sejak lahir sampai dewasa adalah imitasi, identifikasi dan internalisasi.

Pada proses imitasi, anak melakukan peniruan terhadap tingkah laku atau sikap serta cara pandang orang dewasa—yang dijadikan model—dalam aktivitas yang dilihat anak yang secara sengaja belajar bergaul dari orang-orang terdekatnya. Pada masa ini, orang-orang yang ada di sekitarnya hendaknya mampu menjadi model yang baik, yang layak ditiru oleh anak. Seorang ayah yang merokok di samping anaknya, maka lama kelamaan anak akan menjadi perokok karena meniru perilaku ayahnya. Dalam hal ini ayah tidak akan mampu melarang anaknya sebagai perokok, karena dia sendiri adalah perokok. Di sinilah akan terjadi konflik bathin, antara ayah sebagai model dan ayah sebagai model bagi anaknya.

Pada proses identifikasi, anak akan mengidentifikasikan dirinya “seolah-olah” sebagai mana yang diperolehnya dari tokoh anutan atau tokoh acuanya. Dengan demikian, proses identifikasi merupakan proses terjadinya pengaruh sosial pada seseorang yang didasarkan pada orang tersebut untuk menjadi seperti individu lain yang dikaguminya. Sering kali kita melihat anak melihat film fiksi seperti Superman. Setelah melihat film tersebut, anak-anak memakai atribut sebagaimana tokoh yang dikaguminya dan memperlihatkan perilaku ‘seakan-akan’ ia adalah superman.

Tahap berikutnya adalah proses internalisasi. Pada tahap ini, anak mengalami proses penanaman serta penyerapan nilai-nilai. Dalam hal ini, anak akan menjadikan nilai-nilai yang ada di masyarakat menjadi bagian dari dirinya. Misalnya budaya antri. Anak-anak dalam situasi apa pun, tanpa diperintah atau diperingatkan oleh orang lain, maka anak akan antri ketika ada dalam peristiwa yang menuntutnya antri dan bisa mengingatkan orang lain bahwa dalam kejadian ini mereka harus taat aturan untuk antri.

Di samping itu, Wiyani (2014) mengemukakan bahwa perkembangan hubungan sosial anak adalah sebagai berikut. (1) Sejak awal kehidupan seorang bayi, respon terhadap perilaku dan kehadiran bayi lain yang sebaya sudah muncul. Misalnya anak bayi mulai mengamati bayi lain yang seusianya dan akan menyentuh bayi lainnya sebagai upaya mencari dan mengharapkan respon sosial dari bayi lainnya. (2) Pada usia 6 bulan, hubungan sosial

bayi mulai benar-benar muncul. Bayi mulai mengenali bayi lainnya sebagai rekan sosialnya. (3) pada usia 1 tahun, berbagai perilaku sosial terjadi dalam interaksi bayi dengan bayi lainnya, seperti tertawa, penggunaan bahasa tubuh, meniru perilaku bayi lainnya dan lebih antusias untuk berinteraksi dengan bayi lainnya. (4) Pada usia 2 tahun, hubungan sosial antar bayi semakin kompleks karena anak sudah mulai bisa berbahasa dan melakukan gerakan-gerakan tubuh. Aspek kerja sama mulai muncul dan terdapat konflik dalam hubungannya dengan bayi lain. (5) Pada usia 2-3 tahun, anak lebih suka berinteraksi dengan teman sebayanya dari pada dengan orang dewasa. Gejala yang muncul pada usia ini antara lain, kemampuan berbagi makna dengan anak lain, mulai mengerti bagaimana alat permainan dimainkan, mulai mengenal satu sama lain, mulai muncul berbagai perasaan seperti cinta, benci, persahabatan, permusuhan, simpati, antipasti dan sejenisnya. (6) Pada usia 4-6 tahun, anak mulai menyadari bahwa kepercayaan seseorang sangat mempengaruhi perilakunya sesuai psikologikal yang sangat kongkrit, misalnya kepemilikan, mengenai gambaran fisik dan berbagai kegiatan yang dilakukannya.

Dalam konteks bermain dan permainan, perkembangan sosial anak terjadi dengan enam kategori (Parten, dalam Wiyani, 2014). Keenam kategori tersebut adalah sebagai berikut.

- 1) *Unocupied play*, di mana anak dalam bermain anak mungkin hanya berjalan berkeliling ruangan atau tetap diam dan duduk sambil memandangi ruangan.
- 2) *Solitary play*, anak sudah mulai asyik dengan permainannya sendiri, begitu pula dengan anak lainnya. Meskipun mereka berada dalam satu ruangan bermain, anak belum melakukan komunikasi satu sama lain. Mereka juga tidak mengakui keberadaan satu sama lain.
- 3) *Onlooker play*, anak melihat orang lain sedang terlibat dalam suatu kegiatan bermain tetapi tidak membuat pendekatan sosial. Anak hanya diam dan mengamati anak lainnya yang sedang bermain.
- 4) *Parallel play*, dalam konteks ini anak sudah mulai bermain secara berdampingan. Walaupun mereka bermain atau melakukan hal yang sama, tetapi belum ada kontak atau komunikasi dengan anak lainnya.

- 5) *Assosiative play*, anak mulai bermain bersama, berbagi alat permainan dan berbicara sedikit. Mereka sudah mulai saling menukar alat permainannya dan kadang-kadang berkomentar terhadap apa yang sedang dilakukannya.
- 6) *Cooperative play*, anak secara aktif mengkoordinasikan kegiatan mereka, bertukar mainan, mengambil peran tertentu dan dapat memelihara interaksi yang sedang berlangsung.

Dengan memperhatikan perkembangan sosial tersebut, para pendidik dan orang dewasa lainnya perlu memahami perkembangan tersebut. Hal ini bermanfaat agar bisa dijadikan alat deteksi dini bagi perkembangan anak. Dengan demikian upaya memfasilitasi dan memotivasi perkembangan sosial anak dapat dilakukan secara optimal.

d. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Sosial Anak

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan anak dalam bersosialisasi yaitu: (1) lingkungan keluarga; (2) lingkungan sekolah; (3) lingkungan kelompok masyarakat; (4) faktor dari dalam diri anak. Keluarga adalah lingkungan pertama dalam kehidupan anak. Di dalam keluarga, anak diajarkan dan dibiasakan dengan norma-norma sosial untuk dapat beradaptasi dengan lingkungan sosial. Keutuhan keluarga, pola asuh, status ekonomi, tauladan orang tua akan memberikan kontribusi besar terhadap kemampuan anak dalam bersosialisasi.

Lingkungan sekolah juga berpengaruh besar terhadap kemampuan sosialisasi anak, mengingat anak menggunakan sebagian waktunya di sekolah. Di sekolah anak belajar bergaul dan melakukan berbagai aktivitas bersama teman sebaya. Di sekolah pula anak mendapatkan berbagai pengalaman yang mungkin tidak diperoleh di rumah.

Lingkungan masyarakat membawa pengaruh besar terhadap kemampuan anak dalam bersosialisasi. Dalam lingkungan masyarakat, anak dibesarkan dan mendapat pengalaman berinteraksi dengan banyak orang. Anak berinteraksi dengan orang-orang yang berasal dari berbagai latar belakang yang berbeda. Hal ini akan memberikan pengalaman yang luas dan mendalam tentang bagaimana berinteraksi dan beradaptasi dengan orang-orang yang ada di luar dirinya.

Selain itu Erikson juga memberikan penjelasan tentang adanya perkembangan yang bersifat alamiah dan pengaruh budaya. Perkembangan sosialisasi dan emosi pada anak juga dipengaruhi oleh faktor kematangan dan belajar. Pada usia pra sekolah, anak sudah mulai menyadari bahwa tidak semua keinginannya dapat dipenuhi. Namun demikian, hal ini bukan berarti anak sudah mampu mengendalikan perasaan atau emosinya saat harapannya tidak dapat diperoleh. Kemampuan sosialisasi dan emosi anak akan berkembang seiring dengan penambahan usia dan pengalaman yang diperolehnya. Aspek kognitif juga berperan penting dalam hal ini di mana dengan kematangan di segi kognitif, anak dapat membedakan hal yang baik dan buruk berdasarkan nilai-nilai yang ada di masyarakat.

e. Keterampilan Sosial Anak

Perkembangan sosial melibatkan pemahaman yang mendalam tentang diri sendiri dan orang lain. Feeney dkk. (dalam Konsorsium Sertifikasi Guru, 2013) menyatakan bahwa perkembangan sosial mencakup: (1) kompetensi sosial (2) kemampuan sosial, (3) kognisi sosial, (4) perilaku prososial dan (5) penguasaan terhadap nilai-nilai kemanusiaan dan moralitas. Kompetensi sosial berkaitan dengan kemampuan dalam menjalin hubungan dalam kelompok sosial. Kemampuan sosial merupakan perilaku yang digunakan dalam situasi sosial. Kognisi sosial berkaitan dengan pemahaman terhadap pemahaman, tujuan, dan perilaku diri sendiri dan orang lain). Perilaku prososial berkaitan dengan kesediaan untuk berbagi, membantu, bekerjasama, merasa nyaman dan aman, dan mendukung orang lain. penguasaan terhadap nilai-nilai kemanusiaan dan moralitas berhubungan dengan perkembangan dalam menentukan standar baik dan buruk, kemampuan untuk mempertimbangkan kebutuhan dan keselamatan orang lain.

Sementara itu Gunarti,dkk. (2008) mengklasifikasikan pola perilaku sosial sebagai berikut. (1) pola perilaku sosial dan (2) pola perilaku tidak sosial. Yang tergolong pola perilaku sosial antara lain, meniru, persaingan, kerja sama, simpati, empati, dukungan sosial, berbagi dan perilaku akrab. Yang tergolong perilaku tidak sosial antara lain, negativisme, agresif, perilaku berkuasa, mementingkan diri sendiri, merusak, pertentangan seks dan berprasangka.

Dalam perkembangan, secara sosial anak dapat dibedakan menjadi kelompok individu. Macam-macam Kelompok individu sebagai mana yang dimaksud adalah sebagai berikut. (a) *Kelompok individu sosial*: mereka yang tingkah lakunya mencerminkan ketiga proses sosialisasi. Mereka mampu untuk mengikuti kelompok yang diinginkan dan diterima sebagai anggota kelompok. (b) *Antisosial*: Mereka yang tidak berhasil mencerminkan ketiga proses sosialisasi. Mereka tidak tahu apa yang diharapkan kelompok sosial sehingga tingkah laku yang ditunjukkan tidak sesuai dengan harapan sosial. (c) *Introvert*: Kecenderungan seseorang untuk menarik diri dari lingkungan sosialnya. Minat sikap ataupun keputusan-keputusan yang diambil selalu didasarkan pada perasaan, pemikiran, dan pengalamannya sendiri. (d) *Extrovert*: Kecenderungan seseorang untuk mengarahkan perhatian ke luar dirinya sehingga segala minat, sikap dan keputusan-keputusan yang diambilnya lebih ditentukan oleh peristiwa-peristiwa yang terjadi di luar dirinya.

f. Bentuk-bentuk Tingkah Laku Sosial pada Anak Usia 2-6 tahun:

Beberapa bentuk tingkah laku sosial yang terjadi pada anak meliputi negativisme, kemurahan hati, ketergantungan, simpati, persahabatan dan kerjasama.

- 1) Negativisme; gabungan antara keyakinan diri, perlindungan diri, dan penolakan terhadap yang berlebihan (MC Farlane dalam Soemantri, 2007). Hal ini disebabkan karena situasi sosial; disiplin yang terlalu keras atau sikap orang dewasa yang tidak toleran. Negativisme dinyatakan dalam bentuk tindakan destruktif atau fisik (memandel, berpura-pura tidak mendengar, menolak makan dll). Antara usia 4-6 pengungkapan penolakan dalam bentuk reaksi fisik menurun dan menjadi dalam bentuk verbal. Termasuk dalam sikap negativisme antara lain agresi dan tingkah laku menguasai. Agresi adalah tindakan nyata dan mengancam sebagai ungkapan rasa benci. Anak menunjukkan kecenderungan untuk mengulangi jika memberi hasil yang menyenangkan terutama ketika menghadapi frustrasi atau kecemasan. Bentuk tingkah laku agresif; (a) Agresi yang berbentuk fisik contohnya serangan langsung pada objek agresi; (b) Ledakan agresi berupa tingkah laku yang tidak terkontrol seperti tantrum; (c) Agresi verbal berupa sikap dusta, marah, mengancam; (d) Agresi tidak langsung seperti merusak barang orang lain yang menjadi objek agresi. Tingkah laku menguasai merupakan tindakan untuk mencapai

atau mempertahankan penguasaan suatu situasi sosial. Jika diarahkan dengan tepat akan berkembang menjadi kepemimpinan

- 2) Kemurahan hati. Kecenderungan anak untuk mengesampingkan diri sendiri demi kepentingan kelompok.
- 3) Ketergantungan. Keinginan untuk mendapat bantuan dari orang lain dalam melakukan hal-hal yang tidak dapat dilakukan sendiri/dianggap tidak dapat dilakukan sendiri.
- 4) Simpati. Kemungkinan untuk terpengaruh oleh keadaan emosional orang lain. Hal ini dimungkinkan dengan adanya kemampuan seseorang untuk membayangkan dari sendiri pada posisi orang lain (contoh; menolong, melindungi).
- 5) Persahabatan, berupa terjalinnya hubungan pertemanan yang intensif dengan teman sebayanya.
- 6) Kerja sama berupa tingkah laku saling menolong dan mengerjakan sesuatu secara bersama-sama.

g. Konsep Emosi

Pada masa lampau kajian tentang emosi anak diabaikan. Para pendidik dan orang dewasa/orang tua lebih memikirkan dan mengkaji masalah kognitif, bahasa dan jasmani anak. Hal ini mengakibatkan titik berat pendidikan anak usia dini terletak pada pengembangan kemampuan akademik seperti membaca, menulis, dan berhitung. Tentang bagaimana anak memiliki konsep diri, sering kali terabaikan. Dampaknya anak mengejar kemampuan-kemampuan akademik, berpikir linier dan ketaatan yang patuh pada aturan-aturan formal, sementara anak tidak memiliki peluang mengekspresikan diri sesuai dengan perasaan, bakat dan ide-idenya. Dalam bidang lomba juga demikian. Orang dewasa merasa bangga jika anaknya juara, sementara tidak pernah memikirkan jika anaknya gagal. Masa sekarang, emosi merupakan konseptualisasi yang semakin penting dalam perkembangan anak. Salah satu pilar pendidikan anak usia dini yang dikembangkan oleh Kemendiknas adalah menjadi anak yang tangguh dan berkarakter (Kemendiknas, 2013). Anak yang memiliki rasa percaya diri, memiliki konsep diri yang positif dan mampu mengendalikan emosi adalah pribadi-pribadi yang dicita-citakan oleh pengambil kebijakan pendidikan dalam

mewujudkan generasi emas bangsa. Banyaknya penyimpangan perilaku berawal dari rencahnya rasa percaya diri, merasa diri tidak mampu dan luapan emosi berlebihan. Misalnya anak yang menarik diri dari lingkungannya (alienasi), anak yang mengakhiri hidupnya dengan gantung diri atau cara lain serta anak yang melakukan kekerasan terhadap orang lain adalah bagian dari fenomena yang berkaitan dengan perkembangan emosi anak, di samping faktor eksternal lainnya. Bayi menunjukkan gaya emosional yang berbeda, dan membentuk ikatan emosional terhadap pengasuhnya. Beragam ekspresi emosi yang ditampakan oleh anak seperti sedih, ceria, percaya diri, trauma dan lain sebagainya. Demikian pula, ada anak yang tampak berbahagia mana kala pengasuhnya datang, sementara anak merasa ketakutan ketika melihat orang tuanya. Hal ini tentu menjadi pertanyaan besar bagi kita mengapa pola-pola perilaku anak seperti itu.

Pangastuti (2014) mengemukakan bahwa emosi merupakan luapan perasaan yang berkembang dan surut dalam waktu singkat atau keadaan fisiologis dan psikologis, seperti senang, sedih dan lain sebagainya. Kata kunci dari pengertian ini adalah bahwa emosi berkaitan dengan perasaan seseorang. Ekspresi perasaan seseorang misalnya sedih, gembira, senang, cemburu dan sejenisnya. Perasaan seperti itu bersifat temporal, bisa berkembang dan bisa juga surut dalam waktu tertentu.

Wiyani (2014) mengemukakan bahwa emosi diartikan sebagai gejala psiko-fisiologis yang menimbulkan efek pada persepsi, sikap dan perilaku serta pengejawantahkannya dalam bentuk ekspresi tertentu. Seperti Pangastuti, Wiyani juga sepakat bahwa emosi berkaitan dengan gejala fisiologis dan psikologis yang dapat diwujudkan menjadi ekspresi tertentu dari seseorang. Ekspresi perasaan sebagaimana yang dimaksud bisa berupa sedih, gembira, senang, berbeda dengan konsep emosi sebagaimana kebanyakan yang diartikan orang selama ini.

Santrock (2007) mendefinisikan emosi sebagai perasaan atau afeksi yang timbul ketika seseorang sedang berada dalam suatu keadaan atau suatu interaksi yang dianggap penting olehnya, terutama *well-being* dirinya. Lebih lanjut dikemukakan bahwa emosi diwakili oleh perilaku yang mengekspresikan kenyamanan atau ketidaknyamanan terhadap suatu keadaan atau interaksi yang sedang dialami. Emosi yang diwakili oleh perilaku yang

mengekspresikan kenyamanan contohnya senang, gembira. Sedangkan emosi yang diwakili oleh perilaku yang mengekspresikan ketidaknyamanan seperti takut, sedih, marah, cemburu, cemas dan lain sebagainya.

Berdasarkan ketiga pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa emosi merupakan ekspresi dari perasaan seseorang. Ekspresi perasaan seseorang dipengaruhi oleh faktor biologis dan psikologis. Ekspresi perasaan seseorang bermacam-macam bentuknya, ada yang positif seperti gembira, senang, simpati, tetapi bisa dalam konteks negatif seperti sedih, takut, cemas, trauma dan lain sebagainya. Hal ini juga tergantung pada intensitasnya seperti kecemasan yang berlebihan, luapan kegembiraan yang berlebihan, dan lain sebagainya.

h. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Emosi

Emosi dipengaruhi oleh minimal 3 hal yakni faktor biologis, pengalaman masa lalu dan budaya. Sebagaimana dikemukakan oleh Darwin (dalam Santrock, 2007) bahwa ekspresi wajah manusia merupakan sesuatu yang bersifat bawaan dan bukan hasil pembelajaran. Lebih lanjut dikemukakan bahwa ekspresi tersebut bersifat universal dalam berbagai budaya di seluruh dunia. Demikian pula para psikolog masa kini juga masih percaya bahwa emosi memiliki dasar biologis yang kuat. Contohnya, anak yang tuna netra, yang tidak pernah melihat orang lain tersenyum, ternyata mereka juga dapat mengekspresikan perasaannya dengan tersenyum. Hal ini menunjukkan bahwa emosi dimiliki oleh setiap individu dan merupakan faktor bawaan sejak lahir.

Faktor kedua yang mempengaruhi emosi adalah pengalaman masa lalu. Pengalaman masa lalu yang negatif pada seseorang akan berdampak pada ekspresi emosinya pada masa kini dan masa mendatang. Contoh, ketika masa kanak-kanak mengalami pengalaman negatif tentang kegelapan, maka begitu pada malam hari listrik padam, maka anak akan merasa cemas bahkan ketakutan. Implikasi dari hal ini, para pendidik PAUD dan orang tua hendaknya memberikan pengalaman-pengalaman positif pada masa-masa awal pertumbuhan dan perkembangan anak.

Faktor ketiga yang mempengaruhi emosi anak adalah budaya yang berlaku di mana seseorang itu tinggal. Triandis (dalam Santrock, 2007) mengemukakan bahwa emosi tersebut tidak bersifat universal. Sebagaimana dicontohkan oleh Triandis, bahwa pada masyarakat

individualis seperti di Amerika Serikat, tampilan emosi biasanya lama dan intens. Sementara itu di wilayah Asia, orang cenderung menutupi emosi mereka jika ada kehadiran orang lain di dekatnya. Hal ini karena pada masyarakat Asia, lebih menonjolkan hubungan sosial yang intens, sehingga memunculkan ekspresi emosi seperti empati, simpati, hormat dan malu.

Sementara itu faktor yang mempengaruhi perkembangan emosi ditinjau dari faktor diri anak adalah kematangan, dan hasil belajar. Faktor kematangan meliputi: (1) kematangan intelektual yang memungkinkan seseorang mengerti arti-arti baru yang sebelumnya tidak dipahami, dan memusatkan ketegangan emosional pada suatu objek tertentu; (2) perkembangan imajinasi dan pengetahuan di mana anak meningkatkan kemampuan untuk mengingat dan membuat antisipasi, di mana berpengaruh terhadap respon-respon emosional anak tersebut; dan (3) perkembangan kelenjar endoktrin sangat berpengaruh terhadap perkembangan respon emosi anak.

Faktor hasil belajar, dibedakan menjadi: (1) proses belajar mencoba-coba yakni anak belajar melalui proses *trial and error*. Berdasarkan pada pengalaman di masa lalu, anak mencoba-coba melakukan suatu kegiatan yang memberikannya tantangan. Proses belajar secara khusus mempengaruhi aspek respon pola emosi untuk memperoleh cara pengungkapan emosi yang paling memuaskan baginya. (2) Proses belajar melalui imitasi. Hal ini dilakukan anak dengan cara mengamati orang-orang lain di sekitarnya dalam bereaksi terhadap situasi tertentu. Proses belajar ini mempengaruhi aspek respon pola emosi. Melalui proses ini anak belajar stimulus-stimulus apa saja yang diberi respon emosional, dan respon apa saja yang diberikan terhadap stimulus tersebut. Imitasi emosi ini dipengaruhi ketergantungan anak, sugesti, dan penerimaan lingkungan sosial terhadap pola emosi tersebut. (3) Proses belajar melalui pengkondisian. Anak memunculkan respon-respon emosional terhadap objek-objek atau situasi-situasi yang pada mulanya tidak memunculkan respon-respon tersebut. Emosi yang merupakan hasil proses belajar menyebar pada stimulus sejenis melalui proses generalisasi.

i. Pengaturan Emosi

Semakin dewasa anak, semakin mampu mengendalikan atau mengontrol emosinya. Istilah lain yang sesuai dengan hal tersebut adalah bagaimana anak-anak akan mengadakan pengaturan terhadap emosinya. Dalam kehidupan sosial, pengaturan emosi sangat

diperlukan. Coba Anda renungkan mengapa emosi memerlukan pengaturan dalam konteks kehidupan sosial maupun pribadi Anda!

Thompson (dalam Santrock, 2007) mengemukakan bahwa pengaturan emosi terdiri dari kemampuan untuk mengatur rangsangan dalam rangka beradaptasi dan meraih suatu tujuan secara efektif. Rangsangan terdiri dari keadaan siaga atau aktivasi yang dapat saja mencapai level yang terlalu tinggi seperti kemarahan yang meledak-ledak, sehingga tidak dapat berfungsi dengan efektif.

Eisenberg (dalam Santrock, 2007) mengemukakan bahwa ada beberapa trend yang berhubungan dengan pengaturan emosi selama masa kanak-kanak. Trend tersebut antara lain adalah: (1) berasal dari sumber daya eksternal ke internal; (2) strategi kognitif; (3) rangsangan emosi; (4) memilih dan mengatur konteks hubungan dan (5) *coping* terhadap stres.

Ketika masih bayi, pengaturan emosi tergantung pada sumber eksternal, seperti orang tua, pengasuh atau kakaknya yang lebih dewasa. Misalnya ketika anak sedih, orang tua menghiburnya atau menjanjikan sesuatu agar anak/bayi tidak sedih lagi. Semakin bertambahnya usia dan perkembangannya, maka anak mulai melakukan pengaturan emosinya secara mandiri terhadap emosinya. Misalnya, ketika anak merasa sedih, maka anak akan mencari cara-cara lain untuk meminimalkan rasa sedihnya. Contohnya, anak akan bermain dengan alat-alat permainan yang menyenangkan.

Pengaturan emosi berikutnya adalah strategi kognitif. Anak melakukan strategi kognitif untuk pengaturan emosinya. Pada saat anak merasa ketakutan terhadap kegelapan, maka anak akan meminimalkan rasa takutnya dengan berpikiran positif terhadap situasi tersebut. Misalnya menganggap bahwa di kegelapan tidak ada apa-apa yang akan menggangukannya. Bisa juga dilakukan dengan pengalihan atau pemfokusan atensi, misalnya di kegelapan malam, anak-anak berupaya atau memusatkan perhatiannya untuk secepatnya meraih saklar lampu dan menyalakannya.

Trend ketiga dalam pengaturan emosi adalah rangsangan emosi. Semakin dewasa seseorang, maka semakin mampu mereka mengontrol rangsangan emosinya. Misalnya

semakin dewasa anak, mereka akan semakin mampu mengendalikan rasa amarah, takut, sedih dan lain sebagainya dengan berbagai cara yang dikuasainya.

Memilih dan mengatur konteks dan hubungan merupakan trend berikutnya dalam mengatur emosi anak. Semakin dewasa anak, maka semakin mampu anak untuk memilih dan mengatur situasu dan hubungan sosialnya, sehingga dapat mengurangi ekspresi emosinya yang negatif. Misalnya ketika anak merasa frustrasi karena permintaannya tidak dipenuhi oleh orang tuanya, maka anak akan bermain-main dengan temannya, sehingga anak dapat meminjam atau menggunakan benda milik temannya secara bersama-sama.

Trend lain yang digunakan oleh anak untuk mengatur emosinya adalah dengan melakukan *coping* terhadap stress. Dengan bertambahnya usia, anak-anak akan lebih mampu untuk mengembangkan strategi *coping* stress yang lebih baik.

j. Kompetensi Emosional

Pada bagian sebelumnya sudah dikemukakan bahwa emosi memiliki peranan yang penting dalam kehidupan anak, baik kehidupan secara pribadi maupun dalam konteks sosial. Oleh karena itu, keterampilan emosi dan pengaturan emosi anak akan berpengaruh terhadap kehidupan anak sehari-hari. Gunarti, dkk.(2008) mengemukakan bahwa keterampilan emosi anak adalah sebagai berikut. Pada usia 1-3 tahun, anak mulai merasakan senang dan bergairah untuk mengembangkan makna pada dirinya. Anak mulai menjajagi kemandiriannya serta mulai menjauhkan diri dari sumber eksternal dalam mengendalikan emosinya. Sementara pada usia 4-8 tahun, anak mulai belajar mengembangkan emosinya dengan teman sebaya, mulai belajar mengkomunikasikan atau mengekspresikan emosinya dengan jelas. Anak mulai bertukar informasi dengan teman-temannya serta mulai belajar menunggu giliran dalam berbicara dan bermain.

Sementara itu Saarni (dalam Santrock, 2007) mengemukakan bahwa untuk bisa dikatakan kompeten secara emosional, seseorang harus mengembangkan beberapa keterampilan yang berhubungan dengan konteks sosial. Keterampilan emosional yang dimaksud, antara lain sebagai berikut. (1) pemahaman tentang keadaan emosi yang dialaminya; (2) kemampuan untuk mendeteksi emosi orang lain; (3) menggunakan kosa kata yang berhubungan dengan emosi dengan tepat pada konteks sosial dan budaya tertentu; (4)

memiliki sensitivitas empatik dan simpatik terhadap pengalaman emosional orang lain; (5) memahami bahwa keadaan emosional di dalam tidak harus selalu berhubungan dengan ekspresi yang tampak di luar; (6) *coping* adaptif terhadap emosi negatif dengan menggunakan strategi *self-regulatory* yang dapat mengurangi durasi dan intensitas dari emosi tersebut; (7) menyadari bahwa ekspresi emosi memiliki peranan yang penting dalam hubungan interpersonal; dan (8) memandang bahwa keadaan emosi diri adalah cara seseorang mengatur emosinya.

Berdasarkan keterampilan emosi yang telah dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial anak berkembang dari dalam diri dan secara bertahap berkembang ke dalam ekspresi emosi dalam konteks hubungan sosial. Misalnya, ketika anak mengalami suatu kejadian tertentu, pertama anak dapat membedakan apakah ia sedang sedih, gembira, gelisah, cemas dan lain sebagainya. Keterampilan berikutnya adalah anak bisa mendeteksi bagaimana emosi orang-orang yang ada di sekitarnya. Anak belajar memahami ekspresi yang ditunjukkan oleh orang-orang yang ada di sekitarnya. Sebagai contoh, ketika anak meminta sesuatu kepada ibunya, anak bisa melihat ibunya sedih, gembira, menyetujui atau menunjukkan keikhlasan.

Pada perkembangan selanjutnya anak akan menunjukkan bagaimana bersikap empati dan simpati terhadap orang lain. Misalnya ketika anak melihat pengemis yang sedang meminta-minta di depan rumahnya, anak akan menunjukkan rasa iba dan berusaha memberikannya sedekah. Demikian seterusnya sampai anak mampu mengadakan pengaturan terhadap emosinya secara wajar sehingga anak bisa beradaptasi dengan lingkungannya yang lebih luas.

k. **Mekanisme Emosi**

Mekanisme Emosi menurut Lewis & Rosenblum (dalam Nugraha dan Rachmawati, 2008) meliputi: (1) *elicitor*; (2) *receptor*; (3) *state*; (4) *expression*; (5) *Experience*. Tahap *Elicitor* ditandai adanya dorongan berupa situasi atau peristiwa (kebakaran dll). Tahap *receptor*: Aktivitas di pusat sistem syaraf setelah indra menerima stimulus/rangsangan dari luar (mata melihat peristiwa kebakaran, maka sebagai indrera penerima stimulus/reseptor awal, melanjutkan stimulus tersebut ke otak sebagai pusat sistem syaraf). Tahap *state*: Perubahan

spesifik yang terjadi dalam aspek fisiologi. Setelah stimulus/rangsang mencapai otak maka diterjemahkan dan diolah serta disebarkan kembali ke berbagai bagian tubuh lain yang terkait sehingga terjadi perubahan fisiologis, seperti jantung berdetak keras, tekanan darah naik, badan tegang atau perubahan pada hormon lainnya. Tahap *expression*: terjadinya perubahan pada daerah yang dapat diamati, seperti pada wajah, tubuh, suara atau tindakan yang terdorong oleh perubahan fisiologis (otot wajah mengencang, tubuh tegang, mulut terbuka, dan suara keras berteriak atau bahkan lari kencang menjauh). Tahap *experience*: Persepsi dan interpretasi individu pada kondisi emosionalnya. Dengan pengalaman individu dalam menterjemahkan dan merasakan perasaannya sebagai rasa takut, stres, terkejut, dan ngeri.

Adapun variabel yang menimbulkan emosi menurut Syamsudin (2000), ada tiga variabel yaitu:

- 1) Variabel stimulus: Rangsangan yang menimbulkan emosi. Peristiwa sebagai rangsangan bermakna bagi individu yang diterima melalui panca indra.
- 2) Variabel organik: Perubahan fisiologis yang terjadi saat mengalami emosi. Setelah individu menerima rangsangan, proses selanjutnya adalah meneruskan rangsangan tersebut ke pusat syaraf. Pusat sistem syaraf meneruskan rangsangan yang telah diolah ke seluruh tubuh sehingga mengakibatkan terjadinya perubahan fisiologis.
- 3) Variabel respons: Pola sambutan ekspresif atas terjadinya pengalaman emosi. Individu merespon stimulus yang ia terima dengan cara mengekspresikannya melalui perilaku ataupun bahasa tubuhnya

I. Fungsi Emosi pada Perkembangan Anak

Bagi anak, emosi memiliki fungsi yang sangat penting. Berikut ini adalah fungsi emosi bagi perkembangan anak, antara lain sebagai berikut.

- 1) Merupakan bentuk komunikasi sehingga anak dapat menyatakan segala kebutuhan dan perasaannya kepada orang lain (sakit diekspresikan dengan menangis).
- 2) Emosi berperan dalam mempengaruhi kepribadian dan penyesuaian diri anak dengan lingkungan sosialnya antara lain:

- (a) Tingkah laku emosi anak yang ditampilkan merupakan sumber penilaian lingkungan sosial terhadapnya. Penilaian lingkungan sosial akan menjadi dasar individu dalam menilai dirinya sendiri. Penilaian ini akan menentukan cara lingkungan sosial memperlakukan seorang anak sekaligus membentuk konsep diri anak berdasarkan perlakuan tersebut.
- (b) Emosi menyenangkan atau tidak menyenangkan dapat mempengaruhi interaksi sosial anak melalui reaksi yang ditampilkan lingkungannya. Melalui reaksi lingkungan sosial, anak dapat belajar untuk membentuk tingkah laku emosi yang dapat diterima lingkungannya.
- (c) Emosi dapat mempengaruhi iklim psikologis lingkungan. Artinya apabila seorang anak yang pemarah dalam suatu kelompok maka dapat mempengaruhi kondisi psikologis lingkungannya saat itu.
- (d) Tingkah laku yang sama dan ditampilkan secara berulang-ulang dapat menjadi suatu kebiasaan. Artinya apabila seorang anak yang ramah dan suka menolong merasa senang dengan perilakunya tersebut dan lingkungannya pun menyukainya, anak akan melakukan kegiatan tersebut berulang-ulang hingga akhirnya menjadi kebiasaan.
- (e) Ketegangan emosi yang dimiliki anak dapat menghambat atau mengganggu aktivitas motorik dan mental anak. Seorang anak yang stres atau ketakutan menghadapi suatu situasi, dapat menghambat anak tersebut melakukan aktivitas.

m. Strategi Pengembangan Sosio-Emosional Anak Usia Dini

Perkembangan sosial-emosional pada anak usia dini, perlu memperoleh perhatian yang serius dari orang tua maupun pendidik. Hal ini disebabkan karena pengalaman masa awal pada perkembangan anak akan sangat mempengaruhi kehidupannya pada masa berikutnya. Sebagaimana telah dikemukakan pada bagian sebelumnya, jika anak memperoleh perlakuan dan pengalaman-pengalaman negatif (trauma) maka akan berdampak negatif bagi kehidupan anak selanjutnya.

Selain asupan gizi dan layanan kesehatan yang tinggi, memfasilitasi perkembangan sosial-emosional merupakan hal yang sangat urgen. Sering kali para orang tua dan bahkan juga pendidik lebih mendahulukan dan mengutamakan kecakapan akademik dibandingkan dengan Pengembangan kepribadian. Alasan klasik yang disampaikan oleh para pendidik

adalah karena tuntutan untuk bisa diterima di sekolah dasar unggulan yang mensyaratkan calon siswanya lancar membaca, menulis dan berhitung (kecakapan akademik) dan tuntutan orang tua anak. Sebagai orang yang ahli (*expert*) di bidang pendidikan anak usia dini, para pendidik hendaknya tidak larut dalam tuntutan parsial seperti itu. Para pendidik anak usia dini hendaknya mampu memberikan arah yang jelas dalam memfasilitasi perkembangan pada seluruh aspek dan kecerdasan anak secara berimbang dan proporsional. Bahkan setelah teori belajar konstruktivis mulai dipertanyakan oleh para ahli, kini muncul pendapat baru yang lebih mengarah pada pendekatan sosial budaya dalam pendidikan anak usia dini. Demikian pula di Indonesia, kurikulum 2013 rupanya menitikberatkan pada Pengembangan sikap, keterampilan dan pengetahuan secara seimbang untuk *soft skills* dan *hardskills* dalam membangun karakter anak.

1) Arah Pengembangan Kemampuan Sosial-Emosional Anak

Dalam memfasilitasi perkembangan sosial-emosional anak, hal pertama yang perlu dipahami adalah arah pengembangan sosial-emosional itu sendiri. Akan dibawa ke mana anak itu? Dengan memahami arah pengembangan sosial-emosional yang jelas, akan memudahkan Anda untuk mencari dan mengembangkan strategi pengembangan sosial-emosional anak usia dini dengan efektif dan efisien.

Arah pengembangan sosial pada anak dimaksudkan untuk membantu anak untuk dalam hal sebagai berikut. (a) Mencapai kematangan dalam hubungan sosial; (b) Menyesuaikan diri dengan norma-norma kelompok, tradisi, dan moral agama; (c) Memperluas hubungan anak dengan masyarakat (mulai dari teman sebaya sampai pada yang cakupan lebih luas).

Anak usia dini hidup dalam konteks hubungan sosial dengan orang-orang yang ada di sekitarnya, mulai dari orang tuanya, kakak dan/atau adik, pengasuh, kakek nenek dan tetangganya. Anak usia dini mulai berinteraksi dan berkomunikasi secara intensif dengan orang lain. Dengan perkembangan usianya, konteks hubungan sosialnya semakin luas. Oleh karena itu, orang tua dan pendidik anak usia dini perlu mengarahkan anak agar secara bertahap dan berkelanjutan dapat menguasai tugas-tugas perkembangan sosial dan emosionalnya. Orang tua dan pendidik anak usia dini memberikan peluang dan memfasilitasi

agar anak memperoleh pengalaman yang optimal dalam berinteraksi dan berkomunikasi dengan lingkungan sosialnya. Hal ini diperlukan agar anak dapat mengendalikan egonya dan mulai memahami orang lain sehingga memudahkannya membangun interaksi dengan orang lain. Anak diarahkan agar mulai membangun sikap empati dan simpati kepada orang lain, serta mau bekerjasama dalam konteks perbedaan yang dimilikinya. Mengelola ego dan emosi dan berkembang dari sikap egosentris menuju ke kematangan dalam bersosialisasi adalah arah pertama dalam mengembangkan kemampuan sosial-emosional anak usia dini.

Dalam bersosialisasi dengan lingkungan sosialnya, anak dihadapkan pada nilai dan norma-norma kelompok, tradisi dan nilai-nilai agama. Artinya bahwa dalam berperilaku di lingkungan sosialnya, anak diharapkan mampu menyesuaikan diri dengan berpedoman pada standar sosial yang ada di masyarakat. Sebagai contoh, dalam bermain dengan teman sebayanya, anak harus mengikuti aturan-aturan bermain sebagaimana yang sudah disepakatinya bersama. Demikian pula, ketika anak berinteraksi dengan lingkungan yang lebih luas, anak akan diterima oleh lingkungannya, jika anak mampu berperilaku yang sesuai dengan tuntutan dan standar sosial. Standar sosial yang dimaksud dapat berupa aturan bermain, tradisi yang disepakati oleh lingkungan dan nilai-nilai agama yang dianutnya. Keberadaan standar sosial tersebut adalah untuk mengatur pola hubungan sosial, sehingga terbentuk kenyamanan, kerukunan dan keteraturan dalam menjalin hubungan sosial. Oleh karena itu, orang tua dan pendidik anak usia dini mulai mengenalkan adanya standar sosial tersebut, dan membantu anak untuk menginternalisasi standar sosial tersebut sehingga menjadi bagian dari diri anak. Dengan demikian akan terbangun kebiasaan-kebiasaan berperilaku yang sesuai dengan standar sosial yang ada di lingkungan terdekatnya sampai lingkungan yang lebih luas.

Kehidupan anak mulai dari lingkungan terdekat dan pertama yaitu keluarga, kemudian berkembang ke teman sebaya, lingkungan tetangga, sekolah dan masyarakat luas. Bahkan pada dasawarsa ini, masyarakat Indonesia dihadapkan pada persaingan global. Hal ini tentu membawa konsekwensi logis bagi perkembangan anak usia dini. Anak diharapkan mampu beradaptasi dan memiliki kepribadian yang unggul, sehingga mampu bersaing dengan masyarakat global. Dalam 10 pilar anak Indonesia harapan, ada beberapa hal yang

berkaitan dengan sosial dan emosional anak, di antaranya adalah menjadi anak yang religius dan bermoral, menjadi pribadi yang sehat, kolaboratif dan komunikatif, tangguh dan berkarakter, memiliki jiwa *entrepreneurship*, cinta seni dan budaya dan menguasai teknologi informasi. Hal ini berarti secara sosial-emosional, anak dituntut untuk menjadi pribadi yang berkarakter dan memiliki keunggulan untuk dapat bertahan hidup (eksis) dan bersaing secara wajar sesuai dengan standar sosial masyarakat global.

Sementara itu pengembangan kemampuan emosional anak difokuskan pada bantuan membuka kesadaran anak tentang dua hal prinsip kesanggupan menerima dan memberi pada pihak lain, sehingga anak tertolong dalam kehidupannya serta menjadi lebih percaya diri dan adaptif dalam lingkungan sosialnya. Di samping itu membimbing anak agar dapat berlatih dari sikap egosentris menjadi sosiosentris secara benar dan wajar serta sesuai tahapan perkembangannya.

Secara spesifik, arah pengembangan kemampuan emosional anak adalah sebagai berikut. (a) Membantu mengenali emosi diri sendiri; (b) Membantu kemampuan memotivasi diri; (c) Membantu mengenali emosi orang lain; (d) Membantu kemampuan membina hubungan dengan orang lain. Hal pertama yang perlu dilakukan oleh orang tua dan pendidik anak usia dini adalah membantu anak mengenali emosinya sendiri. Anak diberi kesempatan untuk mengekspresikan emosinya dan dari hal tersebut, anak diajak untuk mengenali emosinya sendiri. Misalnya, anak mengekspresikan kesedihannya ketika tidak diajak bepergian oleh orang tuanya. Atau anak merasa marah manakala keinginannya tidak terpenuhi. Pengekspresian emosi secara wajar pada anak akan dapat mengurangi beban konflik pada dirinya sendiri. Orang tua dan pendidik kemudian bercakap-cakap dengan anak dalam suasana yang kondusif untuk menggali mengapa anak sedih atau marah dan berupaya mengajak anak untuk bagaimana mengendalikan kesedihan atau kemarahannya, sehingga anak-anak menjadi lega dan tidak mengganggu aktifitasnya. Anak bisa mengalihkan rasa sedih atau marahnya pada hal-hal yang positif. Kebiasaan anak untuk mampu mengelola emosinya dan mengarahkannya pada hal-hal yang positif akan membantu anak untuk berpindah dari pola hidup egosentris menuju kehidupan yang sosiosentris. Anak menjadi

tidak terkungkung dengan dunianya sendiri tetapi bisa segera beralih pada kehidupan sosial yang lebih luas.

2) Prinsip dalam Membantu Pengembangan Sosial Emosi Anak

Dalam membantu perkembangan sosial-emosional anak, ada beberapa prinsip yang dapat dijadikan acuan. Prinsip-prinsip tersebut antara lain sebagai berikut.

- a) Prinsip-prinsip keseharian. Orang tua dan pendidik dapat membantu pengembangan kemampuan sosio-emosional anak dengan cara memberi teladan. Anak dapat melihat bagaimana orang dewasa bertindak bila dihadapkan pada suatu masalah. Selanjutnya orang tua dan pendidik dapat menggunakan sarana/cara sederhana untuk menunjukkan kepada anak bahwa sekarang adalah waktu yang baik untuk mempraktikkan kemampuan yang sudah mereka pelajari, bukan dengan cara mengomel. Dengan mengulang kata-kata anak, berarti orang tua dan pendidik meyakini anak bahwa apa yang disampaikan oleh anak dapat dimengerti.
- b) Prinsip Teknik Bertanya. Orang tua dan pendidik dapat mengajukan pertanyaan-pertanyaan terbuka. Ada empat cara bertanya seperti itu, antara lain sebagai berikut. (1) Pertanyaan kausal, “mengapa kamu memukulnya”; (2) Pertanyaan pilihan ganda “kamu memukulnya karena dia mengganggu, karena dia mengambil mainan atau karena kamu sedang marah disebabkan sesuatu yang lain?”; (3) Pertanyaan Benar-Salah, “Apa kamu memukulnya, ya atau tidak?”; (4) Pertanyaan terbuka, “apa yang terjadi di antara kalian berdua?”; (5) Dua pertanyaan beruntun dimana aturannya sederhana, yaitu ikuti satu pertanyaan dengan pertanyaan lain. Pertanyaan susulan terutama dikombinasikan dengan prinsip-prinsip penuntun lainnya, membantu anak-anak menjelaskan pikiran dan perasaan mereka sendiri. Belajar untuk berbicara lebih jelas, dan membantu orang tua/pendidik mengetahui apa yang sebenarnya terjadi.
- c) Kiat-kiat Jangka Panjang. Upaya yang dapat dilakukan dalam jangka panjang antara lain:
 - (a) luangkan waktu mendengarkan apa yang ingin disampaikan oleh anak, ajukan pertanyaan dan tunggu jawabannya. Berikan penjelasan yang tidak dimengerti anak meskipun memerlukan waktu yang lebih lama dari yang diperkirakan.
 - (b) Keluwesan dan kreativitas. Diperlukan keluwesan dan kreativitas untuk menjadikan sebagai sesuatu

yang menyenangkan, tentunya dengan cara memahami kerangka dasarnya terlebih dahulu. (c) Penyesuaian dengan perkembangan. Pendekatan dikembangkan saat mereka mengalami pertumbuhan. Pendekatan orang tua atau pendidik perlu disesuaikan dengan situasi kehidupan unik setiap anak.

Sementara itu Aswin (2003) menyatakan bahwa ada beberapa cara yang dapat digunakan dalam mengembangkan sosial emosi anak, antara lain sebagai berikut. (1) Memberikan rangsangan visual (d disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak) seperti melihat wajah ibu, senyuman, wajah orang lain, sampai pada bentuk bulat, segitiga, pohon, boneka atau binatang dll. (2) Memberikan rangsangan verbal, yaitu bentuk rangsangan pendengaran, seperti pujian, ucapan yang menyenangkan, rayian, suara marah, nyanyia, sampai pada mebackan cerita/berbagai bentuk komunikasi. (3) Memberikan rangsangan fisik, yaitu pelukan, ciuman, elusan, suara yang penuh kasih sayang, pandangan mata yang menampilkan kasih sayang, suara yang menyatakan kebahagiaan, dll. (4) Memberikan rangsangan fisik, seperti melatih menggenggam, melempar, meloncat, memanjat, meremas, bersiul, melatih ekspresi muka (senang, sedih, marah, benci), lari, berjinjit, berdiri, di atas satu kaki, berjalan dititian, dll. (5) Memberikan latihan bersosialisasi dan berkomunikasi, seperti mau digendong orang lain, mau ditegur, ikut dalam permainan, mau bermain bersama anak lain, tahu menunggu giliran, antri, mau mengalah, mau mengontrol, mau membuang sampah, tidak merusak barang, mau mengasuh adik, mau memberi makanan binatang, mau menghibur orang yang sdang sedih, mau berbagi.

3) Pengembangan Sosial Emosional Berdasarkan pada Perkembangan Anak (DAP)

Pendekatan yang digunakan untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar adalah dari sisi anak, di mana pendekatan yang dilakukan berupaya memfasilitasi agar tujuan-tujuan dan kegiatan belajar dapat diintegrasikan dengan dimensi-dimensi perkembangan anak (Weikert, 1996). Pendekatan tersebut disesuaikan dengan situasi kehidupan unik setiap anak.

DAP dipandang sebagai keputusan profesional tentang (pengakuan terhadap) keberadaan anak dan pendidikannya yang didasarkan atas pengetahuan perkembangan dan belajar anak, kekuatan, minat, dan kebutuhan anak, serta konteks sosial budaya. pendidik harus memahami karakteristik dan kebutuhan anak, dan menyediakan arahan dan bimbingan

yang tepat bagi anak agar mereka dapat mengeksplorasi lingkungan melalui setiap tahapan perkembangan yang bermakna dan belajar dalam situasi yang menyenangkan, menarik, serta relevan dengan pengalaman mereka. Di samping itu pendidik sebaiknya dapat menghubungkan, menyesuaikan, dan mengadaptasi kurikulum sesuai dengan kondisi, kebutuhan, minat serta kemampuan anak, dari pada mengharapakan anak-anak untuk menyesuaikan diri dengan kurikulum yang ada.

Untuk memfasilitasi perkembangan sosial dan emosional anak, para pendidik anak usia dini perlu memperhatikan beberapa prinsip yang sesuai dengan DAP. Prinsip-prinsip tersebut antara lain sebagai berikut. (1) Semua aspek perkembangan pada anak saling terkait, artinya perkembangan dalam aspek dapat membatasi atau memudahkan atau melancarkan perkembangan kemampuan lainnya. Contohnya, keterampilan bahasa anak akan mempengaruhi kemampuan dalam melakukan hubungan sosial dan mengekspresikan emosinya. (2) Perkembangan terjadi dalam urutan yang relatif teratur. Oleh karena itu pendidik perlu melakukan deteksi dini terhadap perkembangan anak dan melihat kecenderungan perkembangannya, dan memfasilitasinya dengan cepat dan tepat. (3) Perkembangan berlangsung secara bervariasi antar anak yang satu dengan yang lain serta tidak merata dalam aspek-aspek perkembangan yang berbeda. Dalam hal ini perlu variasi metode pengembangan, yang memungkinkan anak berkembang sesuai dengan tempo perkembangannya. Ada saatnya pengembangan itu berbasis individual dan juga secara kelompok kecil, kelompok besar dan secara klasikal. (4) Pengalaman awal yang dialami anak mempunyai efek langsung maupun efek tertentu terhadap perkembangan anak secara individual. Oleh karena itu, pendidik sebaiknya memastikan bahwa masa awal anak dilalui dengan pengalaman-pengalaman yang positif dan penuh tantangan. (5) Perkembangan berlangsung ke arah yang mengandung kompleksitas, tatanan, dan internalisasi yang lebih besar. (6) Perkembangan anak dipengaruhi oleh konteks sosial budaya seperti konteks sosial budaya keluarga, latar belakang pendidikan, masyarakat, serta lingkungan anak yang lebih luas. (7) Anak-anak adalah pembelajar yang aktif. Pengalaman belajar mereka diperoleh dari lingkungan fisik dan sosial, yang secara kultural diterjemahkan untuk membangun pengetahuannya tentang lingkungan alam sekitar. Anak memberikan kontribusi terhadap

perkembangannya sendiri dan belajar dari pengalaman yang diperoleh dari keluarga, lembaga pendidikan atau masyarakat. (8) Perkembangan anak adalah hasil dari interaksi kematangan biologis dan lingkungan, baik lingkungan fisik, maupun lingkungan sosial dimana anak itu hidup. (9) Bermain adalah suatu wahana yang penting bagi perkembangan sosial, emosi, dan kognitif anak. bermain merupakan refleksi dari perkembangan anak. Dengan bermain anak dapat menampilkan keterampilan baru dan belajar mengembangkan kemampuan dasarnya. (10) Perkembangannya anak akan meningkat jika anak-anak mempunyai kesempatan untuk memperaktekkan keterampilan baru yang diperolehnya dan jika mereka memperoleh tantangan. (11) Anak-anak mempunyai cara untuk memperoleh pengetahuan atau keterampilan yang berbeda-beda. Begitu juga cara menampilkan kemampuan yang diperolehnya. Anak akan berkembang dengan baik jika mereka berada dalam lingkungan masyarakat yang menghargai dan aman bagi mereka, serta memenuhi berbagai kebutuhan fisik, sosial, dan emosinya. (12) Pendidik di samping menyediakan lingkungan yang sehat, aman, dan menyediakan makanan dengan gizi yang baik, juga harus memberikan layanan yang komprehensif kepada anak, seperti layanan kesehatan fisik, gigi, mental dan sosial.

Di samping beberapa prinsip tersebut di atas, pengembangan sosial-emosional juga dilakukan melalui relasi antara orang dewasa dengan anak, anak dengan anak, pendidik dengan pendidik, dan pendidik dengan keluarga. Relasi membangun iklim belajar anak yang diarahkan untuk: (a) memungkinkan anak berkontribusi kepada pihak lain; (b) memungkinkan anak belajar tentang dirinya dan dunianya, serta mengembangkan hubungan yang positif dengan orang lain, belajar melihat perbedaan antara orang yang satu dengan orang yang lain; (c) memungkinkan anak belajar secara berkelompok yang kooperatif dalam mengembangkan suatu proyek, dengan belajar membentuk pemahaman melalui interaksi antara anak dengan orang dewasa; (d) Memungkinkan anak melakukan gerakan-gerakan fisik dalam keadaan aman, sehat, seimbang, bebas dan relaks; dan (e) memungkinkan anak memperoleh pengalaman pertama yang bermakna dalam melakukan dan mengenal sesuatu.

4) Pengembangan Sosial-emosional Anak Secara Holistik

Alasan pentingnya menggunakan prinsip holistik adalah sebagai berikut. Pertama, secara langsung maupun tidak langsung telah terbukti bahwa berbagai dimensi

perkembangan dengan lingkungan memberikan pengaruh dengan dampak, baik positif maupun negatif pada setiap anak. Kemampuan orangtua/pendidik dalam mendeteksi, menyeleksi, dan memaknai berbagai faktor pengaruh akan sangat menentukan keberhasilan pemberian bantuan, tindakan dan intervensi pada pertumbuhan dan perkembangan anak.

Kedua, setiap fokus pertumbuhan dan perkembangan anak yang mempertimbangkan secara luas berkaitan antara satu bidang dengan bidang lainnya, dapat lebih mengoptimalkan tugas atau fungsi perkembangan yang sedang dan akan dijalannya oleh anak tersebut. Pengembangan sosial emosional yang mengintegrasikan psikologis, fisik, mental, nutrisi dan unsur lingkungan yang menyertainya akan menghasilkan program yang lebih utuh dibandingkan dengan pengembangan sosial emosional yang hanya berdasarkan satu atau dua sudut pandang saja, misalkan dari sudut psikologis saja.

Ketiga, tindakan memfasilitasi perkembangan sosial emosional anak yang berpijak pada landasan holistik akan menghasilkan program yang lebih terencana, terukur, matang dan komprehensif. Pendidik dapat merancang program pengembangan dengan mengedepankan pada proses perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi secara terpadu dan bersifat siklis. Oleh karena itu kesinambungan program pengembangan akan semakin optimal.

Implikasi dari pendekatan holistik dalam pengembangan kemampuan sosial-emosional anak adalah sebagai berikut. (1) Anak akan belajar dengan sebaik-baiknya apabila kebutuhan fisiknya terpenuhi serta merasakan aman dan tenang secara psikologis; (2) Pilihlah kegiatan yang paling tepat untuk mengembangkan potensi anak usia dini, yaitu yang dapat memberi kesempatan kepada anak setiap harinya melalui multi sensori atau kegiatan yang merangsang seluruh indera anak. Strategi kegiatan yang paling tepat untuk kegiatan ini adalah melalui pengalaman langsung (*hand on experiences*); (3) Belajar anak dipengaruhi oleh lingkungan, baik fisik maupun psikologis; (4) Anak belajar dengan gaya yang berbeda, ada yang visual, auditif, kinestetik, atau ekspresif. Melalui berbagai pendekatan tersebut manusia memandang lingkungannya (Bredenkamp, 1997).

3. BIDANG PENGEMBANGAN KOGNITIF DI TK

Anak usia TK berada pada masa keemasan (*golden age*) yang berarti berbagai aspek perkembangan anak, yang meliputi kemampuan fisik-motorik, kemampuan kognitif, kemampuan berbahasa, dan kemampuan sosial anak, sedang mengalami kematangan untuk berkembang. Masa tersebut oleh Montessori disebut dengan masa peka, yaitu saat yang tepat untuk menumbuhkan kemampuan anak, karena saat itu anak telah mengalami kematangan fungsi jiwa, sehingga anak telah memiliki kesiapan belajar (*readiness to learn*) untuk mengembangkan fungsi-fungsi jiwa tersebut. Oleh karena itu pendidik di TK, berkewajiban untuk memfasilitasi pengembangan semua aspek perkembangan tersebut secara seimbang.

Kemampuan kognitif merupakan salah satu aspek perkembangan anak yang sedang mengalami kematangan dan perlu dikembangkan.. Walaupun modul ini berisi tentang pengembangan kemampuan kognitif, tetapi dalam implementasi pembelajarannya harus dilaksanakan secara terintegrasi dengan pengembangan aspek perkembangan yang lain, sesuai dengan perkembangan anak, berfikir anak TK yang masih berfikir secara holistik. Sesuai dengan perkembangan anak itulah pembelajaran di TK dilaksanakan berdasarkan tema yang dilaksanakan secara terpadu, dengan kegiatan bermain.

Kemampuan kognitif dalam kehidupan sehari-hari disebut dengan kecerdasan, atau kemampuan berfikir untuk memperoleh pengetahuan, memanfaatkan pengetahuan yang dimiliki, dan memecahkan permasalahan yang dihadapi berdasarkan pengetahuan yang dimilikinya, dengan perkataan lain kemampuan kognitif merupakan kemampuan hasil proses berfikir. Bloom membagi kemampuan kognitif menjadi enam tingkatan, yaitu: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.

Pengetahuan merupakan kemampuan mengingat akan sesuatu yang telah dipelajari dan disimpan dalam ingatan. Pengetahuan yang disimpan dalam ingatan ini akan digali kembali saat dibutuhkan dengan mengingat kembali (*recall*) atau mengenal kembali (*recognition*). Pemahaman, merupakan kemampuan menangkap makna dari apa yang telah dipelajari atau yang telah diketahui. Anak usia TK telah mengetahui bentuk-bentuk dasar geometri, mereka sudah dikatakan memahami bentuk-bentuk tersebut apabila sudah

mampu mengelompokkan gambar-gambar geometri sesuai dengan bentuknya, membedakan bentuk-bentuk dasar geometri. Penerapan, kemampuan menerapkan suatu kaidah dalam situasi, kasus, atau masalah kongkrit. Misalnya anak melakukan kegiatan sesuai dengan prosedur yang telah disepakati sebelumnya. Analisis, kemampuan untuk merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan atau sistem dipahami dengan baik. Misalnya anak memerinci fungsi bagian-bagian kendaraan yang ada di sekitarnya. Sintesis merupakan kemampuan untuk membentuk suatu kesatuan atau pola-pola baru, dengan menghubungkan bagian-bagian yang telah difahami. Misalnya anak membuat kesimpulan sederhana dari apa yang dipelajarinya. Evaluasi merupakan suatu kemampuan untuk memberikan suatu pendapat terhadap sesuatu berdasarkan kriteria tertentu. Kemampuan ini hanya dapat dilaksanakan apabila seseorang sudah memahami sesuatu tersebut selanjutnya melakukan analisis atau sintesis berdasarkan pemahaman yang telah dimiliki.

Urgensi pengembangan kemampuan kognitif pada anak TK adalah agar mereka memahami simbol-simbol, mengembangkan daya persepsinya berdasarkan sesuatu yang masuk pada alat drianya, agar memiliki kemampuan yang utuh atau komprehensif; melatih ingatan anak pada semua kejadian dan peristiwa yang pernah dialami; melatih anak untuk mengembangkan kemampuan berfikir dalam menghubungkan antar peristiwa; melatih anak berfikir secara realistis terhadap berbagai peristiwa yang dilihat maupun yang dialaminya; dan melatih anak dalam memecahkan masalah yang dihadapi.

Dalam bidang pengembangan kognitif, materi pendukung yang dikaji adalah pengenalan matematika dan sains. Kedua bidang ini memiliki keterkaitan dengan pengembangan kognitif karena berkaitan dengan kemampuan berpikir, pengenalan konsep dan lambang bilangan, bentuk, warna dan benda-benda yang ada di sekitarnya, serta kemampuan memecahkan masalah. Untuk melengkapi kajian ini, berikut dibahas konsep dasar matematika dan sains untuk anak usia dini pada umumnya dan anak TK pada khususnya.

a. Pengenalan Matematika

Pengenalan matematika kepada anak usia dini (TK) sangat dimungkinkan bila pendidik memiliki konsep dasar yang jelas dalam memahami dan mengimplementasikannya secara bertahap dengan pendekatan kebiasaan yang biasa dilakukan anak dalam kehidupan kesehariannya. Pelajaran matematika harus dijadikan sesuatu yang menyenangkan. Menjadikan matematika sebagai bagian dari kehidupan merupakan langkah yang tepat. Dengan mencintai matematika dapat membuat daya analisa anak kelak menjadi tajam.

Hal-hal sederhana dalam kehidupan sehari-hari terkadang tidak terlepas dari matematika itu sendiri. Disadari atau tidak, sebenarnya kita sudah terbiasa dengan berbagai angka dan perhitungan matematis, namun dengan pendekatan bahasa dan istilah yang berbeda. Seperti misalnya hubungan antara benda satu dengan benda lainnya yang mencerminkan adanya korelasi dan hubungan sebab akibat yang merupakan dasar dalam pembelajaran matematika.

Pemahaman tentang matematika dapat dijabarkan sebagai berikut. (1) Matematika dapat dipahami sebagai suatu pembelajaran tentang pola dan hubungan. Segala sesuatu yang ada dalam alam ini tidak terlepas dari pola - pola dan hubungan yang merupakan konsep matematika. (2) Matematika merupakan cara berpikir. Orang yang memahami matematika akan terus berlatih untuk berpikir analisis. Jika anak mendapatkan pelajaran matematika, diharapkan kemampuan berpikir analisis di masa dewasa akan tajam dan terasah. (3) Matematika adalah terkait seni. Ketika anak belajar tentang bentuk - bentuk simetris seperti (diamond, bujur sangkar), bunga-bunga dan lain-lain, anak sekaligus belajar tentang seni dan juga matematika. Karena dengan menggunakan media seni, kita jga belajar matematika. Dengan matematika, bisa menghasilkan karya seni. (3) Matematika adalah bahasa. Ketika seseorang berbahasa, maka ia menggunakan matematika juga dalam konsep berbahasanya. Isi atau ungkapan dari bahasa adalah hasil pemikiran matematika baik berupa bahasa verbal, non verbal ataupun bahasa simbol. (4) Matematika merupakan alat. Sebagai alat, maka matematika menolong anak untuk melakukan sesuatu dalam kehidupan sehari - hari.

Oleh karena itu matematika dapat dipahami sebagai: (1) suatu pembelajaran tentang pola dan hubungan; (2) matematika merupakan cara berpikir → analisis; (3) Matematika adalah seni → bentuk - bentuk simetris (diamond, bujur sangkar), bunga-bunga, dll. (4) matematika adalah bahasa → bahasa digunakan untuk mengekspresikan isi pikiran, baik bahasa verbal maupun bahasa simbol; (5) matematika merupakan alat → untuk mengevaluasi sesuatu (*assessment*).

Dalam mengenalkan matematika untuk anak usia dini, ada prinsip-prinsip yang perlu diperhatikan oleh pendidik, yaitu: (1) Rencanakan pengalaman yang nyata sehingga anak dapat terlibat secara aktif. (2) Observasi anak agar memahami kebutuhan dan minatnya. (3) Berikan kesempatan anak belajar sesuai dengan tahapan mereka. (4) Pendidik sebagai fasilitator, bukan sekedar pemberi pengetahuan. (5) Beberapa area pengetahuan tidak dapat diajarkan tetapi harus dialami anak agar anak bisa mempelajarinya. (6) Berikan anak permasalahan dan konflik untuk memunculkan kemampuan berpikir, akomodasi dan adaptasi. (7) Merancang aktivitas yang sesuai dengan area perkembangan anak (sesuai ZPD). (8) Orang dewasa atau anak yang lebih pintar harus menolong anak agar dapat menjembatani kesenjangan antara sesuatu yang telah dipelajari anak dan sesuatu yang potensial yang bisa dimunculkan. (9) Membuat bermain menjadi kegiatan bermakna. Hubungkan matematika dengan pengalaman sehari - hari. (10) Bertanyalah kepada anak hal - hal yang menarik. (11) Doronglah anak untuk dapat menjelaskan pikirannya melalui kata - kata, gambar, tulisan dan simbol. (12) Dorong anak untuk berbicara, baik kepada guru maupun anak lain. (13) Pelajaran berurutan mulai dari *enactive* (konkrit) sampai pada simbolik. (14) Bangunlah pembelajaran matematika berdasarkan pembelajaran sebelumnya. (15) Gunakan model dan benda-benda manipulatif yang berbeda untuk membantu anak mempelajari matematika.

Pemahaman terhadap matematika meliputi beberapa konsep dasar yang saling berkaitan. Konsep-konsep dasar ini merupakan kerangka penting untuk membangun pemahaman terhadap matematika secara lebih mendalam. Bagi anak usia dini konsep-konsep matematika harus dijelaskan dengan cara yang konkrit dan adanya keterlibatan secara langsung. Konsep-konsep dasar yang dapat diajarkan pada anak usia dini meliputi:

- 1) Mencocokkan (*Matching*). Mencocokkan diartikan sebagai (a) seperangkat (*a set*) benda-benda yang memiliki konsep yang menyatu, dan (b) Dua kemungkinan untuk mendefinisikan seperangkat adalah: (1) Memberi nama benda itu sesuai dengan perangkatnya; (2) Menyebutkan satu atau lebih benda-benda dari kumpulannya yang memungkinkan kita untuk menentukan apakah benda tersebut menjadi anggota atau tidak dari perangkat itu. Apakah ada hubungan antara benda itu dengan benda lainnya. Hampir semua benda dapat dikatakan seperangkat. Misalnya : sepasang sepatu, seperangkat tas, sejumlah anak perempuan, dsb. Mencocokkan adalah pemahaman bahwa satu perangkat memiliki jumlah yang sama dengan perangkat lainnya. (3) Set melibatkan hubungan 1 – 1. Misalnya : 1 anak, 1 roti; 2 kaki, 2 sepatu. (4) Merupakan komponen dasar dari angka. (5) Mencocokkan biasanya berhubungan dengan perbandingan seperti : lebih dari, kurang dari atau sama dengan. (6) Di dalam proses mencocokkan, anak memilih pengalaman-pengalaman yang memiliki ciri yang sama atau tidak. Ada 5 karakteristik dari atribut mencocokkan: Karakteristik persepsi, Jumlah objek yang akan dipasangkan, nyata, secara fisik bergabung atau tidak bergabung, ada kelompok dari jumlah yang sama atau tidak sama.

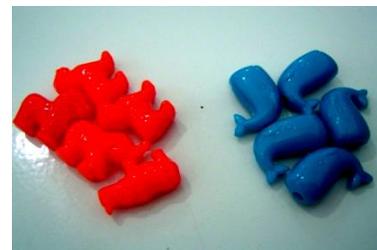
Contoh kegiatan memasang

- (a) Beberapa property yang sama

Memasangkan properti yang sama

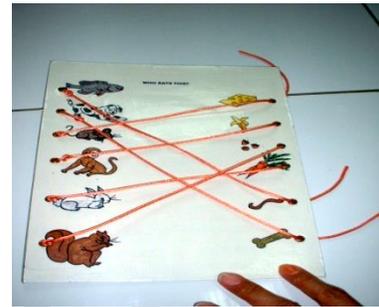


Memasangkan perangkat yang ekuivalen. Anak diberi bahan-bahan yang memiliki beberapa bentuk & warna. Anak diminta untuk mengambil warna merah & biru dalam jumlah yang sama



(b) Beberapa properti yang berbeda

Memasangkan benda-benda yang cocok . Anak diminta untuk mencocokkan antara gambar binatang dengan gambar makanannya
Mencocokkan benda-benda yang melengkapi
Mencocokkan bagian ke keseluruhan (puzzel)

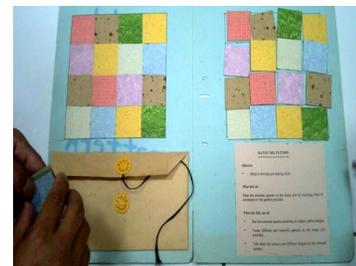


(c) Memasangkan benda yang tidak ekuivalen

Memasangkan gambar yang sama



(d) Memasangkan pola

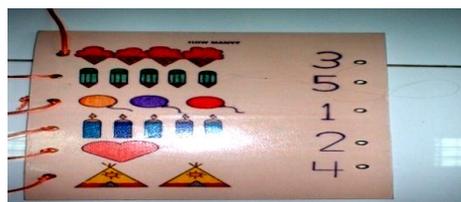


(e) Memasangkan benda setengah

contoh : Menggunakan 2 batang stik es krim dan digambar menyatu.

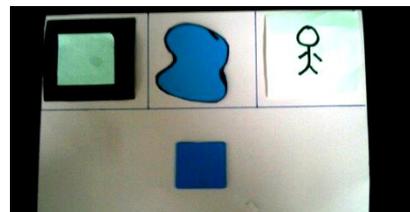


(f) Memasangkan "jumlah"



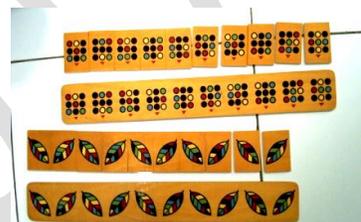
(g) Mencocokkan benda dengan simbol.

Yang diperlukan adalah bentuk segiempat, segitiga, lingkaran (spt kotak kiri), warna biru, merah, kuning (kotak tengah), gambar orang kecil, besar (kotak paling kanan).



Dari ke-3 simbol itu, anak harus menyimpulkan bentuk apa yang direfleksikan

1) Memasangkan arah



2) Perbandingan dan Seriasi /Urutan (*Comparison and Seriation/ Ordering*)

a) Perbandingan

- (1) Definisi perbandingan adalah aksi mental membedakan dan menyamakan satu obyek dengan obyek lain.
- (2) Untuk membandingkan berarti harus menemukan hubungan antara 2 benda atau 2 kelompok, bagaimana mereka sama atau berbeda.
- (3) Dari sudut pandang perbandingan, kata “besar” dan “kecil” adalah kata-kata yang mempunyai makna relatif.
- (4) Perbandingan adalah alat dasar berpikir dan mengerjakan matematika. Pemahaman tentang bilangan sangat berkaitan dengan kemampuan anak dalam mengelompokkan dan meletakkan sesuatu secara berurutan.
- (5) Ketika anak membandingkan 2 benda, mereka membandingkan ciri-ciri yang berbeda dari benda itu. Misalnya : besar vs kecil, tebal vs tipis, dsb. Karena itu, membandingkan 2 benda sesungguhnya membuat pengukuran informal.

(6) Membandingkan 2 kelompok benda melibatkan pengertian lebih banyak atau lebih sedikit. Misalnya : lebih banyak teddy bear merah daripada teddy bear biru.

b) Ordering

(1) Ketika 2 benda atau 2 kelompok benda dibandingkan, proses itu disebut ordering/urutan atau seriasi.

(2) Ada 4 tipe ordering/seriasi, yaitu :

(a) Urutan melalui ukuran, bunyi, posisi, dsb.

(b) Bilangan ordinal seperti ke-1, ke-2, ke-3, dsb.

(c) Meletakkan sejumlah benda yang berbeda mulai dari yang paling sedikit sampai yang paling banyak (membuat tangga bilangan).

(d) Pasangan 1 – 1 antara 2 set benda-benda yang berhubungan (dobel seriasi).

(3) Bagaimana mengajarkan anak usia dini tentang perbandingan dan seriasi ?

(a) Mulailah dengan membandingkan 2 benda yang berbeda. Diskusikan tentang perbedaan ciri.

(b) Untuk anak yang lebih tua, dorong mereka untuk membandingkan persamaannya juga.

(c) Guru perlu memberikan kosa kata, baik label maupun konsep dari ciri-ciri yang dimiliki benda itu. Fasilitasi anak untuk menggunakan kata-kata konsep agar mencapai pemikiran yang lebih tinggi yang akan membawa mereka untuk mengklasifikasi dan berpikir secara divergen. Ini dapat dilakukan melalui percakapan bermain, dan aktivitas sehari-hari.

(4) Keterampilan-keterampilan lain yang terlibat dalam membandingkan adalah:

(a) Diskriminasi visual (mengamati hal yang khusus)

(b) Mencari secara sistematis

(c) Proses menghilangkan

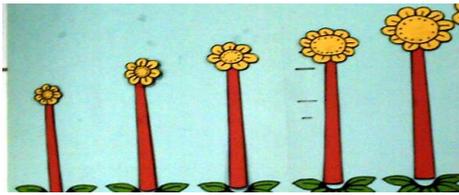
(5) Anak juga bisa membandingkan 2 kelompok benda-benda yang dimulai dengan :

- (a) Lebih banyak atau lebih sedikit (membandingkan jumlah hanya dengan melihat saja tanpa menghitung).
 - (b) Lebih banyak atau lebih sedikit (membandingkan menggunakan hubungan 1-1)
 - (c) Berapa lagi agar jumlahnya sama ?
 - (d) Lebih banyak atau lebih sedikit (memutuskan berapa banyak lagi atau berapa kurangnya)
 - (e) Grafik 2 strip sederhana
- (6) Untuk ordering atau seriasi, mulailah dengan seriasi ukuran, kemudian tinggi, volume, berat, dsb.
- (7) Untuk melakukan seriasi ukuran dari yang terbesar ke paling kecil maka :
- (a) Siapkan 2 simpai.
 - (b) Tempatkan semua benda dalam 1 simpai dan bertanyalah kepada anak, "Ambil benda yang paling besar!"
 - (c) Bimbing anak untuk meletakkan benda terbesar ke dalam simpai selanjutnya.
 - (d) Bertanyalah kembali kepada anak, "Ambil benda yang terbesar selanjutnya dan letakkan di simpai berikutnya!"
 - (e) Bimbing anak untuk meletakkan benda terbesar selanjutnya ke dalam simpai berikutnya.
 - (f) Ulangi pertanyaan itu sampai semua benda diletakkan di simpai selanjutnya dari yang paling besar sampai paling kecil.
- (8) Biarkanlah anak-anak mendapatkan konsep seriasi lebih dulu sebelum mengenalkan kata seperti besar, lebih besar, dan paling besar
- (9) Tipe-tipe seriasi yang lain adalah :

- (a) Dobel seriasi
- (b) Bilangan ordinal
- (c) Urutan bilangan
- (d) Grafik

(10) Kegiatan membandingkan

(a) Urutan



(b) Serupa tapi tak sama



3) **Klasifikasi (*Classification*)**

- a) Klasifikasi adalah kegiatan meletakkan benda-benda ke dalam sebuah kelompok/kelompok dengan cara memilah (*sorting*) benda-benda yang memiliki satu atau lebih ciri yang sama atau menyerupai.
- b) Memilah adalah kegiatan yang dilakukan anak pada saat melakukan pengelompokan.
- c) Memilah melibatkan pemecahan set (perangkat) ke dalam set-set baru yang cocok dengan anak (penggabungan dan pengelompokan)
- d) Metode klasifikasi / pemilahan konvensional adalah dengan membagi set umum ke dalam 2 kelompok – pertama : semua anggota benda yang digolongkan ke dalam properties yang dipilih – kedua : semua anggota benda yang tidak tergolong property yang dipilih.

e) Ketrampilan memasangkan adalah awal dari pemilahan. Memilah bukan hanya hubungan 1 – 1 , tetapi melibatkan beberapa benda ke dalam 1 kelompok.

Misalnya ;

Pekerjaan : pemadam kebakaran

Benda terkait : helm, selang, mobil pemadam kebakaran, jas, tabung, dan lain-lain.

f) Memilah adalah ketrampilan dasar dari pola (patterning), grafik (graphing), bangun (geometry) dan pengukuran (measurement).

g) Benda-benda bisa dipilah atau dikelompokkan bersama berdasarkan pada atribut-atribut berikut :

(a) Warna; (b) Bentuk; (c) Ukuran (besar/kecil, tebal/tipis, dsb); (d) Bahan (kayu, plastic, kertas, dsb); (e) Tekstur (halus/kasar, dsb); (f) Pola (bergaris, bulat-bulat, dsb); (g) Fungsi (alat tulis, pertukangan, dsb); (h) Asosiasi (memasangkan tongkat/lilin, susu/gelas, dsb); (i) Kelompok kelas (mamalia, buah-buahan, dsb); (j) Ciri umum (memiliki handle, pegangan, dsb).

h) Contoh pemilahan sehari-hari :

(a) Memanggil nama seseorang; (b) Mengambil mangkok dari lemari; (c) Mengambil uang logam dari dompet (d) Memberikan seseorang obeng.

i) Ketrampilan klasifikasi :

(a) Mengamati persamaan dan perbedaan; (b) Membuat order (urutan) dan hubungan pada benda-benda /peristiwa-peristiwa yang tidak berkaitan; (c) Berpikir analitis; (d) Berpikir kreatif; (e) Mengekspresikan pikiran.

j) Strategi pembelajaran dan kegiatan memilah :

(a) Ambil properti yang dapat diamati

(b) Perlu memandu anak dalam mendeskripsikan properti ketika awal kegiatan memilah diperkenalkan.

Tanyalah pertanyaan-pertanyaan seperti berikut :

(1) “Dapatkah kamu menceritakan tentang benda ini ?”

- (2) “Apa kesamaan dari benda-benda ini?”
- (3) “Apa perbedaan dari 2 kelompok benda ini ?”
- (4) “Apakah ada cara lain untuk memilahnya?”
- (c) Atur anak dalam kelompok kecil sesuai kemampuan bahasa mereka. Misalnya : anak yang kemampuan berbahasanya tinggi dalam satu kelompok. Bagaimanapun ketika anak lebih nyaman dalam menyampaikan pikirannya mereka dapat belajar dari temannya dalam kelompok kecil itu.
- (d) Ijinkan anak untuk berinisiatif dalam memberikan kriteria pemilahan.
- (e) Mencari kemungkinan dari satu material daripada memilah bahan-bahan yang berbeda dengan satu cara. Keuntungannya adalah :
- (1) Anak didorong untuk berpikir kreatif
 - (2) Kesempatan anak untuk mengalami banyak kemungkinan yang benar.
- k) Sasaran kegiatan pengelompokan :
- (a) Kesadaran terhadap mengorganisasi benda-benda dengan cara yang berbeda; (b). Memungkinkan anak mengamati, mengidentifikasi dan mendeskripsikan; (c). Property dari benda-benda atau properti umum dari semua benda di dalam satu set; (d). Mampu memilih suatu properti dan menggunakannya secara konsisten untuk mengelompokkan semua benda dalam 1 set; (e). Mengembangkan fleksibilitas pemikiran dengan mendorong mengelompokkan kembali dari benda-benda yang sama, setiap saat sesuai dengan properti yang berbeda; (f). Anak dapat menjelaskan pengelompokan mereka secara verbal.
- l) Kegiatan bermain klasifikasi :
- Keterampilan mencocokkan merupakan ketrampilan awal yang diperlukan agar anak dapat memilah sesuatu yang lebih dari hubungan 1-1 karena banyak yang diklasifikasikan menjadi 1 kelompok. Ketika anak diperkenalkan dengan kancing beraneka bentuk, warna, dan corak, anak tahu bagaimana memilah benda yang

beragam. Anak perlu belajar memilah dari benda yang sederhana kemudian ke kompleks. Anak yang bisa melakukan pemilahan dengan baik akan lebih mudah dalam berpikir. Dalam memilah dibutuhkan ketrampilan berfikir dan analisis serta fleksibilitas dalam berpikir. Ketika anak menghadapi masalah maka ia akan memiliki kelenturan/fleksibel sehingga lebih mudah menghadapi segala sesuatu.

Level Pemilahan

(1) Usia 3-4 tahun

Level 1 : pemilahan sederhana ke dalam
2 kelompok atau lebih.

- (a) Warna
- (b) Bentuk
- (c) Ukuran
- (d) Tipe/jenis

Level 2 : pemilahan berdasarkan pemberian
label pada 2 kelompok atau lebih.

- (a) Besar/kecil
- (b) Kasar/halus
- (c) Keras/lunak
- (d) Tinggi/rendah

Level 3 : pemilahan benda-benda yang tidak
menjadi milik satu kelompok.

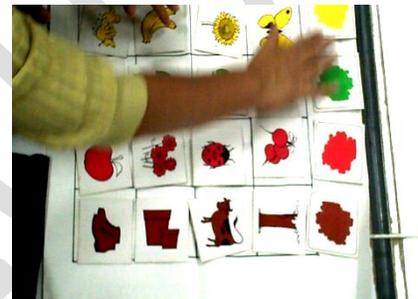
(2) Usia 4-6 tahun

Level 1 : memilah benda-benda lebih dari 2
kelompok

- (a) Memilah melalui atribut fisik
- (b) Memilah berdasarkan pengetahuan misalnya nama kelompok, bahan-bahan, asosiasi, fungsi, dsb.

Level 2 : memilah ke dalam 2 kelompok menggunakan kategori yang berbeda.

Level 3 : memilah set yang tumpang tindih dan membuat matrik.



1) Geometri : Bentuk (*Shape*) dan Ruang (*Space*)

Geometri merupakan pembelajaran tentang bentuk-bentuk dan hubungan spasial. Ini memberikan kepada anak satu kesempatan yang terbaik untuk menghubungkan matematika dengan dunia nyata.

a) Spasial sense

Spasial sense merupakan perasaan intuitif terhadap sekeliling anak dan benda-benda yang ada di dalamnya.

(1) Pengetahuan fisik yang pertama anak tentang ruang

(a) Menggapai mainan gantungan; (b) Memasukkan bola-bola ke dalam suatu wadah sampai tidak ada bola lagi yang dapat masuk ke dalamnya; (c) Memandang ibunya dari sudut yang berbeda, dari depan, samping, dan sebagainya;

(2) Spasial sense merupakan alat yang utama untuk pemikiran matematis. Untuk mengembangkan spasial sense, anak harus memiliki banyak pengalaman yang berfokus pada hubungan-hubungan geometri; arah, orientasi, sudut pandang benda dalam ruang, bentuk-bentuk dan ukuran relative suatu benda dan bagaimana perubahan dalam bentuk berhubungan dengan perubahan dalam ukuran.

(3) Spasial sense berguna dalam :

(a) Menulis angka dan huruf; (b) Membaca table tentang suatu informasi; (c) Mengikuti instruksi; (d) Membuat diagram; (e) Membaca peta; (e) Memvisualisasi benda yang digambarkan secara verbal

b) Pengalaman spasial

Untuk mengembangkan kemampuan spasial, anak perlu mengetahui 4 konsep topologi: (1) Proximitas: posisi, arah, jarak; (2) Separasi: sebagian dan seluruhnya, batas; (3) Order: yang pertama sampai yang terakhir; (4) Enclosure: di dalam/di luar, figure/dasar, batas

c) Bentuk

Bentuk merupakan pembelajaran tentang figure yang sudah tetap, property dan hubungannya dengan yang lain. Suatu bentuk merupakan kelengkapan luar dari suatu obyek yang membedakan antara sesuatu yang di dalam obyek dan di luar yang bukan menjadi milik obyek itu.

Perubahan geometri terjadi dalam : (1). Topologi (lembar geometri karet,) berkaitan dengan mengendur dan menyusut, misalnya : balon, roti yang mengembang; (2). Proyeksi (geometri bayangan), berkaitan dengan perubahan bentuk dan ukuran melalui perubahan dalam sudut pandang, misalnya : sudut pandang yang berbeda terhadap kotak cereal; (3). Euclidean (luncuran geometri, terbalik dan berputar), berkaitan dengan perubahan orientasi dan lokasi ketika sesuatu terbalik atau berputar, misalnya : dari 4 stick es krim, bisa dibentuk beberapa bentuk berbeda.

d) Pengalaman geometri

- (1) Galilah obyek-obyek 3 dimensi melalui identifikasi, memasangkan, dan memilah ; (2) Menghubungkan obyek-obyek 3 dimensi ke dalam bentuk-bentuk 2 dimensi; (3) Menggali, mengidentifikasi, menciptakan dan menggambar bentuk-bentuk (memfokuskan pada bentuk-bentuk yang berbeda dari bentuk-bentuk yang sama/*different forms of the same shapes*); (5) Mengidentifikasi, menciptakan dan menarik garis/*paths* (a) garis lurus, (b) garis lengkung, (c) garis bersudut, (d) garis lengkung terbuka, (e) garis bersudut terbuka, (f) garis lengkung tertutup, (g) garis bersudut tertutup; (6) Menggabungkan bentuk (*tessellation*) dengan menggunakan tangram; (7) Sub-pembagian bentuk (sebagian/seutuhnya, pecahan); (8) Mengubah bentuk; (9) Papan geometri; (10) Gerakan geometri; (11) Simetri → Simetri lipat & simetri putar; (12) Bentuk 2 dimensi menuju ke 3 dimensi.

e) Permainan dan aktivitas

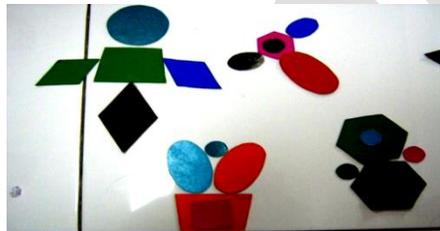
- (1) Geometri tali; (2). Tangram; (3). Permainan bentuk dengan bilangan kesukaan.

Anak menyebutkan bilangan kesukaan, kemudian membentuk suatu bangunan khusus dengan jumlah bilangan tersebut.

Misalnya :

- (1) A menyebutkan nomor kesukaannya 7, maka ia dapat mengambil benda (misalnya kubus tipis) dan membentuknya beraneka bentuk yang penting setiap bentuk jumlahnya 7.
- (2) B menyebutkan nomor kesukaan 5, maka dapat membentuk aneka formasi dengan batang korek api. Setiap formasi jumlahnya 5.
- (3) Demikian seterusnya dengan C, D, dst dengan benda-benda yang dipakai untuk membangun lebih beragam misalnya: stick es krim, tangram, binatang-binatang kecil, dsb

Setelah itu setiap peserta harus memilih 1 design yang paling disukai, dan ditata di kelas.



Dari desain-desain yang ada, anak telah belajar tentang pola dan grafik.

Guru bisa bertanya misalnya :

- Design angka berapa yang paling banyak penggemarnya ?
- Design angka berapa yang paling sedikit penggemarnya ?
- Design angka berapa yang ada 5 ?
- Perhatikan design angka 4 dan 5 !

Design angka 5 lebih banyak berapa buah dibandingkan jumlah design angka 4 ?



- Guru menunjukkan suatu design yang berjumlah 7 terdiri dari 3 kubus kuning dan 4 kubus merah, dengan posisi ada yang mendatar dan tegak, guru bisa bertanya :

Lihatlah desain ini!

Desain ini terdiri dari berapa warna ?

Warna kuning berjumlah berapa ?

Warna merah berjumlah berapa ?

Bisakah kamu menyebutkan bahwa 7 merupakan penjumlahan dari bilangan berapa ?

Berapa jumlah kubus yang posisinya tegak ?

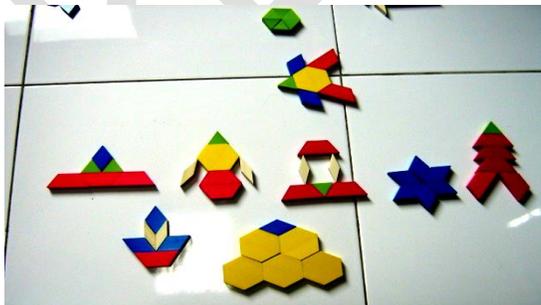
Berapa jumlah kubus yang posisinya melintang/mendatar ?

Dsb

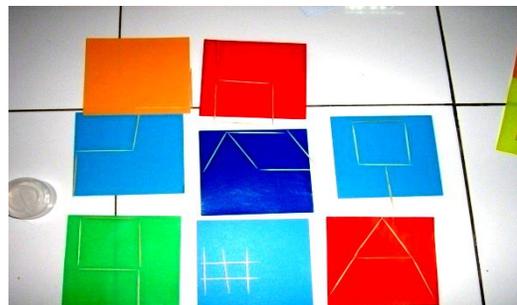
Contoh kegiatan pengembangan konsep geometri :



Tarian geometri dengan tali elastic



Tangram



Tusuk gigi

2) Pola (*Patterning*)

Matematika digambarkan sebagai pembelajaran tentang pola. Ini menyentuh semua topik-topik matematika. Belajar tentang pola akan mendukung anak dalam hal melihat hubungan, menemukan koneksi, membuat generalisasi dan meramalkan.

a) Media pola

Banyak media yang dapat digunakan untuk menciptakan dan menggali pola : (1). Pola fisik – tubuh anak, misalnya : pola aksi, pola posisi, kata-kata lucu, langkah menari, lagu-lagu, sajak (*rhyme*); (2). Pola-pola obyek – dibeli atau dari barang bekas, barang-barang berpola dapat menggunakan barang tak terpakai (limbah) ataupun membeli, misal: Barang limbah : etiket roti, tusuk gigi, kulit spageti, kerang, kunci bekas, Barang-barang umum: sendok, garpu, pisau plastic, sepatu, alat-alat music, Pensil/krayon/spidol/penghapus; (3). Pola-pola bergambar missal: kertas kado, peranko, pola-pola kalender; (4). Pola-pola simbolik: nomor/bilangan, misalnya kartu angka 1-100, dsb., bbjat, mis : pola-pola nama TINA TINA TINA, Tanda-tanda, misalnya *0*0*0*

b) Pola di lingkungan

Banyak dijumpai di sekitar anak dalam kehidupan sehari-hari.

Misalnya : lampu merah – kuning – hijau, bunga-bunga, pola bergaris, dsb.

c) Pola di alam

Musim (kemarau dan penghujan), siang dan malam, daur hidup binatang dan manusia, sayuran dan buah-buahan merupakan pola yang ada di alam yang perlu dikenali anak.

d) Tipe-tipe pola

Pola ada bermacam-macam, yaitu :

(1). Pola berulang; Mulai dengan pola AB, kemudian dilanjutkan ke pola AAB atau ABB, ABC, dsb.; (2). Pola bertumbuh, misalnya AB, ABB, ABBB, ABBBB, dsb.; (2). Pola berhubungan, misalnya : Satu anak 2 mata, dua anak 4 mata, tiga anak 6 mata, dsb.;

e) Bagaimana mengajar anak usia dini tentang pola ?

Berikut ini beberapa langkah untuk membantu anak usia dini memahami pola :

(1) Mengenali dan mengalami pola. Mulailah dengan pola sederhana AB. Misalnya : buku, kuku, duku, suku; (2) Mengenali dan mengalami pola menggunakan media lain; (3) Mengajak anak melukiskan dan berbicara tentang pola. Terangkan mengenai observasi yang baik; (3) Memperluas dan menghasilkan kembali pola, misalnya : menggunakan kartu berpola; (4) Menciptakan pola dengan variasi yang berbeda dari berbagai media, Misalnya : pola gambar atau obyek atau fisik; (5) Menterjemahkan pola dari satu media ke media lain, Misalnya : fruit kebab (dari stereofom) ke gambar fruit kebab; (6) Mengisi pola yang hilang dari suatu rangkaian; (7) Anak harus mulai dengan pola dari tubuh mereka yang lebih konkrit dan kemudian berpindah ke pola obyek yang diikuti oleh pola gambar dan simbolik; (8) Fokus pada anak usia 4-5 tahun – mengulang peristiwa dan desain; (9) Anak usia 4-6 tahun dapat mengalami pola perluasan berikut sesuai dengan usia mereka, misalnya: menghitung (4-6 tahun), bilangan genap dan bilangan ganjil (6 tahun), pengelompokan / perkalian (5 & 6 tahun), pola bertumbuh (5 & 6 tahun), pola dalam simetri (5 & 6 tahun), pola sekeliling (6 tahun), pola di alam (6 tahun)

f) Pertanyaan untuk anak.

Beberapa contoh pertanyaan yang dapat digunakan adalah :

(1) Apa yang kamu lihat ?; (2) Apa selanjutnya?; (3) Apakah ada yang melihat / tahu cara lain?; (4) Berapa cara yang dapat kamu gunakan untuk menciptakan pola AB menggunakan tusuk roti hijau dan biru?; (5) Ceritakan tentang pola yang kamu buat!; (6) Seperti apa pola itu ; (7) Bagaimana pola-pola ini berbeda?

3) Urutan baku (*Number Sense*)

Number sense mencakup suatu pemahaman yang kaya tentang hubungan bilangan. Meskipun menghitung adalah alat yang lebih dulu digunakan untuk memahami bilangan, namun tidak boleh hanya menekankan itu saja.

Anak perlu diberikan kesempatan untuk memahami bilangan dalam 7 hubungan:

(a) Lebih atau kurang (*more or less*); (b) Menghitung/kardinalitas (*counting/cardinality*);

(c) Lebih, lebih 2, kurang 1, kurang 2; (d) Spasial, (e) Benchmark 5 dan 10; (f) Bilangan relatif (*relative sense*); (g) *Part-part whole/ number bond*

(1) Sifat bilangan

Di dalam proses menghitung, anak sering melakukan beberapa kesalahan seperti :

a). Lompat urutan (*skip sequence*) → 1,2,3,5,7,10

b). Lompat hitungan (*skip counting*) → o o o o o

1 2 3 4

c). Menghitung dubel (*double counting*) → 0 0 0 0 0

1 2 3 4 5 6 7

Menurut Piaget, bilangan merupakan sintesis 2 jenis hubungan yang diciptakan anak antara benda-benda (melalui abstraksi reflektif).

a). Order : kemampuan mengurutkan benda secara mental sehingga setiap benda dihitung tanpa pengaturan spasial.

b). Inklusi hirarki (*hierarchical inclusion*) : kemampuan memasukkan semua benda secara mental ke dalam suatu hubungan seperti saat benda dihitung maka benda itu tergolong benda yang telah dihitung. Misalnya : satu di dalam dua, dua di dalam tiga, tiga di dalam empat, dsb.

Untuk menghitung dengan benar, anak perlu memperhatikan 3 aturan berikut:

a). *Stable order rule* : menghitung kata-kata untuk diingat dalam order tertentu.

b). *One – to – one rule* : anak dapat menghitung satu kata untuk satu benda

c). *Abstraction rule* : kumpulan benda apa saja dapat dihitung

Perkembangan dari konsep bilangan dimulai ketika anak mengamati :

a) Aturan kardinalitas (*cardinality rule*)

b) Bilangan yang dihitung terakhir menunjukkan jumlah bilangan.

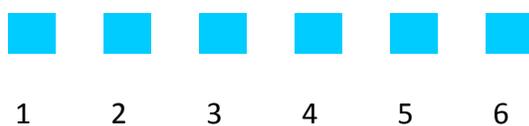
c) Aturan urutan tidak berhubungan (*order irrelevance rule*)

d) Kemampuan menghitung sejumlah benda dalam urutan apapun dan mendapatkan hasil yang sama.

(2) Proses membangun *number sense*

Menurut Piaget ada 2 cara mengajarkan berhitung pada anak.

a) Count in sequence :

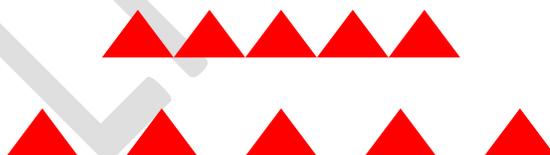


b) Count in sets of number



Cara ke 2 lebih mudah dipahami anak, karena dua adalah 1 lebih 1. Tiga adalah 2 lebih 1. Empat artinya 3 lebih 1. Lima artinya 4 lebih 1, dan seterusnya.

Jadi pada awalnya ajarkan anak menghitung secara berurutan, misalnya dari kiri ke kanan, atau dari atas ke bawah. Setelah itu baru diajarkan dengan cara acak, yang memiliki kesulitan lebih tinggi. Anak perlu menguasai arah (*direction*) dengan baik.



Mana yang lebih banyak ? Anak akan cenderung menyebutkan bahwa benda yang diletakkan berjauhan lebih banyak, sedangkan benda yang diletakkan berdekatan akan dikatakan lebih sedikit.

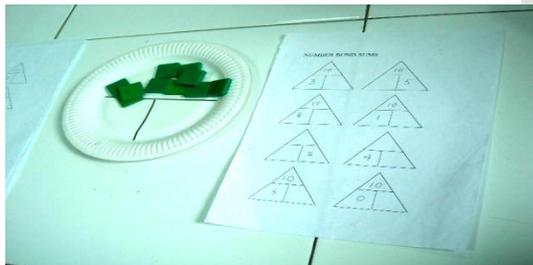
Dalam membangun bilangan baku, maka melewati proses :

- a). Lebih atau kurang (*more or less*); b). Menghitung / cardinalitas: (1) menghafal hitungan; (2) Hubungan 1 – 1; (3) menghitung secara berurutan, (4) menghitung dalam sejumlah benda; (5) urutan bilangan; (6) perkiraan (estimasi); c). Pengaturan spasial; d). Lebih 1, lebih 2, kurang 1, kurang 2;

e). Benchmark 5 dan 10



f). Ukuran relative; g). Part-part whole (number bonds)



(3) Implikasi mengajar *number sense* secara bermakna

Dalam mengerjakan tugas-tugas, anak akan belajar tentang :

(a) Macam-macam pengalaman sensorial seperti meraba, melihat, mendengarkan, bergerak, dll.; (b) Anak belajar mengulang-ulang berbagai pengalaman; (c) Pembelajaran mulai paling sederhana sampai ke yang lebih rumit; (d) Pembelajaran dimulai dari yang konkret sampai ke abstrak yang melalui tahap-tahap :

(1) konsep (*concept*)

(2) menghubungkan (*connecting*)

(3) simbolik (*symbolic*)

(4) Bagaimana mengajar penulisan bilangan ?

(a) Pra-syarat : anak perlu mengenali symbol lebih dulu; (b) Proses : pengenalan symbol – penulisan symbol – operasi symbol; (c) Mengajarkan pola dan bentuk dari bilangan-bilangan; (d) Jangan mengajarkan konsep matematika (misalnya : menghitung, hubungan 1-1) sementara mengajarkan menulis karena belajar menulis bukan termasuk ketrampilan matematika; (f) Anak dapat berlatih menulis dengan: (1) menulis di udara; (2) menulis di telapak tangan; (3) menulis di punggung teman; (4) menulis di kertas/papan; (5) menyambung titik titik (dot to dot); (6) number templates

(5) Media bermain :

a). Bilangan 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 ditulis dengan 2 warna, misalnya ungu dan hijau.

Setiap anak ketika menuliskan angka tersebut di udara sambil mengatakan ungu, hijau (berdasarkan tarikan gerakan menulis)

Anak sering menuliskan bilangan terbalik-balik. Ini disebabkan anak masih kebingungan tentang arah. Karena itu perlu bantuan pengenalan bilangan menggunakan dua macam warna.

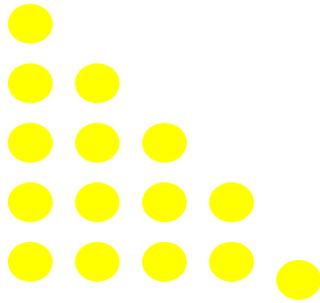
b). Dengan menggunakan *Work Math*, bisa diletakkan angka 5. Anak diminta meletakkan benda-benda kecil yang berjumlah dan berwarna tertentu berdasarkan pengelompokan warna.



c). Estimasi

Anak perlu berpikir tentang jumlah. Tidak semua anak yang bisa menghitung bisa mengetahui sejumlah benda, bisa mengucapkannya, tetapi mereka tidak mengetahui makna dari kata-kata tersebut sebagai suatu jumlah.

Karena itu perlu diajarkan menghitung dengan cara berikut :



d) Estimasi jumlah

e) Konsep : more or less

Level 1.

Ada dadu yang bertuliskan more dan less.

Sejumlah kubus plastik tipis dibagikan kepada 2 anak.

Mereka secara bergantian meletakkannya di kotak barisan 2 lajur.

Untuk pertama kali masing-masing meletakkan jumlah kubus terserah.

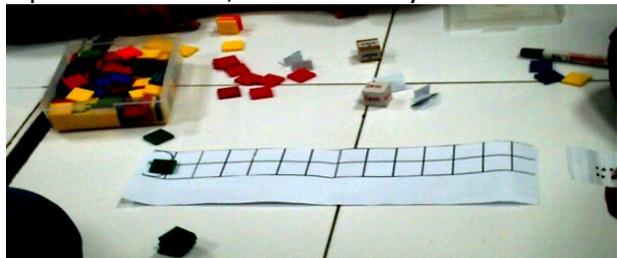
Ketika dadu dilemparkan, jika yang muncul tulisan "less", maka kubus yang lebih sedikit mendapatkan semua kubus dari pasangan mainnya.

Level 2 :

Dadu bertuliskan "1 more", "2 more", "1 less"

Anak melemparkan dadu, jika mendapatkan "2 more", maka ia berhak menambah dengan 2 dadu lagi. Jika mendapatkan "1 less", maka dadunya harus diambil

1.



4) Penjumlahan dan Pengurangan

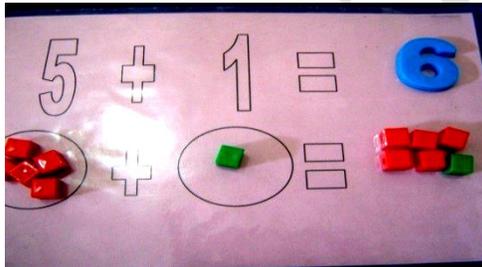
Secara alami anak senang untuk menambah dan menjumlahkan paling banyak ketika anak berusia 6 tahun. Pendekatan perkembangan untuk penjumlahan dan pengurangan akan memberikan kesempatan kepada anak untuk menjumlah dan mengurangi bilangan-bilangan sesuai logika mereka melalui pemecahan masalah dan games. Ketika anak mengingat hasil dari perhitungan mereka, akhirnya mereka dapat memahami, membaca dan menulis persamaan .

a) Jenis-jenis penjumlahan dan pengurangan

(1) Menggabungkan unsur-unsur dijumlahkan jadi satu

(a) Titin mempunyai 5 roti.. Adi mempunyai 1 roti.

Berapa jumlah roti Titin dan Adi ? $5 + 1 = \dots$



(b) Nona mempunyai 4 boneka. Berapa jumlah boneka yang diperlukan supaya boneka Nona menjadi 6 ? $4 + \dots = 6$

(c) Dimas mempunyai beberapa kelereng. Bima memberinya 4.

Sekarang kelereng Dimas jadi 7. Berapa jumlah kelereng Dimas mula-mula ? $\dots + 4 = 7$

(2) Memisahkan – unsur-unsur dihilangkan

(a) Dinda mempunyai 5 permen. Dia memberikan ke Nia 2. Tinggal berapa permen Dinda ? $5 - 2 = \dots$

(b) Bagas mempunyai 6 mobil-mobilan. Diberikan kepada adiknya 2. Tinggal berapa mobil-mobilan Bagas ? $6 - 2 = \dots$

(c) Dewa mempunyai sejumlah kue. Diberikan Iwan 4, sekarang kue Dewa tinggal 1.
Berapa jumlah kue Dewa mula-mula ? $- 4 = 1$

(3) Part-part whole – hubungan antara set dan subset

(a) Ninik mempunyai 4 apel merah dan 2 apel hijau. Berapa jumlah apel Ninik semuanya ?

(b) Devi mempunyai 8 pita. 5 pita berwarna biru dan sisanya kuning. Berapa jumlah pita kuning Devi? $5 + \dots = 8$

(4) Membandingkan – membandingkan antara 2 set yang terpisah

(a) Evi mempunyai 2 es krim. Arya mempunyai 5 es krim.

Berapakah es krim lagi agar jumlahnya sama dengan es krim Arya ? $5 - 2 = \dots$

(b) Tom mempunyai 4 buku cerita. Tim mempunyai 2 buku cerita lebih banyak daripada Tom. Berapa jumlah buku cerita Tim ?

b. Pengenalan Sains Anak TK

All the flowers of all tomorrows are in the seeds of today (Chinese proverb).
Kandungan makna yang tersirat dari proverb Cina tersebut sangat benar adanya, bahwa biji yang ditanam hari ini suatu saat atau esok akan menjadi bunga. Anak-anak kita hari ini terutama untuk anak usia dini akan menjadi “seseorang” nantinya, kita harus memberikan suatu proses yang terbaik bagi anak-anak agar dapat tumbuh dan kembang secara sempurna.

Usia dini adalah masa emas untuk memberikan stimulasi dalam rangka mengoptimalkan fungsi otak, dimana kisaran usia dini adalah 0-8 tahun. Perkembangan otak pada usia dini bukanlah suatu proses yang berjalan sebagaimana adanya, melainkan suatu proses aktif yang membutuhkan stimulasi melalui alat-alat indera (sebagai reseptor-reseptor otak diseluruh bagian tubuh). Perkembangan otak manusia dapat terbagi dalam 4 tahapan berdasarkan usia yaitu : 0 - 4 tahun mencapai 50 %; 4 - 8 tahun, mencapai 80 %; 8 - 18 tahun mendekati 100%.

1) Konsep Dasar Sains untuk Anak TK

a) Pengertian Sains

Sains didefinisikan dalam Webster's New Collegiate Dictionary yakni "pengetahuan yang diperoleh melalui pembelajaran dan pembuktian" atau "pengetahuan yang melingkupi suatu kebenaran umum dari hukum-hukum alam yang terjadi misalnya didapatkan dan dibuktikan melalui metode ilmiah. Sains dalam hal ini merujuk kepada sebuah sistem untuk mendapatkan pengetahuan yang dengan menggunakan pengamatan dan eksperimen untuk menggambarkan dan menjelaskan fenomena-fenomena yang terjadi di alam.

Manusia mengetahui banyak hal di muka bumi ini baik melalui penangkapan indera maupun hasil olah pikir. Kumpulan hal-hal yang diketahui tersebut dinamakan pengetahuan. Sedangkan Ilmu Pengetahuan adalah pengetahuan yang telah disusun secara sistematis dan logis dengan mempergunakan metode-metode tertentu.

Berdasarkan definisi di atas sudah menimbulkan kesan rumit atau sulit dalam memahami dan mempelajari ilmu pengetahuan atau sains. Oleh karena itu tidak heran jika timbul mitos di masyarakat bahwa sains hanya dapat dipahami dan dimengerti oleh sekelompok orang dengan melakukan serangkaian penelitian. Istilah penelitian itu sendiri sudah menimbulkan kerumitan. Seolah-olah penelitian itu hanya dapat dilakukan oleh para pakar, para ilmuwan dan mereka-mereka yang kesehariannya disesaki oleh referensi-referensi ilmiah. Padahal setiap orang dan pada semua tingkatan usia dapat melakukan penelitian tanpa ia sadari bahwa ia telah melakukan penelitian. Penelitian secara sederhana dapat dilakukan hanya dengan berangkat dari suatu pertanyaan, "Mengapa?" dan berusaha mencari jawaban baik dari diri sendiri maupun dari sumber lain yang lebih mengetahui. Bagi seorang siswa, penelitian dapat dimulai ketika ia mulai bertanya kepada gurunya, bertanya kepada orang tuanya, atau bahkan bertanya kepada teman-teman sebaya yang telah bersentuhan langsung dengan obyek yang dipertanyakan. *Science is built up of facts as a house of stones, but a collection of fact is no more a science than a pile of stones is a house (Henry Poincare, La Science et l'Hypothese, 1908). The goal of education is to produce independently thinking and acting individuals (Albert Einstein).*

Sains adalah kerangka pengetahuan. Pembelajaran sains itu penting karena: (1) Sains adalah bagian penting dari budaya manusia, yang mempunyai nilai tertinggi dari kapasitas

berpikir manusia; (2) Adanya laboratorium yang ditindaklanjuti dengan penelitian dapat digunakan untuk mengembangkan bahasa, logika, serta kemampuan memecahkan masalah dalam kelas; (3) Untuk jangka waktu panjang, dapat diciptakan saintis-saintis muda; (4) Negara sangat tergantung kepada kemampuan teknis dan saintifik dari masyarakatnya untuk persaingan ekonomi global serta keperluan nasional.

Ada 3 area sains yang diajarkan dalam kurikulum, yaitu: (1) Sains kehidupan: Biologi (tubuh manusia), Zoologi (hewan), Botani (tumbuhan); (2) Sains bumi, meliputi: Geologi (kulit keras bumi), astronomi (langit, musim, luar angkasa); dan (3) Fisika: ilmu kimia (benda padat dan cair), ilmu fisika (keseimbangan dan gerakan)



Gambar: Anak diperkenalkan dengan konsep terapung dan tenggelam

Ada tiga faktor utama mengapa dalam pembelajaran sains pembentukan sikap adalah penting (Martin, 1984), yakni: (1) Sikap seorang anak membawa satu kesiapan mental bersamanya. Dengan sikap yang positif, seorang anak akan merasa sains objek, topic, aktifitas dan orang secara positif. Seorang anak yang tidak siap atau ragu-ragu karena alasan apapun juga akan kurang kemauannya untuk berinteraksi dengan orang dan hal-hal yang berhubungan dengan sains. (2) Sikap bukan pembawaan dari lahir atau bakat. Ahli kejiwaan berpendapat bahwa sikap itu dipelajari dan disusun lewat pengalaman selagi anak-anak berkembang (Halloran, 1970; Oskamp, 1977), sikap seorang anak dapat berubah melalui pengalaman. Guru dan orangtua mempunyai pengaruh terbesar atas sikap sains (George & Kaplan, 1998). (3) Sikap adalah hasil yang dinamis dari pengalaman yang bertindak sebagai faktor pengaruh ketika anak memasuki pengalaman-pengalaman baru. Akibatnya sikap membawa suatu emosional dan intelektual, yang keduanya mengarah kepada pembentukan

keputusan dan membentuk evaluasi. Keputusan dan evaluasi ini dapat menyebabkan seorang anak menetapkan prioritas dan memegang pilihan-pilihan yang berbeda.

Selain pembentukan sikap, pembelajaran sains yang produktif juga dapat mengembangkan tiga aspek penting lainnya yakni : (1) Pengembangan dari sikap anak-anak; (2) Pengembangan dari pemikiran anak dan ketrampilan kinestetik (motorik kasar, halus serta koordinasi mata dan tangan, demikian juga dengan pelatihan, perasaan); (3) Pengembangan ilmu pengetahuan yang dibangun dari pengalaman di dalam setting yang alami.

Tabel 1. Sikap mental dari saintis muda (Martin, Sexton, Franklin & Gerlovich, 2005)

EMOSIONAL	INTELEKTUAL
Dari keingintahuan yang besar anak-anak untuk belajar dan memperoleh pengalaman baru, kita dapat meningkatkan mereka untuk membangun:	Dari pengalaman pembelajaran yang positif pada anak-anak, kita dapat mengembangkan mereka:
Rasa ingintahu yang besar	Ada keinginan untuk mencari sumber Informasi
Ketekunan	Ada ketidakpercayaan; keinginan untuk menunjukkan atau untuk mempunyai nilai alternatif dari bukti yang digambarkan
Pendekatan positif terhadap kesalahan	Mengabaikan generalisasi secara luas ketika ada keterbatasan bukti
Pikiran yang terbuka	Mempunyai toleransi terhadap opini lain, penjelasan atau nilai yang digambarkan
Bekerjasama dengan yang lain	Mempunyai keinginan untuk menahan keputusan sampai semua bukti atau informasi ditemukan dan diujikan
	Menolak untuk mempercayai dalam superstition atau menerima klaim tanpa bukti
	Terbuka terhadap perubahan pemikiran mereka ketika bukti-bukti terhadap perubahan telah diberikan terbuka terhadap pertanyaan mengenai ide mereka.

b) Memulai Belajar Penelitian

Anak-anak adalah saintis alamiah. Para ahli perkembangan anak pernah berdebat dalam masalah ini, tidak hanya didasari pada fakta dasar behavior anak-anak, tetapi lebih pada hubungan antara behavior dan aspek penting dari pemikiran saintifik. Anak-anak yang dibawa ke kelas sains memiliki rasa keingintahuan yang alami dan menseset idea serta memahami konseptual framework dimana terdapat hubungan antara pengalaman di dunia alami dan informasi lain yang telah mereka pelajari sebelumnya (terdapat koneksi). Sejak mereka memiliki berbagai pengalaman, anak-anak diberikan dalam kisaran yang luas kemahirannya (skill), pengetahuan, serta adanya pengembangan konsep. Anak usia dini pada tingkatan taman bermain, TK A dan B maupun anak usia sekolah dasar sampai kelas dua belum saatnya diberikan pelajaran tentang kemampuan penelitian ilmiah, konsep-konsep ilmiah ataupun prinsip-prinsip penelitian. Karena memang pada anak usia dini (0-8 tahun) mereka baru mempelajari tentang kemampuan dasar yang terdiri dari pengamatan, klasifikasi, komunikasi, ukuran, estimasi, prediksi dan kesimpulan. Sedangkan pada kelas tiga SD, anak sudah diajarkan mengenai kemampuan dasar dan kemampuan terpadu. Kemampuan terpadu terdiri dari mengidentifikasi variabel, mengontrol variabel, definisi operasional, membentuk operasional pengalaman, grafis, interpretasi data, model dan investigasi. Namun demikian, sikap mental peneliti sudah dapat diberikan oleh guru dalam bentuk yang sederhana dan yang berada di lingkungan terdekat dari dunia anak-anak. Oleh karena itu, seorang guru dituntut untuk dapat menjelaskan area sains secara tepat kepada anak-anak, kendatipun kurikulum yang tersedia saat ini tidak menyediakan bahan-bahan penelitian yang dibutuhkan oleh seorang guru. Seorang guru harus mampu mengevaluasi setiap pengetahuan anak-anak dan konseptual serta perkembangan skill/kemahiran, sebaik tingkat metakognisi anak-anak mengenai pengetahuannya, kemahiran dan konsep, juga menyediakan lingkungan pembelajaran anak-anak dimana setiap anak dapat bergerak mengembangkan dalam semua aspek. Pertanyaan kunci untuk instruksi ini adalah bagaimana mengadaptasi tujuan instruktusional ke pengetahuan yang telah ada dan kemahiran dari murid, sebaik bagaimana memilih teknik instruktusional sehingga akan lebih efektif.

Tabel 2. Bagan Kemahiran Proses Sains (Martin, Sexton, Franklin & Gerlovich, 2005)

Kemahiran Dasar	Pra Taman Kanak-kanak	Taman Kanak-kanak
Observasi	X	X
Klasifikasi	X	X
Komuniaksi	X	X
Pengukuran	X	X
Estimasi	X	X
Prediksi	X	X
Kesimpulan		X

Tabel 3. Proses Kemahiran

Observasi	Menggunakan indera untuk menggabungkan informasi
Klasifikasi	Mengelompokkan, ordering, mengkategorikan, merangking, memisahkan, membandingkan.
Memanipulasi material	Memberikan perlakuan pada material secara efektif
Mengkomunikasikan	Berbicara, menulis, menggambar
Mencatat/menyusun data	Logs, jurnal, grafik, table, gambar, rekaman
Prediksi	Dimulai dengan hasil yang diharapkan didasarkan pada pola atau bukti yang ada
Inferensi	Membuat kesimpulan (perkiraan yang educated) didasarkan pada alasan untuk menjelaskan observasi
Mengestimasi	Menggunakan penilaian hingga aproksimat sebuah nilai/kuantiti
Penyelidikan	Proses yang terintegrasi dari penelitian
Pemecahan masalah/ membuat keputusan	Proses yang terintegrasi untuk menilai dan menghasilkan solusi

c) Pembelajaran sains secara alami

Pembelajaran sains terhadap anak-anak yang terbaik adalah ketika mereka termotivasi. Oleh karena itulah maka pemberian pembelajaran harus menarik,

menyenangkan, menantang, melalui interaksi dengan lingkungan, dilakukan bersama antara yang seusia dengan dewasa, dengan menggunakan benda konkrit.

Adapun pembelajaran ini dapat dilakukan melalui penyelidikan untuk melihat: **pola, perhubungan, proses, dan masalah**. Pembelajaran sains juga dapat mengembangkan bahasa. Pembelajaran sains dilaksanakan secara kooperatif. Adapun prinsip dan teknik digunakan untuk membantu murid bekerjasama lebih efektif. Kerjasama adalah sesuatu yang bernilai, hal ini dimaksudkan agar anak-anak dapat melihat kerjasama mempunyai tujuan yang kuat, melihat teman sebagai teman berkolaborasi yang potensial, dan untuk memilih kerjasama sebagai kemungkinan pilihan yang layak untuk berkompetisi dan pekerjaan individual.

Adapun prinsip pembelajaran sains adalah kooperatif, yakni : (1). Adanya keterkaitan yang positif; (2). Sebagai individu yang dapat diperhitungkan; (3). Adanya interaksi yang simultan; (4). Adanya partisipasi yang setara. Pada pembelajaran secara berkelompok, anak-anak diharapkan dapat bekerjasama dengan cara berdiskusi antar teman sebelum akhirnya ditanyakan kepada guru. Anak-anak berdiskusi tentang prosedur maupun kandungan isinya. Selain berdiskusi dengan satu kelompok mereka juga dirangsang untuk berdiskusi antar kelompok sebelum bertanya pada gurunya. Apabila satu kelompok dapat mengerjakan tugas dengan cepat maka dapat membantu kelompok lain yang belum selesai.

Tujuan dari pembelajaran sains pada anak usia dini adalah (1) mempersiapkan anak-anak dengan pengalaman yang dapat membantu mereka menjadi terpelajar secara saintifik; (2) membimbing anak-anak saat mereka mempelajari kandungan arti dan membangun indera berdasarkan pengalaman oleh pemahaman terfokus dengan menggunakan ide sains, kemahiran, dan sikap mental; (3) berbagi tanggungjawab dengan anak-anak terhadap apa yang mereka pelajari; (4) mengadaptasi kurikulum, mengatur waktu dan mengatur praktek, termasuk untuk tema pelajaran yang mengambil waktu beberapa hari atau minggu; (5) menguji kemajuan dalam berbagai cara untuk mengelompokkan mana yang anak-anak ketahui dan dapat lakukan.

2) Kegiatan Pembelajaran Sains untuk anak usia dini

a) Meniup Air Berwarna

Experimen

- (1) Sediakan air, sabun cair, pewarna, sedotan, kertas gambar, gelas plastik bekas air mineral.



- (2) Masukkan air kira-kira setinggi setengah gelas plastik .
- (3) Beri pewarna sesuai keinginan kita.
- (4) Tambahkan sabun cair sedikit.
- (5) Aduk-aduk dengan sedotan kemudian tiup perlahan-lahan menggunakan sedotan.
- (6) Saat Air berwarna ditiup dan mengeluarkan buih-buih, maka buih-buih itu ditahan dengan selembar kertas. Pindahkan posisi kertas sehingga ada beberapa bercak- bercak bekas tiupan kita di kertas.
- (7) Jika menginginkan warna lain, dapat dicoba pada kertas yang sama, sehingga bercak pada kertas akan berwarna-warni.

Pertanyaan: Perubahan apa yang terjadi saat air ditiup ?

b) Membuat gelembung

Eksperimen

- (1) Masukkan sabun cair ke dalam wadah.
- (2) Tambahkan pewarna yang kita inginkan.
- (3) Tambahkan air secukupnya.
- (4) Tambahkan tepung jagung (maizena) kira 2 sendok makan dan gliseryn kemudian aduk jadi satu sampai rata.



Cedok dengan tangan kanan menggenggam, kemudian tiuplah dari lubang tangan kanan kita yang menggenggam, maka akan ke luar gelembung seperti balon (bubbles). Tahan dengan tangan kita sebelah kiri. Tiup terus perlahan-lahan sampai balon (bubbles) menggelembung maksimal. Lepaskan tiupan kita dan amatilah bubbles tersebut.

Pertanyaan

- (1) Apa yang terjadi ketika bubbles diletakkan di tangan kita yang basah ?
- (2) Bagaimana jika tangan kita kering, apa yang terjadi terhadap bubbles itu ?
- (3) Berapa lama bubbles bisa bertahan di tangan tanpa pecah ?

c) Melukis dengan Air dan Cat

Experimen

- (1) Sediakan wadah, air, cat, minyak, kuas, kertas putih
- (2) Isi wadah dengan air.
- (3) Campur cat lukis dengan minyak sedikit, aduk dengan kuas
- (4) Masukkan cat tersebut ke dalam air.
- (5) Usap permukaan air dengan kertas.



Pertanyaan

- (1) Bagaimana posisi cat ketika dimasukkan ke dalam air ?
- (2) Apa yang terjadi pada lukisan jika minyak terlalu banyak ?

d) Es Batu Dalam Air

Experimen

- (1) Sediakan air, gelas plastik, es batu.
- (2) Isi gelas plastik dengan air sampai penuh.
- (3) Masukkan es batu ke dalam gelas berisi air tersebut.

Pertanyaan

- (1) Apakah air dalam gelas itu tumpah ketika diberi es batu ?
- (2) Mengapa demikian ?

e) Benang Mengangkat Es Batu

Experimen

- (1) Sediakan sebungkah kecil es batu, garam sedikit, benang kasar.
- (2) Taburi es batu dengan garam sedikit pada permukaan atas.
- (3) Tarik permukaan es batu yang telah diberi garam dengan tali.



Pertanyaan

- (1) Apa yang terjadi ketika tali ditempelkan pada permukaan es batu ?
- (2) Mengapa tali bisa mengangkat es batu ?
- (3) Mana yang lebih dingin : es batu saja atau es batu yang diberi garam ?

f) Membuat Mentega



Experimen

- (1) Sediakan susu cream cair berbagai jenis , cangkir plastik yang ada tutupnya.
- (2) Masukkan masing-masing susu cair ke dalam gelas plastik kira-kira $\frac{1}{4}$ tinggi gelas. Jika susu terlalu banyak, maka waktu yang diperlukan untuk mengocok akan semakin lama.
- (3) Tutup gelas plastik dengan rapat.
- (4) Kocok-kocok sampai susu menjadi mengkristal
- (5) Pisahkan cairan susu dengan kristal/gumpalan yang diperoleh dari hasil kocokan tersebut. Gumpalan tersebut disebut mentega

Pertanyaan

- (1) Perubahan apa yang terjadi setelah susu dikocok-kocok ?
- (2) Berapa lama waktu yang dibutuhkan untuk mengkristalkan cairan susu tersebut ?
- (3) Apa perbedaan dari mentega yang terbuat dari susu cream cair yang berbeda-beda ?

g) Mencampur Tepung Jagung, Tapioka, dan Gandum.

Eksperimen

- (1) Sediakan tepung jagung (maizena), tapioka, dan gandum serta sebotol air bersih.
- (2) Campurkanlah beberapa tepung menjadi satu, misalnya tepung maizena dengan tapioka, tepung tapioka dengan gandum, tepung maizena dengan gandum.
- (3) Tambahkan air secukupnya.
- (4) Aduk sampai rata menjadibulatan-bulatan.

Pertanyaan :

- (1) Amati apakah campuran-campuran itu padat atau cair ?
- (2) Campuran yang mana yang bisa menjadi padat dan cair pada saat yang sama ketika dibentuk oleh tangan kita ?
- (3) Apa yang terjadi jika kita memasukkan air lebih banyak ? Perlukah kita
- (4) menambahkan tepung lagi ?
- (5) Apa yang terjadi jika hanya diberi air sedikit ?



h) Membuat Es Krim

Experimen.

- (1) Sediakan susu cair berbagai rasa, kantong plastik kecil, kantong plastik besar, garam, es batu, tali.
- (2) Masukkan susu cair ke dalam kantong plastik. Boleh rasa vanilla, coklat atau campuran keduanya.



- (3) Keluarkan udaranya sebelum kantong plastik diikat rapat dengan karet/tali.
- (4) Ambil kantong plastik yang lebih besar dan isi dengan es batu.
- (5) Taburi es batu dengan garam yang banyak.
- (6) Masukkan plastik susu ke dalam plastik es. Plastik es harus berada di tengah-tengah es batu.
- (7) Kocok-kocok sampai susu cair di dalam plastik mengalami perubahan menjadi membeku seperti es krim. Jika kedinginan, bungkuslah plastik dengan handuk.



Pertanyaan

- (1) Apa yang menyebabkan cairan susu menjadi mengental ?
- (2) Apa pengaruh garam pada proses pembuatan es krim ?
- (3) Mengapa ada es krim yang rasanya asin tetapi ada yang rasanya tawar seperti susunya ?

i) Plastisin Terapung di Air



Experimen

- (1) Sediakan wadah plastik, air, plastisin, gelas plastik
- (2) Masukkan plastisin ke dalam air kemudian letakkan gelas plastik yang juga berisi air di atas plastisin itu. Usahakan agar plastisin tidak tenggelam.

Pertanyaan

Bagaimana caranya agar plastisin tidak tenggelam sekalipun membawa beban ?

PLPG 2017

4. PENGEMBANGAN KEMAMPUAN BERBAHASA ANAK USIA DINI

a. Rasional

Pengembangan kemampuan berbahasa untuk anak usia dini merupakan hal yang urgen. Hal ini karena anak usia dini merupakan masa emas dalam perkembangannya dan sekaligus adalah masa kritis. Dikatakan demikian karena pada masa usia dini perkembangan kemampuan berbahasa sangat cepat, dan kemampuan berbahasa merupakan bagian penting dalam proses berpikir, dan mengekspresikan ide-idenya, serta mengkomunikasikannya dengan orang lain. Di samping itu kemampuan berbahasa merupakan alat dalam mengakses dan mengolah pengetahuan yang diperoleh anak. Oleh karena itu pemerolehan bahasa pada anak usia dini perlu diperhatikan dan difasilitasi, sehingga anak dapat tumbuh dan berkembang secara wajar.

b. Cara Anak Belajar Bahasa

Para tokoh aliran Konstruktivistik berpandangan bahwa keterampilan berbahasa dan berpikir anak terbentuk ketika anak berinteraksi dan merespon lingkungannya (Seefeldt dan Nita B, 1994). Melalui interaksi dengan lingkungannya, dimungkinkan anak membentuk suatu aturan untuk berkomunikasi dengan lingkungannya. Perkembangan berbahasa anak mengikuti tahap-tahap berpikir anak mulai dari tahap sensori-motor, praoperasional, operasional kongkrit dan operasional formal. Bahkan Vigotsky (Morrow, 1993) menekankan bahwa pengalaman berbahasa anak terbentuk ketika anak berinteraksi dengan lingkungan sosialnya (orang-orang yang ada di sekitarnya).

Dari pandangan tersebut dapat diartikan bahwa perkembangan berbahasa anak banyak ditentukan oleh kualitas interaksi anak dengan lingkungannya. Melalui interaksi anak dengan lingkungannya, akan diperoleh pengetahuan dan keterampilan berbahasa. Oleh karena itu orang-orang dewasa perlu memfasilitasi pemerolehan bahasa anak dengan menyediakan lingkungan yang kondusif, misalnya memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk lebih banyak berinteraksi dengan lingkungan sosial anak.

c. Perkembangan Bahasa Anak

Seefeldt dan Nita B(1994) mengemukakan bahwa perkembangan bahasa anak usia TK secara umum adalah sebagai berikut. (1) Perkembangan bahasa terjadi dengan sangat cepat (2) Pada usia 3 tahun anak berbicara secara monolog dan 4 tahun menguasai 90% fonetik dan sintaksis tetapi masih sangat umum. (3) Anak sudah mampu terlibat dalam percakapan dengan anak atau orang dewasa lainnya. (4) Di awal usia 5 tahun anak sudah memiliki perbendaharaan kata sebanyak kira-kira 2500 kata. (5) Anak masih sering mengalami kesulitan mengucapkan huruf **l**, **r**, **sh**. (6) Anak sering salah mengerti tentang kata-kata dan digunakan sebagai humor. (7) Anak menjadi pembicara yang tidak putus-putus.

Sementara itu Patmonodewo (1995) mengemukakan bahwa dalam perkembangan berbahasa, anak secara bertahap berubah dari sekedar melakukan ekspresi suara saja ke berekspresi dengan berkomunikasi, dan dari hanya berkomunikasi dengan menggunakan gerakan dan isyarat untuk menunjukkan kemauannya, berkembang menjadi komunikasi melalui ujaran yang jelas dan tepat. Lebih lanjut, dikemukakan oleh Patmonodewo bahwa anak telah mampu mengembangkan keterampilan berbicara melalui percakapan yang dapat memikat orang lain. Mereka menggunakan bahasa dengan berbagai cara misalnya dengan bertanya, berdialog, berbicara untuk mengekspresikan perasaan dan ide-idenya atau mendeskripsikan suatu benda, dan peristiwa yang diamatinya, serta bernyanyi.

Dari kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa perkembangan bahasa anak terjadi sangat cepat. Kemampuan berbahasa anak dapat diaktualisasikan dengan berbagai cara, yakni berkomunikasi dengan orang lain untuk mengekspresikan ide, gagasan, benda-benda dan peristiwa yang dialaminya. Anak dapat menggunakan bahasa melalui dialog, bertanya dan bahkan bernyanyi mengenai apa yang ingin disampaikan. Di samping itu daya serap anak mengenai bahasa sangat tinggi, karena mereka ingin membentuk perbendaharaan kata yang tidak terkira jumlahnya. Oleh karena itu peran lingkungan sangat membantu perkembangan berbahasa anak.

Berikut tahapan perkembangan bahasa anak.

No	Usia	Proses Mendengar/ Memahami	Proses Berbicara
1.	Lahir-3 bulan	<ul style="list-style-type: none"> - bayi terbangun ketika mendengar suara yang keras (biasanya reaksinya adalah menangis) - bayi mendengar orang lain berbicara dengan cara memperhatikan orang yang berbicara - bayi tersenyum ketika diajak bicara - bayi mengenali suara pengasuhnya dan menjadi berhenti menangis ketika diajak ngobrol 	<ul style="list-style-type: none"> - anak membuat suara yang menyenangkan - anak akan mengulangi suara yang sama secara berulang-ulang (seperti ocehan) - anak akan menangis dengan cara berbeda untuk menunjukkan kebutuhannya yang berbeda-beda pula (misal : menangis dengan melengking tinggi jika kesakitan)
2.	4-6 bulan	<ul style="list-style-type: none"> - anak sudah dapat merespon nada suara (lembut ataupun keras) - anak akan melihat sekeliling untuk mencari sumber bunyi (contoh : bunyi bel, telepon atau benda jatuh) - anak akan memperhatikan bunyi yang dihasilkan dari mainannya (misal : memukul-mukul mainan ke lantai) 	<ul style="list-style-type: none"> - anak akan berceletoh ketika sendirian - anak akan melakukan sesuatu (dengan bunyi atau gerakan tubuh) secara berulang ketika bermain - anak akan berbicara secara sederhana (tanpa tangisan) untuk menarik perhatian orang dewasa di sekitarnya
3.	7-12 bulan	<ul style="list-style-type: none"> - anak menyukai permainan 'ciluk-ba' - anak akan mendengarkan ketika diajak berbicara - anak mengenali kata-kata yang sering ia dengar, misal : susu, mama, dll. 	<ul style="list-style-type: none"> - anak akan berbicara secara sederhana (tanpa tangisan) untuk menarik perhatian orang dewasa di sekitarnya - anak akan melakukan imitasi untuk berbagai jenis bunyi/ suara - anak akan berceletoh dengan kata-kata sederhana : "ma-mam", "da-da" tapi masih

			belum jelas pengucapannya
4.	12-24 bulan	<ul style="list-style-type: none"> - anak sudah dapat memahami perintah dan pertanyaan sederhana, contoh : “mana bolanya?”, “ambil bonekanya” - anak akan menunjuk benda yang dimaksud ketika ditanyai - anak dapat menunjuk beberapa gambar dalam buku ketika ditanyai 	<ul style="list-style-type: none"> - anak telah dapat menggunakan berbagai bunyi huruf konsonan pada awal kata - anak sudah bisa menyusun dua kata. Contoh : mau minum, mama ma’em, dll. - Anak dapat bertanya dengan 2 kata sederhana, misal : “mana kucing?”, “itu apa?”
5.	24-36 bulan	<ul style="list-style-type: none"> - Anak bisa memahami dua perintah sekaligus (contoh : “ambil bolanya dan ditaruh di kursi”) - Anak sudah dapat memperhatikan dan memahami berbagai sumber bunyi (misal : suara TV, pintu ditutup, dll) - Anak telah memahami perbedaan makna dari berbagai konsep, misal : “jalan-berhenti”, “di dalam-di luar”, “besar-kecil”, dll) 	<ul style="list-style-type: none"> - Anak bisa bertanya dan mengarahkan perhatian orang dewasa dengan mengatakan nama benda yang dimaksud. - Cara anak berbicara sudah dapat dipahami secara keseluruhan - Anak sudah dapat menghafal kata-kata untuk keseharian - Anak memahami tata bahasa secara sederhana, misal “aku mau naik sepeda”
6.	4-6 tahun	<ul style="list-style-type: none"> - Anak bisa membedakan berbagai jenis suara - Mengerti dan melaksanakan 3 perintah 	<ul style="list-style-type: none"> - Anak sudah bisa menggunakan kata secara lebih rumit <p>Misal : “Ibu, aku lebih suka baju yang berwarna merah. Yang hijau tidak bagus.”</p>

d. Tujuan Pengembangan Kemampuan Berbahasa

Pengembangan kemampuan berbahasa bertujuan agar anak mampu mengungkapkan pikiran melalui bahasa sederhana secara tepat, mampu berkomunikasi secara efektif dan membangkitkan minat untuk dapat berbahasa Indonesia (Depdiknas, 2004: 3). Dari pernyataan di atas dapat dikemukakan bahwa tujuan utama pengembangan kemampuan

berbahasa di TK adalah agar anak dapat mengkomunikasikan perasaan, pengalaman, imajinasi, ide dan gagasannya kepada orang lain. Di samping itu diharapkan agar anak dapat berkomunikasi secara efektif, dengan menggunakan bahasa lisan yang sesuai dengan lingkungan budaya di sekitarnya. Komunikasi anak yang intensif dengan lingkungannya akan dapat membantu perkembangan anak pada aspek lainnya seperti perkembangan berpikir, sosial dan emosionalnya. Hal ini terjadi karena bahasa merupakan media bagi anak untuk berpikir dan mengembangkan kemampuan sosial dan personalnya. Melalui kemampuan berbahasa, anak dapat memperluas pengetahuannya, melalui penyerapan informasi dan saling menukar informasi dengan lingkungan sosialnya.

e. Keterampilan Dasar Berbahasa Untuk Anak TK

Dalam pendidikan anak usia dini, anak usia dini memerlukan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan dalam berbahasa. Seefeld dan N. Barbour (1994) mengemukakan ada 6 keterampilan dasar berbahasa yang perlu mendapat perhatian untuk dikembangkan yaitu berbicara, menyimak, pramembaca, pramenulis, membaca dan menulis.

1) Berbicara

Anak mengembangkan kemampuannya dalam berbicara secara terang, benar dan jelas, sehingga bisa dipahami oleh lingkungannya. Mereka memerlukan pengalaman untuk mengembangkan kemampuan bicarannya untuk memenuhi kebutuhan dan keinginannya, memberi petunjuk kepada orang lain, mempengaruhi orang lain, dan membicarakan interpretasinya terhadap cerita yang didengarnya. Dalam hal ini orang dewasa hendaknya memberi kesempatan yang luas kepada anak untuk berkomunikasi, sementara orang dewasa menjadi model, pendengar yang baik, dan teman bagi anak dalam berbicara.

2) Menyimak

Anak akan mengembangkan kemampuannya untuk menyimak/mendengarkan sehingga mereka dapat memahami lingkungannya. Anak dapat mendengarkan suara atau pembicaraan orang lain dengan penuh perhatian dan kehati-hatian untuk memperoleh informasi. Lama-kelamaan anak dapat mendengarkan untuk memahami dan menganalisis apa yang terjadi atau apa yang dikemukakan oleh orang lain. Mengajak anak untuk mendengarkan cerita, melatih anak untuk mengulang apa yang telah didengarnya

merupakan salah satu cara untuk melatih anak berkonsentrasi dalam menyimak/mendengarkan.

3) Pramembaca

Bagi anak, berbicara, mendengarkan, membaca dan menulis merupakan keterampilan yang saling berkaitan. Aktivitas sehari-hari memberikan kesempatan kepada anak untuk “membaca”. Ketika anak menceritakan gambar yang dilihatnya, kegiatan ini dapat dikategorikan sebagai kegiatan pramembaca awal. Kegiatan ini dapat dilanjutkan dengan memasang gambar dengan tulisan, membaca tulisan yang terdapat dalam gambar meskipun belum benar sebagaimana tulisan yang tercantum dalam gambar.

4) Pramenulis

Kemampuan pramenulis diawali dengan pengembangan motorik halus. Tahap awal anak dalam kegiatan menulis berbentuk latihan mencoreng. Misalnya dengan membuat garis tegak, garis miring, garis lengkung, dan lingkaran. Bentuk-bentuk tersebut kemudian dirangkai sehingga membentuk huruf atau simbol-simbol yang bermakna.

5) Membaca

Anak mengembangkan kemampuan membaca dengan bahan-bahan yang semakin bertambah tingkat kesulitannya dan berbagai bahan bacaan untuk memperoleh dan menginterpretasikan informasi, mengikuti petunjuk, menempatkan bahan bacaan dan untuk memperoleh kesenangan serta kegembiraan. Anak usia dini pertama kali belajar mendapatkan informasi dan mengartikan informasi tersebut dari lingkungannya. Selanjutnya mereka mulai memahami isi dari apa yang dibaca oleh orang lain, dan selanjutnya mencoba membaca kata, dan kalimat sederhana dengan caranya sendiri. Dalam hal ini orang dewasa perlu memfasilitasi perkembangan tersebut, sehingga minat baca anak menjadi berkembang, dan akhirnya anak memiliki keterampilan membaca yang sebenarnya.

6) Menulis

Kegiatan pramenulis dilanjutkan dengan kegiatan menulis. Anak mulai mengenal tulisan dan menyalinnya. Selanjutnya anak akan tertantang untuk menulis kata-kata yang semakin kompleks. Peran orang dewasa dalam hal ini adalah memfasilitasi dengan berbagai

bahan/material, sehingga anak dapat mengekspresikan ide, gagasan, perasaan dan imajinasinya lewat bahasa tertulis.

f. Prinsip Pembelajaran Bahasa

Prinsip pembelajaran bahasa untuk anak usia dini adalah interaksi aktif. Ada tiga hal penting yang menjadi sumber pembelajaran bahasa bagi anak di kelas, yaitu: (1) Anak: Anak perlu dirangsang untuk dapat saling bercakap-cakap satu dengan yang lainnya. Dengan interaksi aktif antar anak, maka bahasa anak akan berkembang dengan cepat. Karena itu di lembaga PAUD perlu menggabungkan anak dari berbagai usia. Harapannya adalah anak yang lebih tua dapat mencontohkan bahasa yang lebih kaya kepada anak yang lebih muda, demikian sebaliknya anak yang lebih muda akan banyak belajar dari anak yang lebih tua. (2) Orang dewasa (tutor/pendidik): Orang dewasa yang hanya diam di dalam kelas kurang mendukung perkembangan bahasa anak. Segala sesuatu yang dilakukan anak dapat diperkuat oleh pendidik dengan ucapan-ucapan yang menggali kemampuan berpikir anak lebih tinggi yang tentunya akan terucap melalui percakapannya dengan pendidik. Pendidik menggali dengan pertanyaan-pertanyaan terbuka sehingga anak dapat berpikir aktif. Karena itu perlu pendidik yang aktif akan memberikan pengalaman pada anak dalam menggunakan bahasa yang tepat. Pendidik juga perlu mengucapkan kalimat dengan bahasa yang benar. Jika orang dewasa memberikan contoh kata-kata yang keliru, maka anak akan meniru kata-kata tersebut.

Berikut ini beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh orang dewasa untuk memfasilitasi pembelajaran bahasa anak, antara lain sebagai berikut. (a) Pembelajaran bahasa bagi anak-anak menjadi mudah apabila mereka memiliki lingkungan dan stimulasi yang tepat. (b) Bayi belajar dan mendapat ide untuk “bicara” dari mendengar orang-orang di sekitarnya bercakap-cakap. (c) Anak siap belajar untuk membuat suara dari bahasa yang ia pelajari. Bila seorang anak hidup dalam lingkungan dimana dua bahasa dipakai maka ia akan dapat membunyikan suara kedua bahasa tersebut. (d) Pertama-tama kita harus menjadi pendengar yang baik. Bicaralah sebanyak mungkin dengan bayi dan mencoba membuat percakapan pribadi dengan mereka. Usahakan agar anak melihat bahasa tubuh anda. (e) Biarkan anak memahami perkataan dan perasaan kita dengan cara mencocokkan apa yang

kita katakan dengan apa yang kita lakukan atau yang kita katakan dengan ekspresi wajah kita.

(f) Sangatlah penting untuk mengaitkan antara perkembangan bahasa dengan perkembangan lingkungan dan sosial anak-anak. Kurikulum seharusnya diletakkan pada kerangka budaya.

(g) Pendidik terlampau sering membuat setting belajar untuk anak usia dini terkesan mirip “sekolah”. Akibatnya banyak pendidik terdorong mulai mengajarkan membaca, menulis, berhitung dan aspek formal lain dari pembelajaran. Sesungguhnya membelajarkan anak usia dini memerlukan waktu lebih lama sampai anak siap menerima.

(h) Belajar membaca dan menulis akan terserap jauh lebih cepat dan efektif oleh anak-anak yang sudah memiliki latar belakang pemahaman dan kemampuan verbal.

(i) Untuk menambah kosa-kata anak, pendidik harus menggunakan kata-kata tersebut secara ekspresif. Penggunaan kosa-kata baru sebaiknya dilakukan berulang kali. Kata-kata tersebut hendaknya bermakna dan menyentuh perasaan anak-anak sehingga tidak mudah dilupakan.

(3) Lingkungan: Lingkungan tempat anak itu berada juga harus merupakan lingkungan yang aktif, yaitu lingkungan yang kaya dengan bahasa. Orang dewasa bisa meletakkan banyak kata di lingkungan bermain anak. Di mana-mana anak dapat melihat tulisan sehingga menolong anak dalam mempelajari keaksaraan. Misalnya : kalau ada meja, dapat diberi tulisan “m e j a”, dll. Pendidik yang aktif akan membawa lingkungan di luar anak yang kaya dengan bahasa ke dalam pikiran anak dan juga mengeluarkan segala sesuatu yang ada di dalam pikiran anak ke luar melalui bahasa yang diucapkan anak. Dengan demikian pengetahuan anak akan terus bertambah.

g. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Bahasa Anak

Bahasa anak dapat berkembang cepat, jika ;

- 1) Anak berada di dalam lingkungan yang positif dan bebas dari tekanan.

Sebagaimana disebutkan di atas, bahwa lingkungan yang kaya bahasa akan menstimulasi perkembangan bahasa anak. Stimulasi tersebut akan optimal jika anak tidak merasa tertekan. Anak yang tertekan dapat menghambat kemampuan bicaranya. Dapat ditemukan anak gagap yang disebabkan karena tekanan dari lingkungannya.

- 2) Menunjukkan sikap dan minat yang tulus pada anak.

Anak usia dini emosinya masih kuat. Karena itu pendidik harus menunjukkan minat dan perhatian tinggi kepada anak. Orang dewasa perlu merespon anak dengan tulus.

3) Menyampaikan pesan verbal diikuti dengan pesan non verbal.

Dalam bercakap-cakap dengan anak, orang dewasa perlu menunjukkan ekspresi yang sesuai dengan ucapannya. Perlu diikuti gerakan, mimik muka, dan intonasi yang sesuai. Misalnya : orang dewasa berkata, "saya senang" maka perlu dikatakan dengan ekspresi muka senang, sehingga anak mengetahui seperti apa kata senang itu sesungguhnya.

4) Melibatkan anak dalam komunikasi.

Orang dewasa perlu melibatkan anak untuk ikut membangun komunikasi. Kita menghargai ide-idenya dan memberikan respon yang baik terhadap bahasa anak.

h. Area Pengembangan Bahasa

Bahasa meliputi 4 area utama, yaitu :

1) Mendengarkan

Mampu mendengarkan dengan benar dan tepat memainkan bagian yang penting dalam belajar dan berkomunikasi dan penting dalam tahap-tahap pertama dari belajar membaca. Tahapan dalam mendengarkan: (a) Baru lahir : mendengarkan dengan suara-suara (bayi baru terkejut-kejut mendengarkan suara); (b) Infants and toddlers: mendengarkan eksperimen, bisa memberikan respon, Menunjukkan ketertarikannya pada buku-buku bergambar, Menyebutkan benda bergambar dan berpartisipasi ; (c) Early preschoolers : bercerita, menyanyi, bermain dengan jari, menyebutkan nama-nama, mengenal irama dll; (d) Kindergarten-first graders : Sudah bisa membedakan dan menghubungkan bunyi dan simbol;

Aktivitas yang mendukung mendengarkan: 1) Bermain dengan mendengarkan musik; 2) Membuat gambar di buku dan berhubungan dengan musik; 3) Menjabarkan sesuatu/benda fungsi/kegunaannya contoh : pendidik memberikan eksperien tentang buah atau benda; 4) menceritakan tentang cerita/dongeng; 5) memperdengarkan suara-

suara (sound effects); 6) memperdengarkan cerita dengan music, 7) mempertanyakan apa yang di dengarkan; 8) cerita dengan kabel (telepon).

Yang penting dilakukan pendidik dalam proses mendengarkan: 1) menjadi model yang baik; 2) berkomunikasi yang jelas kepada anak memberikan penguasaan pengetahuan dan memberikan ktivitas yang berkenaan dengan mendengarkan

2) Berbicara

Cara terbaik untuk mendorong perkembangan bahasa anak-anak adalah menyisihkan waktu untuk berbicara dengan anak-anak. Doronglah anak-anak untuk mengungkapkan pendapat, melontarkan pertanyaan dan mengambil keputusan. Anak-anak belajar kata-kata baru dengan mendengar kata-kata tersebut yang digunakan dalam konteks. Anak-anak juga belajar banyak dengan mendengarkan pembicaraan. Hendaknya orang dewasa tidak mengoreksi apa yang anak-anak katakan atau mengkritik cara mereka mengungkapkan diri. Peragakan cara pengucapan kata yang benar dengan menerangkan kata dalam pembicaraan.

Unsur-unsur berbicara, meliputi: (a) perkembangan kosa kata; untuk menambah perbendaharaan kata, anak dapat diajak untuk membaca sedini mungkin. Dengan melihat gambar, anak dapat mengeksplorasi serta ada dialog antara orangtua dan anak. Misal : “Putri salju sedang apa, nak?”. Pada awalnya, batita masih terbatas kosakatanya. Tetapi, mereka tetap bisa paham jika kita menggunakan kalimat yang pendek dan sederhana. Kita bisa berbicara dengan topik : Peristiwa yang telah terjadi.

Contoh : “Pagi ini ibu menjatuhkan makanan kucing. Kamu telah membantu ibu”

Cara ini efektif untuk membantu batita menghadapi perubahan aktivitas yang terjadi.

(a) Ekspresi

Gunakan bahasa yang singkat, jelas, dan benar (jangan gunakan bahasa kekanakan). Selain itu, berbicara dengan pelan dan dibantu dengan ekspresi wajah atau gerakan tubuh. Ini membantu anak untuk mengulangi kata-kata yang diucapkan. Sebab, sebelum mereka bisa bicara sebenarnya mereka telah paham makna kata2 tersebut.

Walaupun anak belum bisa bicara, namun perhatikanlah suara, bahasa tubuh, dan ekspresi wajah. Sehingga, kita akan memahami perasaan anak dan mereka juga akan merasa dihargai. Dengan demikian, anak akan memahami bahwa ia memiliki “power” melalui kata-katanya.

Contoh : anak berkata, “aku ingin itu”. Ketika lingkungan paham, ia tidak perlu merebut mainan atau sebaliknya tidak mengungkapkan keinginannya.

(b) Lafal ucapan

Ketika anak menggunakan bahasa kanak-kanaknya, jangan ditirukan atau diolok-olok. JANGAN DISALAHKAN. Yang penting, gunakan kata-kata anak, kemudian diikuti dengan kata-kata yang benar. Contoh : “Ade’ mau cucu? Iya, mama ambikkan susunya ya..”

3) Membaca

Membaca bukan sekedar membaca sepintas saja, tetapi membaca harus melibatkan pikiran untuk memaknainya. Jika ada seorang bayi dikatakan bisa membaca, kita perlu mencermati, apakah dia benar-benar membaca. Mungkin bayi itu bisa mengenal simbolnya, tapi tentunya belum bisa mengetahui artinya. Membaca memerlukan proses yang panjang, dari mengenal simbol sampai pada memaknai tulisan.

Sebelum bisa membaca, anak-anak harus tahu dan menggunakan perbendaharaan kata-kata dasar yang baik. Anak hanya dapat memahami kata-kata yang mereka lihat tercetak jika mereka telah menemui kata-kata tersebut dalam pembicaraan. Anak-anak yang dapat berbicara dengan baik dan banyak cenderung menjadi pembaca yang baik pula.

Untuk mendukung perilaku keaksaraan, anak harus banyak dikenalkan dengan buku. Buku-buku yang dikenalkan pada anak perlu disesuaikan dengan tingkat kebutuhan anak. Banyak sekali buku-buku cerita yang dijual di toko-toko buku.

Buku cerita lebih tepat digunakan untuk menambah kosa kata anak, bukan khusus untuk tujuan belajar membaca. Anak tetap perlu menggunakan buku bacaan yang berbeda-beda, supaya mereka bisa melihat perbedaan tingkatan dari tiap-tiap buku.

Dalam mengenalkan anak pada suatu huruf agar dapat membaca, dapat melalui 3 cara, yaitu :

a) Menggunakan phonics.

Anak perlu membedakan antara huruf dan bunyi. Jika anak dapat mengenal bunyi dari suatu huruf, maka anak akan lebih mudah menghubungkan konsonan dan vokal.

Misalnya : Huruf "s" dibunyikan desis seperti suara ular "es....", dan huruf "m" dibunyikan "em....." Maka kata 'sama' dapat diucapkan "s a m a"

b) Menggunakan kata bermakna.

Anak membaca kata karena kata tersebut mempunyai makna yang dapat dimengerti anak. Janganlah mengajarkan kata-kata yang



tidak umum tanpa memberikan konteks atau petunjuk mengenai maknanya. Gambar dengan kata-kata, label pada objek, tanda dalam situasi-situasi, semuanya ini memberikan suatu konteks kepada kata itu. Misalnya : Kata "mata' dibaca anak bersamaan dengan adanya "gambar mata"

Karakteristik Materi Membaca :

a). Tahap awal

- (1) pendek dan dapat diperkirakan;
- (2) berulang-ulang;
- (3) menggunakan bahasa yang sederhana;
- (4) menggunakan irama;
- (5) teksnya sederhana, mudah diingat;
- (6) gambar dan teks sesuai;
- (7) gambar sangat dominan

b). Tahap berkembang

- (1) lebih panjang;
- (2) lebih kompleks;
- (3) kosa kata cukup banyak;
- (4) panjang teks mengimbangi gambar

c). Tahap mandiri

(1) ilustrasi gambar sedikit saja; (2) kosa kata banyak dan menantang; (3) anak berpikir untuk memahami makna dari cerita; (4) lebih banyak karakter yang dikenalkan pada anak; (5) unsur-unsur cerita lebih berkembang; (6) bahasa yang lebih rumit diperkenalkan; (7) ada pembagian bab.

4) Menggambar dan menulis

a) Bagaimana kaitan antara menggambar dan menulis ?

Kaitan antara menggambar dan menulis antara lain: (1) Menulis dan menggambar sama-sama memerlukan keahlian psikomotor, (2) Menulis dan menggambar mempunyai kemampuan kognitif yang sama, (3) Menulis dan menggambar sesuai dengan tahap perkembangan anak (4) Menulis dan menggambar mempunyai manfaat/tujuan/kegunaan

b) Memfasilitasi Anak Usia Dini melalui Menggambar dan Menulis

Menggambar dan menulis melibatkan ketrampilan psikomotor yang sama. Keduanya melibatkan ketrampilan motorik halus. Saat anak 2 tahun memegang pensil atau crayon tentunya dia akan mencoret-coret sesukanya di kertas yang ada. Anak berusia 6 tahun akan menghasilkan goresan yang berbeda. Dia menggambar dan menulis dengan kontrol yang baik dan gambar /tulisan nya mencerminkan sesuatu yang ada dalam pikirannya. Dengan menggambar/menulis anak dapat mengekspresikan dirinya. Karena itu anak perlu mendapatkan kesempatan yang cukup dengan dukungan alat-alat yang beragam serta pendidik yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir anak.

Selain anak menggambar sesuatu yang ada dalam pikirannya ke dalam kertas, anak juga perlu menceritakan makna dari gambar yang dibuatnya. Pendidik anak usia dini memainkan peran yang penting dalam mengenalkan anak pada kekuatan komunikasi antara gambar yang dibuatnya dengan kata-kata yang dapat dimunculkan anak. Jika pendidik dapat membuat pengalaman menggambar ini

menjadi menantang, merangsang, dan memuaskan, maka anak benar-benar akan menguasai sistem simbol yang beragam di masyarakat modern ini.

Setelah anak menggambar, pendidik perlu menghargai karya seni yang telah dibuat anak dengan menyimpannya dalam portofolio atau memasangnya dalam papan dinding. Tentu saja kita tidak memasang karya anak yang 'bagus' saja, tetapi semua karya anak mendapatkan perlakuan yang sama. Dengan sentuhan seni dari pendidik misalnya memberikan pigura dari kertas atau menempelkan sedikit hiasan, maka gambar anak akan tampak cantik dan membuat anak bangga pada karyanya. Perlu diingat, bahwa karya anak perlu diberi nama dan tanggal pembuatannya.

c) Tahap perkembangan menulis

1) Karakteristik Penulis Tahap Awal

- (a) Memahami tata bahasa dasar
- (b) Mengetahui perbedaan antara tulisan dan gambar
- (c) Mengetahui bahwa tulisan memiliki pesan (cerita)
- (d) Menggunakan ingatan dan gambar untuk "menulis" suatu cerita.
- (e) Dapat menirukan proses menulis
- (f) Memahami sifat dan tujuan tulisan
- (g) Menunjukkan minat pada tulisan
- (h) Mulai memahami konsep tulisan :
 - (i) Memahami hubungan beberapa huruf/bunyi
 - (j) Mengenali lingkungan tulisan
 - (k) Mengenali beberapa nama

2) Karakteristik Penulis Tahap Perkembangan

- (a) Teks lebih penting daripada gambar
- (b) Menguasai konsep tulisan
- (c) Menguasai hubungan huruf/bunyi
- (d) Mulai mengenali pola-pola huruf hidup (vokal) dan kombinasinya
- (e) Kosa kata berkembang
- (f) Memahami tanda baca, huruf kapital pada awal kalimat

- (g) Menulis sambil memahami isinya
- 3) Karakteristik penulis tahap mandiri
 - (a) mengenali kata-kata umum
 - (b) menulis dengan lancar
 - (c) menyesuaikan makna kata dengan konteks dapat menarik kesimpulan dari tulisan

Kemampuan anak untuk menulis sesuai tahap perkembangan, antara lain :

- (1) Coretan acak.

Anak mencoret-coret secara acak. Kadang berupa lingkaran, atau sekedar coretan saja.

- (2) Simbol seperti huruf

Bentuk seperti huruf tanpa spasi mulai muncul.

- (3) Barisan huruf

Dalam tahap ini, anak mulai menulis rentetan huruf-huruf yang dapat dibaca.

- (4) Awal muncul bunyi

Anak menulis huruf dan dapat membedakan huruf dengan kata. Anak menulis belum mengenal spasi. Pesan yang ditulis sesuai dengan gambar yang dibuat.

- (5) Huruf mati (konsonan) mewakili kata

Anak menggunakan huruf kapital atau huruf kecil secara bercampur, mulai mengenal spasi antar kata, dan dapat menulis kalimat.

- 6) Bunyi di awal, tengah, dan akhir

Anak mulai dapat mengeja kata dengan benar, dan menulis nama, kata-kata yang mewakili benda-benda di lingkungannya

- 7) Tahap transisi

Menulis dengan ejaan yang terbaca

8) Ejaan standard

Anak dapat mengeja kata dengan benar dan mampu menggabungkan kata-kata menjadi kalimat.

i. Membuat perencanaan pembelajaran bahasa

Sebelum kegiatan pembelajaran yang menunjang pengembangan bahasa dijalankan, pendidik perlu menyusun perencanaan pembelajaran (*lesson plan*). Dalam membuat lesson plan, pendidik tidak asal membuat perencanaan kegiatan karena merasa senang dengan suatu kegiatan atau merasa memiliki kegiatan yang bagus, lalu langsung saja menerapkan dalam pembelajaran. Seharusnya, pendidik berpikir tentang cakupan aspek apa saja yang akan digunakan sehingga benar-benar dapat mengoptimalkan kemampuan berbahasa anak.

Dalam mengembangkan pembelajaran bahasa dapat menggunakan salah satu dari 3 pendekatan yang ada. Pendekatan tersebut adalah :

- 1) Pendekatan Tradisional (Traditional Approach), pembelajaran bahasa yang lebih menekankan pada aspek latihan berulang-ulang (*drilling*).
- 2) Bahasa Keseluruhan (Whole Language), anak diajarkan bahasa dalam bentuk teks yang harus dipahami maknanya secara menyeluruh. Di dalam pendekatan ini tidak diajarkan phonics.
- 3) Integrasi Keaksaraan Seimbang (Balanced Literacy Integrated Skills), anak diajarkan bahasa dengan cara penggabungan antara pendekatan tradisional dan bahasa keseluruhan.

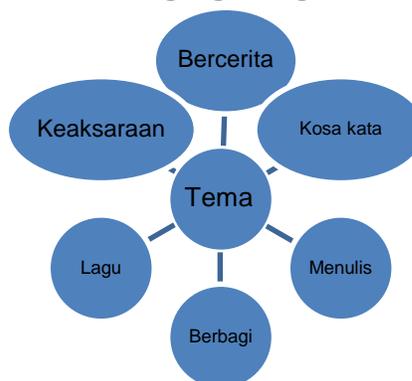
Untuk dapat melihat perbedaan di antara ke tiga pendekatan di atas, maka berikut ini disajikan sekilas review.

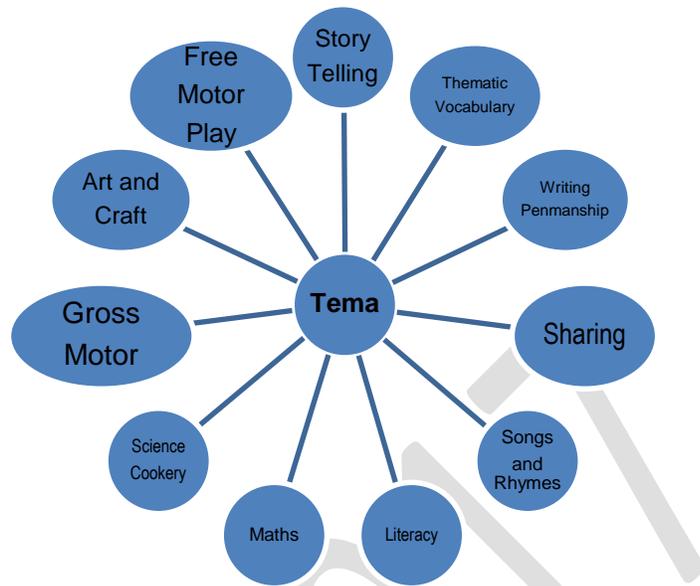
	Tradisional	Bahasa Keseluruhan	Keaksaraan Seimbang
Metode	Ceramah, penjelasan, lembar kerja, drill	Kolaborasi, eksplorasi, Tematik, proyek	Kolaborasi, eksplorasi, tematik, proyek, penguatan, pengulangan

Material	Buku teks, buku kerja, Buku latihan	Literatur, buatan pendidik	Literatur dan buku teks, buatan pendidik
Kurikulum	Test standart, terstruktur berat dan kaku	Tematik, eksploratori, luwes, proses pembelajaran	Orientasi standart, proses pembelajaran, luwes
Evaluasi	Test standart, soal-soal Objective	Portofolio dan penilaian asli	Portopolio, penilaian asli, test standart
Keuntungan	Pengelolaan efektif, mudah administrasinya, disiplin, lebih murah	Belajar aktif, berpikir tingkat tinggi, mencintai belajar, ketrampilan sosial baik	Belajar aktif, berpikir tingkat tinggi, mencintai belajar, ketrampilan sosial baik, sesuai standart, ketrampilan berkembang
Kerugian	Bosan, enggan belajar, tidak cocok untuk anak kebutuhan khusus	Kehilangan ketrampilan khusus, memerlukan pendidik berkualitas tinggi, mengundang kontroversi	

Berikut ini adalah bagan yang berpusat pada suatu tema pembelajaran, kemudian dikembangkan menurut aspek membaca, menulis, berbicara dan mendengarkan. Misalnya saja dalam kegiatan bercerita (*story telling*) dan menyanyi anak akan mengembangkan kemampuan mendengarkan dan berbicara. Saat bermain dengan kosa kata (*thematic vocabulary*) anak mengembangkan ketrampilan membaca, menulis, mendengarkan dan juga berbicara ataupun saat berbagi (*sharing*) anak akan belajar berbicara dan mendengarkan.

Whole Language Program





j. Kegiatan yang Pendukung Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini

1) Permainan yang mendukung pengembangan bahasa

(a) Judul : Pilih 1 benda

Kegiatan :

Anak dibagi dalam beberapa kelompok. Tiap kelompok mendapatkan 10 macam benda. Anak kemudian diminta untuk memilih dari 10 benda itu menjadi 5 saja. Anak bisa memikirkan mana benda-benda yang lebih penting.

Setelah beberapa saat, anak diminta untuk memilih lagi menjadi 3. Dan setelah itu diminta memilih 1 benda saja. Kemudian setiap kelompok diminta berbicara untuk memberikan alasan mengapa mereka memilih benda tersebut.

Tujuan : melatih ketrampilan berbicara

(b) Judul : Monkeys see, monkeys do (Pisang Monyet)

Kegiatan :

Pendidik menyembunyikan gambar, lalu berkata “Monkey see monkey do” lalu menunjukkan gambar, dan peserta menirukan gerakan gambar itu. (Ada banyak pose monyet yang harus ditirukan anak)

Tujuan : untuk melihat apakah anak bisa memahami gambar.

(c) Judul : Ulangi gerakanku

Kegiatan :

Anak diminta membuat lingkaran.

Anak berkata, “Ulangi ... ulangi... ulangi...” (sambil kedua telunjuknya digoyang-goyang di samping telinga. Teman di sebelah kanannya menirukan dengan telunjuk dari tangan kirinya, dan teman di sebelah kirinya menirukan dengan telunjuk dari gerakan tangan kanannya. Setelah itu menunjuk ke anak lain untuk menirukan apa yang dia lakukan, sambil berkata, “Pass to”

Tujuan : untuk mengetahui konsentrasi anak.

(d) Judul : Rock Rock

Kegiatan : Semua anak melingkar sambil berpegangan tangan.

Pendidik berkata “Rock rock” tepuk 2 kali, kemudian salah satu anak mulai menyebutkan nama binatang kemudian diikuti tepukan tangan 2 kali (“ayam” diikuti tepuk 2 x “plok plok”). Demikian seterusnya, setiap anak menyebutkan binatang yang belum disebut temannya dan diikuti dengan tepukan dua kali.

R O C K bisa diganti-ganti, misalnya : nama-nama benda yang lunak, nama-nama binatang yang bisa terbang, dsb.

Tujuan : untuk meningkatkan kosa kata dan intelektual anak

(e) Judul : Menebak suara binatang

Kegiatan :

Setiap anak mendapatkan tulisan yang tidak boleh dibuka (berisi nama binatang). Kemudian setiap anak harus bersuara seperti binatang yang ada di dalam kertas yang diperolehnya (anak tidak boleh berbicara, hanya bersuara saja) dan mencari pasangan suara yang sama

”Siapa yang tidak mendapatkan pasangan ? Tebak nama binatang itu !”

Tujuan : membaca kata sederhana tentang nama binatang, mengenali bunyi.

(f) Judul : Moving family

Kegiatan :

Anak-anak duduk dalam lingkaran dan mendapatkan potongan kertas bertuliskan ayah, ibu, kakak, adik. Kemudian pendidik menyebutkan tulisan itu, misalnya ”ayah”, maka anak yang membawa tulisan ayah dapat berdiri. Ketika pendidik mengucapkan ”ibu”, maka anak yang membawa tulisan ibu berdiri, dan ketika pendidik menyebutkan ”keluarga”, maka semua anak baik yang memegang tulisan ”ayah”, ”ibu”, ”anak” berdiri berdekatan.

Tujuan : mengenalkan tulisan untuk dibaca, mendengarkan bunyi.

5. BIDANG PENGEMBANGAN FISIK-MOTORIK ANAK USIA DINI

Perkembangan fisik mencakup keterampilan motorik kasar (otot besar) dan motorik halus (otot kecil). Perkembangan fisik seringkali diartikan akan terjadi dengan sendirinya tanpa perlu dukungan dari lingkungan. Perkiraan ini tidak hanya keliru tetapi juga perlu diingat bahwa perkembangan fisik sama pentingnya sebagaimana aspek perkembangan lainnya untuk dipelajari.

Seiring dengan perkembangan fisik seorang anak yang semakin baik dengan dapat melakukan banyak tugas-tugas atau tanggungjawab yang dapat dilakukannya sendiri, seperti: mengenakan pakaian sendiri, mengenakan sepatu dan kegiatan lainnya, maka anak juga akan mengembangkan sosial emosional yaitu rasa percaya diri. Pada gilirannya, semakin mereka ingin mencoba hal-hal baru dan hal tersebut akan mempengaruhi aspek-aspek perkembangan lainnya.

Keuntungan lain dari perkembangan fisik, sebagaimana yang dikemukakan pada laporan kesehatan, bahwa perkembangan fisik memberikan kontribusi yang signifikan terhadap kesehatan seseorang. Perkembangan fisik di usia dini membantu prestasi akademis anak, kesehatan secara umum, harga diri, pengelolaan stress dan perkembangan sosial. Penelitian otak juga menjelaskan bahwa anak-anak yang beraktivitas akan memperkuat jalinan sel-sel syarafnya.

Beberapa pembahasan dalam perkembangan fisik antara lain adalah: (1) perubahan dalam ukuran badan; (2) perubahan bentuk badan; (3) perubahan otot; (4) pertumbuhan tulang; (5) penambahan kemampuan motorik kasar; (6) pengaruh hormon dalam perkembangan fisik; (7) pertumbuhan fisik yang tidak sesuai; (8) perbedaan jenis kelamin dalam perkembangan motorik kasar.

a. Perubahan Fisik Anak Usia Dini

Sejak lahir anak mulai mengalami perkembangan fisik yang pesat. Perubahan-perubahan yang terjadi antara lain sebagai berikut. (a) *Perubahan Ukuran Badan*. Tanda-tanda yang paling terlihat pada pertumbuhan fisik adalah perubahan bentuk tubuh anak. Sewaktu bayi perubahan terjadi sangat cepat dibandingkan dengan waktu lain setelah

kelahiran. Diakhir tahun pertama, tinggi bayi meningkat 50% dibanding saat baru lahir, sedangkan di usia 2 tahun peningkatannya mencapai 75%. Dari segi beratnya menunjukkan peningkatan yang serupa. Saat usia 5 bulan, beratnya mencapai dua kali lipat, di usia 1 tahun mencapai tiga kali lipat dan usia 2 tahun mencapai 4 kali lipat. Semakin bertambahnya usia, pertumbuhan tersebut akan semakin lambat kecepatannya.

(b) *Perubahan Bentuk Badan*. Sesuai dengan peningkatan ukuran tubuh anak secara keseluruhan, tiap bagian tubuh juga tumbuh dengan ukuran yang berbeda. Pada saat dalam kandungan, kepala janin berkembang lebih dahulu kemudian baru diikuti bagian tubuh. Setelah lahir, kepala dan dada terus bertumbuh tetapi badan dan kaki menyusul kemudian. Pada masa pubertas, proses pertumbuhan fisik bayi tidak berurutan (ex. Pertama tangan kemudian kaki). Itulah sebabnya bentuk fisik bayi tidak proposional-kaki dan tangannya terlihat lebih panjang atau besar.

(c) *Perubahan Otot*. Berat tubuh/lemak tubuh meningkat pada 2 minggu terakhir dalam tahap kehidupan janin dalam kandungan dan berlanjut setelah kelahiran hingga mencapai puncaknya diusia 9 bulan. Lemak tubuh pada bayi akan membantu menjaga suhu badan bayi tersebut. Pada tahun kedua tubuh anak lebih kelihatan kurus, kecendrungan tersebut berlanjut sampai pada masa pertengahan usia dini (Fomon & Nelson, 2002). Pada saat lahir, bayi perempuan memiliki badan yang lebih gemuk daripada bayi laki-laki. Perubahan ini terus bertahan sampai usia sekolah. Pada usia anak sekitar 8 tahun, anak perempuan mulai bertambah lemak pada bagian lengan, kaki, badan dan keadaan ini berlanjut hingga masa pubertas. Namun sebaliknya pada anak laki-laki, jumlah lemak ditempat-tempat tersebut akan berkurang (Siervogel et al; 2000). Lambat laun otot akan bertambah pada masa bayi dan kanak-kanak kemudian meningkat secara tajam pada saat remaja. Pada masa pubertas, otot anak laki-laki berkembang lebih cepat 150% dibanding anak perempuan. Demikian juga dengan jumlah sel darah merah dan kemampuan oksigen dari paru-paru ke oksigen lebih banyak jumlahnya pada anak laki-laki. Bersamaan dengan itu, anak laki-laki akan memperoleh otot yang lebih kuat daripada anak perempuan. Perbedaan tersebut memberikan kontribusi bahwa penampilan anak laki-laki lebih atletis diwaktu usia remaja.

(d) *Pertumbuhan Tulang.* Anak-anak pada usia yang sama akan berbeda dalam pertumbuhan fisiknya. Cara terbaik untuk memperkirakan kematangan fisik anak adalah dengan menggunakan umur tulang, dengan mengukur perkembangan dari tulang badan. Seiring penambahan usia, bentuk badan akan kelihatan lebih kurus sampai usia remaja. Dalam usia pertumbuhan, anak perempuan lebih cepat perkembangannya daripada anak laki-laki, serta kematangan fisiknya lebih cepat dari anak laki-laki dan itu mempengaruhi keberadaan mereka dilingkungan.

(d) *Penambahan Kemampuan Motorik Kasar.* Perubahan ukuran, bentuk dan kekuatan otot mendukung perubahan besar pada kemampuan motorik kasarnya. Ketika tubuh bergerak maka akan tertumpu pada tubuh bagian bawah. Sebagai hasilnya, keseimbangan meningkat secara drastis yang membuka jalan untuk perkembangan otot. Di usia 2 tahun, cara berjalan anak menjadi lancar dan sudah memiliki irama langkah. Keadaan tersebut membuat anak lebih aman untuk bermain diluar. Diusia ini anak sudah dapat mulai berlari dan melompat. Pada usia antara 3 – 6 tahun, anak sudah mulai meloncat dan berlari kencang serta melompat-lompat dengan berirama. Pada akhirnya anak akan dapat mengkombinasikan kemampuan gerakan di atas dan bawah dengan lebih efektif. Sebagai contoh: anak usia 3 tahun sudah dapat melempar sebuah bola dengan tegas. Di usia 4-5 tahun, anak dalam bermain sudah melibatkan bahu, hanya menggunakan badan saja tanpa ikut menggerakkan tangan dan kaki dengan lancar dan fleksibel. Selama usia sekolah, peningkatan keseimbangan, kekuatan dan kelincahan dalam hal berlari, meloncat, melompat dan kemampuan memainkan bola akan lebih meningkat dan matang.

(e) ***Pengaruh Hormon dalam Perkembangan Fisik.*** Hormon yang sangat penting bagi pertumbuhan manusia ada dalam pituitary gland (kelenjar pituitari) yang letaknya sangat dekat sekali dengan hypothalamus dalam otak. Pertumbuhan hormon adalah satu-satunya kelenjar lendir yang diproduksi secara terus menerus seumur hidup. Ini berpengaruh pada perkembangan semua sel didalam tubuh, kecuali sistem susunan syaraf pusat dan kelamin. Bersamaan dengan hypothalamus dan kelenjar pituitari mendorong kelenjar tyroid (di leher) untuk melepas thyroxine yang penting bagi perkembangan otak dan perkembangan hormon dalam mempengaruhi ukuran badan.

(f) *Pertumbuhan Fisik yang Tidak Seimbang*. Sistem dalam tubuh berbeda sesuai dengan keunikannya, secara perlahan akan membuat suatu sistem dalam pertumbuhannya. Pertumbuhan fisik sangat dipengaruhi oleh penyerapan gizi yang baik, sedangkan penyerapan gizi didalam tubuh sangat dipengaruhi oleh sistem kelenjar getah bening yang diproduksi oleh tubuh. Seperti kita ketahui bahwa kelenjar getah bening ini tumbuh dengan sangat pesat pada masa bayi dan masa usia dini, kemudian jumlah pertumbuhannya berkurang di usia remaja. Sistem kelenjar getah bening ini juga membantu melawan infeksi, dengan demikian juga akan membantu menjaga daya tahan tubuh.

b. Perkembangan Fisik Anak Usia Dini

1) Perkembangan motorik kasar

Motorik kasar anak akan berkembang sesuai dengan usianya (*age appropriateness*). Orang dewasa tidak perlu melakukan bantuan terhadap kekuatan otot besar anak. Jika anak telah matang, maka dengan sendirinya anak akan melakukan gerakan yang sudah waktunya untuk dilakukan. Misalnya : seorang anak usia 6 bulan belum siap duduk sendiri, maka orang dewasa tidak perlu memaksakan dia duduk di sebuah kursi. Gerakan motorik kasar untuk anak: (a) merayap; (b) merangkak; (c) berdiri;(d) memanjat; (e) berjalan; (f) berlari; (g) menendang; (h) menangkap; (i) melompat; (j) meluncur;(k) lompat tali.

Kegiatan-kegiatan yang dapat dilakukan untuk mendukung motorik kasar anak misalnya: (a) berjalan dengan berbagai gerakan; (b) mencari jejak; (c) berjalan seperti binatang; (d) berjalan naik turun tangga; (e) berbaris, melangkah, berjinjit, berjalan seperti gerakan kuda lari; (f) berlari seperti pecutan kuda; (g) berjalan di tempat; (h) lompatan kanguru; (l) melompat dengan trampoline kecil; (j) melompat seperti katak; (k) berjalan dengan papan titian maju, mundur, ke samping, membawa benda; (l) mengambil dan meletakkan kepingan dari dan ke mangkuk; (m) membungkuk/mengumpulkan makanan; (n) bermain terowongan; (o) bermain kursi ditutup selimut; (p) menginjak alas dengan berbagai bahan seperti kartun /plastic bekas telur, kain perca, potongan gelas

aqua, sabut kelapa. dsb); (q) melemparkan barang-barang ke mulut harimau; (r) kursi bermusik; (s) bermain dengan aturan dll.

2) Perkembangan motorik halus.

Motorik halus mengembangkan kemampuan anak dalam menggunakan jari-jarinya, khususnya ibu jari dan jari telunjuk. Kemampuan motorik halus ada bermacam-macam, yaitu;

(a) Menggenggam (*grasping*)

(1) *Palmer grasping*

Anak menggenggam sesuatu benda dengan menggunakan telapak tangannya. Biasanya usia anak di bawah 1.5 tahun lebih cenderung menggunakan genggam ini. Anak merasa lebih mudah dan sederhana dengan memegang benda menggunakan telapak tangan. Kadang kita bisa mengamati anak memungut kismis, tetapi kemudian sering diacak-acak memakai telapak tangan. Karena motorik halus yang belum berkembang dengan baik, maka anak perlu mendapatkan alat-alat yang lebih besar untuk melatih motorik halusnya. Jangan memberi crayon / kuas yang kecil pada anak usia 1,5-2 tahun, tetapi gunakan yang lebih besar. Demikian pula jika memberikan piring, gunakan piring yang lebih cekung dan sendok yang lebih panjang dan kecil, sehingga ketika anak mengambil sesuatu dari piringnya, ada penahan pada dinding piring.

(2) Menjimpit (*Pincer grasping*)

Perkembangan motorik halus yang semakin baik akan menolong anak untuk dapat memegang tidak dengan telapak tangan, tetapi dapat menggunakan jari-jarinya. Ketika anak sedang makan, maka cara memegang sendoknya pun akan lebih baik, menyerupai cara orang dewasa memegang.

Salah satu contoh adalah saat anak mencoret Anak senang mencoret-coret (*mark-makings*) menggunakan beberapa alat tulis seperti crayon, spidol kecil, spidol

besar, pensil warna, kuas, dsb. Coretan ini akan makin bermakna seiring dengan perkembangan kemampuan motorik halus dan kognisi anak.

Koordinasi mata tangan memiliki 2 aspek yaitu: (a) Kemampuan menolong diri sendiri (*self help skill*). Kemampuan untuk menolong diri sendiri misalnya : mencuci tangan, menyisir rambut, menggosok gigi, memakai pakaian, makan dan minum sendiri, dsb. (2) Kemampuan untuk pembelajaran. Koordinasi tangan dan mata anak dapat dilatih dengan banyak melakukan aktivitas misalnya: membuka bungkus permen, membawa gelas berisi air tanpa tumpah, membawa bola di atas piring tanpa jatuh, mengupas buah, bermain playdough, meronce, menganyam, menjahit, melipat, menggunting, mewarna, menggambar dan menulis, menumpuk mainan, dsb

Setiap gerakan yang dilakukan anak akan melibatkan koordinasi tangan dan mata juga gerakan motorik kasar dan halus. Makin banyak gerakan yang dilakukan anak, maka makin banyak pula koordinasi yang diperlukannya. Karena itu, anak perlu mendapatkan banyak kegiatan yang menunjang motorik kasar dan halus anak, yang tentunya dirancang dengan baik seduai dengan usia perkembangan anak.

c. Kesehatan dan Gizi

1) Pengertian Sehat dan Penyelenggaraan Kesehatan Anak Usia Dini

Sehat itu tidak sama dengan tidak sakit, sehat dalam arti mencakup sehat badan/fisik/ jasmani, sehat pikiran, jiwa, dan produktif secara sosial dan ekonomis. Sehat menurut Undang-undang Nomor 23 tahun 1992 Tentang Kesehatan (Pasal 1 ayat 1) : "Kesehatan adalah keadaan sejahtera dari badan, jiwa, dan sosial yang memungkinkan setiap orang hidup produktif secara sosial dan ekonomis".

Menurut WHO / World Health Organization (WHO): "*Health is a state of complete physical, mental and social well being and not merely the absence of disease or infirmity.*"

(Kesehatan adalah keadaan yang komplit fisik, mental dan sosial tidak hanya bebas dari penyakit dan kelemahan).

Batasan tersebut, apa yang dimaksud dengan sehat atau kesehatan tercakup:

(a) Keadaan sehat badan / fisik / jasmani adalah fisik yang tidak sakit / bebas dari penyakit, tidak cacat dan tidak lemah. Semua organ tubuh dalam keadaan dan berfungsi normal/ tidak ada gangguan fungsi organ tubuh. (b) Keadaan jiwa sehat paling tidak mencakup 3 aspek: pikiran sehat yaitu yang dicerminkan oleh cara berpikir yang positif, masuk akal (logis), dan runtut (alur yang teratur); emosi sehat yaitu yang dicerminkan oleh kemampuan untuk mengekspresikan perasaan gembira dan bersyukur apabila mendapat rezki dan terhindar dari musibah; bersedih dan kecewa apabila mendapat musibah atau tak mendapatkan sesuatu yang diharapkan, serta mampu bangkit untuk berusaha memperbaiki; mengekspresikan rasa takut, khawatir dan lain sebagainya; spiritual sehat yaitu memiliki keyakinan adanya kekuasaan dan kekuatan Tuhan, dan selalu berupaya melaksanakan amal ibadah serta melaksanakan perintahnya. (c) Dalam arti sosial, mampu berinteraksi atau berhubungan/berkomunikasi dengan individu lain, anggota keluarga, kelompok dan masyarakat saling menghargai dan bertoleransi dalam batas-batas tertentu. (d) Dalam arti ekonomis, memiliki kegiatan yang produktif menghasilkan sesuatu yang bernilai dan perihal penghematan sampai kepada menghasilkan nilai tambah.

Keempat aspek tersebut yaitu fisik, mental, sosial dan ekonomi menunjukkan bahwa kesehatan bersifat holistik dan komprehensif dan sebagai landasan memberikan pelayanan, pendidikan dan pola pengasuhan pada anak usia dini yang mencakup aspek pertumbuhan dan perkembangan anak, sesuai dengan pasal 17 ayat (1) : *“Kesehatan anak diselenggarakan untuk mewujudkan pertumbuhan dan perkembangan anak”*.

2) Penyelenggaraan Kesehatan Anak Usia Dini

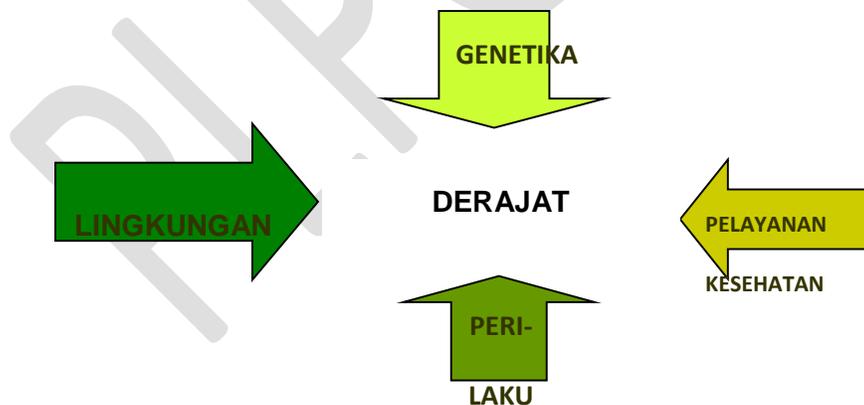
Kesehatan masyarakat (Winslow, 1920) adalah ilmu dan seni dalam (1) mencegah penyakit, (2) memperpanjang hidup manusia dan (3) mempertinggi derajat kesehatan serta efisiensi, melalui usaha-usaha masyarakat yang terorganisir untuk: (a) perbaikan sanitasi lingkungan; (b) pemberantasan penyakit-penyakit menular; (c) pendidikan untuk kebersihan perorangan; (d) pengorganisasian pelayanan-pelayanan medis dan

perawatan untuk diagnosis dini dan pengobatan; dan (e) Pengembangan rekayasa sosial untuk menjamin setiap orang terpenuhi kebutuhan hidup yang layak untuk memelihara kesehatannya.

Pendidikan dan pengasuhan kesehatan terhadap anak usia dini merupakan bagian dari usaha kesehatan masyarakat dengan sasaran yang spesifik yaitu anak usia 0 – 6 tahun. Oleh karena itu pendidikan dan pengasuhan anak usia dini di bidang kesehatan merupakan tanggung jawab semua pihak. Peningkatan dan kerjasama dilakukan antara orang tua/keluarga dan masyarakat termasuk organisasi kemasyarakatan dan pemerintah (pendidikan, kesehatan dan sektor lainnya).

3) **Determinan Derajat Kesehatan, Penyakit dan Pencegahannya**

Derajat kesehatan dipengaruhi oleh 4 faktor determinan (dengan urutan dari yang paling besar ke yang kecil pengaruhnya (menurut Hendrik L. Blum, 1974) yaitu: (1) lingkungan; (2) perilaku; (3) pelayanan kesehatan; (4) keturunan. Masyarakat disadarkan bahwa faktor yang berpengaruh terhadap kesehatan tidak hanya faktor pelayanan kesehatan saja, tetapi lingkungan merupakan pengaruh terbesar dalam mewujudkan derajat kesehatan, kemudian perilaku merupakan faktor terbesar kedua, selanjutnya faktor pelayanan kesehatan dan faktor keturunan.



Gambar 1 : Faktor Determinan Derajat Kesehatan

Sumber : Hendrik L BLUM, *Planning for Health, Development and Application of Social Change Theory* (New York : Human Sciences Press, 1974), p. 3.

(a) Faktor Lingkungan

Interaksi antara anak dan lingkungan sudah mulai sejak bayi berada dalam kandungan ibu. Bahkan sejak fertilisasi yaitu saat sperma suami membuahi sel telur isteri, menjadi satu sel, dan perkembangan yang cepat (*exponential growth*) dalam kandungan. Pertumbuhan dan perkembangan sejak fertilisasi sampai kepada saat kelahiran, dikatakan tahap pasif. Tahap sejak lahir merupakan pertumbuhan dan perkembangan yang aktif. Dikatakan aktif karena mencakup pengalaman dalam interaksi membentuk menjadi individu yang tumbuh dan berkembang menjadi seorang individu yang sadar akan eksistensinya.

Faktor lingkungan sebelum lahir adalah kondisi ibu pada waktu hamil. Kondisi kesehatan ibu sangat menentukan. Ibu yang mengalami gizi kurang sering melahirkan bayi BBLR, hambatan pertumbuhan otak dan rentan terhadap infeksi penyakit. Sementara lingkungan setelah lahir merupakan lingkungan sebagai ruang hidup dan sumber kehidupan yang bisa menjadi faktor positif dan faktor negatif (*risiko*). Faktor positif memberikan peningkatan kualitas hidup, faktor risiko sebagai media gangguan dan sumber penyakit.

(b) Perilaku

Yang dimaksud dengan perilaku adalah sikap, tindakan dan persepsi ibu/orang tua terhadap semasa hamil dan terhadap anak usia dini, bagaimana perilaku ibu terhadap pemberian ASI, rasa kasih terhadap anak dan lain sebagainya memiliki pengaruh besar terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini.

(c) Pelayanan Kesehatan

Yang dimaksud dengan pelayanan kesehatan dasar adalah pelayanan kesehatan prenatal dan ante natal. Prenatal merupakan pelayanan sebelum bayi lahir yang ditujukan kepada pelayanan ibu hamil. Pada ante natal pelayanan kesehatan dasar diberikan kepada kesehatan anak sejak lahir di antaranya pemberian imunisasi, pamanrtauan

petumbuhan dan pemerembangan serta pemeriksaan kesehatan dan pengobatan ketika sakit. Ketersediaan dan fungsi pelayanan kesehatan, akses dan kerjasama dengan unit pelayanan kesehatan adalah penting.

(d) Genetika

Yang dimaksud dengan faktor-faktor yang dibawa akibat keturunan baik faktor bawaan yang normal maupun yang patologik. Setiap anak dilahirkan dengan faktor bawaan yang masing-masing unik. Hidung mancung, raut muka lonjong/bulat, mata jeli dsb dibawa sejak lahir. Demikian juga dengan gizi lebih, orang tua yang bergizi lebih memiliki anak cenderung bergizi lebih. Oleh karena itu faktor-faktor genetika merupakan salah satu perhatian dan hal yang dicermati dalam melakukan pendidikan dan pemeliharaan kesehatan dan gizi kepada anak usia dini. Faktor-faktor yang berpengaruh dalam tumbuh dan kembang anak tersebut sering juga disebut lingkungan bio-fisiko-psiko-sosial.

4) Riwayat Alamiah Timbulnya Penyakit

Anak usia dini sangat rentan terhadap penyakit. Untuk mencegah terjadinya penyakit dan gangguan kesehatan perlu dipahami riwayat alamiah perjalanan penyakit.

RIWAYAT ALAMIAH TIMBULNYA PENYAKIT				
Interelasi faktor : agen, pejamu dan lingkungan → STIMULUS	Reaksi pejamu terhadap stimulus Patogenesis dini → kerusakan dini → Penyakit Berlanjut			
Fase sebelum sakit/ Prepatogenesis	Fase selama sakit/Patogenesis			
Promosi Kesehatan				
Penyuluhan kesehatan	Perlindungan Spesifik			
Perbaikan gizi	Imunisasi	Diagnosis dini dan pengobatan tepat	Pembatasan kecacatan	Rehabilitasi
Pembinaan dan pengawasan pertumbuhan dan kepribadian	Hygiene Perseorangan Sanitasi			

Perbaikan perumahan Rekreasi/iburan Bimbingan perkawinan /sex Perbaikan kondisi lingkungan/kerja Pemeriksaan kesehatan Berkala	Lingkungan Perlindungan kecelakaan Perlindungan tempat kerja Perlindungan dari Karsinogen Pengendalian Pencemaran dan alergi	Mengatasi ketidakmampuan Survei skrining Pemeriksaan Khusus Pengobatan dan Pencegahan proses penyakit lebih lanjut Pencegahan penyebaran penyakit menular Pencegahan komplikasi dan kecacatan	tepat utuk menghentikan proses penyakit an keteraturannya. Pencegahan komplikasi dan kecacatan. Penyediaan fasilitas untuk membatasi ketidakmampuan dan kematian	kesehatan dan RS Penyuluhan kepada masyarakat dan industri untuk menggunakan dan mengembangkan lembaga rehabilitasi. Mengembalikan ke dalam lingkungan sosial kemasyarakatan
Pencegahan tingkat Pertama	Pencegahan tingkat kedua →		Pencegahan tingkat Ketiga →	

Sumber : Hugh Rodman Leavell & E. Gurney Clark, *Preventive Medicine for The Doctor I His Community : An Epidemiologic Approach* (London : McGraw-Hill Book Company, 1965) p.21.

Terjadinya suatu penyakit, merupakan proses dari mulai sebelum masa sakit, sampai kepada masa sakit. Proses tersebut berjalan terus menerus. Interaksi faktor-faktor *agent*, *host* dan *environment* yang terjadi sebelum terjadi sakit disebut periode prepatogenesis. Setelah interaksi terjadi dan terjadi sakit, perubahan bentuk dan fungsi jaringan dan sampai kepada penyembuhan, karier, cacat atau meninggal disebut periode patogenesis. Untuk meningkatkan dan mencegah terjadinya penyakit, sampai kepada penyembuhan dan mengurangi kecacatan terdapat tiga tahap yaitu pencegahan primer, pencegahan sekunder dan pencegahan tertier (Leavell & Clark, 1965).

Di dalam tiga tahap pencegahan tersebut ada lima tingkatan usaha yang dilakukan pada masa sebelum sakit dan pada masa sakit. Pada sebelum masa sakit (1) meningkatkan nilai kesehatan (*health promotion*), (2) memberikan perlindungan khusus, dan pada masa sakit (3) mengenal jenis penyakit tingkat awal serta memberikan pengobatan yang tepat dan segera, (4) pembatasan kecacatan dan (5) rehabilitasi.

Pencegahan primer ditujukan untuk mencegah perkembangan penyakit sebelum penyakit itu terjadi. Pencegahan ini dilakukan pada prepatogenesis, yaitu dilakukan dengan upaya peningkatan kesehatan serta memberikan perlindungan secara spesifik, dengan imunisasi, sanitasi lingkungan dan pencegahan kecelakaan. Pencegahan primer dilakukan terhadap anak usia dini dengan memberikan gizi yang baik, menjaga kebersihan perseorangan/diri lingkungan yang bersih dan pemberian kekebalan melalui imunisasi.

Pencegahan sekunder ditujukan untuk mendeteksi secara dini dan mengobati penyakit segera. Pencegahan tertier ditujukan untuk suatu penyakit yang dapat menyebabkan cacat atau gejala sisa, agar supaya individu yang terkena dapat hidup dengan ketergantungan fisik maupun nonfisik yang minimal. Pencegahan sekunder dan primer dilakukan oleh tenaga-tenaga kesehatan melalui unit-unit pelayanan kesehatan baik pemerintah maupun swasta.

5) Penyakit Tersering yang Terjadi Pada Anak Usia Dini

(a) Diare

Diare merupakan salah satu penyakit pencernaan yang ditandai dengan berak-berak cairan atau mencret, dengan atau tanpa darah dan muntah-muntah. Penyakit diare dapat menimbulkan kurang cairan (dehidrasi). Untuk mengatasi dengan memberikan pemberian cairan segera dengan memberikan minum yang biasa diminum dirumah, air teh, air matang, kuah sayur bening setiap kali diare, dan atau memberikan oralit sampai diare berhenti. *Penyebab* : bakteri pathogen, *Cara penularan* : melalui makanan dan minuman yang terkontaminasi bakteri pathogen, *Cara pencegahan* :

minum air matang, cuci tangan pakai sabun sebelum makan dan sesudah buang air besar, buang air besar di WC.

(b) Kecacingan

Penyebab : Cacing perut yaitu diantaranya cacing gelang, cacing cambuk dan cacing tambang. Yang sering menjangkiti adalah cacing gelang (*Ascaris lumbricoides*).

Cara penularan : kecacingan ditularkan melalui telur cacing yang mengkontaminasi makanan dan atau minuman, tanah yang terpegang dan masuk mulut. *Cara pencegahan* : menjaga kebersihan perorangan, mandi 2 kali sehari, memotong dan membersihkan kuku, menjaga kebersihan makanan dan minuman, buang air besar di WC, menjaga kebersihan rumah dan lingkungan,

(c) Demam Berdarah Dengue (DBD)

Demam Berdarah Dengue merupakan penyakit endemik di beberapa daerah, sering menimbulkan/terjadi wabah.

Gejala-gejala Demam Berdarah yang harus diwaspadai : (a) mendadak panas tinggi selama 2-7 hari; (b) dapat diikuti dengan timbulnya bintik-bintik merah pada kulit; (c) kadang-kadang disertai perdarahan pada hidung/mimisan; (d) mungkin terjadi muntah dan berak darah; (e) sering rasa nyeri di hulu hati; dan (f) bila sudah menjadi parah penderita gelisah, tangan dan kaki dingin dan berkeringat.

Penyebab : Virus dengue. *Cara penularan* : melalui gigitan nyamuk *Aedes aegypti*. *Cara pencegahan* : Demam Berdarah Dengue dapat dicegah dengan memberantas jentik-jentik nyamuk *Aedes aegypti* dengan cara melakukan PSN.

(d) Tuberkulosis

Penyakit ini terdapat pada daerah pemukiman yang padat, perumahan / rumah yang kurang ventilasinya serta kurang kena sinar matahari. *Penyebab*: mycobacterium tuberculosis, *Cara penularan*: Penyakit ini disebarkan melalui pernafasan, bersin dan batuk. *Cara pencegahan*: Dapat dicegah dengan imunisasi BCG dan perbaikan lingkungan rumah tempat tinggal.

(e) Flu Burung

Flu burung (*Avian Influenza*) adalah penyakit yang menyerang unggas dan babi. Tanda-tanda ayam terjangkit flu burung diantaranya adalah jengger berubah menjadi warna biru, timbul borok dikaki, terjadi kematian mendadak. *Penyebab* : Virus avian influenza tipe H5N1. *Cara penularan* : menular dari unggas ke unggas, dari unggas ke manusia melalui air liur, lendir dan kotoran unggas yang sakit. Flu burung juga dapat menular melalui udara yang tercemar oleh virus H5N1 yang berasal dari kotoran unggas yang sakit. Penularan dari unggas ke manusia terutama bila terjadi persinggungan langsung dengan unggas yang sakit (yang terinfeksi flu burung). *Cara pencegahan* : anak-anak tidak boleh memegang atau bermain dengan unggas. Unggas harus dikandangkan. Bila anda mengalami gejala flu, pilek, demam yang disertai sesak nafas setelah memegang unggas atau berada di lingkungan dimana terdapat unggas yang mati mendadak. Menggunakan penutup hidung / mulut, sarung tangan dan sepatu / penutup kaki ketika memegang unggas. Tidak mengusap tangan dan hidung dan mata setelah memegang unggas. Setelah memegang unggas segera mencuci tangan dan membersihkan badan dengan sabun. Memasak daging unggas dan telur sampai matang.

(f) Difteri

Gejala awal penyakit ini adalah radang tenggorokan, hilang nafsu makan, dan demam ringan. *Penyebab* : *Corynebacterium diphtheriae*. *Cara penularan* : kontak langsung fisik dan pernafasan. *Pecegahannya* dengan imunisasi .

(g) Pertusis

Penyakit ini disebut juga batuk rejan atau batuk 100 hari, penyakit pada saluran pernafasan. *Penyebab* : bakteri *Bordetella pertusis*. *Cara penularan* : droplet infeksi, percikan ludah dari batuk dan bersin. *Cara pencegahan* : imunisasi

(h) Tetanus

Penyakit ini tidak menyebar dari orang ke orang tetapi melalui kotoran yang masuk ke dalam luka yang dalam. *Penyebab* : *Clostridium tetani*. *Pencegahan* : imunisasi.

(i) Campak

Tanda-tanda penyakit ini demam, batuk dan pilek, mata merah, timbul ruam / bercak kemerahan pada muka dan leher kemudian menyebar ke seluruh tubuh. (tergantung pada ketahanan tubuh anak). *Penyebab* : Virus measles. *Penyebaran* : droplet batuk dan bersin. *Pencegahan* : imunisasi, menjaga kesehatan dengan gizi yang cukup.

(j) Poliomielitis

Penyakit ini sering disebut sebagai lumpuh layu akut (*Acute flaccid Paralysis = AFP*). *Penyebab* : Virus polio. *Penyebaran* : melalui kotoran manusia (tinja) yang mengandung virus polio. *Pencegahan* : imunisasi dan kebersihan perorangan dan kebersihan lingkungan.

(k) Hepatitis B

Penyakit ini disebut juga penyakit kuning. *Penyebab* : Virus hepatitis B. *Pencegahan* : dengan imunisasi dan kebersihan perorangan.

Untuk mencegah terjadinya penularan penyakit-penyakit tersebut maka: (1) Anak selalu diberi minum dengan air matang; (2) Makan makanan yang tidak terkontaminasi kuman/bakteri; (3) Cuci tangan sebelum makan; (4) Cuci tangan sesudah dari WC; (5) Cuci tangan setelah memegang binatang; (6) Cuci tangan setelah bermain; (7) Kuku tangan dan kaki selalu bersih dan pendek; (8) Tidak bermain di kandang hewan; (9) Memakai alas kaki; (10) Alat makan tidak bergantian; (11) Baju / pakaian tidak bergantian; (12) Dilatih dan dibiasakan buang air besar/kecil di WC/peturasan kamar mandi.; (13) Dilatih dan dibiasakan membuang sampah di tempat sampah.

6) Imunisasi

Imunisasi berasal dari kata imun yang berarti kebal atau resisten. Anak diimunisasi, dimaksudkan untuk memberi kekebalan terhadap suatu penyakit tertentu. Anak kebal atau resisten terhadap suatu penyakit tertentu, belum tentu kebal terhadap penyakit

yang lain. Ada 2 jenis kekebalan tubuh terhadap suatu penyakit, yakni kekebalan tidak spesifik dan kekebalan spesifik.

Imunisasi Aktif (*Active Immunization*) yang diberikan pada anak adalah: BCG untuk mencegah penyakit TBC, DPT/HB untuk mencegah penyakit-penyakit difteri, pertusis, dan tetanus. Dan Hepatitis B, Polio untuk mencegah penyakit poliomielitis dan Campak untuk mencegah penyakit campak (measles).

Anak harus diimunisasi lengkap sebelum umur 1 tahun. Imunisasi merupakan upaya pencegahan terhadap penyakit-penyakit : TBC, Hepatitis B (sakit kuning), Polio, Difteri, Batuk 100 hari, Tetanus dan Campak. Anak dalam keadaan sakit ringan seperti batuk, pilek, diare dan sakit kulit bukan halangan untuk diimunisasi.

7) Lingkungan Sehat dan Rumah Sehat

Lingkungan sehat merupakan faktor terbesar yang berpengaruh terhadap derajat kesehatan. Di dalam teori simpul, lingkungan merupakan media penularan penyakit. Untuk memberikan lingkungan yang aman dan sehat, harus mengenali ciri-ciri lingkungan dan rumah yang sehat, sarana sanitasi yang sehat, dan memahami kaitannya dengan penyakit-penyakit yang sering terjadi di masyarakat.

(a) Lingkungan Sehat

Ciri-ciri lingkungan sehat adalah: bersih dan rapi, tidak ada genangan air, sampah tidak berserakan, tersedia bak/tempat pembuangan sampah, memberikan udara segar dan rasa nyaman, tersedia air bersih yang cukup, tersedia jamban yang sehat, tidak terdapat vektor penyakit, lalat, tikus, kecoa dan nyamuk serta binatang-binatang yang berbahaya lainnya.

Lingkungan yang tidak mempunyai ciri-ciri tersebut di atas, maka dapat dikatakan lingkungan tidak/kurang sehat. Misalnya lingkungan dengan sampah yang menumpuk berserakan, bau, tidak enak dipandang mata, terdapat genangan air, banyak lalat, kecoak, bahkan tikus, tidak ada jamban dan tidak ada persediaan air bersih.

Keadaan lingkungan yang tidak sehat akan menimbulkan hal-hal sebagai berikut:

(a) Lingkungan yang tidak rapi dan bersih, kotor, tidak teratur dan tidak enak dipandang mata. (b) Bila ada genangan air selain berbahaya (licin, dan lainnya) bisa menjadi tempat berkembangnya vector penyakit. (c) Tidak tersedianya jamban dan air bersih, akan menimbulkan perasaan tidak nyaman, bau, dan akan buang air besar di sembarang tempat dapat menjadi media penularan penyakit.

(b) Rumah Sehat

Fungsi rumah adalah sebagai tempat tinggal, untuk memenuhi kebutuhan fisik/jasmani, tempat untuk kebutuhan-kebutuhan rokhani/mental, tempat perlindungan dari penyakit dan gangguan kesehatan. Rumah sehat merupakan tempat tinggal yang memberikan kondisi bagi penghuninya hidup sehat (produktif dan ekonomis), mendukung dan meningkatkan fungsi keluarga. Fungsi keluarga tersebut antara lain: fungsi keagamaan, dimana keluarga dapat mengembangkan dan mampu menjadi wahana yang pertama dan utama untuk membawa seluruh anggotanya melaksanakan ajaran Ketuhanan Yang Maha Esa dengan penuh iman dan taqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa; fungsi kebudayaan, dimana keluarga mampu mengembangkan menjadi manusia berbudaya, memiliki harkat dan martabat; fungsi cinta kasih, menumbuhkan cinta kasih sesama anggota keluarga dan antar sesama; fungsi perlindungan, keluarga menjadi pelindung utama yang kokoh; fungsi reproduksi, keluarga menjadi pengatur reproduksi, secara sehat dan berencana. Di samping itu keluarga juga memiliki fungsi sosial (interaksi sosial di antara keluarga, interpersonal), fungsi pendidikan, keluarga merupakan salah satu pusat pendidikan bagi anak/keluarga; fungsi ekonomi, keluarga menjadi unit yang mandiri untuk menuju kesejahteraan; dan fungsi pemeliharaan lingkungan, keluarga mampu memberikan kontribusi dan memberikan terbaik untuk lingkungan dan untuk masa depan.

Lingkungan sehat akan mendukung suatu kondisi rumah sehat. Rumah sebagai kebutuhan dasar baik sebagai tempat tinggal maupun untuk kehidupan rumah tangga khususnya dalam pola pengasuhan anak. Keluarga memiliki peranan besar dalam

menjaga keturunan khususnya keamanan dan memberikan kondisi yang kondusif perkembangan fisik dan mental serta sosial anak yang memenuhi syarat-syarat kesehatan.

Lingkungan dan rumah yang memenuhi syarat kesehatan dapat memberikan lingkungan yang baik untuk pertumbuhan dan perkembangan anak serta melatih dan membiasakan perilaku hidup bersih dan sehat. Fasilitas sanitasi memberikan pengalaman dan perilaku yang diharapkan. Misalnya fasilitas tempat pembuangan sampah anak akan sejak dini mengenal tempat sampah dan menggunakannya. Fasilitas WC sejak dini anak mengenali WC dan sebagai pendidikan membuang air besar/toileting.

8) Pemberian Gizi Seimbang Anak Usia Dini

(a) Konsep gizi

Gizi berasal dari bahasa Arab "Al Gizzai" yang artinya makanan dan manfaatnya untuk kesehatan. Dapat juga diartikan sebagai sari makanan yang bermanfaat bagi kesehatan. Dalam ilmu gizi, banyak digunakan istilah yang bercampur dengan istilah sehari-hari yang biasa digunakan sehingga sering menimbulkan kekeliruan pengertian. Istilah-istilah tersebut di antaranya nutrien, makanan, bahan makanan dan hidangan.

- a) Ilmu Gizi adalah ilmu yang mempelajari segala sesuatu makanan dalam hubungannya dengan kesehatan optimal.
- b) Nutrien adalah zat gizi penyusun bahan makanan yang diperlukan oleh tubuh untuk menyediakan energi, membangun, memelihara jaringan tubuh serta mengatur proses kehidupan dalam tubuh. Zat-zat gizi yang terkandung dalam makanan adalah meliputi karbohidrat, lemak, protein, mineral dan vitamin.
- c) Makanan adalah bahan selain obat yang mengandung zat-zat gizi dan atau unsur-unsur / ikatan kimia yang dapat diubah menjadi zat gizi oleh tubuh yang berguna bagi tubuh.
- d) Bahan makanan adalah hasil produksi pertanian, perikanan dan peternakan, seperti beras, jagung, daging, ikan laut, sayur, buah-buahan telur, susu dan lainnya.

- e) Hidangan adalah satu atau beberapa jenis makanan yang disajikan untuk dimakan seperti hidangan untuk makan malam terdiri dari nasi, lauk, sayuran dan buah-buahan dan lainnya.
- f) Pangan adalah istilah umum untuk semua bahan makanan.
- g) Status gizi adalah keadaan tubuh akibat konsumsi makanan penggunaan zat-zat gizi.

Makanan yang dipilih sehari-hari dengan baik akan memberikan semua zat gizi yang dibutuhkan untuk fungsi normal tubuh. Sebaliknya bila makanan tidak dipilih dengan baik, tubuh akan mengalami kekurangan zat-zat gizi tertentu. Pemberian makanan yang sebaik-baiknya adalah harus memperhatikan kemampuan tubuh seseorang untuk mencerna makanan, umur, jenis kelamin, jenis aktifitas, dan kondisi tertentu seperti sakit, hamil dan menyusui.

(b) Kandungan Zat Gizi

Zat gizi yang dibutuhkan oleh tubuh manusia yang terdapat dalam bahan makanan terdiri atas (1) karbohidrat, (2) protein, (3) lemak, (4) vitamin dan (5) mineral.

(1) Karbohidrat

Karbohidrat sebagai sumber energi yang utama dan sumber panas yang diperlukan oleh system tubuh dan dibutuhkan dalam jumlah yang banyak. Fungsi utama karbohidrat adalah menyediakan energi bagi tubuh. Satu gram karbohidrat menghasilkan 4 kalori. Sebagian karbohidrat di dalam tubuh berada dalam sirkulasi darah sebagai glukosa, untuk keperluan energi segera, sebagian disimpan sebagai glicogen dalam hati dan jaringan otot, dan sebagian diubah menjadi lemak untuk kemudian disimpan sebagai cadangan energi di dalam jaringan lemak. Sumber karbohidrat adalah padi-padian atau sereal, umbi-umbian, kacang-kacangan dan gula serta hasil bahan olahannya seperti bihun, mie, roti tepung-tepungan, sirup dan sebagainya.. Sayur dan buah tidak banyak mengandung karbohidrat. Sementara makanan yang berasal dari hewani seperti daging, ayam, ikan dan telur sedikit mengandung karbohidrat.

(2) Lemak

Lemak adalah sumber energi (1gr = 9kal) kedua yang diperlukan untuk melindungi organ tubuh dan merupakan cadangan energi yang ada dalam tubuh. Mengonsumsi lemak sangat penting untuk setiap anak. Fungsi: (a) Pemberi kalori; (b) Pelarut vitamin A, D, E dan K. Sumber : (a) Jenuh: lemak / minyak dari hewani; (b) Tak jenuh: minyak dari nabati

(3) Protein

Protein merupakan zat gizi yang sangat penting, karena paling erat hubungannya dengan proses kehidupan. Nama protein berasal dari kata protebos yang artinya "yang pertama" atau "yang terpenting". Protein diklasifikasikan dari berbagai cara ada yang berdasarkan atas komponen-komponen yang menyusunnya, ada yang berdasarkan fungsi fisiologiknyanya dan ada yang mengklasifikasikan atas dasar sumbernya. Berdasarkan sumbernya protein diklasifikasikan menjadi: (a) Protein hewani, yaitu protein dalam bahan makanan yang berasal dari binatang seperti dari daging, ayam, susu dan sebagainya. (b) Protein nabati, yaitu protein yang berasal dari bahan makanan tumbuh-tumbuhan seperti protein dari jagung, terigu dan sebagainya. Protein merupakan sumber energi yang ketiga (1gr = 4kal). Protein penting bagi tubuh, karena protein dapat digunakan sebagai anti bodi untuk menjaga sistem kekebalan tubuh dari bakteri dan kuman-kuman. Fungsi: (a) Pembangun sel jaringan tubuh; (b) Mengganti sel tubuh yang rusak; (c) Membuat enzim dan hormone; (d) Membuat protein darah; (e) Menjaga keseimbangan asam basa; (f)Pemberi kalori. Sumber: (a) Hewani: daging sapi, daging ayam, ikan, telur, udang, kerang, kepiting, susu; (b) Nabati: tempe, tahu, oncom, kedele, kacang-kacangan

(4) Vitamin

Vitamin adalah zat-zat organik kompleks yang dibutuhkan dalam jumlah sangat kecil dan pada umumnya tidak bisa dibentuk oleh tubuh. Zat-zat ini diperoleh melalui makanan. Istilah vitamin pertama kali digunakan oleh Cashmir Funk di Polandia pada tahun 1912. Pertama kali zat yang dinamakan vitamin ini ditemukan dalam dedak beras yang bisa menyembuhkan penyakit beri-beri. Zat ini diperlukan untuk hidup (vita) dan mengandung unsur nitrogen (amine), oleh sebab itu disebut vitamine. Vitamin termasuk kelompok zat pengatur pertumbuhan dan pemeliharaan kehidupan. Penggolongan vitamin yaitu vitamin larut dalam lemak (vitamin A, D, E, K) dan vitamin larut dalam air (vitamin B dan C)

Tabel 1 : Vitamin dan Fungsinya

Vitamin	Fungsi
Vitamin A	Untuk pemeliharaan kesehatan mata
Vitamin D	Untuk kesehatan tulang
Vitamin E	Untuk kesuburan
Vitamin K	Untuk Pembekuan darah
Vitamin C	Untuk meningkatkan daya tahan tubuh terhadap infeksi
Bitamin B	Untuk mencegah penyakit beri-beri
Vitamin B12	Untuk meningkatkan nafsu makan.

(5) Mineral

Mineral berperan penting dalam pemeliharaan fungsi-fungsi tubuh baik pada tingkat sel, jaringan, organ maupun secara keseluruhan. Mineral digolongkan ke dalam mineral makro dan mineral mikro. Mineral makro adalah mineral yang dibutuhkan oleh tubuh dalam jumlah yang besar yaitu lebih dari 100 mg setiap

harinya. Mineral mikro adalah mineral yang dibutuhkan kurang dari 100 mg setiap harinya. Jumlah mineral mikro hanya 15 mg setiap harinya.

Tabel 2 : Peranan Mineral Makro dan Mikro

Mineral	Peranan
Mineral Makro 1. Natrium (Na) 2. Klor (Cl) 3. Kalium (K) 4. Kalsium (Ca) 5. Fosfor (P) 6. Magnesium (Mg) 7. Sulfur (S)	1. Menjaga keseimbangan cairan tubuh. 2. Menjaga keseimbangan cairan tubuh. 3. Menjaga keseimbangan cairan tubuh. 4. Pembentukan tulang dan gigi. 5. Pengaturan keseimbangan dan alat transportasi zat-zat gizi, pengerasan gigi dan tulang.. 6. Mencegah kerusakan gigi, katalisator reaksi-reaksi biologik 7. Pembentukan tulang rawan, kulit, rambut dan kuku.
Mineral Mikro 1. Besi (Fe) 2. Seng (Zn) 3. Yodium (I) 4. Selenium 5. Tembaga (Cu) 6. Mangan (Mn) 7. Fluor (F) 8. Krom (Cr) 9. Molibden (Mo)	1. Pembentukan darah, Metabolisme energi, kemampuan belajar, dan sistem kekebalan, pelarut obat-obatan dalam tubuh. 2. Metabolisme, kekebalan 3. Mengatur pertumbuhan dan perkembangan 4. Anti oksidan 5. Mencegah anemia. 6. Metabolisme 7. Pengerasan email gigi. 8. Metabolisme. 9. Metabolisme.

(6) Air

Air atau cairan tubuh merupakan bagian utama tubuh yaitu 55-60 persen dari berat badan atau 70 % dari bagian tubuh tanpa lemak. Anak-anak lebih besar dari

angka tersebut, dan bayi waktu lahir kurang lebih 75 % dari berat badannya. Cairan tubuh berkaitan erat dengan mineral yang terlarut di dalamnya. Semua proses kehidupan berlangsung di dalam cairan tubuh yang mengandung mineral. Tubuh dapat bertahan selama berminggu-minggu tanpa makanan, tetapi hanya bertahan beberapa hari tanpa air. Kandungan air setiap individu relatif berbeda satu sama lain, tergantung jaringan otot dan lemak. Sel-sel yang aktif secara metabolik seperti sel-sel visera yaitu jantung, paru-paru dan jeroan mempunyai konsentrasi air paling tinggi, jaringan tulang dan gigi paling sedikit. Cairan tubuh merupakan media semua reaksi kimia di dalam sel.

9) Gizi Seimbang

Pertumbuhan seorang anak bukan hanya sekedar gambaran perubahan berat badan dan tinggi badan atau tubuh lainnya, tetapi lebih dari itu memberikan gambaran tentang keseimbangan antara asupan dan kebutuhan zat gizi seorang anak yang sedang dalam proses tumbuh. Bila jumlah asupan zat gizi sesuai dengan yang dibutuhkan, maka disebut gizi seimbang atau gizi baik. Bila jumlah asupan zat gizi kurang dari yang dibutuhkan disebut gizi kurang. Bila jumlah asupan zat gizi melebihi dari yang dibutuhkan disebut gizi lebih.

Dalam keadaan baik dan sehat atau bebas dari penyakit, pertumbuhan seorang anak akan normal. Sebaliknya bila dalam keadaan gizi tidak seimbang, pertumbuhan seorang anak akan terganggu, misalnya anak tersebut akan kurus, pendek atau gemuk. Gangguan pertumbuhan dapat terjadi dalam waktu singkat dan dapat terjadi pula dalam waktu yang cukup lama. Gangguan pertumbuhan dalam waktu singkat sering terjadi pada perubahan berat badan sebagai akibat menurunnya nafsu makan, sakit seperti diare dan infeksi saluran pernafasan atau karena kurang cukupnya makanan yang dikonsumsi. Sedangkan gangguan pertumbuhan yang berlangsung dalam waktu yang lama dapat terlihat pada hambatan penambahan tinggi badan.

Keadaan gizi yang seimbang tidak hanya penting bagi pertumbuhan yang normal, tetapi juga bagi proses-proses lainnya termasuk di dalamnya adalah proses

perkembangan anak, kecerdasan, pemeliharaan kesehatan dan untuk melakukan kegiatan sehari-hari.

(a) Pengertian Gizi Seimbang

Pengetahuan tentang memilih makanan yang baik untuk mencapai hidup yang sehat dipengaruhi oleh beberapa faktor di antaranya tingkat ekonomi, sosial dan budaya, kondisi kesehatan dan lainnya. Di setiap keluarga mempunyai masalah gizi yang berbeda satu sama lainnya tergantung pada faktor-faktor berpengaruh tersebut. Pola menu seimbang dikenal dan dikembangkan sejak tahun 1950 dan telah mengakar di kalangan masyarakat dengan 4 sehat 5 sempurna. Pada tahun 1985, pola menu 4 sehat 5 sempurna dikembangkan menjadi gizi seimbang.

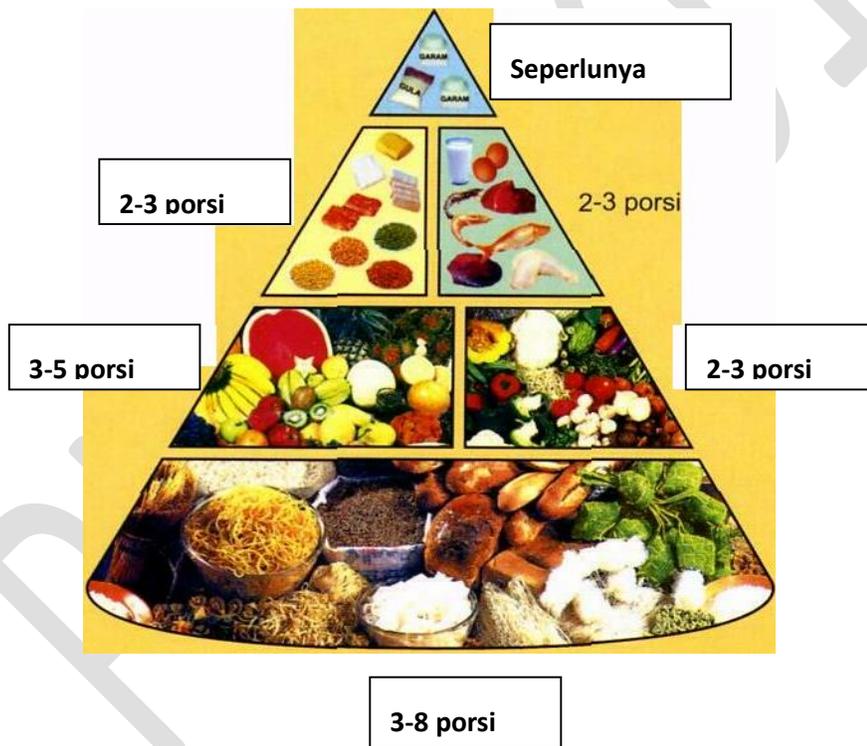
Gizi seimbang adalah asupan zat gizi yang sesuai dengan yang dibutuhkan . Gizi seimbang disebut juga sebagai gizi baik. Asupan gizi yang kurang dari yang dibutuhkan disebut gizi kurang. Sebaliknya jika asupan zat gizi lebih dari yang dibutuhkan disebut gizi lebih. Gizi seimbang diperoleh dari diperoleh beraneka ragam makanan dalam jumlah dan proporsi yang sesuai sehingga memenuhi kebutuhan gizi guna pemeliharaan dan perbaikan sel-sel tubuh dan proses kehidupan serta pertumbuhan dan perkembangan. Gizi seimbang diberikan kepada anak usia dini karena tidak semua bahan makanan mengandung zat gizi yang lengkap. Menu seimbang mulai diberikan kepada anak setelah usia bayi 6 bulan.

(b) Konsep Dasar Gizi Seimbang

Setiap orang memerlukan 5 kelompok zat gizi (karbohidrat, protein, lemak, vitamin dan ineral) dalam jumlah yang cukup, tidak kelebihan dan tidak kekurangan. Selain itu membutuhkan air dan serta untuk memperlancar berbagai proses faali dalam tubuh. Komposisi zat gizi dari setiap jenis makanan memiliki keunggulan dan kelemahan tertentu, ada yang mengandung kalori tinggi tetapi kurang mengandung protein atau vitamin dan mineral demikian sebaliknya. Untuk mendapatkan masukan zat gizi yang cukup diperlukan mengkonsumsi makanan sehari-hari yang beraneka ragam.

Makanan yang beraneka ragam tersebut akan memenuhi kebutuhan tubuh. Berdasarkan fungsi utama zat gizi yang dalam ilmu gizi dipopulerkan dengan istilah "Tri Guna Makanan", yaitu pertama makanan sebagai sumber zat tenaga, kedua sebagai sumber zat pengatur dan ketiga sebagai sumber zat pembangun. Gizi Seimbang adalah asupan zat gizi sesuai dengan kebutuhan baik kualitas maupun kuantitasnya secara umum dan memiliki Tri Guna Makanan seperti digambarkan pada Logo Gizi Seimbang.

Pada logo Gizi Seimbang, ada 4 kelompok makanan yaitu : makanan pokok, lauk pauk, sayur dan buah, dan satu kelompok lagi di luar kelompok tersebut yaitu minyak dan gula yang digunakan seperlunya.



Sumber : Depkes.RI. Pedoman Umum Gizi Seimbang, p.6, 2005

Gambar 3 : Logo Gizi Seimbang

(c) Pesan Dasar Gizi Seimbang

Anak perlu mendapatkan asupan gizi yang seimbang. Berikut ini ada 13 pesan dasar gizi seimbang untuk orang tua : (a) Makanlah aneka ragam makanan; (b) Makanlah makanan untuk memenuhi kecukupan energi; (c) Makanlah sumber KH=1/2 dari Kebutuhan Energi; (d) Batasi konsumsi lemak dan minyak sampai $\frac{1}{4}$ dari kecukupan energi; (e) Gunakan garam beryodium; (f) Makanlah makanan sumber zat besi; (g) Berikan hanya ASI saja sampai minimal 6 bulan, setelah itu tambahkan MP-ASI; (h) Biasakan makan pagi; (i) Minumlah air bersih yang aman dan cukup jumlahnya; (j) Lakukan aktifitas fisik secara teratur; (k) Hindari minuman beralkohol; (l) Makanlah makanan yang aman bagi kesehatan; (m) Bacalah label pada makanan yang dikemas.

Enam Prinsip Pedoman Gizi Seimbang (PGS) yang Universal: (a) Membiasakan Konsumsi Beraneka Ragam Makanan; (b) Kebiasaan ini ditanamkan sesudah bayi usia 6 bulan. (MP-ASI); (c) Memperhatikan dan mempertahankan berat badan ideal; (d) Memantau berat badan dengan menggunakan KMS; (e) Mengatur porsi makanan; (f) Secara teori dihitung jumlah kalori, protein dan zat-zat gizi lainnya yang dibutuhkan; (g) Menjaga keamanan makanan; (h) Makanan dijaga dari kontaminasi, makanan siap saji ditutup, disimpan dan diolah dengan baik. Memperhatikan label makanan; (i) Menggunakan Garam Beryodium; (j) Mengatur makanan untuk kelompok usia tertentu.

Anak usia dini diberikan gizi seimbang yang terdiri dari dari kelompok zat gizi yang fungsi sebagai zat tenaga, yang digambarkan pada bidang paling bawah pada kerucut PGS, sayuran dan buah-buahan sebagai zat gizi yang berfungsi sebagai zat pengatur (vitamin dan mineral) yang digambarkan pada bidang kedua dari bawah dan di atasnya zat gizi yang berfungsi sebagai zat pembangun. Anak usia dini sudah sejak dini diperkenalkan dan diberikan makan makanan yang beraneka ragam yang terdiri dari makanan pokok sebagai sumber karbohidrat sebagai zat tenaga, sayur dan buah-buahan sumber vitamin dan mineral sebagai zat pengatur dan protein hewani maupun nabati sebagai zat pembangun. Menggunakan garam beryodium dan melakukan aktivitas fisik /olah raga.

10) ASI

ASI adalah makanan terbaik dan alamiah untuk bayi. ASI diberikan sesegera mungkin setelah bayi lahir, paling lambat setengah jam pertama setelah bayinya lahir. Jangan membuang ASI pertama (kolostrum) yang berwarna kekuning-kuningan karena mengandung zat gizi yang bermutu tinggi dan zat kekebalan tubuh yang sangat diperlukan bayi. Keunggulan ASI dan manfaat menyusui antara lain sebagai berikut. (1) ASI pertama yang keluar disebut kolostrum. Kolostrum mengandung: Protein, Vitamin A yang tinggi, Karbohidrat dan lemak yang rendah, Zat kekebalan untuk melindungi bayi dari berbagai penyakit infeksi khususnya diare. Kolostrum juga membantu pengeluaran mekonium yaitu kotoran bayi yang pertama yang berwarna hitam kehijau-hijauan. Jumlah kolostrum yang diproduksi bervariasi tergantung dari isapan bayi pada hari-hari pertama kelahiran. (2) ASI mudah dicerna. ASI mengandung enzim-enzim untuk mencernakan zat-zat gizi yang terdapat dalam ASI tersebut. ASI mengandung zat-zat gizi berkualitas tinggi berguna untuk pertumbuhan dan perkembangan kecerdasan bayi/anak. (3) ASI memiliki perbandingan antara Whey dan casein yang sesuai untuk bayi. Ratio Whey terhadap casein merupakan salah satu keunggulan ASI dibandingkan dengan susu sapi. ASI mengandung Whey lebih banyak yaitu 65 : 35, komposisi ini menyebabkan protein ASI lebih mudah diserap dibandingkan susu sapi. Susu sapi perbandingannya adalah 20 : 80, mengandung lebih banyak casein yang tidak mudah diserap. (4) ASI memiliki Taurin (sejenis asam amino kedua terbanyak terdapat dalam ASI dan tidak terdapat dalam susu sapi). Taurin mempunyai fungsi sebagai neuro transmitter dan berperan penting untuk proses maturasi sel otak. (5) ASI memiliki *Decosahexanoic Acid* (DHA) dan *Arachidonic Acid* (AA) Adalah asam lemak tak jenuh rantai panjang/poly unsaturated fatty acids, diperlukan untuk pembentukan sel-sel otak yang optimal). Dalam ASI, DHA dan AA jumlahnya sangat mencukupi untuk menjamin pertumbuhan dan kecerdasan anak di kemudian hari. DHA dan AA dalam tubuh dapat dibentuk / disintesa dari substansi pembentuknya yaitu masing-masing dari omega 3 (asam linoleat) dan omega 6 (asam linoleat). DHA dan omega 3, terdapat juga pada ikan, sehingga ikan sangat baik dan dianjurkan untuk dikonsumsi ibu menyusui.

Ditinjau dari aspek imunologik, sebagian zat kekebalan diperoleh bayi baru lahir dari ibunya melalui placentia yang membantu melindungi bayi dari serangan penyakit antara lain penyakit campak yang terjadi selama 6 bulan hari pertama sejak bayi baru lahir. Bayi yang diberi ASI lebih terlindungi terhadap penyakit infeksi terutama diare, dan mempunyai kesempatan hidup lebih besar dibandingkan dengan bayi-bayi diberi susu botol.

Selain itu ASI memiliki keunggulan, antara lain (1) bersih/bebas kontaminasi meskipun kemungkinan terkontaminasi melalui puting susu; (2) memiliki zat anti infeksi. Immunoglobulin, terutama immunoglobulin (Ig A), kadarnya lebih tinggi dalam kolostrum dibandingkan dengan ASI Secretory IgA tidak diserap tetapi melumpuhkan bakteri patogen, E. Coli dan berbagai virus dalam saluran pencernaan;. (3) memiliki lysosim, suatu enzim yang juga melindungi bayi terhadap bakteri dan virus yang merugikan. Lysosim terdapat dalam jumlah 300x lebih banyak pada ASI dari pada susu sapi, enzim ini aktif mengatasi bakteri E. Coli dan Salmonella; (4) Memiliki sel darah putih, selama 2 minggu pertama ASI mengandung lebih dari 4000 sel per mil, terdiri dari tiga macam yaitu: Bronchus Asosiated Lymphosite Tissue (BALT), yang menghasilkan antibodi terhadap infeksi saluran pernafasa, Gut Asosiated Lymphoste Tissue (GALT), yang menghasilkan antibodi terhadap saluran pencernaan, dan Mammary Asosuated Lymphosite Tissue (MALT), yang menyalurkan antibodi melalui jaringan payudara ibu. Sel-sel memproduksi IgA, laktoferin, lysosim dan interferon. Interferon menghambat aktivitas virus tertentu. (5) Memiliki faktor bifidus sejenis karbohidrat yang mengandung Nitrogen., menunjang pertumbuhan bakteri laktobacterus bifidus. Bakteri ini menjaga keasaman flora usus bayi yang berguna untuk menghambat pertumbuhan bakteri yang merugikan. Kotoran bayi bersifat menjadi asam yang berbeda dengan kotoran bayi yang mendapat susu botol.

Aspek psikologik menyusui dapat meningkatkan rasa percaya diri ibu untuk menyusui. Kemauan yang besar dan kasih sayang terhadap bayi akan meningkatkan produksi hormon terutama oksitosin yang pada akhirnya akan meningkatkan produksi ASI. Pertumbuhan dan perkembangan psikologi bayi tergantung pada kesatuan ikatan Ibu-bayi tersebut. Hubungan interaksi ibu dan bayi paling mudah terjadi selama 30 menit

pertama dan mulai terjalin beberapa menit sesudah dilahirkan, karena itu penting sekali bayi mulai disusui sedini mungkin yaitu dalam waktu 30 menit setelah bayi dilahirkan. Memberi kepuasan pada ibu dan bayi. Bayi merasa aman dan dapat mendengar denyut jantung ibu yang sudah dikenal sejak bayi dalam rahim (*skin to skin contact*) dan mencium aroma yang khas antara ibu-bayi. Penelitian menunjukkan bahwa bayi yang diberi ASI memiliki IQ point 4,3 point lebih tinggi pada usia 18 bulan, 4-6 ponit lebih tinggi pada usia 3 tahun, 8,3 point lebih tinggi pada usia 8,5 tahun dibanding dengan bayi yang tidak diberi ASI. Koordinasi saraf menelan, mengisap, bernafas dapat terjadi pada bayi yang baru lahir belum baik dan sempurna. Dengan mengisap payu dara, ketidak sempurnaan koordinasi saraf tersebut dapat berkembang lebih baik dan sempurna. Menyusui secara ASI Eksklusif ibu tidak perlu mengeluarkan biaya untuk makanan bayi paling sedikitnya 6 bulan. Menyusui secara ASI Eksklusif dapat menunda haid dan kehamilan, sehingga dapat digunakan sebagai alat kotrasepsi alamiah yang dikenal dengan metode Amenorea Laktasi (MAL). MAL harus memenuhi tiga kriteria yaitu : tidak haid, menyusui secara eksklusif dan umur bayi kurang dari 6 bulan.

Tabel 3 : Komponen Unggul yang Terkandung dalam ASI yang dapat Melindungi Bayi dari Berbagai Penyakit

No	Komponen	Peranan
1.	Faktor Bifidus	Mendukung Proses Perkembangan bakteri yang menguntungkan dalam usus bayi untuk mencegah pertumbuhan bakteri yang merugikan (patogen)
2	Laktoferin	Mengikat zat besi dalam ASI sehingga zat besi tidak digunakan oleh bakteri patogen untuk pertumbuhannya
3	Laktoperoksidase	Membunuh bakteri pathogen
4	Faktor anti stapillococcus	Menghambat pertumbuhan stapilococcus pathogen
5	Sel fagosit	Memakan bakteri pathogen
6	Komplemen	Memperkuat kegiatan fagosit

7	Sel limposit dan makrofag	Mengeluarkan anti bodi untuk meningkatkan imunitas terhadap penyakit
8	Lisosim	Membantu pencegahan terjadinya infeksi
9	Interferon	Menghambat pembentukan virus
10	Faktor Pertumbuhan epidermis	Membantu pertumbuhan selaput usus bayi sebagai perisai untuk menghindari zat zat merugikan yang masuk ke peredaran darah

PLPG 2017

6. BIDANG PENGEMBANGAN SENI ANAK USIA DINI

Seni harus diberikan sesuai tahapan umur dan perkembangan anak. Tidak semua tahapan umur dan perkembangan dapat diberikan materi yang sama, karena setiap anak memiliki perbedaan karakter pada tahapan tertentu. Hal ini menghasilkan respon yang berbeda pula. Alasan itulah yang seharusnya dijadikan landasan dalam proses pendidikan seni.

a. Pengertian/Defenisi Seni Anak Usia Dini

Pendidikan seni merupakan kegiatan mengungkapkan perasaan atau ungkapan diri. Pendidikan seni bagi anak adalah proses kegiatan dalam mengungkapkan kegiatan perasaan yang mendasar bagi daya nalar dan prilakunya. Pendidikan seni merupakan kegiatan yang dapat menumbuhkan sifat rasa sosial bagi anak dengan melakukan ungkapan perasaan pada lingkungannya. Seni bagi anak adalah kegiatan awal untuk memahami ekspresi. Setiap anak berbeda pertumbuhan, pemahaman, persepsi, dan minatnya terhadap seni yang berkembang di lingkungannya. Jadi tidak ada anak yang akan menghasilkan karya seni sama dan tidak dapat dipaksa untuk sama.

Beberapa hal yang terkait dengan seni anak usia dini:

- (1) Unsur-unsur seni visual yaitu: (a) Garis, (b) Bentuk, (c) Warna, (d) Tekstur, (e) Pola, (f) Ruang.
- (2) Program seni anak usia dini harus meliputi: (a) Pengalaman sensori; (b) Pengalaman indah dan kreatif; (c) Waktu, ruang, dan bahan-bahan untuk membuat karya seni; (d) Memperkenalkan kata-kata seni dalam berbagai bentuk dan gaya.
- (3) Kriteria untuk melaksanakan kegiatan seni: (a) Mempersilakan anak berekspresi secara individual; (b) Ada keseimbangan antara proses menghasilkan karya seni dan produk dari karya seni itu sendiri; (c) Memberikan anak keterbukaan sehingga anak dapat berkarya secara kreatif; (d) Membolehkan anak menemukan dan bereksperimen; (e) Anak berperan aktif dan terlibat terus menerus; (f) Anak mendapatkan kesempatan secara naluri untuk mengeluarkan ide-ide yang akan menginspirasinya; (g) Menggunakan

bahan-bahan seni yang ada; (h) Semua anak mendapatkan kesempatan dan bisa mengerjakannya.

b. Ragam Kegiatan Seni Anak Usia dini

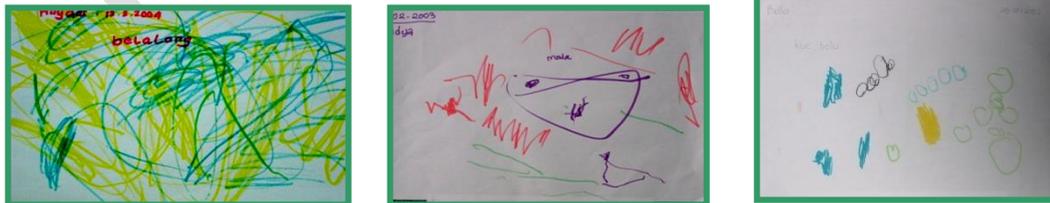
1) Gambar

Menggambar sering juga disebut sebagai seni grafik dengan menggunakan crayon, kapur, dan cat. Kegiatan menggambar dapat dikembangkan melalui :

- a) Seni grafis, dimana anak dapat menggambar menggunakan pensil, krayon, kapur dan spidol. Dapat menggunakan kertas yang berbeda warna, tekstur permukaan, dan bentuknya menarik untuk kegiatan menggambar.
- b) Mengencat, anak mengecat pada kursi maupun meja, atau melakukan kegiatan *fingerpainting*. Pada kegiatan pengecatan anak menggunakan kuas bahkan seluruh anggota badannya untuk menciptakan pola tertentu.
- c) Menulis, anak memulai pengalaman menulis dengan cara menekankan suatu benda ke alas atau kertas. Kegiatan ini terus berkembang sehingga menghasilkan coretan yang bermakna.

Tahapan kegiatan menggambar meliputi :

- a) *Scribbling* merupakan tahap pertama dalam kegiatan menggambar yang diawali dengan kegiatan memasukkan krayon atau pensil ke dalam mulut oleh anak. Gambar pada tahap ini berupa coretan-coretan acak yang diciptakan dari garis hasil gerakan sederhana tangan berbentuk garis maupun bulatan.



Gambar 1

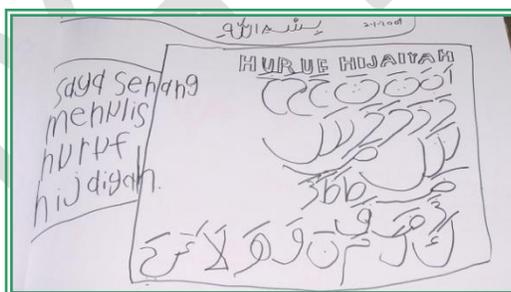
Gambar Tahap Scribbling

- b) *Preschematic*, pada tahap gambar ini anak mulai menggambarkan pengetahuan mereka tentang cerita mengenai suatu hal melebihi dari apa yang dituliskannya.



Gambar 2
Tahap Menggambar Preschematic

- 2) *Schematic*, pada tahap menggambar ini anak menggambar lebih detail sebagai hasil observasi dan perencanaan terhadap objek yang dilihatnya. Anak senang memperlihatkan hasil gambarnya kepada orang lain, terutama orang-orang terdekatnya seperti anggota keluarga dan gurunya. Tahap ini dimulai dengan memperlihatkan apa yang mereka ketahui ke dalam gambar dan berasumsi apa yang mereka gambar disukai guru.



Gambar 3
Tahap Menggambar Schematic

c. Gerak

Gerak disebut juga tarian. Anak selalu bergoyang dan mengangguk ketika mendengar musik. Bergerak merupakan cara paling baik untuk membantu anak belajar mencintai dan mengapresiasi musik. Menurut penjabaran tersebut, gerak dapat dijadikan sarana untuk memahami musik yang didengar anak. Latihan bergerak dalam

merespon musik dapat dimulai sejak dini agar anak terbiasa bergerak berirama sesuai musik yang diputarkan sehingga menghasilkan tarian ekspresif.

Hal paling penting dalam mengajarkan tari adalah proses anak bergerak menciptakan tarian, bukan pada hasil tariannya. Pengalaman menari harus direncanakan mencakup gerak kreatif dan terstruktur. Anak mengikuti instruksi guru atau musik. Aktivitas gerak kreatif adalah aktivitas yang dihasilkan dari interpretasi anak terhadap instruksi dengan caranya sendiri, gerak mereka bisa jadi tidak sesuai dengan musik yang mengiringi. Sebagai contoh ketika musik diputar dalam irama lambat anak akan bergerak lambat, atau sebaliknya. Ketika musik cepat anak juga akan bergerak cepat.

Pengalaman gerak terstruktur dapat diajarkan menggunakan berbagai tepuk menjadi ritme yang sederhana. Guru biasa menggunakan instruksi tepuk tangan untuk mengarahkan anak dalam bergerak yang sudah dipahami dan memiliki ciri khas pada masing-masing tingkat kelas. Atau dapat juga digunakan instruksi menggunakan drum ketika melangkah/bergerak.

Perkembangan gerak yang lebih kompleks adalah menari. Tarian dapat digunakan agar anak mampu mengekspresikan dirinya melalui gerakan. Tarian memberi kesempatan agar anak dapat mengeksplorasi waktu, ruang, dan energi dalam mengekspresikan dirinya. Tari dapat dimasukkan dalam kurikulum agar anak memahami bagian suatu cerita, bagian gerakan dan unsur kebudayaan masing-masing.

d. Berkarya dalam “Art Station”

Anak dilatih menciptakan karya seni dari berbagai bahan limbah dan bahan-bahan yang ada di lingkungan. Kelas/halaman terbuka dapat disusun untuk 3 proyek, misalnya :

a) Melukis dengan berbagai media

Bahan :

- Alat tulis (crayon, spidol, cat air & kuas, arang, kapur, dsb)
- Kertas

- Balon kecil diisi sedikit air
- Benang kasur
- Pengait balon
- Balok kayu
- Kelereng
- Karet
- Garpu dan sendok, dan sebagainya



Kegiatan :

Anak dapat melukis dengan balon, benang kasur, pengait balon, krayon dsb.



b) Berkarya dengan barang bekas

Bahan :

- Botol-botol plastik bekas
- Lem, gunting, cutter
- Sedotan minuman plastik
- Karton
- Batu, dan sebagainya

Kegiatan :

Membuat aneka karya dari barang bekas



c) Kolase dengan daun-daunan

Bahan :

- Daun dan ranting
- Lem
- Karton, kertas koran, kertas warna
- Spidol, krayon, dan sebagainya

Kegiatan : Membuat aneka karya dari daun-daunan



Anak perlu mendapatkan penjelasan dari sebelum berkarya, dengan memberikan aturan-aturan. Aturan yang perlu dipikirkan adalah: (1) Membatasi jumlah anak dalam setiap sentra. (2) Menggunakan celemek selama kegiatan seni agar pakaian tidak kotor. (3) Menggunakan alat-alat seni dengan tepat. (4) Hanya menggunakan barang-barang / bahan-bahan yang diperlukan. (5) Menyelesaikan kegiatan seni sampai tuntas. (6) Berbagi bahan-bahan dengan teman. (7) Menghormati teman lain. (8) Mengembalikan barang-barang yang sudah dipakai ke tempat semula. (9) Membersihkan semua perkakas setelah dipakai.

e. Musik Dan Anak

1) Pentingnya Musik bagi Anak Usia Dini

Setiap anak dilahirkan dengan potensi untuk belajar berbicara dan memahami bahasa ibunya, demikian pula semua anak dilahirkan dengan potensi untuk mempelajari dan memahami musik sesuai dengan budayanya. Sikap anak terhadap musik sangat mudah dipengaruhi oleh instruksi dan lingkungan. Anak usia dini peka terhadap pembelajaran musik yang diberikan melalui nyanyian dan gerakan. Karena itu pada masa yang penting ini, anak dapat diajak untuk menggunakan tubuhnya sebagai instrumen dengan berbagai cara dalam berbagai jenis musik. Jika anak sering mendapatkan stimulasi dalam menyanyi dan bergerak anak lebih mampu menunjukkan kemampuan musiknya di sekolah dasar nantinya.

Kemampuan musik yang dimiliki anak sejak awal dapat dikenali oleh orang dewasa, sebagaimana diamati pada tahap usia berikut :

(1) Usia 1 tahun

Pada bulan-bulan pertama, seorang bayi bisa menerima musik, bereaksi dengan mata mereka, menoleh ke arah sumber suara, dan sering menjadi tenang dan tertidur ketika mendengarkan musik. Respon fisik dan vokal segera mengikuti, saat bayi mulai sering mendengarkan musik, meskipun suara dan musik mungkin tidak berhubungan

dengan apa yang didengarkan. Semakin sering mendengarkan tampaknya bisa menggantikan tahap pendengaran pasif dan kesenangan anak. Imitasi terhadap bunyi dan gerakan yang dibuat oleh orang lain menunjukkan kemampuan untuk memusatkan perhatian, dan anak bisa mengulang bunyi-bunyi dan gerakan-gerakan itu secara spontan untuk menambah perhatian dan persetujuan orang dewasa atau anak lain yang lebih tua.

Kemampuan bayi untuk duduk sendiri, merangkak, merayap dan akhirnya berjalan, muncul setelah bisa menggunakan bahasa ekspresif. Anak usia toddler bisa menambahkan kata terakhir pada sajak-sajak yang terkenal, mengucapkan atau menyanyi sederhana kemudian menggunakan gerakan dan bunyi-bunyi yang dia lihat dari lingkungannya. Saat anak di tempat tidur, biasanya mengeluarkan bunyi-bunyian dari mulutnya sambil memegang mainan apa saja yang dapat dipegangnya.

Anak usia 18 bulan memiliki banyak cara untuk mencapai suatu tempat atau dalam meraih benda-benda (merangkak, merayap, berjalan, bergulung, dan lain-lain) dan menggunakan tangannya dengan kepandaian yang terus berkembang. Anak senang dengan gerakan-gerakan ritmis baik yang dimunculkan oleh dirinya sendiri ataupun orang dewasa. Anak senang dipegang, digoyang, atau diayun dan dinyanyikan ketika dia lelah, sedih, dan sebagainya, dan mampu menunjukkan perubahan setelah mendapatkan rangsangan musik, lagu atau syair (*chants*) yang gembira dan sesuai dengan hatinya.

Mendengarkan musik di radio, televisi atau rekaman bisa menyenangkan anak sejenak apalagi jika musik / lagunya pernah dikenal atau disenanginya. Gerakan memukul-mukul benda dengan stik, membanting, mengepal dan sebagainya, kadang muncul dari anak ketika mendengarkan rhytm/irama-irama khusus. Anak senang karena bisa mengeluarkan energinya dan mendengarkan volume dari bunyi-bunyian itu meskipun bunyi-bunyi tersebut tidak menyenangkan bagi orang dewasa.

(2) Usia 2 tahun

Anak usia 2 tahun sudah mulai mengalami kemajuan dalam hal motorik kasar dan halusnya. Dia sering menggunakan lengannya secara ekspresif untuk keseimbangan dan

merespon musik yang dia senangi. Dia dapat menirukan rhytm/irama ketika bermain dengan orang dewasa. Memiliki keinginan untuk mandiri dan mencoba benda-benda sendiri seperti makan dan berpakaian berlawanan dengan kesenangan yang ditunjukkannya mengulang-ulang cerita, syair dan lagu-lagu kesukaannya.

Permainan-permainan dengan bola besar dan kantong biji-bijian dapat dimainkan bersama orang dewasa. Anak sangat menyukai boneka dan mainan lunak. Anak mulai mengenal kaset lagu-lagu anak hanya dari bungkusnya, tapi masih sulit merespon musik/lagu dari TV/radio. Anak mulai senang memukul-mukul panci untuk menimbulkan bunyi-bunyian yang bagi orang dewasa tidak menyenangkan. Pada usia-usia ini anak lebih menonjol pada visual daripada auditori.

(3) Usia 3 tahun

Anak usia 3 tahun semakin matang dan berkembang secara keseluruhan. Dia masih sangat aktif, perkembangan motorik kasar dan halusnya dapat berkembang dengan kontrol yang lebih baik. Ketrampilan memanjat, berayun, mendorong, dan sebagainya perlu terus mendapatkan pelatihan.

Anak lebih cekatan menggunakan jari-jarinya dan dapat menekan tuts piano atau memetik senar alat musik. Bahkan anak dapat menyesuaikan gerakan tubuhnya mengikuti irama musik. Gerakan badan dan lengannya lebih luwes, juga berbagai langkah dapat dilakukan anak. Anak dapat mengikuti gerakan senam yang dicontohkan .

Perkembangan bahasa anak semakin berkembang. Dalam aktivitas bermainnya anak senang mengiringi dengan percakapan (celoteh), nyanyian, atau syair. Anakpun mulai senang menyanyi dalam kelompok baik berdua, bertiga atau berempat. Meskipun dalam menyanyi mereka mengeluarkan suara dari nada dasar yang tidak sama, tetapi anak umumnya menikmati menyanyi bersama.

Anak usia 3 tahun senang bermain dengan orang dewasa. Mereka bisa bermain tebak-tebakan suara, dan menirukan irama-irama sederhana. Anak juga senang menirukan tepukan-tepukan berpola dari . Biasanya jika anak senang dengan syair, lagu atau tepukan-tepukan khusus, ia akan meminta mengulanginya kembali beberapa kali.

(4) Usia 4 tahun

Fungsi dunia bagi anak usia 4 tahun lebih besar dibandingkan anak usia 3 tahun. Banyak permainan yang antangan menantang disenangi anak usia 4 tahun, misalnya panjat tali, game yang bervariasi, naik sepeda, dan sebagainya. Rasa kompetisi untuk menguasai suatu ketrampilan fisik baru muncul. Menyanyikan lagu-lagu permainan dan juga menyanyi kelompok merupakan kesenangan bagi anak.

Perkembangan motorik halus melibatkan menggambar suatu obyek dengan tujuan. Melukis, menggunting, bermain puzzle beberapa keping, dan alat musik seperti perkusi senang dilakukan anak. Kemampuan untuk memilih dan memasang obyek juga menunjukkan kemampuan yang lebih tinggi. Anak bisa memasang dan mengelompokkan sumber bunyi, volume bunyi, pitch dan durasi. Hal ini sering hanya mendapatkan sedikit perhatian dari orang dewasa, padahal ketika anak berusia 5 tahun ia perlu mendapatkan tugas-tugas membedakan bunyi-bunyi yang terstruktur yang bisa menunjang anak dalam pembelajaran kesiapan membaca.

Anak usia 4 tahun tidak hanya bisa mengelompokkan dan menghasilkan bunyi, nada dan ritmik dalam berbagai pola, tetapi mereka juga bisa mengekspresikan ide-ide dalam suatu cerita atau lirik dalam suatu lagu. Anak juga bisa melakukan improvisasi dari nada-nada sederhana yang sudah dikenalnya.

Suara anak mulai nyaman didengar ketika anak berusia 4 tahun. Jika mereka menyanyi dalam kelompok, suara mereka sudah mulai menyatu. Anak bisa menyanyi dengan diiringi alat musik. Anak juga senang menyanyi dengan syair-syair yang lucu yang mudah sekali diingatnya dan akan terus dinyanyikannya berulang-ulang.

(5) Usia 5 tahun

Anak usia 5 tahun sudah tidak mengalami masalah dengan ketrampilan fisiknya, sangat menikmati kelompok sosial, bahkan sudah memiliki teman-teman dekat (sahabat). Dia dapat mengajak anak untuk bergabung dalam suatu kelompok, demikian pula dirinya dapat menjadi anggota kelompok yang baik. Anak usia ini jarang menangis

di kelas, berbeda dengan anak usia 1 atau 2 tahun yang lebih sering menangis karena memperebutkan suatu mainan.

Kemampuan motorik dan intelektual anak berkembang dengan baik. Hal ini dapat diamati dari kemampuan anak untuk menari dan menyesuaikan dengan irama musik. Anak dapat bergerak mengikuti respon dari tanda-tanda yang dilihatnya. Anak dapat memainkan alat musik dengan tepat, baik dalam mengingat pola dan merespon perintah non verbal. Anak dapat bekerja dengan teman sebaya ataupun sendirian untuk menciptakan orkestra sederhana dan mengiringi suatu nyanyian sederhana. Ia pun dapat memainkan lagu menggunakan alat musik dengan membaca not lagu dari buku. Anak dapat menciptakan dan memainkan melodinya sendiri.

(6) Usia 6 tahun

Anak usia dini sudah memiliki kesiapan dalam hal membaca, menulis dan matematika. Fisik, mental, dan emosi sudah dapat digunakan untuk mengikuti kegiatan-kegiatan sekolah. Mereka mudah beradaptasi dengan hal-hal baru.

Sebagian besar anak usia 6 tahun sudah mengalami kegiatan musik baik dengan sekolah maupun musik khusus. Mereka menyukai menyanyi lagu-lagu pilihan sendiri dan dapat melepaskan emosi dan energinya melalui suara-suara yang dikeluarkannya. dapat mengajarkan anak menyanyi dengan nada yang tepat, mood, dan kepekaan terhadap berbagai lagu. Anak lebih mampu berkonsentrasi dan menyanyi dengan lebih baik, seiring dengan kematangan anak dalam hal membaca dan menulis. Anak sudah bisa diajak dalam bermain musik secara kelompok. Mereka senang belajar keras dan menghasilkan karya yang baik.

2) Pengalaman Musik

Berdasarkan pemahaman terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak, perlu memiliki inisiatif untuk menumbuhkan pengalaman musik anak melalui ketrampilan-ketrampilan, konsep dan sikap yang sesuai. perlu mengingat bahwa dalam perkembangan

musik, sebagaimana dalam proses pertumbuhan, setiap anak adalah unik dan setiap pola pertumbuhan musik anak harus dipahami dan dihargai.

Berikut ini adalah ketrampilan-ketrampilan yang perlu ditumbuhkan dalam diri anak dalam hal musik :

(1) Mendengarkan

Sebagian besar anak dilahirkan dengan kemampuan untuk mendengar. Kemampuan untuk mendengarkan bagaimanapun juga tidak hanya sekedar mendengar tetapi juga memusatkan perhatian pada bunyi yang diterimanya. Kemampuan untuk memperhatikan ini bukan bawaan dari lahir, tetapi suatu ketrampilan yang perlu dipelajari, dan anak perlu dilatih dan dibantu untuk mendapatkannya. Ketrampilan mendengarkan semacam itu penting bagi anak untuk memahami lingkungannya dan dapat berkomunikasi.

Perkembangan ketrampilan mendengarkan aktif merupakan dasar dari bergerak, menyanyi, bermain dan kreatifitas musik dan kelanjutan menulis, membaca, dan menampilkan musik. Jika kita melihat lebih dekat pada ketrampilan mendengarkan aktif, maka terdapat 3 komponen keterampilan, yaitu: (a) Kesadaran pendengaran (*auditory awareness*). Kesadaran pendengaran merupakan kesadaran seorang anak untuk mengetahui asal suara. Seorang bayi berusia 3 minggu dapat menggerakkan kepalanya ke arah bunyi yang ditimbulkan oleh gerakan ibunya. Misalnya: seorang ibu memeras air yang ada di handuk kecil setelah menyeka sang anak. Bunyi itu dapat dikenali anak yang menunjukkan bahwa anak memiliki kesadaran pendengaran terhadap bunyi-bunyi di sekelilingnya. (b) Pembedaan pendengaran (*auditory discrimination*).Pembedaan pendengaran adalah kemampuan untuk membedakan kualitas suara, elemen apa yang digunakan sehingga mengeluarkan suara itu. Anak bisa membedakan bunyi-bunyi yang didengarnya. Misalnya saja bunyi bel pintu dan bunyi telepon yang berdering dapat dikenalnya. Latihan yang dapat dilakukan adalah ajak anak mendengar bunyi angin, AC, daun-daun jatuh, dan sebagainya. (c) Urutan pendengaran (*auditory sequencing*). Anak perlu mengetahui urutan dari suatu bunyi. Mana yang lebih dulu, dan mana yang kemudian perlu diketahui anak. Kemampuan ini merupakan kemampuan mendengarkan yang lebih tinggi. Anak prasekolah menggunakan

urutan pendengaran dan kemampuan mengingat ketika dia duduk di dekat dan bermain tepuk tangan, kemudian membuat suatu tepukan berpola dan bisa ditirukan anak semirip mungkin.

Anak biasanya senang mendengarkan suatu musik atau lagu karena tertarik pada melodi atau rhytm / iramanya. Anak dapat dilatih dengan diminta menutup mata kemudian diperdengarkan bunyi-bunyian yang berbeda dari arah yang berbeda pula. Anak kemudian diminta untuk mengidentifikasi dari mana arah bunyi tersebut dan menebak benda apa yang dibunyikan. Untuk menunjukkan arah bunyi, anak dapat menunjukkan jarinya ke arah asal bunyi. Jika anak sudah menguasai satu bunyi, maka tingkat kesulitan dapat ditambah dengan membunyikan 2 benda sekaligus dari arah yang berbeda. Kegiatan ini akan merangsang kepekaan anak terhadap bunyi-bunyian.

Ketika anak semakin matang dan rangsangan pendengarannya dalam kehidupan sehari-hari semakin kompleks dan maju, maka ketrampilan anak mendengar aktif makin halus dan berkembang. Hal ini diperlukan untuk mendukung kesiapan dalam membaca.

(2) Bergerak

Sejak bayi, anak sudah menunjukkan kemampuan untuk bergerak. Setiap gerakan merupakan ungkapan dari keberadaan dan ekspresi dari anak. Gerakan anak dapat dibedakan menjadi 2 yaitu gerakan sadar dan gerakan tidak sadar. Gerakan tidak sadar merupakan karakteristik bayi yang menunjukkan kematangan fisik dan intelektual. Gerakan tidak sadar merupakan respon terhadap lingkungan internalnya yang muncul secara spontan sebagai reaksi anak terhadap stimulus yang diterimanya. Lingkungan eksternal anak juga memberikan stimulus terhadap gerakan tidak sadar anak. Ketika kita meniup mata anak, maka secara otomatis anak akan mengedipkan matanya. Gerakan sadar bisa direncanakan dan spontan. Anak berpikir apakah dia akan mengambil mainan di ujung ruang, berjalan, dan mungkin selanjutnya secara spontan dia akan lari.

Sebagian besar gerakan anak berirama. Ketika bayi, irama biasanya tidak disadari. Saat anak bertumbuh, dia mulai membuat gerakan tubuhnya berirama sebagai respon terhadap bunyi musik yang keras. Gerakan bermain memegang peranan penting dalam

penguasaan dari konsep musik oleh anak. Dia menggunakan seluruh tubuhnya untuk mengeksplor dan mengekspresikan perubahan-perubahan dalam tempo, dinamika, atau pitch atau mengekspresikan semangat dalam menyanyi.

Kita mengamati bahwa pada masa kanak-kanak awal, gerakan merupakan kesenangan yang besar bagi anak. Mereka selalu ingin bebas bergerak, dari mulai wajah gembira, tertawa selalu mengiringi respon fisik anak secara spontan. Perpindahan dari gerakan anak menuju ke konsep musik dapat terjadi secara alami dan menyenangkan bagi anak yang menyukai musik.

(3) Menyanyi

Semua anak suka menyanyi. Mereka mulai membuat bunyi pada bulan pertama. Bayi umumnya menggumam, mengoceh atau mengeluarkan bunyi-bunyian lain untuk menirukan suara-suara yang didengar di lingkungannya. Makin besar usia anak, maka bunyi-bunyian itu menjadi semakin jelas dan berwujud menjadi ucapan, nyanyian, *chanting*, dan sebagainya. *Chanting* merupakan bunyi yang ditimbulkan anak antara berbicara dan bernyanyi.

Anak akan mengembangkan *chant* secara spontan ke dalam lagu yang kreatif seiring pengan penambahan ketrampilan mendengarkan dan kosa katanya. Pada saat yang sama, anak akan meningkatkan ketrampilan vokalnya ke dalam lagu-lagu yang didengar dari atau teman. Semakin anak dapat mengontrol suaranya, dia akan menyanyi dengan melody yang lebih baik, juga interval dan iramanya. Tidak dapat terlalu menekankan pentingnya menyanyi bagi anak. Mendengarkan nyanyian yang bagus merupakan faktor yang paling penting dalam perkembangan dan kemampuan vokal. Banyak lagu yang beragam membantu anak memusatkan perhatian terhadap sesuatu, meningkatkan kesenangan, dan merangsang partisipasi. Yang terpenting, anak senang dan bisa menyanyi merupakan kunci pertumbuhan anak dalam hal musik. Perlu diingat bahwa nyanyian tradisional juga perlu tetap diajarkan kepada anak, dengan demikian anak tetap melestarikan lagu daerah masing-masing yang merupakan kekayaan budaya bangsa dan tidak boleh ditinggalkan. Anak bisa diminta untuk menyanyikan lagu-lagu tradisional, kemudian direkam. Satu anak menyanyikan satu lagu, sehingga terkumpul beberapa lagu dengan penyanyi yang berbeda-beda. Suatu saat kaset

tersebut diperdengarkan kembali dan anak dapat belajar untuk mengidentifikasi suara siapa yang menyanyikan lagu itu. Apabila dana memungkinkan, maka kaset atau CD tersebut dapat digandakan dan dibagikan kepada masing-masing anak.

(4) Bermain

Anak harus memiliki kesempatan untuk mendengarkan dan menghasilkan berbagai bunyi-bunyian, misalnya suara besar, suara kecil, dan suara keheningan. Anak memang tidak harus menggunakan alat musik untuk mengenalkan konsep musik, cukup dengan memperhatikan lingkungan sehari-hari yang penuh dengan bunyi-bunyian unik dan menarik. Anak perlu mengeksplor bunyi-bunyian tersebut sambil dia mengeksplor dunia di sekelilingnya. Tetesan air, sobekan kertas, patahnya kuku, sendok yang beradu dan masih banyak lagi bunyi-bunyian yang dapat ditimbulkan dari lingkungan sekitar yang akan mempertajam kesadaran anak dan memperkaya pengalaman anak dalam kehidupan sehari-hari.

Tersedianya alat-alat musik memberikan kesempatan pada anak untuk membuat sendiri musik-musik yang mereka senangi. Alat-alat musik dengan nada-nada yang tidak sumbang menolong anak mengenali ketepatan nada. Dengan alat musik yang sesuai dengan usia anak, anak dapat belajar secara sederhana baik secara individu maupun kelompok. Khususnya bagi anak-anak yang memiliki kecerdasan musikal, maka kesempatan untuk bermain dengan alat-alat musik akan mengembangkan potensi anak dalam bidang musik.

(5) Menciptakan

Kreatifitas sebagai suatu proses alami perlu dikembangkan dengan baik. Ketika kreatifitas ini berkembang, anak perlu kosa kata dasar dari pengalaman dan ketrampilan musik sehingga anak dapat mengekspresikan ide-idenya melalui kata-kata yang dapat disampaikannya ke dalam gerakan dan musik. perlu memberikan peluang dan dukungan sehingga anak mampu bereksplorasi dan menemukan sesuatu lebih jauh.

Ada beberapa macam mencipta: (a) mencipta melalui mendengarkan aktif; (b) mencipta melalui gerakan; (c) mencipta melalui menyanyi; dan (d) mencipta melalui bermain.

3) Pembelajaran Musik

Semua pengalaman akan terbawa ke dalam pembelajaran, mulai dari pengalaman irama yang sederhana dari mulai diayun-ayun menjelang tidur sampai pada permainan irama yang lebih menantang saat menyanyi. Ketika pengalaman musik dikaitkan dengan rentang perkembangan, pembelajaran diperoleh tanpa kesulitan. Ketika konsep diinternalisasi dan diintegrasikan oleh anak, dia akan tumbuh dalam kemampuan untuk menginterpretasikan dan menciptakan. Kepuasan dan kesenangan diperolehnya dari ekspresi musik spontan sebelumnya yang diperluas penggunaannya secara sadar. Area-area pembelajaran musik yang penting adalah sebagai berikut.

(1) Rhythm

Di dalam konteks musik, rhythm adalah semua kata yang kita gunakan untuk melukiskan dasar waktu atau komponen tempo dari musik : beat, meter, durasi suara, pola rhythm, dan tempo. Dalam hal ini, rhythm adalah unsur-unsur yang terorganisasi yang membuat musik keluar dari bunyi nadanya.

Di dalam konteks yang lebih luas, kita menyadari arti lain tentang dasar rhythm dari manusia: detak jantung, bernafas, berjalan, berlari, pola bicara, tidur dan bangun, dan lainnya. Di dalam lingkungan sehari-hari, kita mengamati perubahan musim, siang dan malam, perubahan bentuk bulan, pasang surut air laut. Rhythm merupakan dasar dari alam semesta dan kehidupan kita sehari-hari dan mengaitkan kita dengan karya seni. Anak usia dini mulai mengembangkan pemahaman dan penguasaan terhadap musik melalui penguasaan akan ritmik.

Kepribadian seseorang ada kaitannya dengan rhythm. Orang dewasa dapat belajar mengendalikan rhythm, misalnya dengan menarik nafas, yoga, dan sebagainya. Dengan ketenangan, biasanya akan diikuti dengan tempo yang lambat, dinamika yang lembut. Hal tersebut merupakan suatu hal yang alamiah. Anak usia dini dapat dilatih belajar rhythm dengan bermain dalam kelompok kecil. Misalnya : menjadikan rhythm sebagai identitas

kelompok. Jika memanggil kelompok A, maka kelompok A harus menjawab dengan memainkan rhytm yang menjadi identitas kelompok mereka.

(2) Melody dan Harmoni

Melody bisa diartikan sebagai urutan dari nada yang dirubah atau diulang. Suara manusia menghasilkan melodi. Harmoni adalah suatu urutan dari satu atau lebih nada-nada yang dirubah atau diulang, yang ditambahkan ke dalam garis melodi yang menonjol untuk memperkaya dan melengkapinya. Biasanya dua atau lebih bunyi musik dihasilkan secara bersama-sama untuk menghasilkan harmoni. Jadi, harmoni akan menyertai melodi.

Anak usia dini masih kesulitan untuk memahami konsep harmoni. Anak hanya merespon harmoni dengan bergerak, menyanyi dan bermain dengan beberapa tingkat perbedaan pendengaran dan kreatifitas. Anak menikmati musik yang bagus dan dengan bimbingan, anak dapat menggunakan instrumen musik. Dalam permainan ensambel musik untuk anak yang lebih besar, akan dapat dinikmati suara berbagai alat musik yang dimainkan secara harmonis.

Musik dan matematika biasanya berhubungan. Jika anak mengetahui pola di musik, maka mereka akan mudah menemukan pola-pola yang ada di matematika. Maka tidak terlalu salah adanya pandangan bahwa anak yang pandai di bidang musik, biasanya menonjol di sekolah.

(3) Timbre

Timbre merupakan kualitas suara yang unik yang dihasilkan oleh alat musik atau suara yang berbeda-beda. Setiap anak memiliki timbre sesuai dengan ciri khas masing-masing. Dalam permainan anak yang matanya ditutup dengan saputangan, anak dapat dengan mudah mengenali nama temannya hanya dari timbre yang dihasilkan oleh suara teman tersebut. Anak juga dapat belajar mengenal timbre dari benda-benda dengan meminta anak mengambil barang apa saja yang ada di sekitar mereka, kemudian mereka membunyikannya. Bunyi-bunyian yang memiliki timbre hampir sama, berkumpul menjadi satu kelompok. bisa meminta anak menirukan rhytm yang dibunyikannya, mulai dari sederhana sampai kompleks.

Setelah itu satu persatu kelompok bunyi yang sama dihentikan sampai akhirnya berhenti semua.

(4) Dinamika

Dinamika merupakan tingkat kekerasan dan kelembutan suara atau alat musik yang dimainkan. Anak usia dini dapat dilatih menyanyi atau memainkan alat musik dengan memperhatikan faktor dinamika ini. Misalnya mengangkat tangannya ke atas, maka anak-anak menyanyi dengan suara keras, jika menurunkan tangannya, suara anak semakin pelan, demikian terus menerus. Dinamika berbeda dengan tempo. Jika dinamika menekankan faktor keras – lembut, tempo lebih menekankan pada faktor cepat – lambat.

4) Peranan Pendidik dalam Pembelajaran Musik

Peranan pendidik dalam pembelajaran musik cukup dominan. Beberapa peranan pendidik adalah sebagai berikut.

- (1) Menghargai kreatifitas setiap anak. Anak memiliki kreatifitas dengan cara masing-masing. Karena itu anak tidak boleh disalahkan dalam proses kreasinya.
- (2) Sebagai ahli seni, harus dapat menghargai seni dan membantu anak menggali sumber seni bagi anak. Mungkin suatu benda bagi orang lain tidak berguna, tetapi bagi kita bisa menjadi sesuatu yang berguna untuk karya seni.
- (3) Berpartisipasi dalam kegiatan seni. tidak bisa hanya memperdengarkan musik sementara anak-anak berkarya, tetapi anak merasakan suasana yang berbeda ketika juga ikut bekerja bersama anak.
- (4) Pendidik sebagai pengamat dalam kegiatan seni. Banyak yang bisa diamati ketika kegiatan seni berlangsung, misalnya sosial emosinya, imajinasinya, empatinya, intelektualnya, dan sebagainya.
- (5) Pendidik sebagai pencatat. perlu mencatat kemajuan setiap anak, bukan membandingkan dengan yang lain.

- (6) Pendidik mengevaluasi proses dan hasil karya anak. Di akhir semester bisa dilihat apakah murid bisa menyanyi dengan dinamika, tempo, menciptakan lagu, mengeksplor media yang berbeda-beda, dan sebagainya.

5) Merencanakan Pembelajaran Musik

Berikut ini beberapa petunjuk yang dapat dipakai dalam menyusun rencana pembelajaran musik untuk anak usia dini.

- (1) Usia anak, musik dan gerak yang diajarkan harus memperhatikan usia perkembangan anak. Lagu-lagu yang terlalu sulit tidak tepat diberikan pada anak usia dini.
- (2) Tempat yang aman dan nyaman dengan luas ruang yang cukup sehingga anak dapat bergerak dengan bebas.
- (3) Lama kegiatan
 - Anak usia 2-3 tahun : 10-20 menit
 - Anak usia 4-6 tahun : 20-40 menit
- (4) Jika anak bertambah besar, misalnya di semester II tentunya waktu dapat disesuaikan dengan kebutuhan anak. Berikan waktu untuk break/istirahat sejenak jika akan berpindah dari satu sesi ke sesi berikutnya. Juga jika waktu bermain telah selesai, perlu memberi tanda sehingga anak mengetahui bahwa harus segera mengakhiri atau berpindah ke kegiatan yang lain.
- (5) Menetapkan peraturan bermain. Peraturan perlu ditetapkan dengan jelas agar anak tidak bermain dengan semaunya. Dalam menetapkan peraturan perlu menggunakan bahasa dan perintah yang jelas sehingga anak memahami. Berikan pula contoh-contoh yang nyata.
- (6) Selalu mendorong keterlibatan anak secara aktif dan kreatif. Dalam menentukan tujuan, pendidik perlu mempertimbangkan pengalaman anak sebelumnya, sehingga ketika masuk dalam kegiatan, anak telah memiliki sedikit gambaran. Sasaran yang hendak dicapai jangan terlalu banyak, cukup 1 atau 2 sasaran saja. Jika terlalu banyak,

dikhawatirkan justru tidak akan tercapai. Sasaran tersebut harus berkaitan dengan konsep musik / ketrampilan musik dengan kata-kata yang mengekspresikan perasaan, misalnya "anak dapat menyanyikan lagu dengan keras atau lembut, bertepuk tangan sesuai irama, dan sebagainya."

Pembelajaran seni bagi anak dapat diberikan dalam bentuk kreatifitas seni dan kreatifitas musik. Pembelajaran kreatifitas seni dan musik perlu direncanakan dengan baik dan diberikan sesuai dengan tingkat usia anak. Jika pembelajaran dikelola dengan baik, maka anak akan mendapatkan kualitas pembelajaran yang baik pula.

Ada perbedaan yang menonjol antara kreatifitas seni dan musik. Di dalam kreatifitas seni mementingkan pra aktivitas yaitu perencanaan bahan dengan matang. Sedangkan dalam kreatifitas musik dapat dilakukan di tengah-tengah kegiatan itu sendiri. Pembelajaran musik lebih berpusat pada pendidik , sedangkan seni lebih memusatkan pada anak. Jadi di dalam kegiatan seni, persiapan sebelum kegiatan memegang peranan penting, tetapi dalam proses anak yang lebih dominan.

Stimulasi kreatifitas yang diberikan kepada anak usia dini perlu disesuaikan dengan kondisi lingkungan dan anak. Pendidik perlu pandai mengelola dan memanfaatkan lingkungan di sekitar anak sehingga menjadi media pembelajaran yang efektif yang dapat mengembangkan seluruh potensi anak.

D. DAFTAR RUJUKAN

- Almatsier, Sunita. (2004). *Prinsip Dasar Ilmu Gizi*. Cetakan ke empat. Jakarta: PT. SUN, Jakarta
- Berk, L. (1994). *Child Development, Seventh Edition*, Illinois State University
- Borba, M. (2008). *Building Moral Intelligence*. Membangun Kecerdasan Moral. Terjemahan Lina Yusuf. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Carruthersand, Elizabeth dan Maulfry Worthington. (2006). *Children's Mathematics Making Marks Making Meaning*, London: Sage Publication,

- Charlesworth, Rosalind. (2005). *Experience in Math For Young Children, 5th Edition*. New York: Thomson Delmar Learning,
- Charner, Kathy. (2002). *Aktivitas Tematik untuk Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Cocco, P. (2007). *Buku Pintar Eksperimen Untuk Anak*. Yogyakarta: Gala Ilmu Semesta.
- Cooke, Heathet, (2007). *Mathematics for Primary and Early Years*, London: Sage Publication.
- Copley, Juanita V., (2000). *The Young Child and Mathematics*, Washington D.C: NAEYC.
- Darmamulya, S, dkk. (2005). *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Departemen Kesehatan. (1999). *Pedoman Pembinaan Kesehatan Anak Didik Taman Kanak-kanak*. Jakarta : Depkes. RI. Direktorat Bina Kesehatan Keluarga, Ditjen. Binkesmas, Depkes RI.
- Departemen Kesehatan. (2005). *Pedoman Umum Gizi Seimbang*. Jakarta : Dit. Gizi Masyarakat, Ditjen. Binkesmas
- Departemen Kesehatan.(2003). *Pemantauan Pertumbuhan Balita*. Jakarta : Dit. Gizi Masyarakat, Ditjen Binkesmas.
- Departemen Kesehatan.(2007). *Mengenal Imunisasi dan Penyakit yang Dapat Dicegah dengan Imunisasi, Program Imunisasi Indonesia*. Jakarta : Depkes.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2009). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Depkes. RI. (2007). *Keputusan Menteri Kesehatan Republik Indonesia No: 747/Menkes/SK/VI/2007 Tentang Pedoman Operasional Keluarga Sadar Gizi di Desa Siaga*. Jakarta : Depkes.RI.
- Diane E. Papalia, Sally Wendkos Olds, dan Ruth Duskin Feldman. (2008). *Human Development, Tenth Edition*, (New York: The McGraw-Hill Companies,), h. 12.
- Dockett, Sue, Marilyn Fler. (2002). *Play and Pedagogy in Early Childhood Education: Bending The Rules.*, Australia: Thomson.
- Dodge, Diene Trister. (2007). *Creative Curriculum for Pre-School 4th Edition*, Washinton DC: Teaching Strategies,
- Fox, Jill Englebright & Stacey Berry. (2011). *Art in Early Childhood: Curriculum connections*, Virginia: Virginia Commonwealth University.

- George S. Morrison, *The World of Child Development Conception to Adolescence*, (London: Delmar Publisher, 1992), h. 12.
- Gutbrie, Helen A & Picciano, Mary Frances. 1995. *Human Nutrition*. New York : Mosby.
- Hanlon, John J., and George Pickett. (1984). *Public Health and Practice*. Santa Clara : Time Mirror / Mosby College Publishig.
- Hanstock, EG. (2008). *Kenapa Montessori*. Penerbit Mitra Media
- Haylock, Dereck dan Fionna Thangata. (2007). *Key Concepts in Teaching Primary Mathematics*, London: Sage Publication.
- Henniger, Michael L., (2009). *Teaching Young Children*, New Jersey: Thompson Delmar Learning.
- Herr, Judy, Yvonne Libby Larson, (2000). *Creative Resources for The Early Childhood Classroom, 3rd Edition*, USA: Delmar Thomson Learning. Kostelnik
- Isbell, Rebecca. (1995). *The Complete Learning Center Book*. Beltsville, Maryland, Gryphon House, Inc.
- Jurnal Online www.proquest.com/pqdweb Koleksi Foto TIM NEST dan koleksi pribadi. *Grades sixth edition*. New York: Pearson Education, Inc
- Kauman, Mildred. (1990). *Nutriion in Public Health*. Maryland : Aspen Publishers Ic,.
- Koralek, Derry (ed.). (2004). *Spotlight on Young Children and Play*, Washington DC: NAEYC.
- Mayesky, Mary. (1990). *Creative Activities for Young Children*. USA: Delmar Publishers Inc.
- Miller, Linda. (2002). *Exploring Science in Early Childhood*. Dalma Learning Publisher.
- Mulyadi, Seto. 2006. *Kreatif Sains*. Jakarta; Erlangga.
- Munandar, Utami. (2002). *Kreatifitas dan Keberbakatan*. PT. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta :
- Padmonodewo, S, (2003). *Pendidikan Anak Usia Prasekolah*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya LITERIA Media
- Phelp, Pamela C. (2005). *Beyond Centers and Circle Time: Scaffolding and Assesing The Playof Young Children*. Florida: The Creative Center for Childhood Research and Traning, Inc. (CCCRT).
- Sediaoetomo, Achmad Djaeni. (2008). *Ilmu Gizi. Jilid I dan II*. Cetakan Ketujuh,. Jakarta : Dian Rakyat.
- Smith, Susan Sperr. (). *Early Childhood Mathematics International Edition*, New York: Pearson.

Sukirman at all. (2006). *Hidup Sehat, Gizi Seimbang dalam Siklus Kehidupan Manusia*. Jakarta : PT. Gramedia.

Sukowiyono, (2006). *Supremasi Hukum Dalam Berbagai Perspektif*. Jakarta.

Sutjiningsih. (1995). *Tumbuh Kembang Anak*. Denpasar : EGC,

Trister Dodge, Dianne, Laura J. Colker, Cate Heroman. (2002). *The Creative Curriculum for Preschool*. 4th ed. Washington DC: Teaching Strategies.

Triyanto, 2010. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Life Skills*. Makalah disajikan dalam semiloka pengembangan bahan ajar berbasis life skills program PHK A PGSD Berasrama Prodi S-1 PGSD FIP Universitas Negeri Malang 8 Juli 2010. Malang: FIP Universitas Negeri Malang

Wolfgang, Charles H., dan Mary E. Wolfgang, (1992). *School for Young Children: Developmentally Appropriate Practices*, Boston: Allyn and Bacon.

PLPG 2017

SUMBER BELAJAR PENUNJANG PLPG 2017
MATERI PROFESIONAL GURU KELAS PAUD/TK

BAB II
BERMAIN DAN PERMAINAN



HERMAN
RUSMAYADI
I WAYAN SUTAMA

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
DIREKTORAT JENDERAL GURU DAN TENAGA KEPENDIDIKAN
2017

BAB II

BERMAIN DAN PERMAINAN ANAK USIA DINI

A. KOMPETENSI INTI

Menganalisis teori bermain sesuai aspek dan tahapan perkembangan, kebutuhan, potensi, bakat, dan minat anak usia dini

B. KOMPETENSI DASAR

1. Memahami berbagai teori belajar dan prinsip-prinsip bermain sambil belajar yang mendidik yang terkait dengan berbagai bidang pengembangan di PAUD
2. Menelaah teori pembelajaran dalam konteks bermain dan belajar yang sesuai dengan kebutuhan aspek perkembangan anak usia dini

C. MATERI AJAR

Kita semua gemar bermain, terutama saat kita masih kanak-kanak. Bermain adalah aktivitas khas yang menggembirakan, menyenangkan dan menimbulkan kenikmatan. Bermain berbeda dengan aktivitas lain yang bersifat 'serius' seperti bekerja atau belajar. Bermain selalu membahagiakan dan tidak pernah menjadi 'beban'. Bila suatu aktivitas bermain sudah menjadi beban artinya aktivitas tersebut bukanlah lagi bermain.

Bagi anak usia dini, bermain bukanlah merupakan kegiatan main-main. Bermain adalah kegiatan pokok dan penting untuk anak, karena bermain bagi anak mempunyai nilai yang sama dengan bekerja dan belajar bagi orang dewasa. Artinya bermain merupakan sarana untuk mengubah kekuatan potensial yang ada dalam diri anak menjadi pelbagai kemampuan dan kecakapan dalam kehidupan anak kelak.

Sebagaimana makan dan minum, bernapas dan tidur, kegiatan bermain sangat penting bagi kesehatan dan kesejahteraan anak. Melalui bermain, anak mendapatkan berbagai pengalaman untuk mengenal dunia sekitarnya. Dengan stimulasi bermain pula anak dapat melaksanakan tugas-tugas perkembangannya, sehingga memberikan dasar yang kokoh dan kuat bagi pemecahan kesulitan hidupnya di kemudian hari. Anak-anak perlu menjelajahi lingkungannya melalui kegiatan bermain yang menyenangkan. Kegiatan bermain berlangsung dalam jenis tertentu dengan tingkat yang berbeda-beda. Anak adalah pemimpin alami bagi permainan mereka sendiri.

Milestone mengemukakan bahwa perkembangan anak dapat didukung melalui penataan lingkungan bermain yang baik. Menjadi tugas orang tua dan pendidik untuk menyajikan lingkungan bermain yang kondusif yang mampu membantu proses stimulasi bagi optimalisasi perkembangan anak usia dini.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain memiliki arti yang sangat penting bagi anak usia dini dalam kehidupannya. Oleh karena itu perlu kiranya dilakukan berbagai usaha untuk menyajikan kegiatan bermain yang kondusif bagi perkembangan anak. Orangtua dan guru perlu memahami hakikat bermain dan permainan yang meliputi makna bermain, berbagai jenis permainan, syarat bermain yang baik, perkembangan bermain anak usia dini serta bagaimana merancang kegiatan bermain dan alat permainan yang edukatif (APE). Di samping itu, orangtua dan pendidik hendaknya dapat berperan sebagai pendamping atau 'teman' bermain yang baik bagi anak, yaitu sebagai fasilitator dan motivator sehingga dapat mengarahkan kegiatan bermain yang edukatif.

1. Definisi/pengertian Bermain dan Permainan

James Sully dalam bukunya *Essay on Laughter* menyatakan bahwa tertawa adalah tanda dari kegiatan bermain dan tertawa ada di dalam aktivitas sosial yang dilakukan bersama sekelompok teman. Artinya kegiatan bermain mempunyai manfaat tertentu. Hal yang penting dan perlu ada di dalam kegiatan bermain adalah rasa senang dan rasa senang ini ditandai oleh tertawa. Karena itu, suasana hati dari orang yang sedang melakukan kegiatan bermain, memegang peran untuk menentukan apakah orang tersebut sedang bermain atau bukan. Plato adalah orang pertama yang menyadari dan melihat pentingnya nilai praktis dari bermain. Aristoteles berpendapat bahwa anak-anak perlu didorong untuk bermain dengan apa yang akan mereka tekuni di masa dewasa nanti. Sedangkan menurut Froebel bahwa bermain dapat meningkatkan minat, kapasitas serta pengetahuan anak.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka dapat diuraikan beberapa pengertian bermain: (a) Bermain adalah aktivitas yang khas yang menggembirakan, menyenangkan dan menimbulkan kenikmatan. (b) Kesibukan yang dipilih sendiri oleh anak sebagai bagian dari usaha mencoba-coba dan melatih diri. (c) Dunia anak adalah dunia bermain, jadi bermain

merupakan kegiatan pokok dan penting untuk anak. (d) Bermain bagi anak mempunyai nilai yang sama dengan bekerja dan belajar bagi orang dewasa.

2. Sejarah Perkembangan Teori Bermain

Pada awalnya aktivitas bermain pada anak belum mendapatkan perhatian yang khusus dari para ahli ilmu jiwa. Hal ini disebabkan karena masih terbatasnya pengetahuan tentang perkembangan anak. Secara umum perkembangan teori bermain terbagi menjadi dua yaitu teori-teori klasik dan teori-teori modern. Berikut ini akan dijabarkan bagai tentang intisari teori-teori perkembangan bermain tersebut.

a. Teori-Teori Klasik (Abad ke 18 - 19)

TEORI	PENGGAGAS	TUJUAN
Surplus energi	Schiller/Spencer	Mengeluarkan energi berlebih
Rekreasi	Lazarus	Memulihkan energi/tenaga
Rekapitulasi	G. Stanley Hall	Memunculkan instink nenek moyang
Praktis	Groos	Menyempurnakan instink

b. TEORI-TEORI MODERN

TEORI	Peran bermain dalam perkembangan anak
Psikoanalitik- Sigmund Freud	Mengatasi pengalaman traumatik, coping terhadap frustrasi
Kognitif-Piaget	Mempraktekan dan melakukan konsolidasi konsep-konsep serta keterampilan yang telah dipelajari sebelumnya
Kognitif-Vygotsky	Memajukan berpikir abstrak, belajar dalam kaitan ZPD, pengaturan diri
Kognitif-Bruner/ Sutton-Smith Singer	1. Memunculkan fleksibilitas perilaku dan berpikir, imajinasi dan narasi 2. Mengatur kecepatan stimulasi dari dalam dan dari luar
Arousal Modulation	Tetap membuat anak terjaga pada tingkat optimal dengan menambah stimulasitingkat optimal dengan menambah stimulasi
Bateson	Memajukan kemampuan untuk memahami berbagai tingkatan makna

3. Fungsi dan manfaat bermain bagi perkembangan anak usia dini

Fungsi dan manfaat bermain meliputi seluruh aspek perkembangan anak seperti diuraikan berikut :

a. Perkembangan Bahasa

Aktivitas bermain adalah ibarat laboratorium bahasa anak, yaitu memperkaya perbendaharaan kata anak dan melatih kemampuan berkomunikasi anak.

b. Perkembangan Moral

Bermain membantu anak untuk belajar bersikap jujur, menerima kekalahan, menjadi pemimpin yang baik, bertenggang rasa dan sebagainya.

c. Perkembangan Sosial

Bermain bersama teman melatih anak untuk belajar membina hubungan dengan sesamanya. Anak belajar mengalah, memberi, menerima, tolong menolong dan berlatih sikap sosial lainnya.

d. Perkembangan Emosi

Bermain merupakan ajang yang baik bagi anak untuk menyalurkan perasaan/emosinya dan anak belajar untuk mengendalikan diri dan keinginannya sekaligus sarana untuk relaksasi. Pada beberapa jenis kegiatan bermain yang dapat menyalurkan ekspresi diri anak, dapat digunakan sebagai cara terapi bagi anak yang mengalami gangguan emosi.

e. Perkembangan kognitif

Melalui kegiatan bermain anak belajar berbagai konsep bentuk, warna, ukuran dan jumlah yang memungkinkan stimulasi bagi perkembangan intelektualnya. Anak juga dapat belajar untuk memiliki kemampuan '*problem solving*' sehingga dapat mengenal dunia sekitardan menguasai lingkungannya.

f. Perkembangan Fisik

Bermain memungkinkan anak untuk menggerakkan dan melatih seluruh otot tubuhnya, sehingga anak memiliki kecakapan motorik dan kepekaan penginderaan.

g. Perkembangan Kreativitas

Bermain dapat merangsang imajinasi anak dan memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba berbagai ideanya tanpa merasa takut karena dalam bermain anak mendapatkan kebebasan.

4. Tahapan Perkembangan Bermain Anak Usia Dini

Masa kanak-kanak sering disebut sebagai “masa bermain”. Pada masa ini anak sangat menyukai permainan yang menggunakan alat permainan. Sejalan dengan pertambahan usianya, anak secara perlahan-lahan akan meninggalkan permainan yang menggunakan alat permainan. Anak akan beranjak menuju permainan yang tidak menggunakan mainan, namun anak tetap berada pada masa bermain dan menyukai kegiatan yang bersifat bermain. Dengan demikian kegiatan bermain anak akan melalui tahap-tahap perkembangan yang berbeda sejalan dengan usianya.

Tahap-tahap perkembangan bermain anak usia dini, menurut Mildred Parten melalui 6 tahap yaitu;

a. *Unoccupied Behavior* / Gerakan Kosong

Anak sepertinya belum melakukan kegiatan bermain, hanya mengamati sesuatu sejenak saja. Misalnya bayi mengamati jari tangan atau kakinya sendiri dan menggerakannya tanpa tujuan.

b. *Onlooker Behaviour*/Tingkah laku pengamat

Anak memperhatikan anak yang lain yang sedang melakukan suatu kegiatan atau sedang bermain. Misalnya seorang anak yang memperhatikan temannya sedang bermain petak umpat, tanpa ia ikut bermain tetapi ia turut merasa senang seolah ia ikut bermain.

c. *Solitary Play* / Bermain Soliter

Anak bermain sendiri mencari kesibukan sendiri, tanpa peduli dengan orang lain/ teman lain yang ada di sekitarnya.

d. *Parallel Play* /Bermain Paralel

Anak melakukan kegiatan bermain di antara anak yang lain tanpa ada unsur saling mempengaruhi. Misalnya anak bermain *puzzle* dan anak lain juga bermain *puzzle*, mereka ada bersama tetapi tidak saling mempengaruhi.

e. *Associative Play* / Bermain Asosiatif

Anak melakukan kegiatan bermain bersama anak lain tetapi belum ada pemusatan tujuan bermain. Misalnya beberapa anak bermain menepuk-nepuk air di kolam bersama-sama.

f. *Cooperative Play* / Bermain Kooperatif

Anak melakukan kegiatan bermain bersama-sama dengan teman secara terorganisasi dan saling bekerja sama, ada tujuan yang ingin dicapai bersama dan ada pembagian tugas yang disepakati bersama. Misalnya bermain rumah-rumahan ada yang jadi bapak, ibu dan anak, masing-masing memiliki tugas. Anak membuat rumah-rumahan tersebut dengan kain atau balok-balok dan bermain peran dengan boneka.

Tahap perkembangan bermain yang dikemukakan oleh Mildred Parten ini lebih menekankan pada aspek sosialisasi anak dalam bermain. Artinya, bahwa kegiatan bermain merupakan gambaran proses sosialisasi yang dilalui anak sejak lahir, masa bayi, masa kanak-kanak dan masa anak pra sekolah hingga masa anak sekolah kelas awal.

Selanjutnya Jean Piaget mengemukakan tahap perkembangan bermain anak yang lebih menekankan pada aspek perkembangan intelektual anak. Tahapan bermain menurut Piaget meliputi: (a) tahap *sensory motor play*, terjadi pada rentang usia 1,5 sampai 2 tahun; Pada tahap ini anak mulai belajar mengkoordinasikan fungsi-fungsi penglihatan dan gerak yang dilakukan berulang-ulang karena anak merasa senang melakukannya. Anak juga mulai belajar menggeser hambatan-hambatan yang ada untuk mendapatkan suatu benda yang menarik perhatiannya (b) tahap *symbolic play* terjadi dalam rentangan usia 2-7 tahun. Pada tahap ini ditandai dengan bermain khayal dan bermain berpura-pura (3) tahap *social play games with rules*, terjadi pada rentangan usia 8-11 tahun. Pada tahap ini kegiatan anak lebih banyak dikendalikan oleh aturan permainan yang dilakukannya. Anak-anak mulai menggunakan nalarnya dalam melakukan kegiatan bermain. (4) tahap *games with rules and sport*, terjadi pada usia 11 tahun ke atas. Pada tahap ini kegiatan bermain memiliki aturan adalah olah raga, kegiatan ini masih menyenangkan dan dinikmati anak meskipun aturannya jauh lebih ketat dan diberlakukan secara kaku dibandingkan dengan permainan yang tergolong games seperti bermain kartu, dan lain sebagainya (Pramono, 2015).

Sementara itu Hurlock (dalam Pramono, 2015) membagi kegiatan bermain menjadi tiga tahapan, yaitu tahap eksplorasi, alat permainan (*toy stage*) dan tahap melamun. Pada tahap eksplorasi anak mulai mengeksplorasi benda-benda yang ada di sekitarnya. Misalnya dibolak-balik, diamati, dicium, diraba dan lain sebagainya sebagai wujud untuk memenuhi rasa ingin tahunya. Pada tahap *toy stage*, anak melakukan pengamatan dengan seksama

terhadap benda-benda/alat dan mencari kemungkinan untuk memainkannya. Anak bermain dengan alat mainannya dan menganggap alat mainannya dapat berkomunikasi dengannya. Pada tahap melamun, anak-anak sudah merasa besar dan tidak cocok lagi bermain dengan mobil-mobilan, atau bermain dengan boneka, kecuali boneka empuk dan lucu untuk dipeluk di kamar sambil menghayal dan melamun.

5. Faktor - Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Bermain Anak Usia Dini.

Semua anak senang bermain, tetapi melakukan kegiatan bermain tidak dengan cara yang sama. Ada anak yang suka bermain aktif ada pula yang lebih menyukai bermain pasif. Demikian pula dengan jenis alat permainan yang dipilih anak akan berbeda antara satu anak dengan anak lainnya. Menurut Elizabeth Hurlock (...), jika diamati secara cermat, ada berbagai variasi kegiatan bermain yang dilakukan anak, dan ini dipengaruhi oleh beberapa faktor sebagai berikut.

a. Kesehatan

Anak yang sehat cenderung akan memilih berbagai jenis kegiatan bermain aktif dari pada pasif, karena banyaknya energi yang dimiliki anak, membuatnya lebih aktif dan ingin menyalurkan energinya tersebut. Sementara anak yang kurang sehat akan mudah lelah ketika bermain sehingga lebih menyukai bermain pasif karena tidak membutuhkan banyak energi.

b. Perkembangan Motorik

Kegiatan bermain aktif lebih banyak menggunakan keterampilan motorik terutama motorik kasar. Sedangkan bermain pasif kurang melibatkan keterampilan dan koordinasi motorik. Dengan demikian anak yang memiliki keterampilan motorik yang baik akan lebih banyak memilih kegiatan bermain aktif dan begitu pula sebaliknya anak yang kurang terampil motoriknya cenderung memilih kegiatan bermain yang pasif.

c. Inteligensi

Anak yang memiliki inteligensi yang baik (pandai/cerdas) cenderung akan menyukai baik kegiatan bermain aktif maupun pasif. Karena biasanya anak yang pandai akan lebih aktif dari pada anak yang tidak pandai. Anak yang pandai juga akan lebih kreatif dan penuh rasa ingin tahu, sehingga mereka suka dengan permainan yang membutuhkan

kemampuan *problem solving* (misal *puzzle*) melibatkan daya fantasi dan imajinasi (drama), permainan konstruktif (lego, balok) juga permainan membaca buku, dan musik.

d. Jenis kelamin

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa terdapat kecenderungan perbedaan antara anak laki-laki dan anak perempuan dalam memilih kegiatan bermain. Perbedaan ini terjadi karena secara alamiah dan ditentukan secara genetik, dan karena adanya perbedaan perlakuan yang diterima oleh anak laki-laki dan anak perempuan sejak mereka bayi. Anak laki-laki cenderung menyukai kegiatan bermain aktif tetapi anak perempuan menyukai permainan konstruktif dan permainan lainnya yang bersifat 'tenang'. Berbagai kecenderungan ini bersifat umum dan belum tentu terjadi pada setiap anak, karena pasti akan terjadi perbedaan-perbedaan pada setiap individu mengingat manusia adalah makhluk yang unik.

e. Lingkungan dan taraf sosial ekonomi

Lingkungan dan taraf sosial ekonomi akan mempengaruhi jenis kegiatan bermain dan alat permainan yang digunakan oleh anak. Anak kota dengan anak desa menggunakan alat permainan yang berbeda, misal anak kota biasa bermain dengan mobil-mobilan bertenaga baterai, komputer dan video games, sedangkan anak desa bermain dengan mobil-mobilan yang terbuat dari kulit jeruk bali, serta bermain dengan daun, ranting kayu, kerikil dan bahan alam lainnya.

f. Alat permainan

Ketersediaan berbagai alat permainan yang dimiliki anak mempengaruhi jenis kegiatan bermain. Perlu kiranya disediakan berbagai variasi alat permainan anak sehingga memungkinkan anak untuk bermain dengan berbagai cara dan jenis permainan. Hal ini akan berdampak positif bagi semua aspek perkembangannya.

6. Tipe dan Jenis Kegiatan Bermain

Aneka kegiatan bermain bisa membuat anak asyik sekaligus merangsang perkembangannya. Alat permainan yang digunakan oleh anak hendaknya sesuai dengan

kebutuhan anak, begitu pula jenis kegiatan bermain sesuai dengan usia perkembangan anak. Berbagai jenis kegiatan bermain anak adalah sebagai berikut.

a. Bermain Aktif

Dalam kegiatan bermain aktif, anak melakukan aktivitas gerakan yang melibatkan seluruh indera dan anggota tubuhnya. Di antara jenis kegiatan bermain aktif adalah: (1) *Tactile Play*, merupakan kegiatan bermain yang meningkatkan keterampilan jari jemari anak serta membantu anak memahami dunia sekitarnya melalui alat perabaan dan penglihatannya. (2) *Functional Play*; adalah kegiatan bermain yang melibatkan panca indera dan kemampuan gerakan motorik dalam rangka mengembangkan aspek motorik anak. (Charlotte Buhler). (3) *Constructive Play*; permainan yang mengutamakan anak untuk membangun atau membentuk bangunan dengan media balok, lego dan sebagainya. (4) *Creative Play*; permainan yang memungkinkan anak menciptakan berbagai kreasi dari imajinasinya sendiri. (5) *Symbolic /Dramatic Play*; permainan dimana anak memegang suatu peran tertentu. (6) *Play Games*; permainan yang dilakukan menurut aturan tertentu dan bersifat kompetisi/persaingan.

b. Bermain Pasif

Kegiatan bermain pasif tidak melibatkan banyak gerakan tubuh anak, tetapi hanya melibatkan sebagian indera saja terutama pendengaran dan penglihatan. Kegiatan bermain pasif di antaranya adalah *receptive Play* yaitu suatu permainan dimana anak menerima kesan-kesan yang membuat jiwanya sendiri menjadi aktif (bukan fisik yang aktif) melalui mendengarkan dan memahami apa yang didengar dan dilihat oleh anak.

7. Prinsip Bermain dalam Pendidikan Anak Usia dini

Anak usia dini belajar melalui aktivitas bermain. Dalam bermain anak belajar berbagai pengetahuan, sikap dan keterampilan. Oleh karena itu pemanfaatan kegiatan bermain dalam pembelajaran anak usia dini sangat efektif untuk memfasilitasi agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal dan dalam situasi yang kondusif sesuai tingkat

pertumbuhan dan perkembangannya. Oleh karena itu pendidik dan orang dewasa perlu memperhatikan dan memahami prinsip-prinsip bermain berikut ini.

- a. Dalam bermain anak mengembangkan sistem untuk memahami apa yang sedang terjadi dalam rangka mencapai tujuan yang lebih kompleks.
- b. Kemampuan untuk menempatkan perspektif orang lain melalui aturan-aturan dan menegosiasikan aturan bermain.
- c. Anak menggunakan replika untuk menggantikan objek nyata, lalu mereka menggunakan objek baru yang berbeda.
- d. Kehati-hatian dalam bermain mungkin terjadi karena anak perlu mengikuti aturan permainan yang telah ditentukan bersama teman mainnya (Elkonin).

Oleh karena itu, pendidik dan orang dewasa lainnya dalam mengembangkan permainan, sebaiknya berlandaskan pada prinsip berikut ini.

- a. Permainan yang dirancang dan digunakan dalam pembelajaran bermakna bagi anak.
- b. Kegiatan bermain hendaknya berpusat pada anak, sehingga anak dapat mengeksplorasi permainannya baik secara individu maupun dengan kelompoknya.
- c. Kegiatan bermain memiliki tujuan untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak.
- d. Kegiatan bermain hendaknya disesuaikan dengan tahap perkembangan bermain anak.
- e. Pendidik dan orang dewasa hendaknya memfasilitasi, memotivasi dan mengevaluasi perkembangan anak, serta menjaga keamanan anak selama bermain.

8. Syarat-syarat Bermain dan Permainan Edukatif Anak Usia Dini

Bermain dapat memberikan manfaat yang maksimal pada anak jika terpenuhi syarat-syaratnya. Ada 5 syarat bermain dan permainan edukatif untuk anak usia dini yaitu:

a. Play Time

Anak harus memiliki waktu yang cukup dalam bermain. Masa usia dini merupakan masa bermain, bukan masa anak untuk dipaksa belajar atau bekerja. Saat yang tepat untuk anak bermain dapat disesuaikan dengan jenis permainan. Jika permainan di luar ruangan

(*gross motor/fungsional play*) sebaiknya dilakukan pada pagi hari atau sore hari, agar anak merasa nyaman dengan udara yang sejuk dan tidak panas.

b. Play Things

Jenis alat permainan harus disesuaikan dengan usia anak dan taraf perkembangannya. Alat permainan hendaknya memenuhi kriteria sebagai berikut. (1) Aman bagi anak. (2) Ukuran, bentuk dan warna sesuai usia anak dan taraf perkembangannya. (3) Berfungsi mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak. (4) Dapat dimainkan secara bervariasi/cara. (5) Merangsang partisipasi aktif anak, menurut DR. Fitzhugh Dodson - 90 % aktivitas anak dan 10 % aktivitas alat permainan. (6) Sesuai kemampuan anak (tidak terlalu sulit atau terlalu mudah). (7) Menarik dari segi warna dan bentuk atau suara (jika bersuara). (8) Tahan lama/tidak mudah rusak. (9) Mudah didapat dan dekat dengan lingkungan anak. (10) Diterima oleh semua budaya.

Jumlah alat permainan yang digunakan hendaknya cukup, dengan kebutuhan anak, tidak terlalu sedikit atau tidak terlalu banyak.

c. Play Fellows

Anak harus merasa yakin bahwa ia mempunyai teman bermain jika ia memerlukan. Teman bermain dapat ditentukan anak sendiri, apakah itu orangtua, saudara atau temannya. Jika anak bermain sendiri, maka ia akan kehilangan kesempatan belajar dari teman-temannya. Sebaliknya kalau terlalu banyak bermain dengan anak lain, maka dapat mengakibatkan anak tidak mempunyai kesempatan yang cukup untuk menghibur diri sendiri dan menemukan kebutuhannya sendiri.

d. Play Space

Untuk bermain perlu disediakan tempat bermain yang cukup untuk anak sehingga anak dapat bergerak dengan bebas. Luas tempat bermain dapat disesuaikan dengan jenis permainan dan jumlah anak yang bermain.

e. Play Rules

Anak belajar bermain, melalui mencoba-coba sendiri, meniru teman-temannya atau diberitahu caranya oleh orang lain (guru atau orangtua). Cara yang terakhir adalah yang terbaik, karena anak tidak terbatas pengetahuannya dalam menggunakan alat

permainannya dan anak akan mendapat keuntungan lebih banyak lagi. Jadi permainan yang baik adalah permainan yang ada cara/aturan bermainnya.

D. REFERENSI

- Dockett, Sue, Marilyn Fleer. (2002). *Play and Pedagogy in Early Childhood Education: Bending The Rules.*, Australia: Thomson.
- Fox, Jill Englebright & Stacey Berry. (2011). *Art in Early Childhood: Curriculum Connections*, Virginia: Virginia Commonwealth University.
- Koralek, Derry (ed.). (2004). *Spotlight on Young Children and Play*, Washington DC: NAEYC.
- Mayesky, Mary. (1990). *Creative Activities for Young Children*. USA: Delmar Publishers Inc.
- PLPG Sertifikasi Guru 2012 Rayon 9 Universitas Negeri Jakarta TAMAN KANAK-KANAK - PAUD
- Pramono. (2015). *Bermain dan Permainan*. Malang: Universitas Negeri Malang
- Preschool Unit of Ministry of Education, Singapore. (2003). *Nurturing Early Learners : Aesthetic and Creative Expression*. Singapore : Tien Wah Press Pte. Ltd.
- Tegano. (1990). *Early Childhood : A Creative Play Model*, Second Edition. Manuscript.
- Trister Dodge, Dianne, Laura J. Colker, Cate Heroman. (2002). *The Creative Curriculum for Preschool*. 4th ed. Washington DC: Teaching Strategies.
- Wolfgang, Charles H., dan Mary E. Wolfgang, (1992). *School for Young Children: Developmentally Appropriate Practices*, Boston: Allyn and Bacon.

**SUMBER BELAJAR PENUNJANG PLPG 2017
MATERI PROFESIONAL GURU KELAS PAUD/TK**

**BAB III
TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI UNTUK
PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**



**Prof. Dr. Sunardi, M.Sc
Dr. Imam Sujadi, M.Si
Dr. Bachtiar S. Bachri, M.Pd.**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
DIREKTORAT JENDERAL GURU DAN TENAGA KEPENDIDIKAN
2017**

BAB III
TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI
UNTUK PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

A. Kompetensi Inti

Memahami pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk Pendidikan Anak Usia Dini

B. Kompetensi Dasar

1. Menjelaskan pengertian teknologi informasi dan komunikasi
2. Menguraikan fungsi TIK dalam pembelajaran PAUD
3. Mengidentifikasi jenis-jenis TIK dalam pembelajaran PAUD
4. Memberikan contoh pemanfaatan TIK dalam pembelajaran PAUD

C. Uraian Materi Pembelajaran

TIK atau Teknologi Informasi dan Komunikasi lebih dikenal dengan istilah ICT. ICT adalah kependekan dari *Information and Communication Technology*. Jika merujuk pada sejarah kemunculannya, istilah ICT mulai dikenal setelah adanya perpaduan antara teknologi komputer, baik perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*) dengan teknologi komunikasi pada pertengahan abad ke-20. Perpaduan kedua teknologi ini berkembang sangat pesat melampaui bidang teknologi lainnya. Dalam pengertiannya, TIK adalah perpaduan antara teknologi informasi dan teknologi komunikasi, akan diuraikan sebagai berikut.

1. Teknologi Informasi

Teknologi informasi merupakan studi atau penggunaan peralatan elektronika, terutama komputer untuk menyimpan, menganalisis dan mendistribusikan informasi apa saja, termasuk kata-kata, bilangan dan gambar. Lucas (dalam Munir, 2008) menyatakan bahwa teknologi informasi adalah segala bentuk teknologi yang diterapkan untuk *micro barcode*, perangkat lembar kerja dan peralatan komunikasi dan jaringan merupakan contoh teknologi informasi. Informasi yang disampaikan berupa pesan-pesan elektronik.

2. Teknologi Komunikasi

Teknologi komunikasi merupakan perangkat-perangkat teknologi yang terdiri dari *hardware, software, proses dan sistem*, yang digunakan untuk membantu proses komunikasi, yang bertujuan agar komunikasi berhasil. Keterkaitan Teknologi Informasi dan Teknologi Komunikasi menekankan pada pelaksanaan dan pemrosesan data seperti menangkap, mentransmisikan, menyimpan, mengambil, memanipulasi atau menampilkan data dengan menggunakan perangkat-perangkat teknologi elektronik terutama komputer. Sedangkan teknologi komunikasi menekankan pada penggunaan perangkat teknologi elektronika dan lebih menekankan pada aspek ketercapaian tujuan dalam proses komunikasi, sehingga data dan informasi yang diolah dengan teknologi informasi harus memenuhi kriteria komunikasi yang efektif. Meskipun secara terpisah masing-masing kata pembentuknya memiliki makna sendiri-sendiri, namun secara konsep pengertian Teknologi Informasi dan Komunikasi tidak terpisahkan, sebagaimana ditulis dalam Wikipedia berikut: "...TIK adalah payung besar terminology yang mencakup seluruh peralatan teknis untuk memproses dan menyampaikan informasi. TIK mencakup dua aspek yaitu teknologi informasi dan teknologi komunikasi. Teknologi informasi meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi. Sedangkan teknologi komunikasi adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat yang satu ke lainnya. Oleh karena itu teknologi informasi dan teknologi komunikasi adalah dua buah konsep yang tidak terpisahkan." (id.wikipedia.org, diakses tanggal 19 feb 2012). Jadi, TIK mengandung pengertian segala kegiatan yang terkait dengan pemrosesan, perekayasaan, pengelolaan, dan pemindahan informasi antarmedia.

3. Pembelajaran berbantuan TIK dan Pembelajaran berbasis aneka sumber.

Ada sebuah pandangan yang mengatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses penciptaan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Dalam proses pembelajaran diperlukan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi bagi peserta didik serta guru yang menerapkan pembelajaran tersebut. Pemanfaatan pembelajaran berbasis TIK tidak terpaku pada belajar di komputer namun juga bisa bersumber pada pemanfaatan sumber belajar yang lain seperti memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar, lingkungan alam, maupun sumber belajar lainnya yang dapat menambah

wawasan peserta didik atau sering dikenal dengan belajar aneka sumber yang merupakan strategi pembelajaran masa sekarang mengakomodasikan belajar dengan karakter peserta didik yang semakin beragam. Pembelajaran berbasis aneka sumber memiliki beberapa keuntungan bagi peserta didik yaitu sebagai berikut.

- a. Dapat mengakomodasi perbedaan individu baik dalam hal gaya belajar, kemampuan, kebutuhan, minat, dan pengetahuan awal mereka. Dengan demikian, siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatannya masing-masing. Sumber belajar dapat dipilih sesuai dengan kebutuhan masing-masing siswa.
- b. Mendorong pengembangan kemampuan memecahkan masalah, mengambil keputusan, dan keterampilan mengevaluasi.
- c. Mendorong siswa untuk bisa bertanggung jawab terhadap kemampuan belajarnya sendiri. Jadi, dapat melatih kemandirian belajar sehingga pembelajaran dapat menjadi lebih bermakna, lebih tertanam dalam pada dirinya karena ia sendiri secara pribadi yang menemukan dan membangun pemahaman
- d. Menyediakan peluang kepada siswa untuk menjadi pengguna teknologi informasi dan komunikasi yang efektif.
- e. Siswa belajar bagaimana belajar. Sekali ia meleak informasi, ia akan mengembangkan sikap positif dan keterampilan yang sangat berguna bagi dirinya dalam era informasi yang sedang dan akan dihadapinya kelak.

4. Fungsi TIK dalam Pembelajaran PAUD

TIK memiliki tiga fungsi utama dalam pembelajaran, yaitu: 1) Teknologi berfungsi sebagai alat (*tools*), mengandung pengertian dalam hal ini perangkat teknologi digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, misalnya sebagai alat untuk mengolah kata, mengolah angka, membuat grafik, dll. 2) Teknologi berfungsi sebagai ilmu pengetahuan (*science*), mengandung pengertian bahwa teknologi adalah bagian dari disiplin ilmu yang harus dikuasai peserta didik, misalnya teknologi komputer menjadi jurusan di sekolah atau adanya mata pelajaran TIK di sekolah sehingga menuntut peserta didik untuk menguasai kompetensi tertentu dalam TIK. 3) Teknologi sebagai bahan dan alat bantu untuk proses pembelajaran (*literacy*), mengandung makna bahwa teknologi berfungsi sebagai bahan pembelajaran sekaligus sebagai alat bantu untuk menguasai kompetensi tertentu melalui bantuan komputer.

Keberadaan TIK tentu tidak pernah terlepas dan segala kelebihan dan kekurangannya. Kelebihan TIK bisa diartikan sebagai manfaat, antara lain adalah sebagai berikut.

- a. Sebagai peralatan untuk mendukung konstruksi pengetahuan : untuk mewakili gagasan pelajar pemahaman dan kepercayaan, dan untuk organ isir produksi, multi media sebagai dasar pengetahuan peserta didik.
- b. Sebagai sarana informasi untuk menyelidiki pengetahuan yang mendukung peserta didik: untuk mengakses informasi yang diperlukan dan untuk perbandingan pers pektif, kepercayaan dan pandangan dunia.
- c. Sebagai media sosial untuk mendukung pembelajaran: untuk berkolaborasi dengan orang lain dan untuk mendiskusikan, berpendapat serta membangun konsensus antara anggota sosial.
- d. Sebagai mitra intelektual untuk mendukung pelajar: untuk membantu peserta didik mengartikulasikan dan mempresentasikan apa yang mereka ketahui.
- e. Sebagai sarana meningkatkan mutu pendidikan.
- f. Sebagai sarana meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran.
- g. Sebagai sarana mempermudah mencapai tujuan pendidikan.

Jika mengacu pada tiga fungsi TIK dalam pembelajaran, maka khusus untuk pembelajaran anak usia dini, pendidik dapat menentukan salah satu atau setidaknya dua fungsi, yaitu teknologi sebagai alat (*tools*) dan/atau sekaligus sebagai bahan untuk stimulasi dalam pencapaian perkembangan tertentu. Namun untuk pemanfaatan TIK dalam PAUD yang layak bagi anak tentu harus mempertimbangkan prinsip dalam penyediaan sarana dan prasarana pembelajaran bagi anak usia dini, sekalipun dalam praktiknya dapat dikendalikan oleh atau di bawah pengawasan pendidik. Selain itu, perangkat TIK yang digunakan pun disesuaikan dengan memperhatikan perkembangan anak. Efektif tidaknya pemanfaatan TIK bagi proses tumbuh kembang anak usia dini mutlak menjadi pertimbangan para guru sebelum menentukan untuk memilih jenis perangkat yang tepat. Oleh sebab itu, pemanfaatan TIK dalam pembelajaran perlu dirancang, direncanakan, dilaksanakan, dan selalu dievaluasi dari waktu ke waktu. Agar pemanfaatan TIK dalam pembelajaran PAUD dapat benar-benar optimal dari segi dukungannya pada pelaksanaan fungsi dan tercapainya tujuan dalam rangka menyiapkan generasi bangsa yang cerdas dan ceria, perlu mengoptimalkan kemanfaatannya dan meminimalkan dampak negatifnya. Oleh sebab itu,

pemanfaatan TIK perlu dilandasi oleh prinsip. Suwarsih (2011) mengusulkan kerangka pikir dan lima prinsip dalam pemanfaatan TIK dalam pembelajaran sebagai berikut.

- a. Pemanfaatan TIK dalam pendidikan hendaknya mempertimbangkan karakteristik peserta didik, pendidik, dan tenaga kependidikan dalam keseluruhan pembuatan keputusan TIK
- b. Pemanfaatan TIK hendaknya dirancang untuk memperkuat minat dan motivasi pengguna untuk menggunakannya semata guna meningkatkan dirinya, baik dari segi intelektual, spiritual (rohani), sosial, maupun ragawi.
- c. Pemanfaatan TIK hendaknya menumbuhkan kesadaran dan keyakinan akan pentingnya kegiatan berinteraksi langsung dengan manusia (tatap muka), dengan lingkungan sosial-budaya (pertemuan, museum, tempat-tempat bersejarah), dan lingkungan alam (penjelajahan) agar tetap mampu memelihara nilai-nilai sosial dan humaniora (seni dan budaya), dan kecintaan terhadap alam sebagai anugerah dari Tuhan Yang Maha Esa.
- d. Pemanfaatan TIK hendaknya menjaga bahwa kelompok sasaran tetap dapat mengapresiasi teknologi komunikasi yang sederhana dan kegiatan-kegiatan pembelajaran tanpa TIK karena tuntutan penguasaan kompetensi terkait dalam rangka mengembangkan seluruh potensi siswa secara seimbang.
- e. Pemanfaatan TIK hendaknya mendorong pengguna untuk menjadi lebih kreatif dan inovatif sehingga tidak hanya puas menjadi konsumen informasi berbasis TIK

5. Jenis TIK yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran pada PAUD

Sebelum menguraikan tentang jenis-jenis Pemanfaatan TIK untuk pembelajaran PAUD, dapat dibedakan menurut cara penggunaannya, yaitu interaktif dan non interaktif. Berikut ini akan dibahas berbagai perangkat TIK.

a. Audio dan Video Player

Audio dan Video Player adalah perangkat TIK yang paling mudah digunakan. Selain karena kemudahan dalam penggunaannya ketersediaan perangkatnya pun relatif lebih mudah ditemukan. Perangkat audio dan video player banyak dijumpai di masyarakat saat ini. Audio dan Video player, merupakan media pembelajaran yang menggabungkan antara media audio dan media visual, secara terpisah dapat dijelaskan sebagai berikut.

1) Media Audio dan Karakteristiknya

Pembahasan tentang proses pembelajaran dengan menggunakan media audio tidak lepas dari pembahasan aspek pendengaran. Kita lebih banyak menghabiskan waktu untuk mendengarkan daripada untuk melakukan komunikasi lainnya. Para ahli berpendapat bahwa 70% dari waktu sadar kita dipakai untuk berkomunikasi, yaitu membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan. Bila masing-masing beraktivitas tersebut di bagi-bagi, hasilnya menunjukkan bahwa 42% dipakai untuk

mendengarkan, 32% untuk bercakap-cakap, 15% untuk membaca, dan 11% untuk menulis. ([http:// abdiplizz. wordpress. com](http://abdiplizz.wordpress.com)). Mendengarkan sesungguhnya suatu proses rumit yang melibatkan empat unsur: (1) mendengar, (2) memperhatikan, (3) memahami, dan kemudian (4) mengingat. Jadi definisi mendengarkan adalah "proses selektif untuk memperhatikan, mendengar, memahami, dan mengingat".

2) Media Video/Visual dan Karakteristiknya

Media visual adalah media yang melibatkan indra penglihatan. Terdapat dua jenis pesan yang dimuat dalam media visual, yakni pesan verbal dan nonverbal. Pesan verbal-visual terdiri atas kata-kata dalam bentuk tulisan dan pesan non verbal- visual adalah pesan yang dituangkan ke dalam simbol-simbol nonverbal- visual. Secara garis besar unsur-unsur yang terdapat pada media visual terdiri atas garis, bentuk, warna, dan tekstur.

b. Komputer

Komputer adalah salah satu perangkat TIK yang sudah banyak dimanfaatkan keberadaannya dalam proses pembelajaran. Berbagai jenis komputer pabrikan dapat menjadi pilihan sesuai kemampuan masing-masing. Kendala utama biasanya adalah dalam pengadaan perangkat ini. Sebelum lebih jauh bagaimana Guru PAUD dapat memanfaatkan perangkat ini, terlebih dahulu akan dibahas secara singkat mengenai peran komputer dalam perkembangan kecerdasan manusia.

Komputer adalah produk kecerdasan manusia, tetapi komputer dapat pula mempengaruhi kecerdasan manusia. Penelitian tentang pengaruh komputer terhadap perkembangan intelegensi telah banyak dilakukan oleh para pakar. Hasilnya antara lain menunjukkan bahwa penggunaan komputer secara benar secara timbal balik akan mempengaruhi kecerdasan. Jika dilengkapi dengan aplikasi-aplikasi, komputer mampu memenuhi rasa ingin tahu manusia. Di samping itu, kecepatan, kecermatan, keterkinian informasi dapat diperoleh melalui sistem jaringan komputer, sehingga memberikan pengayaan fungsi otak penggunaannya.

Riset yang dilakukan terhadap pengaruh komputer terhadap perkembangan intelegensi diperoleh pengaruh yang positif dari keduanya. Hal tersebut karena "kerjasama" antara komputer-otak dan intelegensi yang satu dengan lainnya mendorong manusia untuk makin memenuhi rasa ingin tahunya, yang merupakan sifat khas manusia. Komputer dengan jaringannya dalam kehidupan kini tidak terpisahkan dari berbagai kepentingan untuk memperoleh informasi yang cepat, cermat, lengkap, dan aktual. Dengan demikian tidak salah jika penggunaan komputer dengan program yang sesuai umur anak-anak dapat dilakukan oleh para Guru.

Dalam materi ini tidak akan dijelaskan secara detail cara mengoperasikan komputer, tetapi penyusun menyarankan sebaiknya Guru berinisiatif untuk menggunakan sumber

lain dalam belajar tata cara mengoperasikan komputer. Bahan ajar ini akan memberikan panduan bagaimana guru dapat menetapkan tema dan materi bermain anak untuk selanjutnya memilih aplikasi yang tepat dan sesuai untuk disampaikan dengan menggunakan komputer.

Penting juga dicatat oleh para Guru PAUD bahwa berbagai aplikasi khusus dalam bentuk permainan untuk anak sudah dirancang, diproduksi dan dipasarkan oleh pihak lain, yang dapat dimanfaatkan oleh para Guru.

c. Internet

Manfaat internet dalam dunia pendidikan tidak diragukan lagi dengan tersedianya informasi dalam berbagai bidang dalam jumlah yang melimpah. Kekayaan akan informasi yang sekarang tersedia di internet harus benar-benar dimanfaatkan oleh para penentu kebijakan dalam pendidikan, baik oleh kepala sekolah, guru maupun staf administrasi dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan.

Dalam kaitannya dengan kelebihan internet bagi guru, Rekdale mengemukakan bahwa internet sangat potensial untuk mendukung pengembangan profesional guru karena internet menawarkan beberapa kesempatan untuk diraih, yakni (a) meningkatkan pengetahuan; (b) berbagi sumber di antara rekan sejawat; (c) bekerjasama dengan guru-guru dari luar negeri; (d) kesempatan untuk menerbitkan/ mengumumkan gagasan yang dimiliki secara *online*; (e) mengatur komunikasi secara teratur; dan (f) berpartisipasi dalam forum dengan rekan sejawat baik lokal maupun internasional (Rekdale dalam Nurdin Noni, makalah, 2011).

Dalam kaitannya dengan sumber bahan mengajar, guru dapat: (a) mengakses rencana belajar mengajar dan metodologi baru, (b) memperoleh bahan baku & bahan jadi yang cocok untuk segala bidang pelajaran, dan (c) mengumumkan dan berbagi sumber. Untuk peserta didik, internet menawarkan kesempatan untuk belajar sendiri secara cepat untuk (a) meningkatkan pengetahuan (b) belajar berinteraktif, dan (c) mengembangkan kemampuan di bidang penelitian. Selain itu, internet juga menawarkan kesempatan untuk memperkaya diri dengan meningkatkan komunikasi dengan peserta didik lain dan meningkatkan kepekaan akan permasalahan yang ada di seluruh dunia.

Manfaat internet dalam dunia pendidikan tidak diragukan lagi dengan tersedianya informasi dalam berbagai bidang dalam jumlah yang melimpah. Kekayaan akan informasi yang sekarang tersedia di internet harus benar-benar dimanfaatkan oleh para penentu kebijakan dalam pendidikan, baik oleh kepala sekolah, guru maupun staf administrasi dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan.

Dalam kaitannya dengan kelebihan internet bagi guru, internet sangat potensial untuk mendukung pengembangan profesional guru karena internet menawarkan beberapa kesempatan untuk diraih, yakni (a) meningkatkan pengetahuan; (b) berbagi sumber di

antara rekan sejawat; (c) bekerjasama dengan guru-guru dari luar negeri; (d) kesempatan untuk menerbitkan/ mengumumkan gagasan yang dimiliki secara online; (e) mengatur komunikasi secara teratur; dan (f) berpartisipasi dalam forum dengan rekan sejawat baik lokal maupun internasional (Rekdale dalam Nurdin Noni, makalah, 2011).

Dalam kaitannya dengan sumber bahan mengajar, guru dapat (a) mengakses rencana belajar mengajar & metodologi baru, (b) memperoleh bahan baku & bahan jadi yang cocok untuk segala bidang pelajaran, dan (c) mengumumkan dan berbagi sumber. Sementara itu untuk peserta didik, internet menawarkan kesempatan untuk belajar sendiri secara cepat untuk (a) meningkatkan pengetahuan (b) belajar berinteraktif, dan (c) mengembangkan kemampuan di bidang penelitian. Selain itu, internet juga menawarkan kesempatan untuk memperkaya diri dengan meningkatkan komunikasi dengan peserta didik lain dan meningkatkan kepekaan akan permasalahan yang ada di seluruh dunia.

6. Kelebihan dan kelemahan pembelajaran berbasis TIK

Setiap pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan, berikut ini disampaikan kelemahan dan kelebihan pembelajaran berbasis TIK jika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Perbedaan itu adalah sebagai berikut:

a. Kelemahan

Pembelajaran Konvensional	Pembelajaran Berbasis TIK
<ol style="list-style-type: none"> 1. Memerlukan energi lebih banyak untuk menyampaikan pembelajaran, karena guru harus menerangkan secara klasikal 2. Pendidik lebih banyak aktif, subyek didik pasif 3. Sumber belajar terbatas 4. Pendidik mendominasi pembelajaran 5. Terjadi kebosanan peserta didik 6. Pembelajaran tidak bermakna 7. Pembelajaran bergantung tekstual bukan kontekstual 8. Monoton dan pendidik tidak mau berubah 9. Peserta didik sering bosan dan menjadi tidak termotivasi untuk mengikuti pelajaran karena bosan 10. Sumber belajar sedikit, sehingga diperlukan usaha yang keras untuk memperoleh sajian 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendidik harus memiliki bekal kemampuan TIK 2. Pendidik tidak lagi berperan sebagai satu-satunya penyampai informasi 3. Sumber belajar sangat banyak, Diperlukan biaya yang tidak sedikit 4. Lambannya kebijakan pemerintah dalam menyediakan sarana dan prasarana berupa perangkat dan perangkat keras, utamanya yang berhubungan dengan akses sekolah terdapat internet 5. Kurangnya adaptatif dan adaptif sekolah terhadap kemajuan teknologi, utamanya guru sebagai agen pembaharuan yang lamban dalam menyikapi perubahan pola pembelajaran dari pembelajaran tradisional /konvensional ke

<p>pembelajaran yang baik kreatif dan inovatif</p> <ol style="list-style-type: none"> 11. Pembelajaran masih dibatasi ruang dan waktu 12. Guru sering membiarkan adanya anak didik yang mendominasi kelompok atau menggantungkan diri pada kelompok 13. Penekanan hanya diberikan pada penyelesaian tugas saja. 14. Pemantauan melalui observasi dan intervensi sering tidak dilakukan oleh guru pada saat pembelajaran. 	<p>pembelajaran berbasis multimedia</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Kemampuan mengelola fasilitas komputer yang berkelanjutan .perawatan fasilitas membutuhkan biaya dan SDM yang terampil. 7. Butuh kemampuan yang lebih mendalam dari guru untuk memahami tentang TIK, apalagi TIK akan selalu berkembang dan berganti. 8. Tidak ada proses tatap muka antara siswa dan pendidik 9. Pembelajaran masih dibatasi ruang dan waktu 10. Butuh kemampuan yang lebih mendalam dari guru untuk memahami tentang TIK, apalagi TIK akan selalu berkembang dan berganti. 11. Kemampuan mengelola fasilitas komputer yang berkelanjutan .perawatan fasilitas membutuhkan biaya dan SDM yang terampil. 12. Kebebasan yang tidak dapat dibatasi oleh guru ke anak didik dalam hal jaringan situs (fb, twitter, google dll)
--	--

b. Kelebihan

Konvensional	Pembelajaran berbasis TIK
<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendidik menguasai Materi ajar, karena telah bertahun-tahun 2. Pendidik satu-satunya sumber belajar 3. Peserta didik dimanjakan dengan peran pendidik yang mencari sumber belajar/menyediakan sumber belajar. 4. Interaksi peserta didik dan pendidik cepat 5. Murah 6. Membuat pendidik selalu berfikir kreatif karena pendidik berperan sebagai satu-satunya penyampai informasi 7. Tidak tergantung pada sarana dan prasarana berupa perangkat dan perangkat keras, utamanya yang berhubungan dengan akses sekolah terdapat internet 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membantu memecahkan masalah belajar yang dihadapi peserta didik 2. Sebagai alat belajar utama untuk memberikan penguatan belajar awal, merangsang dan memotivasi peserta didik 3. Pendidik menjadi tertantang untuk menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi 4. Tersedianya informasi yang semakin banyak meluas dan seketika 5. Tersajinya informasi dalam berbagai bentuk dalam waktu yang cepat. 6. Fleksibel tidak terbatas ruang dan waktu. 7. Peserta dapat melaksanakan pembelajaran secara mandiri dan online

D. Referensi

- Anoni. (2006) *Pedoman Penerapan Pendekatan BCCT dalam PAUD*. Jakarta: Depdiknas Dirjen PAUD.
- Anonim. (2005). *Program Kegiatan Bermain Sambil Belajar Integrasi Pendidikan Nilai-Nilai Kehidupan Beragama Dengan Pendekatan BCCT*. Jakarta: PAUD Istiqlal
- Anonim. *Mengajarkan Komputer Pada Anak*, diakses: dari www88db.com tanggal 2 mei 2011.
- Charlesworth, Roselind. (1995). *Math and Science for Early Childhood*. New York: Delmar Publisher.
- Cryer Debby, Thelma Harms, Beth Bourland. (1988). *Active Learning for Threes: Active Learning Series*. New Jersey: Dale Seymour Publ.
- Davis, B.C & Shade, Daniel D, (1994). *Integrate, Don't Isolate! Computers in Early Childhood Curriculum*. Eric Digest Tersedia: <http://www.ericfacility.net/ericdigest/ed376991>. (8 Oktober 2004)
- Papilaya, Diane E. (1982). *A Child World Infancy Through Adolescence*. New York: Mc Graw Hill.
- Haugland, Susan W. (2000). *Computers and Young Children*. Eric Digest, Tersedia: <http://www.ericfacility.net/ericdigest/ed438926>. (8 Oktober 2004).
- Martini, Jamaris. (2006). *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Grasindo.
- Herawati, Netti, (2006). *Buku Pendidik Pendidikan Anak Usia Dini*. Riau: Quantum
- Miarso, Yusufhadi, 2007, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sudono, Anggani (2000). *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: PT. Grasindo.

**SUMBER BELAJAR PENUNJANG PLPG 2017
MATERI PROFESIONAL GURU KELAS PAUD/TK**

BAB IV

PENELITIAN TINDAKAN KELAS



**HERMAN
RUSMAYADI
I WAYAN SUTAMA**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
DIREKTORAT JENDERAL GURU DAN TENAGA KEPENDIDIKAN
2017**

BAB VI

PENELITIAN TINDAKAN KELAS

A. KOMPETENSI INTI

Mengembangkan keprofesionalan secara berkelanjutan dengan melakukan tindakan reflektif

B. KOMPETENSI DASAR

Melakukan penelitian tindakan kelas untuk peningkatan keprofesionalan

C. MATERI AJAR

1. Konsep Dasar PTK

a. Pengertian PTK

Penelitian tindakan (*action research*) merupakan suatu proses yang dirancang untuk memberdayakan semua partisipan dalam proses (siswa, guru, dan peserta lainnya) dengan maksud untuk meningkatkan praktik yang diselenggarakan didalam pengalaman pendidikan (Hopkin, 1993). Sementara Kemmis dalam Hopkin 1985, mengemukakan bahwa penelitian tindakan adalah bentuk penelitian refleksi diri (*self-reflection*) yang dilakukan oleh para partisipan dalam situasi social (termasuk pendidikan) dalam rangka meningkatkan: keadilan dan rasionalitas praktek social dan pendidikan mereka sendiri; pemahaman mereka tentang praktek tersebut; dan situasi tempat praktek tersebut dilakukan.

Penelitian tindakan merupakan intervensi praktik dunia nyata yang ditujukan untuk meningkatkan situasi praktis. Tentu penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru ditujukan untuk meningkatkan situasi pembelajaran yang menjadi tanggung jawabnya dan ia disebut 'penelitian tindakan kelas' atau PTK. Apakah kegiatan penelitian tindakan tidak akan mengganggu proses pembelajaran? Sama sekali tidak, karena justru ia dilakukan dalam proses pembelajaran yang alami di kelas sesuai dengan jadwal. Kalau begitu, apakah penelitian tindakan kelas (PTK) bersifat situasional, kontekstual, berskala kecil, terlokalisasi, dan secara langsung relevan dengan situasi nyata dalam dunia kerja? Benar. Apakah berarti bahwa subyek dalam PTK termasuk murid-murid Anda? Benar. Lalu bagaimana cara untuk menjaga kualitas PTK? Apakah boleh bekerjasama dengan guru

lain? Benar. Anda bisa melibatkan guru lain yang mengajar bidang pelajaran yang sama, yang akan berfungsi sebagai kolaborator Anda.

Karena situasi kelas sangat dinamis dalam konteks kehidupan sekolah yang dinamis pula, apakah peneliti perlu menyesuaikan diri dengan dinamika yang ada? Benar. Anda memang dituntut untuk adaptif dan fleksibel agar kegiatan PTK Anda selaras dengan situasi yang ada, tetapi tetap mampu menjaga agar proses mengarah pada tercapainya perbaikan. Hal ini menuntut komitmen untuk berpartisipasi dan kerjasama dari semua orang yang terlibat, yang mampu melakukan evaluasi diri secara kontinyu sehingga perbaikan demi perbaikan, betapapun kecilnya, dapat diraih. Kalau begitu, apakah diperlukan kerangka kerja agar masalah praktis dapat dipecahkan dalam situasi nyata? Benar. Tindakan dilaksanakan secara terencana, hasilnya direkam dan dianalisis dari waktu ke waktu untuk dijadikan landasan dalam melakukan modifikasi

Karena penelitian pada umumnya merupakan upaya mencari suatu kebenaran berdasarkan prinsip-prinsip ilmiah, maka demikian pula halnya dengan penelitian tindakan dan penelitian tindakan kelas. Hanya saja masing-masing penelitian memiliki ruang lingkup yang berbeda. Penelitian tindakan memiliki objek penelitian yang tidak hanya terbatas di kelas, tetapi bisa di luar kelas, sekolah, organisasi, komunitas atau masyarakat. Sedangkan penelitian tindakan kelas memiliki obyek khusus berkaitan dengan proses pembelajaran di kelas.

b. Karakteristik Penelitian Tindakan Kelas

Di Indonesia PTK tergolong masih baru dibandingkan dengan penelitian-penelitian formal yang sudah banyak dilakukan. Metode penelitian deskriptif, eksperimen, dan *ex post facto* adalah tiga penelitian formal yang sudah banyak kita kenal. PTK mempunyai karakteristik yang berbeda dengan penelitian-penelitian itu.

Beberapa karakteristik PTK antara lain: (1) Masalahnya nyata, tidak dicari-cari, bersifat kontekstual. (2) Berorientasi pada pemecahan masalah, bukan hanya mendeskripsikan masalah. (3) Data diambil dari berbagai sumber. (4) Bersifat siklik: penelitian-tindakan-penelitian-tindakan-... dst. (5) Partisipatif, dilakukan sendiri. (6) Kolaboratif, dibantu rekan sejawat.

Perbedaan antara PTK dengan penelitian formal adalah sebagai berikut :

PTK	PENELITIAN FORMAL
a. Dilakukan sendiri oleh guru	a. Dilakukan oleh orang lain
b. Memperbaiki pembelajaran secara langsung	b. Mengembangkan teori, melalui generalisasi
c. Hipotesisnya disebut hipotesis tindakan	c. Biasanya mempersyaratkan hipotesis
d. Tidak menggunakan analisis statistik yang rumit	d. Menuntut penggunaan analisis statistik
e. Tidak terlalu memperhatikan validitas dan reliabilitas instrumen	e. Instrumen harus valid dan reliabel
f. Sampel tidak perlu representative	f. Sampel harus representatif

c. Tujuan PTK di TK/PAUD

Sesuai dengan karakteristik PTK seperti yang sudah dibahas sebelumnya, maka tujuan PTK di TK/ PAUD adalah untuk mengatasi permasalahan dan meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas/kelompok belajar tertentu di TK/PAUD. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Arifin (2012: 100) bahwa tujuan PTK adalah sebagai berikut. (a) memperbaiki dan meningkatkan mutu isi, masukan, proses dan hasil pendidikan dan pembelajaran sekolah dan LPTK; (b) membantu guru dan tenaga kependidikan lainnya dalam mengatasi masalah pendidikan dan pembelajaran di dalam kelas; (c) meningkatkan kemampuan dan layanan profesional guru dan tenaga kependidikan; (d) mengembangkan budaya akademik di lingkungan sekolah dan LPTK; (e) meningkatkan dan mengembangkan keterampilan guru dan tenaga kependidikan khususnya di sekolah dalam melakukan PTK dan (f) meningkatkan kerja sama profesional di antara guru dan tenaga kependidikan di sekolah dan LPTK.

Sementara itu Akbar (2010: 37) mengemukakan bahwa secara umum tujuan PTK adalah untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran, cara kerja guru dalam pembelajaran, bahan ajar, penggunaan sumber dan media pembelajaran. Di samping itu juga untuk meningkatkan suasana pembelajaran, hasil belajar yang berupa prestasi, nilai, sikap, keaktifan, keberanian dan rasa sayang siswa.

Dalam kaitannya dengan pelaksanaan PTK di TK dan lembaga PAUD lainnya, maka tujuan PTK adalah untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi guru dan mengembangkan proses belajar dan pembelajaran serta kemampuan potensi yang dimiliki oleh anak sebagai dampak dari proses pembelajaran dan bermain pada anak usia dini. Hal

ini diperlukan mengingat anak usia dini merupakan masa keemasan (*the golden age*) dalam pertumbuhan dan perkembangannya. Oleh karena itu sebagai tenaga pendidik di TK/PAUD, guru hendaknya memiliki kepekaan terhadap permasalahan yang terjadi di kelas, dan mengembangkannya berdasarkan acuan dan kaidah ilmiah melalui penelitian tindakan kelas.

d. Prinsip-prinsip PTK

Merujuk dari prinsip-prinsip PTK yang dikemukakan oleh Arifin (2010; 104), dalam melaksanakan PTK di TK/PAUD hendaknya mengikuti prinsip-prinsip sebagai berikut.

- 1) Sumber masalah diperoleh dari praktik pembelajaran sehari-hari di TK/PAUD. Hal ini dapat diperoleh melalui observasi atau bersumber dari personal yang terlibat baik secara langsung maupun tidak langsung dalam proses pembelajaran di TK/PAUD, seperti teman sejawat, kepala sekolah, anak/peserta didik, orang tua dan lain sebagainya.
- 2) Kaitkan masalah PTK dengan upaya peningkatan mutu guru, anak dan tenaga kependidikan lainnya di TK/PAUD. Hal ini karena peningkatan mutu pembelajaran harus dilakukan secara terintegrasi dan terpadu.
- 3) Pelaksanaan PTK harus memanfaatkan semua potensi guru di TK/PAUD seperti penguasaan terhadap substansi bidang-bidang pengembangan di TK/PAUD, keterampilan dalam membelajarkan anak melalui bermain, minat dan keterlibatan baik peneliti sebagai guru maupun guru sebagai teman sejawat
- 4) Hasil PTK dapat juga memberikan masukan untuk pengembangan teori pembelajaran untuk anak usia dini.
- 5) Metode dalam PTK harus mempertimbangkan masalah-masalah pembelajaran di TK (baik untuk kelompok A maupun kelompok B) atau pada lembaga PAUD sejenis yang sedang diteliti, sumber daya yang ada dan peserta didik (anak) sebagai sasaran penelitian.
- 6) Pelaksanaan PTK memerlukan dukungan secara kolaboratif dari para pemangku kepentingan, kepala TK/PAUD, teman sejawat termasuk peserta didik, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, evaluasi dan desimenasi dan tindak lanjut.

- 7) PTK harus didukung oleh wawasan dan pengalaman dari para pakar (*expert*) dari berbagai disiplin ilmu yang terkait dengan pendidikan anak usia dini.
- 8) Diseminasi PTK harus melibatkan jaringan kerja (*network*) dan mekanisme yang tersedia di TK/PAUD.

e. Syarat PTK

Untuk dapat meraih perubahan yang diinginkan melalui PTK, maka ada beberapa syarat-syarat yang harus diperhatikan oleh guru/peneliti PTK (McNiff, Lomax dan Whitehead dalam Suwarsih 2003).

- 1) Guru/peneliti dan kolaborator serta murid-murid harus punya tekad dan komitmen untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan komitmen itu terwujud dalam keterlibatan mereka dalam seluruh kegiatan PTK secara proporsional. Andil itu mungkin terwujud jika ada maksud yang jelas dalam melakukan intervensi tersebut.
- 2) Guru/peneliti dan kolaborator menjadi pusat dari penelitian sehingga dituntut untuk bertanggung jawab atas peningkatan yang akan dicapai.
- 3) Tindakan yang Guru/peneliti lakukan hendaknya didasarkan pada pengetahuan, baik pengetahuan konseptual dari tinjauan pustaka teoretis, maupun pengetahuan teknis prosedural, yang diperoleh lewat refleksi kritis dan dipadukan dengan pengalaman orang lain dari tinjauan pustaka hasil penelitian tindakan), berdasarkan nilai-nilai yang diyakini kebenarannya. Refleksi kritis dapat dilakukan dengan baik jika didukung oleh keterbukaan dan kejujuran terhadap diri sendiri, khususnya kejujuran mengakui kelemahan/kekurangan diri.
- 4) Tindakan tersebut dilakukan atas dasar komitmen kuat dan keyakinan bahwa situasi dapat diubah ke arah perbaikan.
- 5) Penelitian tindakan melibatkan pengajuan pertanyaan agar dapat melakukan perubahan melalui tindakan yang disadari dalam konteks yang ada dengan seluruh kerumitannya.
- 6) Guru/peneliti mesti mamantau secara sistematis agar Anda mengetahui dengan mudah arah dan jenis perbaikan, yang semuanya berkenaan dengan pemahaman yang lebih baik terhadap praktik dan pemahaman tentang bagaimana perbaikan ini telah terjadi.

- 7) Guru/peneliti perlu membuat deskripsi otentik objektif (bukan penjelasan) tentang tindakan yang dilaksanakan dalam riwayat faktual, perekaman video and audio, riwayat subjektif yang diambil dari buku harian dan refleksi dan observasi pribadi, dan riwayat fiksional.
- 8) Guru/peneliti perlu memberi penjelasan tentang tindakan berdasarkan deskripsi autentik tersebut di atas, yang mencakup (1) identifikasi makna-makna yang mungkin diperoleh (dibantu) wawasan teoretik yang relevan, pengaitan dengan penelitian lain (misalnya lewat tinjauan pustaka di mana kesetujuan dan ketidaksetujuan dengan pakar lain perlu dijelaskan), dan konstruksi model (dalam konteks praktik terkait) bersama penjelasannya; (2) mempermasalahkan deskripsi terkait, yaitu secara kritis mempertanyakan motif tindakan dan evaluasi terhadap hasilnya; dan (3) teorisasi, yang dilahirkan dengan memberikan penjelasan tentang apa yang dilakukan dengan cara tertentu.
- 9) Guru/Peneliti perlu menyajikan laporan hasil PTK dalam berbagai bentuk termasuk: (1) tulisan tentang hasil refleksi-diri, dalam bentuk catatan harian dan dialog, yaitu percakapan dengan dirinya sendiri; (2) percakapan tertulis, yang dialogis, dengan gambaran jelas tentang proses percakapan tersebut; (3) narasi dan cerita; dan (4) bentuk visual seperti diagram, gambar, dan grafik. Kesepuluh, Anda perlu memvalidasi pernyataan Anda tentang keberhasilan tindakan Anda lewat pemeriksaan kritis dengan mencocokkan pernyataan dengan bukti (data mentah), baik dilakukan sendiri maupun bersama teman (validasi-diri), meminta teman sejawat untuk memeriksanya dengan masukan dipakai untuk memperbaikinya (validasi sejawat), dan terakhir menyajikan hasil seminar dalam suatu seminar (validasi public). Perlu dipastikan bahwa temuan validasi selaras satu sama lain karena semuanya berdasarkan pemeriksaan terhadap pernyataan dan data mentah. Jika ada perbedaan, pasti ada sesuatu yang masih harus dicermati kembali.

2. Langkah-langkah PTK

Uraian tentang cara memulai PTK berikut ini akan menambah pemahaman Anda tentang prinsip-prinsip PTK. Kalau Anda sudah biasa mengajar, melakukan PTK bukan hal yang asing. PTK hanyalah alat untuk membantu Anda memperbaiki pembelajaran secara

sistematis. Jadi Anda fokus saja pada perbaikan pembelajaran, dan tanpa disadari Anda akan melakukan langkah-langkah seperti yang dilakukan oleh peneliti PTK. Setelah menyelesaikan bagian ini Anda akan dapat menulis “proposal sederhana” berbentuk matriks, yang nantinya akan dikembangkan menjadi “proposal lengkap”. Dengan proposal sederhana sebenarnya Anda sudah dapat memulai PTK.

Cara yang paling mudah untuk memulai PTK adalah dengan menganalogikan kegiatan Anda sebagai “guru peneliti PTK” dengan kegiatan seorang “dokter” . Perhatikan Tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Analogi Guru dengan Dokter

NO	DOKTER	Guru peneliti PTK
1	Menanyakan gejala penyakit	Mendeskripsikan masalah
2	Mendiagnosis penyakit	Menemukan akar masalah
3	Menulis resep	Menyusun hipotesis tindakan
4	Menentukan tema pengobatan, misalnya “Mengobati sakit perut”	Menuliskan judul penelitian

a. Mendeskripsikan, mengidentifikasi dan analisis masalah

Apakah Anda ingat pertanyaan dokter ketika Anda sudah berada di hadapannya? Ia akan bertanya: “Kenapa Pak?” atau “Kenapa Bu?” Maksudnya adalah untuk meminta Anda mendeskripsikan keluhan-keluhan yang Anda rasakan. Ia berusaha menggali sebanyak mungkin dengan berbagai pertanyaan: “Bagian mana yang sakit? Waktu-waktu apa saja terasanya? Sudah berapa lama? Sudah minum obat apa? Bagaimana hasilnya?” Belum cukup dengan keterangan lisan, ia masih meminta Anda berbaring di dipan. Kemudian ia menempelkan stetoskop di dada dan perut Anda, menekan-nekan dan mengetuk-ngetuk perut Anda, melihat telakup mata Anda, melihat tenggorokan Anda dengan senter, dan sambil lalu ia sudah dapat mengetahui suhu badan Anda. Setelah itu ia masih menggunakan tensimeter untuk mengukur tekanan darah dan denyut nadi Anda. Singkatnya ia ingin mengungkap serinci mungkin gejala penyakit Anda; tujuannya adalah untuk “mendiagnosis” penyakit Anda secara tepat. Makin rinci deskripsi gejala penyakit Anda akan makin mudah dokter mendiagnosis penyakit Anda itu.

Dengan cara serupa, masalah yang akan Anda pecahkan melalui PTK harus dideskripsikan secara rinci; tujuannya adalah agar Anda dapat menemukan “akar

masalah” penelitian Anda secara tepat. Makin rinci deskripsi masalah Anda, makin mudah Anda menemukan akar masalah. Penemuan akar masalah merupakan hal yang sangat penting dalam melakukan PTK. Sebelum akar masalah ditemukan, Anda sebaiknya tidak terburuburu memberikan tindakan. Analoginya dengan dunia kedokteran adalah dokter yang mengobati rasa pusing berkepanjangan yang dialami pasien. Mula-mula ia mendiagnosis secara terburu-buru sebagai penyakit maag; obat yang diberikan adalah promaag. Tentu saja setelah minum obat selama tiga hari rasa pusing pasien tidak kunjung hilang. Setelah didiagnosis ulang ternyata penyebabnya adalah lubang kecil yang ada di gigi. Setelah gigi dirawat, lubang diberi obat kemudian ditambal dan diberi obat yang sesuai, rasa pusing itupun hilang.

Langkah-langkah berikut ini akan membantu Anda mendeskripsikan masalah penelitian Anda secara rinci: (1) Mulailah dengan satu *kalimat masalah*. (2) Elaborasi kalimat itu serinci mungkin dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut ini: (a) *Dari mana tahunya?* (b) *Bagaimana datanya?* (c) *Upaya apa yang telah dilakukan?* (d) *Bagaimana hasilnya?*. (3) Usahakan kalimat masalah dan elaborasinya itu mencapai $\frac{1}{2}$ -- 1 halaman; setelah itu biasanya Anda akan menemukan akar masalahnya.

Contoh Identifikasi dan Analisis Masalah

- a. Pada tahap ini, guru atau tenaga pendidik di TK atau PAUD mengadakan refleksi terhadap proses pembelajaran di kelas. Gejala-gejala apakah yang terjadi di kelas? Apakah anda puas terhadap proses pembelajaran di kelas? Jika tidak pasti ada permasalahan yang terjadi. Dasna (2008: 30) menjelaskan bahwa ada beberapa pertanyaan yang dapat dijadikan bahan untuk mengadakan refleksi terhadap proses pembelajaran yang Anda laksanakan di kelas. (a) *Apakah perangkat pembelajaran yang telah disiapkan dapat terlaksana dengan baik?* (b) *Apakah pembelajaran yang diterapkan telah dapat membelajarkan anak sehingga mereka terlibat aktif dalam pembelajaran?* (c) *Apakah metode yang digunakan sudah efektif dari segi waktu dan hasil belajar?*
- b. Apakah hasil belajar sudah cukup baik sehingga sebagian besar anak memperoleh nilai di atas ketuntasan belajar minimum?

Jika jawaban Anda terhadap keempat pertanyaan tersebut adalah “belum”, maka dalam pembelajaran yang anda laksanakan terjadi suatu permasalahan. Permasalahan terjadi manakala terjadi kesenjangan antara apa yang diharapkan dengan apa yang

terjadi. Berdasarkan pertanyaan tersebut, sebenarnya terdapat dua permasalahan pokok dalam pembelajaran, yaitu (1) masalah yang berkaitan dengan rendahnya kualitas pembelajaran dan (2) masalah yang berkaitan dengan rendahnya tingkat penguasaan kompetensi oleh anak (hasil belajar).

Permasalahan yang berkaitan dengan rendahnya kualitas pembelajaran dapat diidentifikasi antara lain sebagai berikut.

(1) Masalah keaktifan belajar anak.

Misalnya dalam belajar anak kurang berpartisipasi, malah asyik bermain sendiri di luar skenario belajar yang ditetapkan. Atau dalam belajar anak menjadi pendiam, tertutup dan melamun.

(2) Masalah interaksi dalam kelas.

Misalnya anak hanya mampu berinteraksi dengan teman-teman tertentu? Anak cenderung memisahkan diri dari lingkungan dan mendekat pada guru. Atau anak sering berkelahi dengan temannya hanya gara-gara berebut alat permainan.

(3) Masalah evaluasi.

Misalnya guru kurang memiliki kompetensi dan kesempatan untuk mengadakan asesmen otentik terhadap perkembangan anak. Atau guru kurang mampu menganalisis dan mengadakan interpretasi terhadap hasil asesmen, sehingga tidak berdampak pada peningkatan kualitas belajar anak.

(4) Masalah dalam pemilihan metode dan atau strategi pembelajar.

Misalnya metode yang dipilih guru kurang memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi yang berbasis pada kegiatan belajar melalui bermain. Seharusnya anak adalah aktif, tetapi dari metode yang terpilih menjadikan anak sebagai pendengaran yang baik. Bahkan di TK/PAUD cenderung mengarah pada pembelajaran yang bersifat akademik formal, dari pada kegiatan bermain yang membelajarkan.

(5) Masalah yang berkaitan dengan pemilihan dan pemanfaatan media, sumber dan peralatan belajar.

Di TK/PAUD anak membutuhkan kegiatan eksplorasi yang luas terhadap lingkungan dan objek-objek belajarnya. Semakin luas kesempatan yang dimiliki oleh anak

dalam mengeksplorasi lingkungannya, maka semua aspek perkembangannya akan terstimulasi dan berkembang secara optimal.

Sedangkan permasalahan yang berkaitan dengan rendahnya penguasaan kompetensi atau hasil belajar anak meliputi: **(1)** Capaian indikator perkembangan anak kurang optimal. Misalnya kemampuan berbahasa ekspresif yang rendah, keterampilan motorik halus yang rendah, dan lain sebagainya. **(2)** Rendahnya keterampilan anak dalam melakukan sesuatu khususnya yang berkaitan dengan *softskill* anak. Misalnya anak kurang mandiri, anak kurang kreatif dalam mengembangkan ideidenya, anak kurang mampu dalam memecahkan masalah dan lain sebagainya. **(3)** Terjadinya miskonsepsi terhadap sesuatu. Misalnya anak belum mampu membedakan antara benda padat, benda cair dalam bidang sains. Contohnya plastisin termasuk benda padat apa benda cair. Anak-anak menyebutnya sebagai benda lunak.

Sementara itu Kunandar (2011: 89) mengemukakan bahwa sumber masalah PTK antara lain sebagai berikut. **(1)** Masalah yang berkaitan dengan input dapat bersumber dari siswa/anak, guru, sumber belajar, materi pembelajaran, prosedur evaluasi dan lingkungan belajar. **(2)** Masalah yang berkaitan dengan proses pembelajaran, yang bersumber dari interaksi dalam pembelajaran, keterampilan bertanya guru/siswa/anak, gaya mengajar, cara belajar dan implementasi metode pembelajaran. **(3)** Masalah yang berkaitan dengan output, yang dapat bersumber dari hasil belajar siswa/anak, daya ingat siswa/anak, sikap negatif siswa/anak dan motivasi yang rendah.

Dari sumber masalah tersebut dapat diidentifikasi permasalahan yang relevan untuk PTK, antara lain sebagai berikut. **(1)** Rendahnya keterlibatan anak TK dalam proses pembelajaran; **(2)** Metode yang digunakan oleh guru kurang relevan dengan karakteristik anak usia dini; **(3)** Perhatian atau daya konsentrasi anak terhadap suatu tugas rendah. **(4)** Media dan sumber atau peralatan belajar/bermain yang digunakan kurang memadai dan kurang relevan dengan tingkat perkembangan anak usia dini. **(5)** Rendahnya motivasi belajar anak usia dini. **(6)** Rendahnya tingkat kemandirian anak dalam belajar dan bermain. **(7)** Perkembangan sosio-emosional yang kurang sesuai dengan tugas-tugas perkembangan anak usia dini. **(8)** Perkembangan kognitif anak yang kurang sesuai dengan tugas perkembangan anak usia dini. **(9)** Perkembangan/kemampuan berbahasa yang

belum sesuai dengan tugas perkembangan anak usia dini. **(10)** Rendahnya keterampilan motorik anak usia dini, dan lain sebagainya.

Dari beberapa aspek ruang lingkup masalah tersebut, guru TK/PAUD dapat memilih salah satu masalah yang paling urgen untuk segera dipecahkan. Dikatakan urgen jika masalah tersebut sangat mendesak untuk dipecahkan, dan jika tidak segera dipecahkan akan menghambat program pembelajaran dan proses belajar anak secara simultan dan menyeluruh.

Bagi guru TK/PAUD, permasalahan yang urgen biasanya terkait dengan situasi pembelajaran di kelas. Permasalahan yang berkaitan dengan anak TK/PAUD sangat kompleks dan rumit. Hal ini disebabkan karena anak mengalami masa transisi dari kehidupan dalam keluarga menuju ke lingkup hubungan sosial yang lebih luas. Sementara ragam karakter dan latar belakang anak sangatlah berbeda-beda. Padahal masa awal anak sangat mempengaruhi perkembangan selanjutnya. Hal inilah yang menjadi tantangan bagi guru TK/PAUD.

Untuk memperdalam wawasan Anda marilah kita belajar mengidentifikasi dan menganalisis sebuah kasus pembelajaran berikut ini.

Bu Yati ialah guru di kelompok B TK Dian Cendekia. Jumlah anak di kelompok B ada 30 anak. Pada suatu pagi, Bu Yati hendak mengajak anak-anak mengenal peristiwa siang dan malam. Indikator yang hendak dicapai pada hari itu adalah (1) anak dapat menghargai ciptaan Tuhan (2) anak dapat menceritakan terjadinya peristiwa siang dan malam dengan kalimat sederhana (3) anak mampu menyebutkan benda-benda yang dilihatnya pada malam dan siang hari (4) anak mampu membuat gambar sederhana tentang peristiwa di malam hari.

Untuk keperluan itu, Bu Yati masuk kelas dengan membawa sebuah globe dan sebuah lampu senter. Tentu saja benda-benda yang dibawa oleh Bu Yati menarik perhatian anak-anak. Seketika anak-anak berebutan ingin memegang globe tersebut. Selanjutnya Bu Yati berkata, "Anak-anak kembali ke tempat duduk dan kalian harus duduk manis. Nanti Ibu akan menunjukkan kepada kalian bagaimana peristiwa siang dan malam itu terjadi".

Anak-anak tampak kecewa. Perhatian anak tetap tertuju pada Globe dan lampu senter yang ditaruh di atas meja oleh Bu Yati. Pada saat doa bersama, anak-anak tampak tidak berkonsentrasi dalam berdoa. Anak-anak saling berbisik-bisik tentang media yang dibawa oleh guru. Setelah berdoa bersama, Bu Yati melanjutkan pelajaran hari itu dengan menjelaskan bagaimana

peristiwa siang dan malam itu terjadi. Bu Yati mengadakan tanya jawab tentang kapan anak itu tidur? Benda-benda apa saja yang dilihat dimalam hari? Apa perbedaan antara keadaan di waktu malam dan di siang hari, serta benda apa saja yang dilihat anak pada waktu siang hari. Jawaban anak bermacam-macam. "Bu saya tidur sepulang sekolah". "Bu, waktu malam tidak kelihatan apa-apa, gelap, hemmmm". " Bu aku takut kalau malam". Akhirnya Bu Yati menjelaskan kalau tidur sebaiknya di malam hari. Kalau malam ada bulan, bintang, kelelawar dan lain sebagainya. Kalau malam anak-anak tidak boleh takut, dan seterusnya.

Pada kegiatan inti, Bu Yati membagi anak menjadi 3 kelompok. Kelompok I ditugasi untuk mewarnai gambar matahari. Kelompok II mencocok dan merobek gambar matahari. Kelompok III membuat kolase pada gambar bintang. Kegiatan ini dilakukan secara bergantian, sehingga semua anak mengalami ketiga kegiatan tadi. Beberapa anak yang sudah selesai duluan segera ke meja guru untuk memainkan globe, tetapi Bu Yati segera memberikan tugas berikutnya sehingga kelas terhindar dari suara gaduh akibat rebutan globe dan lampu senter.

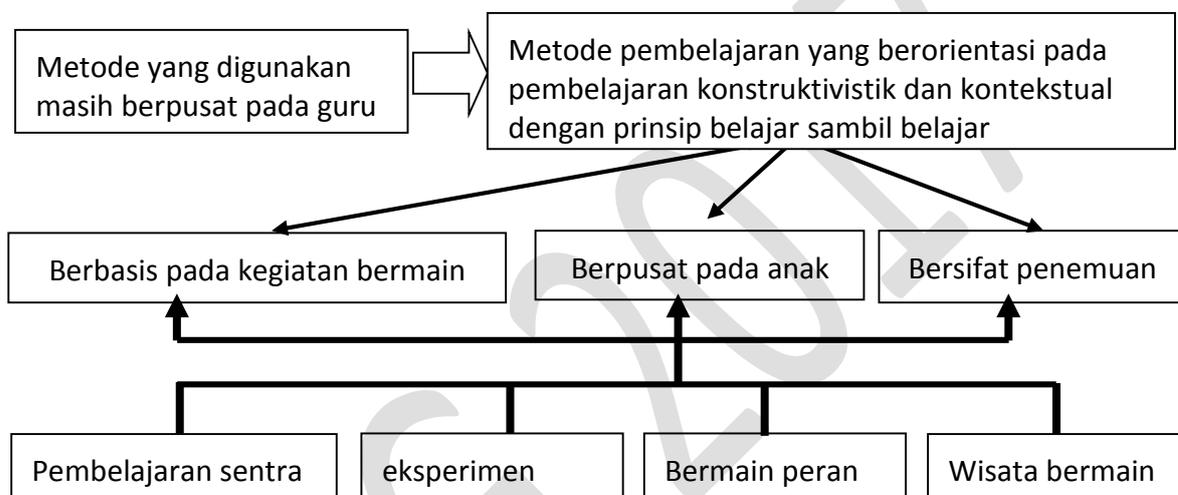
Pada akhir kegiatan, Bu Yati menanyakan kepada anak-anak tentang bagaimana terjadinya peristiwa siang dan malam. Demikian pula anak ditanyai tentang gambar yang sudah dibuat oleh anak. Ternyata hanya satu anak yang dapat menceritakan peristiwa siang dan malam dengan lancar. Demikian pula manakala anak-anak diminta menceritakan gambarnya, anak-anak tidak ada yang berani maju ke depan.

Berdasarkan kasus tersebut dapat diidentifikasi bahwa akar permasalahan yang terjadi adalah bahwa kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar anak (kemampuan berbahasa) pada tema peristiwa siang dan malam tersebut masih rendah. Rendahnya kualitas proses pembelajaran tampak bahwa anak kurang aktif dalam mengeksplorasi objek-objek belajarnya sehingga anak cenderung pasif. Sementara dilihat dari hasil belajar menunjukkan bahwa kemampuan berbahasa anak masih rendah, hal ini tampak dari kekurangmampuan anak dalam menceritakan sesuatu dengan kalimat sederhana, anak belum mampu mengekspresikan diri dalam menyampaikan gagasannya serta kurangnya kemandirian anak dalam menceritakan sesuatu. Setelah diselidiki dengan cermat, guru mengidentifikasi faktor penyebab permasalahan tersebut.

Berdasarkan kasus tersebut dapat diidentifikasi ternyata penyebab terjadinya permasalahan tersebut adalah karena: (1) Metode yang digunakan kurang relevan, (2) anak kurang memperoleh kesempatan dalam melakukan percobaan atau memanipulasi objek belajarnya (dalam hal ini globe dan lampu senter); (3) media yang digunakan guru

terbatas (hanya 1 globe dan 1 lampu senter); dan (4) Rasa ingin tahu anak tidak terpenuhi

Setelah akar masalah teridentifikasi, dan menganalisis faktor penyebab permasalahan tersebut, langkah berikutnya adalah mencari alternatif pemecahan masalah. Suatu masalah mungkin dapat diselesaikan beberapa alternatif pemecahan. Misalnya pada kasus tersebut di atas, cara untuk mengidentifikasi alternatif pemecahan masalahnya adalah sebagai berikut.



Dari beberapa alternatif tersebut, peneliti/guru dapat memilih salah satu yang paling relevan. Misalnya untuk mengatasi permasalahan tersebut di atas dipilih metode eksperimen (metode percobaan). Dalam memilih alternatif pemecahan masalah, peneliti hendaknya memberikan alasan yang bersifat rasional dan logis, yang memiliki dasar teoritis dan didukung hasil-hasil penelitian sebelumnya. Misalnya kelebihan yang dimiliki oleh metode eksperimen, hasil-hasil penelitian di PAUD yang berkaitan dengan penerapan metode eksperimen, atau teori-teori yang mendukung penerapan metode eksperimen dalam pembelajaran di TK/PAUD.

Dengan terpilihnya salah satu atau gabungan dari beberapa alternatif pemecahan masalah, maka Anda dapat segera merumuskan judul penelitian. Berangkat dari contoh kasus di atas, maka judul PTK yang sesuai adalah sebagai berikut.

“Penerapan metode eksperimen untuk meningkatkan kemampuan berbahasa pada kelompok B TK Dian Cendekia”. *Atau*

"Peningkatan kemampuan berbahasa anak melalui penerapan metode eksperimen pada kelompok B TK Dian Cendekia".

Untuk menguji apakah judul penelitian tersebut sudah memenuhi syarat yang relevan untuk suatu penelitian tindakan kelas, alangkah baiknya Anda memperhatikan persyaratan berikut. Judul PTK hendaknya menggambarkan: **(a)** Masalah yang diteliti; **(b)** Tindakan untuk mengatasi masalah yang dihadapi; **(c)** Hasil yang diharapkan; **(d)** Tempat/latar penelitian; dan **(e)** Bersifat spesifik dan singkat (antara 15-20 kata).

b. Merumuskan permasalahan PTK

Setelah judul ditetapkan, maka langkah selanjutnya adalah merumuskan masalah penelitian. Akbar (2010: 74) mengemukakan bahwa persyaratan yang diperlukan dalam perumusan masalah PTK adalah sebagai berikut. **(1)** Masalah penelitian hendaknya dirumuskan dalam bentuk kalimat tanya; **(2)** Yang dipermasalahkan dalam perumusan masalah tidak hanyahasilnya tetapi juga prosesnya; **(3)** Pastikan bahwa setiap rumusan masalah terkait dengan latar belakang masalah.

Sementara itu Suparno, dkk. (2010: 56) menjelaskan beberapa ketentuan dalam merumuskan masalah PTK. **(a)** Dari aspek substansi, rumusan masalah hendaknya memperhatikan bobot dan nilai permasalahan serta kegunaan atau manfaat pemecahan masalah melalui tindakan yang dipilih. Di samping itu juga perlu dipertimbangkan nilai aplikatifnya untuk memecahkan masalah serupa yang dihadapi oleh guru, kegunaan metodologi dan kegunaan teori dalam memperkaya atau mengoreksi teori pembelajaran yang selama ini dianut. **(b)** Dari aspek orisinalitas tindakan, bahwa tindakan yang diambil untuk memecahkan masalah tersebut hendaknya merupakan sesuatu yang baru yang belum pernah dilakukan guru sebelumnya. Jika tindakan yang diambil tidak sepenuhnya baru, maka pemilihan tindakan merupakan penerapan model-model pembelajaran yang pernah digunakan sebelumnya dengan konteks pembelajaran yang berbeda. **(c)** Dari aspek formulas, masalah PTK hendaknya dirumuskan dalam bentuk kalimat tanya (pertanyaan). Di samping itu rumusan masalah sebaiknya tidak menimbulkan makna ganda, tetapi lugas menyatakan secara eksplisit dan spesifik tentang apa yang dipermasalahkan dan tindakan yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. **(d)** Dari aspek teknis, hal yang perlu diperhatikan adalah kelayakan

masalah dan kemampuan peneliti untuk melakukan penelitian dan menjawab atau memecahkan masalah yang dipilih. Peneliti hendaknya memilih permasalahan yang bermakna, memiliki nilai praktis bagi guru dan kolaborator dapat memperoleh pengalaman belajar untuk mengembangkan profesionalitasnya.

Perhatikanlah contoh rumusan masalah berikut ini. Jika rumusan judul penelitian yang dipilih adalah sebagai berikut.

“penerapan metode eksperimen untuk meningkatkan kemampuan berbahasa pada anak kelompok B TK Dian Cendekia”.

Dari judul tersebut dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

- 1) *Bagaimanakah penerapan metode eksperimen dalam meningkatkan kemampuan berbahasa anak kelompok B TK Dian Cendekia ?*
- 2) *Apakah penerapan metode eksperimen dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak kelompok B TK Dian Cendekia ?*

Rumusan masalah nomor satu berkaitan dengan penelitian tentang proses pembelajaran. Hal ini mengarah pada bagaimana atau seperti apa proses pembelajaran yang menggunakan metode eksperimen. Situasi belajar seperti apa yang terbentuk jika pembelajaran di TK/PAUD menggunakan metode eksperimen. Rumusan masalah nomor dua menyangkut tentang penguasaan kompetensi yang diharapkan untuk dikuasai oleh anak. Sasarannya adalah untuk mendeskripsikan perubahan penguasaan kompetensi dari sebelum tindakan (pratindakan) dan setelah pemberian tindakan melalui metode eksperimen.

c. Membuat Rumusan Tujuan Penelitian

Tujuan PTK pada dasarnya adalah untuk mengungkap permasalahan pembelajaran, mengidentifikasi faktor penyebab dan sekaligus memberikan pemecahan terhadap masalah yang terjadi. Tujuan penelitian perlu dinyatakan dengan jelas sebagaimana yang diuraikan dalam bagian rumusan masalah (Suparno: 2010:57).

Sementara itu Akbar (2010: 76) mengemukakan bahwa tujuan penelitian hendaknya dirumuskan secara jelas, berdasarkan pada atau konsisten dengan rumusan masalah. Di samping itu tujuan penelitian tindakan kelas menggambarkan hasil penelitian yang akan dicapai. Perbedaan antara rumusan masalah dan tujuan penelitian adalah jika rumusan masalah dirumuskan dalam kalimat tanya, maka rumusan tujuan dirumuskan

dalam kalimat pernyataan. Itulah sebabnya maka peneliti dapat memilih salah satu antara rumusan masalah atau rumusan tujuan penelitian, atau dapat memilih kedua-duanya.

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka rumusan tujuan penelitiannya adalah sebagai berikut.

- 1) *Mendeskripsikan penerapan metode eksperimen untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak kelompok B TK Dian Cendekia .*
- 2) *Mendeskripsikan peningkatan kemampuan berbahasa anak kelompok B TK Dian Cendekia*

d. Merumuskan Manfaat Penelitian

Pembuatan rumusan manfaat penelitian didasarkan pada topik atau masalah penelitian. bagian ini menguraikan tentang manfaat atau pentingnya penelitian bagi guru, anak dan sekolah atau pihak-pihak yang terkait. Atau dengan kata lain, manfaat penelitian menguraikan tentang dampak dari tercapainya tujuan penelitian. Rumusan manfaat hendaknya jelas terutama bagi siapa, dan deskripsikan manfaatnya apa.

Contoh:

Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi:

- 1) *Anak : proses belajar akan menjadi menarik dan menyenangkan, karena anak dapat melakukan percobaan dengan memanipulasi peralatan atau objek belajar.*
- 2) *Guru: guru menemukan metode pembelajaran yang dapat melibatkan anak secara optimal sehingga anak dapat menguasai kompetensi sebagaimana yang diharapkan.*
- 3) *Sekolah: meningkatkan mutu lembaga melalui peningkatan proses dan hasil belajar anak TK/PAUD.*

e. Mengkaji Teori Yang Relevan

Dalam penelitian tindakan kelas, peneliti perlu mengadakan kajian teori yang relevan, sehingga pemecahan masalah menjadi efektif dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Kajian teori menyangkut tentang kajian yang mendalam terhadap variabel atau konsep-konsep kunci yang terlibat dalam penelitian tindakan kelas. Kajian terhadap suatu teori meliputi proses analisis dan sintesis, dan keterkaitan antar variabel sehingga terbentuk menjadi kerangka pemecahan masalah. Maksud utama kajian teori adalah untuk membangun/merumuskan hipotesis tindakan.

Kunandar (2011: 120) mengemukakan bahwa kajian teori berguna untuk hal-hal penting, di antaranya adalah sebagai berikut. **(1)** Menjawab permasalahan PTK secara teoritis. **2.** Menemukan variabel penyebab masalah PTK; **(2)** Mengoperasionalkan variabel penelitian; **(3)** Menyusun jawaban sementara dari masalah (hipotesis); **(4)** Menemukan metode yang paling tepat untuk menjawab permasalahan. Untuk memudahkan Anda mengadakan kajian teori, maka harus dilihat konteks penelitiannya. Variabel atau konsep-konsep apa saja yang terlibat dalam penelitian tersebut. Misalnya pada penelitian yang berjudul “penerapan metode eksperimen untuk meningkatkan kemampuan berbahasa pada anak kelompok B TK Dian Cendekia”, konsep konsep yang terlibat meliputi: **(1)** metode eksperimen, **(2)** kemampuan berbahasa, dan **(3)** anak kelompok B TK (usia 5-6 tahun).

Secara garis besar kajian teori dalam penelitian tersebut adalah sebagai berikut.

1. *Karakteristik perkembangan anak usia 5-6 tahun*
 - a) *Pengertian anak usia dini*
 - b) *Karakteristik perkembangan anak usia 5-6 tahun*
 - 1) *Perkembangan nilai moral dan agama*
 - 2) *Perkembangan kognitif*
 - 3) *Perkembangan bahasa*
 - 4) *Perkembangan fisik motorik*
 - 5) *Perkembangan seni*
 - c) *Karakteristik perkembangan belajar anak usia 5-6 tahun*
 - 1) *Konsep belajar anak usia 5-6 tahun*
 - 2) *Gaya belajar anak usia 5-6 tahun*
 - 3) *Ragam aktivitas belajar anak usia 5-6 tahun*
2. *Kemampuan berbahasa anak usia 5-6 tahun*
 - a) *Pengertian kemampuan berbahasa*
 - b) *Unsur-unsur kemampuan berbahasa*
 - c) *Strategi pengembangan kemampuan berbahasa untuk anak usia 5-6 tahun*
3. *Penerapan metode eksperimen dalam pembelajaran di TK*
 - a) *Pengertian metode eksperimen*
 - b) *Tujuan metode eksperimen*
 - c) *Langkah-langkah metode eksperimen*
 - d) *Kelebihan dan kekurangan metode eksperimen*

Catatan: dalam membuat kajian teori, sebaiknya Anda memperhatikan prinsip berikut. **(a)** Relevansi, Teori dan/atau hasil penelitian yang dirujuk hendaknya benar-benar relevan dengan substansi/variabel yang diteliti. Hal ini akan sangat bermanfaat

dalam memahami kedalaman dari variabel yang diteliti, sekaligus akan memudahkan anda dalam membuat instrumen penelitian berikut cara pengukurannya. **(b)** Kekinian, teori dan atau hasil penelitian yang dirujuk hendaknya bersifat *up to date* atau terkini. Hal ini untuk memperoleh teori atau hasil-hasil penelitian yang sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta seni. **(c)** Originalitas, sumber rujukan yang dijadikan sumber informasi/teori sebaiknya dari tangan pertama, kecuali teori lama yang bukunya sudah tidak terbit lagi atau karena edisinya terbatas. Hal ini untuk menghindari adanya teori yang sering dikutip, sehingga substansi isinya yang asli menjadi kurang jelas.

f. Kerangka berpikir

Kerangka pemikiran adalah narasi (uraian) atau pernyataan (proposisi) tentang kerangka konsep pemecahan masalah yang telah diidentifikasi atau dirumuskan. Kerangka berpikir atau kerangka pemikiran dalam sebuah penelitian kuantitatif, sangat menentukan kejelasan dan validitas proses penelitian secara keseluruhan. Melalui uraian dalam kerangka berpikir, peneliti dapat menjelaskan secara komprehensif variabel-variabel apa saja yang diteliti dan dari teori apa variabel-variabel itu diturunkan, serta mengapa variabel-variabel itu saja yang diteliti. Uraian dalam kerangka berpikir harus mampu menjelaskan dan menegaskan secara komprehensif asal-usul variabel yang diteliti, sehingga variabel-variabel yang tercatum di dalam rumusan masalah dan identifikasi masalah semakin jelas asal-usulnya.

Pada dasarnya esensi kerangka pemikiran berisi: (1) Alur jalan pikiran secara logis dalam menjawab masalah yang didasarkan pada landasan teoretik dan atau hasil penelitian yang relevan. (2) Kerangka logika (logical construct) yang mampu menunjukkan dan menjelaskan masalah yang telah dirumuskan dalam kerangka teori. (3) Model penelitian yang dapat disajikan secara skematis dalam bentuk gambar atau model matematis yang menyatakan hubungan-hubungan variabel penelitian atau merupakan rangkuman dari kerangka pemikiran yang digambarkan dalam suatu model. Sehingga pada akhir kerangka pemikiran ini terbentuklah hipotesis.

g. Merumuskan Hipotesis Penelitian

Hipotesis tindakan merupakan jawaban sementara (bersifat teoritis) terhadap permasalahan yang diteliti. Dalam penelitian tindakan kelas, hipotesis tindakan dirumuskan dengan menyebutkan dugaan mengenai perubahan yang akan terjadi jika suatu tindakan dilakukan. Hipotesis tindakan pada umumnya dirumuskan dalam bentuk keyakinan tindakan yang diambil akan dapat memperbaiki sistem, proses atau hasil (Suparno, dkk., 2010: 57). Hipotesis tindakan diperoleh dari hasil kajian teori dan kerangka pemecahan masalah.

1. Rumusan hipotesis tindakan umumnya dirumuskan dalam bentuk pernyataan hipotesis, di antaranya dapat menggunakan bantuan kata, "jika maka".

Contoh,

- a) *Jika dalam pembelajaran menggunakan metode eksperimen maka kualitas pembelajaran di kelompok B TK Dian Cendekia akan meningkat.*
- b) *Jika dalam pembelajaran menggunakan metode eksperimen, maka kemampuan berbahasa anak kelompok B TK Dian Cendekia akan meningkat.*

h. Membuat Perencanaan Tindakan

Pada tahap ini peneliti membuat perencanaan tindakan untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi. Perencanaan tindakan disusun untuk membuktikan secara empiris hipotesis tindakan yang telah dirumuskan. Dalam rencana tindakan memuat tentang langkah-langkah tindakan secara sistematis, logis dan rinci.

Hal-hal yang perlu Anda siapkan dalam membuat perencanaan tindakan adalah sebagai berikut.

1. Menyiapkan perangkat pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) lengkap dengan skenario pembelajaran yang jelas dan runtut. Langkahlangkah pembelajaran dalam RPPH sebaiknya mencerminkan langkah-langkah pembelajaran yang sesuai dengan strategi dan metode yang digunakan untuk memecahkan permasalahan penelitian.
2. Membuat instrumen penelitian yang diperlukan untuk merekam data misalnya lembar observasi, catatan lapangan, alat penilaian portofolio anak, alat penilaian

kinerja anak, dan lain sebagainya. Penyusunan instrumen penelitian hendaknya mengacu pada jenis data yang hendak dikumpulkan untuk mendukung pencapaian tujuan penelitian. Misalnya jika peneliti ingin merekam data tentang proses pembelajaran dengan metode eksperimen, peneliti perlu membuat instrumen berupa catatan lapangan, lembar observasi tentang kinerja anak dalam pembelajaran. Dokumen berupa video atau foto sangat membantu peneliti dalam menganalisis situasi pembelajaran setelah pelaksanaan tindakan. Hal ini diperlukan untuk mengatasi keterbatasan kecermatan observer dalam merekam situasi/proses pembelajaran yang berlangsung. Untuk mengukur kemampuan berbahasa anak, peneliti perlu membuat lembar penilaian kemampuan berbahasa yang menyangkut aspek-aspek yang hendak diukur lengkap dengan rubrik penilaiannya.

3. Menyiapkan sumber, media atau peralatan belajar yang diperlukan. Untuk menunjang efektivitas tindakan yang dilakukan, sebaiknya peneliti mengidentifikasi sumber-sumber belajar, media atau bahkan peralatan belajar yang memadai. Hal yang perlu dipertimbangkan adalah bahwa anak usia dini masih bersifat egois, sehingga masing-masing anak memperoleh kesempatan yang sama dalam memanipulasi sumber/ media atau peralatan belajar. Seandainya terpaksa, upayakan pemanfaatan sumber, media dan peralatan belajar dilakukan dalam kelompok kecil.

Sesuai dengan kasus di atas, sumber belajar yang diperlukan berupa lingkungan (suasana gelap dan terang), globe dan lampu senter yang cukup, gambar/foto tentang peristiwa siang dan malam dan lain sebagainya.

4. Melakukan simulasi (jika diperlukan) untuk memantapkan proses tindakan yang dilakukan. Jika yang melakukan tindakan tersebut adalah teman sejawat Anda, maka teman sejawat tersebut perlu diberi kesempatan untuk berlatih. Demikian pula observer harus tahu benar bagaimana menggunakan instrumen pengumpulan data dan hal-hal apa saja yang menjadi fokus dalam melakukan observasi.

i. Melaksanakan Tindakan

Kegiatan ini merupakan implementasi dari perencanaan tindakan yang sudah dirancang sebelumnya. Pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan pembelajaran berdasarkan RKH yang telah dibuat. Perlu disampaikan bahwa untuk mencapai tujuan

penelitian, pelaksanaan pembelajaran tidak cukup dilakukan hanya satu kali. Apalagi waktu yang dialokasikan untuk pembelajaran di TK/PAUD sangat terbatas, yaitu dua jam 30 menit. Oleh karena itu untuk satu siklus kegiatan penelitian terdiri dari beberapa pertemuan. Hal ini disebabkan karena orientasi PTK adalah perbaikan kualitas pembelajaran dan bukan semata-mata hasil pembelajaran.

Dalam pelaksanaan tindakan, peneliti sekaligus juga melakukan observasi dan refleksi atas tindakan perbaikan pembelajaran yang sedang berlangsung. Artinya peneliti berperan ganda yaitu sebagai praktisi dan sekaligus sebagai peneliti. Agar fungsi guru/peneliti tersebut berjalan efektif dan tidak bias, disarankan agar PTK dilakukan secara kolaboratif.

j. Mengadakan Observasi

Pada saat pelaksanaan tindakan, peneliti melakukan pengamatan terhadap proses tindakan pembelajaran. Peneliti mengumpulkan informasi/data yang diperlukan dengan menggunakan instrumen yang sudah disiapkan sebelumnya. Peneliti melakukan pengamatan dan mencatat serta mendeskripsikan gejala-gejala yang terjadi pada saat pembelajaran. Dalam mengamati dan mencatat gejala yang tampak/terjadi, peneliti hendaknya dilakukan secara holistik baik dari aspek suasana pembelajaran maupun dari aspek anak. kekomprehensifan dalam mencatat gejala yang tampak akan memudahkan peneliti untuk melakukan analisis data. Artinya kelengkapan data merupakan sesuatu yang harus diutamakan.

Mengingat proses tindakan berlangsung secara alamiah dan sulit diulang-ulang, maka disarankan agar peneliti merekam proses tersebut baik dengan menggunakan perangkat audio visual maupun foto atau rekaman audio. Hal ini dimaksudkan untuk membantu peneliti agar tidak kehilangan momen penting yang karena keterbatasan peneliti—momen tersebut tidak terdeteksi.

k. Menganalisis Data dan Refleksi

Dasna (2008: 35) mengemukakan bahwa pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan menganalisis, menjelaskan dan menyimpulkan data yang diperoleh dari

buktibukti empiris, serta mengaitkannya dengan teori (kerangka konseptual/kerangka pemecahan masalah) yang telah disusun sebelumnya.

Data yang diperoleh melalui pengamatan dianalisis sesuai dengan teknik analisis data yang relevan. Untuk data yang bersifat kualitatif (berupa uraian, dokumen, catatan lapangan dan sejenisnya) dianalisis secara kualitatif. Sementara data yang bersifat kuantitatif diolah dengan menggunakan teknik analisis kuantitatif. Pada penelitian tindakan kelas, analisis data kuantitatif tidak memerlukan pengolahan data dengan statistik yang rumit. Data mengenai hasil belajar misalnya cukup diolah dengan ukuran tendensi sentral (contohnya skor rata-rata), dan/atau teknik prosentasi untuk mengukur tingkat ketuntasan belajar dan jumlah anak yang memenuhi ketuntasan belajar sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan oleh lembaga yang bersangkutan. Untuk memperoleh kesimpulan yang kredibel, peneliti perlu mengadakan aktivitas validasi dengan mengadakan triangulasi, yakni pengecekan keabsahan data dengan mengadakan crosscheck data dari sumber data yang berbeda.

Data yang sudah diolah kemudian ditafsirkan dan diberi makna. Penafsiran dan pemberian makna terhadap hasil analisis data bertujuan agar peneliti dapat menyimpulkan hasil penelitian secara tepat dan sesuai dengan fokus penelitian yang dilakukan. Dari kesimpulan tersebut, kemudian peneliti melakukan refleksi terhadap tindakan perbaikan pembelajaran yang dilakukan. Kegiatan refleksi mencakup analisis yang mendalam terhadap keterlaksanaan tindakan yang dilakukan meliputi bagaimana hasilnya, dan mengapa hal itu terjadi. Kelemahan-kelemahan dan kelebihan apa yang terjadi pada kegiatan tindakan yang telah dilakukan. Jika dalam satu siklus perbaikan ternyata belum ditemukan hasil yang memuaskan atau optimal, peneliti perlu melakukan refleksi dan menggali faktor penyebab kegagalan tersebut. Hal ini dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk memperbaiki atau mengembangkan tindakan perbaikan berikutnya, sehingga kualitas proses dan hasil pembelajaran semakin meningkat.

Beberapa pertanyaan berikut dapat dijadikan dasar dalam melakukan refleksi, sebagaimana yang ditulis oleh Dasna (2008: 35) sebagai berikut. **(a)** Bagaimana persepsi Anda (guru, anak, pengamat lain) terhadap tindakan yang dilakukan? **(b)** apakah efek dari tindakan tersebut? **(c)** Isu kependidikan apa saja yang muncul sehubungan dengan tindakan yang dilakukan? **(d)** Apa kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan tindakan? **(e)**

Mengapa kendala tersebut muncul? (f) Apakah terjadi peningkatan kualitas proses pembelajaran? (g) Perlukan perencanaan ulang? (h) Jika ya, alternatif tindakan manakah yang paling tepat? (i) Jika ya apakah perlu dilakukan siklus berikutnya?

I. Membuat Kesimpulan

Paparan data dan hasil analisis data dapat dijadikan dasar untuk membuat kesimpulan. Kesimpulan dirumuskan berdasarkan jumlah rumusan masalah, paparan data dan temuan penelitian.

Misalnya: rumusan masalah penelitian adalah sebagai berikut.

Apakah penerapan metode eksperimen dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak kelompok B TK Dian Cendekia ?

Maka kesimpulan akan berbunyi sebagai berikut.

Penerapan metode eksperimen dapat atau tidak dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak kelompok B TK Dian Cendekia (tergantung pada hasil analisis datanya). Hal ini terbukti dari (sebutkan perkembangan kemampuan berbahasa anak mulai dari pratindakan sampai tindakan berakhir).

m. Membuat Rencana Tindak Lanjut

Berdasarkan hasil/kesimpulan yang diperoleh pada satu siklus kegiatan tindakan dan hasil refleksi terhadap tindakan yang telah dilakukan, maka peneliti perlu menindaklanjuti penelitian tersebut. Misalnya pada siklus 1 hasil yang diharapkan belum tercapai secara maksimal, maka peneliti perlu melanjutkan penelitian ini ke siklus yang 2. Pada siklus ke 2, peneliti membuat perencanaan perbaikan, melakukan perbaikan, observasi dan refleksi. Tentu akan muncul pertanyaan, "kapan PTK berakhir?" jawabannya adalah jika upaya perbaikan sudah mencapai hasil yang maksimal.

3. Penyusunan Proposal Penelitian Tindakan Kelas

Komponen Usulan Penelitian Tindakan Kelas

1. Judul Penelitian

Judul penelitian tindakan kelas hendaknya menggambarkan masalah yang diteliti, tindakan untuk mengatasi masalah, hasil yang diharapkan, tempat/latar penelitian, yang ditulis secara spesifik dan singkat.

2. Pendahuluan

a. Latar Belakang masalah

Hal-hal yang minimal perlu ada pada latar belakang masalah adalah sebagai berikut.

- 1) Paragraf pertama memuat tentang harapan ideal yang berkaitan dengan proses pembelajaran untuk anak TK
- 2) Paragraf kedua berisi identifikasi masalah dan akar masalah. Diawali dengan kata, " berdasarkan hasil observasi di TK Kelompok ... ditemukan fakta sebagai berikut....
- 3) Paragraf 3 berisi tentang faktor-faktor penyebab terjadinya masalah.
- 4) Paragraf 4 berisi tentang alternatif yang mungkin digunakan untuk memecahkan masalah.
- 5) Paragraf 5 berisi tentang alternatif pemecahan masalah yang terpilih, disertai alasan teoritik dan/atau hasil-hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan alternatif yang dipilih. Dari paragraf inilah sebenarnya terbentuk judul penelitian, dan bukan atas angan-angan peneliti sebelum mengadakan identifikasi masalah.

b. Rumusan Masalah

Rumuskan masalah penelitian secara jelas, spesifik, operasional dan dalam dinyatakan dengan kalimat tanya. Syarat rumusan masalah dalam penelitian tindakan kelas meliputi:

- 1) Aspek substansi (nilai manfaat dan keterterapannya)
- 2) Aspek originalitasnya (hal baru yang belum pernah dilakukan)
- 3) Aspek formulasi (dinyatakan dalam kalimat tanya)
- 4) Aspek teknis (kelayakan peneliti)

c. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian hendaknya dirumuskan secara jelas dan konsisten dengan rumusan masalah, serta menggambarkan hasil yang akan dicapai.

d. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan hendaknya dirumuskan dalam hipotesis tindakan yang jelas dan operasional. Sumber perumusan hipotesis tindakan yaitu pada kerangka pemecahan masalah di bagian akhir kajian teori.

e. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian hendaknya memiliki sasaran dan manfaat yang jelas.

f. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian

Pada bagian ini peneliti membuat jabaran variabel penelitian sehingga dapat dijadikan indikator kinerja dalam PTK. Misalnya dengan contoh judul penelitian yang sudah dibuat di atas, maka ruang lingkup penelitian adalah sebagai berikut.

Sementara keterbatasan penelitian memuat tentang batasan-batasan penelitian, misalnya pada variabel kemampuan berbahasa hanya dibatasi pada aspek kemampuan menceritakan sesuatu, ekspresi dan kemandirian dan bukan kemampuan berbahasa pada umumnya, dan penelitian ini hanya dilakukan pada lingkup kecil sehingga hasilnya tidak untuk membuat generalisasi.

g. Definisi Istilah atau Definisi Operasional

Pada bagian ini peneliti memberi batasan pengertian tentang variabel yang terlibat dan sesuai dengan konteks penelitian ini.

3. Kajian Teori/Kerangka Konseptual

Berisi sejumlah teori yang relevan yang dijadikan dasar dalam membuat kerangka pemecahan masalah atau sebagai dasar dalam membuat rumusan hipotesis tindakan.

4. Metodologi Penelitian

a. Rancangan Penelitian

Pada bagian ini peneliti menjelaskan rancangan penelitian yang digunakan, yaitu penelitian tindakan kelas. Jelaskan model PTK yang Anda gunakan. Misalnya rancangan penelitian kelas model Kemmis dan Taggart. Jika model ini yang Anda terapkan, maka paparkan tahapannya, yaitu mulai dari tahap

perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Model PTK yang digunakan dapat divisualisasikan dalam bentuk gambar atau diagram. Selanjutnya masing-masing tahap Anda jelaskan rincian kegiatannya sehingga menjadi jelas.

b. Latar dan Subyek Penelitian

Latar penelitian merupakan tempat penelitian itu dilaksanakan. Sedangkan subyek penelitian menggambarkan tentang siapa yang menjadi subyek penelitian, kelompok mana (istilah khusus untuk TK dan PAUD), dan berapa jumlah serta karakteristik subyek penelitian.

c. Teknik Pengumpulan data

Pada bagian ini peneliti menjelaskan cara-cara akan digunakan dalam mengumpulkan data, dan jelaskan pula peruntukannya.

d. Instrumen Penelitian

Pada bagian ini, peneliti memaparkan jenis instrumen yang digunakan dalam penelitian. Jelaskan secara singkat cakupan masing-masing instrumen dan pada bagian akhir sebaiknya semua instrumen yang digunakan dilampirkan. Dalam PTK, instrumen yang sering digunakan berupa lembar observasi, catatan lapangan, pedoman wawancara dan format penilaian unjuk dan hasil kerja anak.

e. Teknik Analisis Data

Pada bagian peneliti memaparkan bahwa teknik analisis data yang digunakan meliputi teknik analisis deskriptif kualitatif dan dapat pula dilengkapi dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Jika Anda menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif, jelaskan proses pengolahan datanya, misalnya mulai dari paparan data, penyederhanaan data, pengelompokan data sesuai fokus masalah, triangulasi dan pemaknaan data. Sedangkan analisis data kuantitatif dilengkapi dengan rumus apa yang anda gunakan untuk menganalisis data, dan lengkapi dengan tabel kriteria keberhasilannya.

5. Daftar Pustaka

Pada bagian ini, Anda menuliskan daftar rujukan/pustaka yang digunakan dalam penulisan proposal ini. Hanya sumber yang dirujuk saja yang ditulis di daftar pustaka. Terdapat beragam cara dalam menulis daftar pustaka, tetapi pada kesempatan ini penulis hanya menyajikan model penulisan yang menjadi gaya

selingkung di Universitas negeri Malang. Urutan komponen dalam menuliskan daftar pustaka secara berturut-turut adalah sebagai berikut.

Nama penulis. Tahun. Judul Buku. Kota Tempat Penerbitan: Penerbit.

6. Lampiran:

a. Jadwal Pelaksanaan Penelitian

Tuliskan jadwal penelitian Anda pada bagian ini. Cara penulisan jadwal penelitian dapat berupa matrik atau naratif.

b. Anggaran Penelitian

Dalam proposal perlu dicantumkan anggaran yang diperlukan untuk biaya penelitian. Jika proposal penelitian diajukan ke sponsor, maka anggaran biaya penelitian wajib dicantumkan. Sedangkan kalau penelitian dilakukan secara swadana, pencantuman anggaran biaya bersifat tentatif. Tetapi menurut penulis walaupun penelitian dilakukan secara swadana, sebaiknya tetaap mencantumkan anggaran biaya sehingga terjadi kejelasan antara sumber daya yang dimiliki dan program penelitiannya.

c. Curriculum Vitae

Pada bagian ini tulislah daftar riwayat hidup personal yang terlibat dalam penelitian ini.

4. Membuat Laporan PTK

Hasil penelitian tidak akan berarti bagi pengembangan pendidikan jika tidak dikomunikasikan dengan baik. Langkah akhir dari sebuah penelitian adalah melaporkan hasil penelitian tersebut sesuai dengan kaidah-kaidah ilmiah. Laporan penelitian tindakan kelas yang sudah Anda lakukan dilaporkan secara sistematis, sehingga dapat dibaca dan dijadikan referensi bagi peneliti atau pemangku kepentingan lainnya. Di samping itu hasil penelitian Anda dapat juga dipublikasikan melalui jurnal ilmiah. Sehubungan dengan hal tersebut laporan PTK Anda disusun menjadi artikel hasil penelitian. Sistematika laporan dan artikel hasil penelitian tindakan kelas akan disajikan pada kegiatan belajar berikutnya.

Komponen Laporan Penelitian Tindakan Kelas

1. Bagian Awal

Bagian awal laporan penelitian tindakan kelas meliputi:

a. Halaman Sampul

Halaman sampul memuat tentang:

- 1) Judul penelitian (diktik dengan huruf kapital semua)
- 2) Tulisan “ LAPORAN PENELITIAN
- 3) Nama peneliti
- 4) Logo lembaga
- 5) Nama lembaga (ditulis mulai dari peringkat tertinggi dalam lembaga sampai ke unit kerja peneliti.
- 6) Bulan dan tahun. Contohnya : Mei 2012

Contoh Halaman Sampul terlampir.

b. Halaman Judul

Halaman judul berisi: judul penelitian, laporan penelitian, diajukan untuk, nama peneliti, NIP/NUPTK/...., nama lembaga, bulan, tahun.

Contoh Halaman Judul terlampir.

c. Lembar Pengesahan

Lembar pengesahan berisi persetujuan berisi: judul penelitian, bidang kajian, ketua dan anggota peneliti, lama penelitian, biaya penelitian sumber dana, ditandatangani oleh ketua peneliti dan disahkan oleh pejabat yang berwenang di lembaga tempat Anda bekerja. Misalnya Kepala Sekolah, atau Kepala UPTD Pendidikan setempat.

Contoh terlampir

d. Pernyataan Keaslian Tulisan

Berisi pernyataan bahwa tulisan peneliti benar-benar asli dan selanjutnya ditandatangani oleh peneliti. Contoh terlampir.

e. Abstrak

Abstrak berisi tentang:

- 1) Identitas peneliti. Tahun. Judul penelitian. Laporan penelitian. Nama lembaga. Pembimbing (kalau ada).

Contoh.

Sutama, I Wayan. 2012. Penerapan Metode Eksperimen untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Kelompok B TK Dian Cendekia Malang. Laporan Penelitian. Jurusan KSDP, FIP, Universitas negeri Malang.

- 2) Kata Kunci

Contohnya:

Kata Kunci: metode eksperimen, kemampuan berbahasa, anak kelompok B TK.

- 3) Bagian inti memuat tentang:

Paragraf pertama berisi latar belakang

Paragraf kedua berisi tentang tujuan penelitian
Paragraf ketiga berisi tentang metodologi penelitian
Paragraf keempat berisi tentang hasil penelitian
Paragraf kelima berisi saran/rekomendasi.

f. Kata Pengantar

Bagian kata pengantar berisi tentang ucapan puji syukur, ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu penelitian ini, dan permohonan saran demi kesempurnaan laporan ini.

g. Daftar Isi

Daftar Isi memuat tentang judul dan sub judul isi laporan penelitian secara keseluruhan mulai dari bagian awal, inti dan akhir laporan.

h. Daftar Tabel

Daftar tabel berisi tentang judul-judul tabel yang ada di dalam laporan penelitian.

Misalnya:

1.1 Ruang Lingkup Penelitian 8

Angka 1.1 menunjukkan bahwa tabel tersebut ada di Bab I dan tabel yang ke 1.

i. Daftar Gambar

Daftar Gambar memuat judul gambar/bagan yang ada pada laporan. Pola penulisannya sama dengan judul tabel. Misalnya:

3.1 Suasana Belajar pada Kegiatan Inti 40

j. Daftar Lampiran

Daftar lampiran berisi tentang judul lampiran yang ada pada bagian akhir laporan penelitian. Misalnya lampiran 1: RKH dan seterusnya.

2. Bagian Inti

Bagian Inti meliputi bab-bab berikut.

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Rumusan Masalah atau Tujuan Penelitian (boleh pilih salah satu)
- C. Hipotesis Tindakan
- D. Manfaat Penelitian
- E. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian
- F. Definisi Istilah/Definisi Operasional

BAB II KAJIAN PUSTAKA/KAJIAN TEORI

- A. Kajian Konsep/ Variabel 1
- B. Kajian Konsep/Variabel 2

- C. Kajian Konsep/Variabel 3, dan Seterusnya
- D. Kerangka Pemecahan Masalah

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

- A. Rancangan Penelitian
- B. Latar dan Subyek Penelitian
- C. Teknik Pengumpulan data
- D. Instrumen Penelitian
- E. Teknik Analisis Data

BAB IV PAPARAN DATA DAN TEMUAN PENELITIAN

A. Paparan Data

Pada bagian paparan data, peneliti menyajikan proses pelaksanaan tindakan mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.

1. Pada tahap perencanaan

Berisi uraian hal-hal apa saja yang dilakukan oleh peneliti. Misalnya mengadakan observasi awal untuk mengidentifikasi masalah, merencanakan tindakan (menyusun RKH, membuat/memilih media, menyusun instrumen penelitian dan lain sebagainya).

2. Pada tahap pelaksanaan

Berisi uraian tentang pelaksanaan tindakan dalam situasi pembelajaran yang aktual dari pertemuan pertama sampai pertemuan akhir berikut pengukuran hasil belajar pada siklus pertama.

3. Pada tahap observasi

Peneliti memaparkan kegiatan observasi yang dilakukan dalam rangka merekam data mengenai proses pembelajaran yang berlangsung. Pada bagian ini peneliti memaparkan hasil rekaman/observasi secara menyeluruh dan akurat, terutama mengenai perilaku guru dan anak selama proses pembelajaran berlangsung.

4. Pada tahap analisis data

Peneliti melakukan analisis data sesuai dengan jenis data yang diperoleh melalui observasi. Data kualitatif diolah dengan teknik analisis data kualitatif sedangkan data kuantitatif diolah dengan teknik statistik.

B. Temuan Penelitian

1. Temuan Tiap Siklus

Pada bagian ini peneliti menyimpulkan temuan penelitian pada masing-masing siklus. Kegiatan penyimpulan persiklus merupakan pengambilan intisari dari sajian data yang telah terorganisi dalam bentuk pernyataan singkat, padat dan bermakna, yang merupakan temuan-temuan penelitian. Artinya pada siklus pertama peneliti memperoleh kesimpulan, pada siklus kedua juga memperoleh

kesimpulan, demikian seterusnya. Pada tiap-tiap siklus diakhiri dengan refleksi yaitu berupa upaya untuk mengkaji proses, yaitu apa yang telah dan belum terjadi, apa yang dihasilkan, mengapa suatu hal terjadi demikian, dan tindak lanjut apa yang perlu dilakukan (Suparno, dkk., 2010: 62). Selanjutnya hasil refleksi digunakan untuk menentukan tindak lanjut berupa perbaikan-perbaikan dalam perencanaan dan pelaksanaan tindakan berikutnya.

2. Temuan Lengkap

Pada bagian ini peneliti mengidentifikasi temuan-temuan secara menyeluruh dengan membandingkan antara temuan pada pratindakan, tindakan pada siklus pertama, tindakan pada kedua dan seterusnya.

BAB V PEMBAHASAN

Pada bagian ini peneliti melakukan kajian terhadap temuan penelitian dan mengadakan *crosscheck* dengan teori atau kerangka pemecahan masalah yang ada pada Bab II (kajian teori). Selain itu peneliti dapat juga dilengkapi dengan implikasi temuan penelitian ini untuk kepentingan pembelajaran. Atau peneliti juga dapat membandingkan antara temuan dengan hasil-hasil penelitian yang relevan sebelumnya.

Agar mudah memahami isi pembahasan ini, sebaiknya diurutkan sesuai dengan sajian data hasil penelitian (temuan jawaban dari masing-masing rumusan masalah). Misalnya:

- A. (berisi pembahasan atas temuan penelitian pada rumusan masalah nomor 1, yaitu tentang proses penerapan metode eksperimen)
- B. (berisi pembahasan tentang peningkatan kemampuan berbahasa anak kelompok B TK Dian Cendekia Malang setelah diajar melalui metode eksperimen)

BAB VI PENUTUP

A. Kesimpulan

Pada bagian ini peneliti membuat kesimpulan temuan penelitian sesuai dengan jumlah rumusan masalah yang diteliti. Kesimpulan hendaknya ditulis secara singkat tetapi padat dan dapat menjawab masing-masing rumusan masalah. Jika rumusan masalah ada 2 maka kesimpulan yang dibuat sebanyak 2 buah.

B. Saran

Pada bagian ini peneliti dapat memberikan saran terhadap pihak-pihak terkait, yang berkepentingan terhadap hasil penelitian ini. Misalnya saran kepada anak kelompok B, pihak guru, sekolah atau peneliti selanjutnya.

3. Bagian Akhir

Bagian akhir memuat:

- a. Daftar Rujukan

Tulis semua rujukan/pustaka yang dirujuk dalam laporan penelitian. Daftar rujukan ditulis secara alfabetis. Lihat contoh pada kegiatan belajar 3.

b. Lampiran

Berisi tentang semua lampiran yang ada di bagian akhir laporan penelitian.

c. Riwayat Hidup

Berisi uraian tentang riwayat hidup ketua dan anggota peneliti.

D. Daftar Pustaka

- Akbar, S dan Luluk F. (2010). *Prosedur Penyusunan Laporan dan Artikel Hasil Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Cipta Media.
- Akbar, S. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas, Filosofi, Metodologi & Implementasi*. Yogyakarta: Cipta Media Aksara.
- Arifin. (2012). *Penelitian Pendidikan, Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. dkk. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dasna, I W. Dan A. Fatchan. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas & Penulisan Karya Ilmiah*. Malang: PSG Universitas negeri Malang.
- Kunandar. (2011). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Suparno, dkk. (2010). *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Malang: Universitas Negeri Malang.