MEMBELAJARKAN ANAK USIA DINI MELALUI BERMAIN

Ngatiyo

(Pendidikan Dasar, FKIP, Universitas Tanjungpura, Pontianak)

Abstrak: *Bermain adalah dunia kerja anak usia prasekolah dan menjadi hak setiap anak, tanpa dibatasi usia. Melalui bermain, anak dapat memetik manfaat bagi perkembangan aspek fisik-motorik, kecerdasan dan sosial emosional. Ketiga aspek ini saling menunjang satu sama lain dan tidak dapat dipisahkan. Bila salah satu aspek tidak diberikan kesempatan untuk berkembang, akan terjadi ketimpangan. Pada usia inilah anak mampu menyerap informasi yang sangat tinggi sekaligus untuk pengembangan intelegensi permanen.*

Kata kunci: Anak Usia Dini, bermain

Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini merupakan kunci utama sukses tidaknya sebuah program pendidikan nasional suatu bangsa. Masa kecil merupakan fase terpenting bagi perkembangan intelektualitas maupun perkembangan emosional anak. Anak mulai belajar tidak hanya ketika ia baru lahir, tetapi sejak masa kehamilan sang ibu. Usia anak balita adalah usia "pertumbuhan". Dalam usia ini, banyak hal yang akan terjadi. Panca indera anak akan cepat "menyera" apa yang ia lihat, ia dengar, dan ia rasakan. Dalam usia ini pula anak berusaha "meniru" kontak komunikasi. Oleh karena itu tugas kita orang tua untuk menuntunnya ke arah yang positif. Tetapi kenyataan yang terjadi pada saat ini adalah setiap orangtua dan pendidik berlomba-lomba menjadikan anak-anak mereka menjadi anak-anak yang super (Superkids). Kurikulum pun dikemas dengan muatan 90 % bermuatan

kognitif yang memfungsikan belahan otak kiri. Sementara fungsi belahan otak kanan mendapat porsi 10% saja.

Padahal anak usia dini adalah anak yang dalam proses mendapatkan ilmu yaitu dengan cara bermain. Bermain adalah dunia kerja anak usia prasekolah dan menjadi hak setiap anak untuk bermain tanpa dibatasi usia. Melalui bermain, anak dapat memetik manfaat bagi perkembangan aspek fisik-motorik, kecerdasan, dan social-emosional

Golden Period atau periode keemasan terjadi pada usia dini (0-5 tahun). Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan khususnya dalam pembentukan karakter dan kepribadian seorang anak. Pada usia inilah anak mampu menyerap informasi yang sangat tinggi sekaligus untuk pengembangan intelegensi permanen dirinya. Tulisan ini mengetengahkan bahasan mengenai pentingnya pendidikan anak usia dini, bagaimana cara belajar anak usia dini, prinsip-prinsip

pembelajaran anak usia dini, dan landasan pembelajaran anak usia dini.

A. Pentingnya Pendidikan bagi Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini merupakan kunci utama sukses tidaknya sebuah program pendidikan nasional suatu bangsa. Penelitian di bidang neurologi menyebutkan selama tahun-tahun pertama, otak bayi berkembang pesat dengan menghasilkan neuron yang banyaknya melebihi kebutuhan. Dosis rangsangan yang tepat dan seimbang akan mampu melipatgandakan kemampuan otak 5 hingga 10 kali kemampuan sebelumnya.

Keberhasilan anak usia dini merupakan landasan bagi keberhasilan pendidikan pada jenjang berikutnya. Usia dini merupakan "usia emas" bagi seseorang. Artinya, bila seseorang pada masa itu mendapat pendidikan yang tepat, ia memperoleh kesiapan belajar yang baik yang merupakan salah satu kunci utama bagi keberhasilan belajarnya pada jenjang berikutnya.

Usia anak balita adalah usia "pertumbuhan". Dalam usia ini banyak hal yang akan terjadi. Panca indera anak akan cepat "menyerap" apa yang ia lihat, ia dengar, dan ia rasakan. Dalam usia ini pula anak berusaha "meniru" kontak komunikasi. Ilmu pengetahuan pedagogi anak-anak menjelaskan bahwa pada usia ini balita akan banyak menerima masukkan, baik yang positif maupun yang negatif.

Oleh karena itu, tugas kita sebagai orang tua adalah menuntunnya ke arah yang positif.

Kesadaran akan pentingnya PAUD cukup tinggi di negara maju, sedangkan pada sepuluh tahun yang lalu, dan hingga pada saat ini, masyarakat Indonesia belum banyak yang menyadari akan pentingnya pendidikan pada usia dini. Menurut Martin Luther(1483-1546), tujuan utama sekolah adalah mengajarkan agama, dan keluarga merupakan institusi penting dalam pendidikan anak. Pemikiran Martin Luther ini sejalan dengan tujuan madrasah (sekolah Islam) yaitu pendidikan agama Islam, di mana ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan bagian integral dari agama Islam. Dengan demikian, pendidikan di madrasah akan menghasilkan *ulul-albaab* (QS. 3: 190 - 191),

yaitu penguasaan iptek yang dapat digunakan dalam kehidupan dengan ahlak mulia, berdampak *rahmatan lil 'alamin*, yang dijanjikan Allah akan ditingkatkan derajatnya (QS. 58: 11). Jean Jacques Rousseau (1712-1718) menggambarkan cara pendidikan anak sejak lahir hingga remaja. Menurut Rousseau: "Tuhan menciptakan segalanya dengan baik; adanya campur tangan manusia menjadikannya jahat (*God make every things good; man meddleswith them and they become evil*). Rousseau menyarankan "kembali ke alam" atau "*back to nature*", dan pendekatan yang bersifat alamiah dalam pendidikan anak yaitu naturalisme. Naturalisme berarti, pendidikan akan diperoleh dari alam,

manusia, atau benda, bersifat alamiah sehingga memacu berkembangnya mutu, seperti kebahagiaan, sportivitas, dan rasa ingin tahu. Dalam praktiknya, naturalisme menolak pakaian seragam (*dress code*), standarisasi keterampilan dasar yang minimum, dan sangat mendorong kebebasan anak dalam belajar. Anak dibekali potensi bawaan (QS. 16: 78) yaitu potensi indrawi (psikomotorik), IQ, EQ dan SQ. Semua manusia perlu mensyukuri pembekalan dari Allah SWT, dengan mengaktualisasikannya menjadi kompetensi. Johan Heindrich Pestalozzi (1746 - 1827) sangat terkesan terhadap *back to nature*. Ia mengintegrasikan kehidupan rumah, pendidikan vokasional dan pendidikan baca tulis. Pestalozzi yakin segala bentuk pendidikan adalah melalui panca indra, dan melalui pengalamannya potensi dapat dikembangkan.

Belajar yang terbaik adalah mengenal beberapa konsep dengan panca indra. Ibu adalah seorang pahlawan dalam dunia pendidikan, yang dilakukannya sejak awal kehidupan anak. Frederich Wilhelm Froebel (1782-1852) menciptakan Kindergarten atau taman kanak-kanak. Oleh karena itu, ia dijadikan sebagai "bapak PAUD". Pandangan Froebel terhadap pendidikan dikaitkan dengan hubungan individu, tuhan, dan alam. Ia menggunakan taman atau kebun milik anak di Blankenburg Jerman, sebagai milik anak. Bermain merupakan metode pendidikan anak dalam "meniru" kehidupan orang dewasa dengan wajar.

Menurut Froebel, guru bertanggung jawab dalam membimbing dan mengarahkan, agar anak menjadi kreatif, dengan kurikulum terencana dan sistematis. Guru adalah manajer kelas yang bertanggung jawab dalam merencanakan, mengorganisasikan, memotivasi, membimbing, mengawasi, dan mengevaluasi proses ataupun hasil belajar. Tanpa program yang sistematis, penyelenggaraan PAUD bisa membayangkan anak.

Teori John Dewey (1859-1952) tentang sekolah adalah "*Progressivism*" yang lebih menekankan pada anak didik dan minatnya daripada mata pelajarannya sendiri. Maka muncullah "*Child Centered Curriculum*", dan "*Child Centered School*". Progresivisme mempersiapkan anak masa kini dibanding masa depan yang belum jelas, seperti yang diungkapkan Dewey dalam bukunya "*My Pedagogical Creed*", bahwa pendidikan adalah proses dari kehidupan dan bukan persiapan masa yang akan datang. Aplikasi ide Dewey, anak-anak banyak berpartisipasi dalam kegiatan fisik, baru peminatan. Bandingkan pendapat Dewey tersebut dengan sabda Rasulullah SAW "didiklah anak-anakmu untuk zamannya yang bukan zamanmu".

B. Cara Membelajarkan Anak Usia Dini

Dunia anak adalah dunia bermain. Pendidikan Anak Usia Dini harus bertitik tolak dari kaidah ini. Pembelajaran anak usia dini harus dibedakan dengan pembelajaran anak

usia sekolah dasar. Nuansa bermain tak boleh hilang dari model pembelajaran anak usia dini.

Alat permainan edukatif dapat menjadi pilihan cerdas perpustakaan untuk membuat anak-anak betah bermain di ruang layanan anak. Penggunaan alat permainan edukatif ini memiliki beberapa manfaat berikut.

Pertama, untuk membantu perkembangan emosi sosial anak. Balok bangunan, aneka macam mozaik, puzzle, dan papan permainan menurut para ahli sangat bermanfaat bagi anak untuk belajar menguasai emosi sosialnya. Kedua, untuk mengembangkan kemampuan motorik halus seorang anak. Dalam hal ini dapat digunakan lilin, balok, papan tulis, kertas, alat tulis, alat pasang memasang, kerikil, dan gunting. Penggunaan alat permainan ini sangat penting untuk meningkatkan koordinasi antara mata dan tangan. Ini bertujuan agar anak dapat membuat garis lurus horizontal, garis lurus vertikal, garis miring kanan, garis miring kiri, garis lengkung, maupun lingkaran. Ketiga, untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar seorang anak, yaitu kemampuan menggunakan otot besar. Arena mandi bola (melempar dan menangkap bola), titian bambu (meniti sambil melihat lurus ke depan), perosotan, ayunan, dan lompat tali merupakan kegiatan permainan yang dapat menggerakkan bagian-bagian tubuh dengan tangkas dan tegas.

Keempat, untuk mengembangkan kemampuan berbahasa seperti mendengar, berbicara, membaca, menulis, dan menyimak. Untuk meningkatkan kecerdasan berbahasa ini dapat dipergunakan kumpulan gambar binatang, gambar tumbuhan, gambar pemandangan alam, gambar panca indera, gambar anatomi tubuh, gambar huruf, gambar angka, dan cerita bergambar.

Maria Montessori (1870 - 1952) sebagai seorang dokter dan antropolog wanita Italy yang pertama, ia berminat terhadap pendidikan anak terbelakang, yang ternyata metodenya dapat digunakan pada anak normal. Tahun 1907 ia mendirikan sekolah "Dei Bambini" atau rumah anak di daerah kumuh di Roma. Metode Montessori adalah pengembangan kecakapan indrawi untuk menguasai iptek untuk diorganisasikan dalam pikirannya, dengan menggunakan peralatan yang didesain khusus. Belajar membaca dan menulis diajarkan bersamaan. Montessori berpendapat anak usia 2 - 6 tahun paling cepat untuk belajar membaca dan menulis. Kritik terhadap Montessori adalah karena kurang menekankan pada perkembangan bahasa dan sosial, kreatifitas, musik, dan seni.

Jean Piaget (1896 - 1980) ilmuwan Swiss tertarik pada ilmu pengetahuan proses belajar dan berpikir, meskipun ia sendiri ahli dalam biologi. Menurut Piaget, ada tiga cara anak mengetahui sesuatu, yaitu 1) melalui interaksi social, 2) melalui interaksi dengan lingkungan dan pengetahuan fisik, dan 3) *Logica Mathematical*, melalui konstruksi

mental. Teori perkembangan Kognitif Piaget menyatakan ada tiga tahapan perkembangan kognitif anak, yaitu:

- 1). Tahap sensori motorik (usia 0 - 2 tahun) anak mendapatkan pengalman dari tubuh dan indranya.
- 2). Tahap praoperasional. Anak berusaha menguasai simbol-simbol, (kata-kata) dan mampu mengungkapkan pengalamannya, meskipun tidak logis (pra-logis). Pada saat ini anak bersifat ego centris, melihat sesuatu dari dirinya (perception centration), yaitu melihat sesuatu dari satu ciri, sedangkan ciri lainnya diabaikan.
- 3). Tahap operasional kongkrit. Pada tahap ini anak memahami dan berpikir yang bersifat kongkrit belum abstrak.

Katz dan Chard (1989) yang dikutip oleh Soemiarti Patmonodewo (2003) menetapkan kriteria untuk memilih tema yaitu: ada keterkaitannya, kesempatan untuk menerapkan keterampilan, kemungkinan adanya sumber, dan minat guru. Bahan-bahan untuk mengembangkan tema antara lain:

- a) Lingkungan anak seperti: rumah, keluarga, sekolah, permainan, diri sendiri.
- b) Lingkungan: kebun, alat transport tasi, pasar, toko, museum.
- c) Peristiwa: 17 Agustus, hari Ibu, upacara perkawinan.
- d) Tempat: Jalan raya, sungai, tempat bersejarah

e) Waktu: jam, kalender, dsb.

Program PAUD, *Day Care* atau TPA (Taman Penitipan Anak) yang berfungsi sebagai pelengkap pengasuhan orang tua. TPA dirancang khusus dengan program dan sarananya, untuk membantu pengasuhan anak selama ibunya bekerja. Pengasuhan dilakukan dalam bentuk peningkatan gizi, pengembangan intelektual, emosional dan sosial anak. TPA di Indonesia sudah berkembang dalam bentuk: TPA perkantoran, TPA perumahan, TPA industri, TPA perkebunan, TPA pasar. Sekarang banyak bermunculan TPA keluarga, yang diselenggarakan di rumah-rumah. Pusat pengembangan anak yang terintegrasi yang memberikan pelayanan perbaikan gizi dan kesehatan dengan tujuan peningkatan kualitas hidup anak. Di Indonesia dikenal dengan nama Posyandu (pos pelayanan terpadu) yang memberikan pelayanan makanan bergizi, imunisasi, penimbangan berat badan anak, layanan kesehatan oleh dokter, pemeriksaan kesehatan keluarga berencana. Pelatih dan pelaksana semuanya relawan yang sebelumnya mendapat pelatihan. Pendidikan Ibu dan Anak yang menjadi tujuan adalah pendidikan ibu yang memiliki balita, dalam hal pendidikan dan pengasuhan anak. Pola pendidikan seperti ini berkembang menjadi HIPPY (*Home Instruction Programme for Preschool Youngster*) di Israel. Pendidikan orang dewasa dengan pendekatan kelompok juga dilaksanakan oleh Indonesia, Cina, Jamaica, dan Kolumbia. Di Indonesia dikenal dengan program

Bina Keluarga Balita, yang dikoordinasikan oleh Meneg Urusan Peranan Wanita dan BKKBN dengan bantuan UNICEF, yang dilaksanakan sejak 1980. Program Melalui media. Media yang digunakan bisa media cetak, TV, Radio, dan Internet. Tahun 1980 Venezuela program dengan media dikenal sebagai "Project to Familia", dengan tujuan untuk meningkatkan kecerdasan anak sejak lahir hingga usia 6 tahun, yang diberikan kepada Ibu. Program melalui TV saat ini bisa mengangkat jauh ke pelosok desa.

"*Head Start*" di Amerika Tujuan "*Head Start*" adalah untuk memerangi kemiskinan, dengan cara membantu anak-anak untuk mempersiapkan mereka memasuki sekolah. *Head Start* memberikan sarana pendidikan, sosial, kesehatan, gigi, gizi dan kesehatan mental anak-anak yang berasal dari keluarga miskin. Taman Kanak-kanak atau Kindergarten TK merupakan buah pikiran Froebel dari Jerman, melalui konsep belajar melalui bermain yang berdasarkan minat anak, dimana anak sebagai pusat (*child centered*). Pola belajar sebelumnya adalah *teacher centered* seperti yang dilaksanakan di Amerika dengan menitikberatkan pada mata pelajaran. *The Nebraska Department of Education* di Amerika memberikan saran tentang bentuk TK yang baik yaitu:

- Ada kerjasama sekolah dan orang tua dalam memberi pengalaman belajar bagi anak.
- Pengalaman anak hendaknya dirancang untuk terjadi

exploration and discovery, tidak hanya duduk dengan kertas diatas meja.

- Anak belajar melalui alat permainan.
- Anak belajar menyukai buku dan bahasa melalui kegiatan bercerita dengan bahasanya sendiri.
- Anak melakukan kegiatan sehari-hari melatih motorik kasar dan halus, dengan berlari, melompat, melambung bola, menjahit, kartu, bermain dengan lilin,
- Anak berlatih mengembangkan logika matematika, dengan bermain pasir, unit balok, alat bantu hitung, .
- Anak berlatih mengembangkan rasa ingin tahu tentang alam, melalui pengamatan percobaan dan menarik kesimpulan.
- Anak mengenal berbagai irama musik dan alatnya.
- Anak berlatih menyukai seni.

Semua kegiatan TK dirancang untuk mengembangkan *self image* yang positif, serta sikap baik pada teman dan sekolah; dengan bermain sebagai media belajar. Beberapa Model Penyelenggaraan TK Pengasuhan bagi anak-anak dapat dilakukan secara *home based* atau *center based*.

Kami dan Devries (1979) menyatakan bahwa pendidikan harus bertujuan jangka panjang, suatu perkembangan dari seluruh kepribadian, intelektual dan moral. Piaget menyatakan bahwa tujuan pendidikan adalah menyiapkan manusia yang mampu membuat sesuatu yang baru, kreatif, berdaya cipta, nalar dengan baik, kritis, dan

bukan hanya mengulangi dan meniru sesuatu yang telah terjadi dahulu.

Bermain Sebagai Proses Belajar merupakan proses pembelajaran di TK, yang berupa bermain bebas, bermain dengan bimbingan dan bermain yang diarahkan. Bentuk-bentuk bermain antara lain bermain sosial, bermain dengan benda dan bermain sosio dramatis. Bermain sosial terdiri dari bermain seorang diri (*solitary play*), bermain dimana anak hanya sebagai penonton (*onlooker play*), bermain paralel (*parallel play*), bermain asosiatif (*associative play*) dan bermain kooperatif (*cooperative play*).

Orang tua merupakan guru yang pertama bagi anak-anaknya. Apabila ada kerjasama antara orang tua dan anak akan menghasilkan: a) peningkatan konsep diri pada orang tua dan anak, b) peningkatan motivasi belajar, dan c) peningkatan hasil belajar. Keterlibatan orang tua, ada tiga kemungkinan, yaitu: a) orientasi pada tugas, b) orientasi pada proses, dan c) orientasi pada perkembangan.

Komunikasi antara sekolah dengan orang tua bisa bersifat komunikasi resmi atau tidak resmi, kunjungan ke rumah, pertemuan orang tua, dan laporan berkala. Pada hakikatnya anak belajar sambil bermain. Oleh karena itu, pembelajaran pada pada anak usia dini pada dasarnya adalah bermain. Sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang bersifat aktif dalam melakukan berbagai eksplorasi terhadap lingkungannya, aktivitas bermain merupakan bagian dari proses pembelajaran. Aktivitas bermain (*playul activity*) yang

memberi kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan teman dan lingkungannya merupakan hal yang diutamakan. Selain itu, karena anak merupakan individu yang unik dan sangat variatif, unsur variasi individu dan minat anak juga perlu diperhatikan.

C. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Anak Usia Dini

Proses pembelajaran yang akan dilakukan terhadap anak usia dini harus memenuhi prinsip-prinsip pembelajaran sebagai berikut:

1. Berangkat dari yang dimiliki anak. Setiap anak membawa segala pengetahuan yang telah dimilikinya terhadap pengalaman-pengalaman barunya. Jika suatu pengalaman belajar tidak memberikan kesempatan kepada anak untuk menciptakan pengetahuan baru, pembelajaran itu akan membosankan. Pengalaman belajar hendaknya mengandung sebagian unsur yang sudah dikenal oleh anak dan sebagian lainnya merupakan pengalaman yang baru.
2. Belajar harus menantang pemahaman anak. Untuk memastikan terjadinya pengembangan pada anak, aktivitas pembelajaran yang dirancang harus menantang anak untuk mengembangkan pemahaman sesuai dengan apa yang dialaminya. Bila anak mampu menyelesaikan tantangan pertama, anak diberi tantangan berikutnya yang lebih sulit dari pertama. Jika anak tidak dirangsang dengan tantangan berikutnya, selain anak bosan akan tetapi pemahaman anak tidak akan berkembang dengan optimal.
3. Belajar dilakukan sambil bermain. Belajar melalui bermain

dapat memberi kesempatan bagi anak untuk bereksplorasi, menemukan, mengeksplorasi perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan. Bermain juga dapat membantu anak mengenal diri sendiri, dengan siapa ia hidup, dan di lingkungan mana ia hidup. Bermain merupakan sarana belajar, muncul dari dalam diri anak, bebas dan terbebas dari aturan yang mengikat, aktivitas nyata atau sesungguhnya, berfokus pada proses daripada hasil, harus didominasi oleh pemain, serta melibatkan peran aktif dari pemain.

4. Menggunakan alam sebagai sarana pembelajaran. Alam merupakan sarana yang tak terbatas bagi anak untuk bereksplorasi dan berinteraksi dalam membangun pengetahuannya. Robin Dranath Tagore menggunakan model pembelajarannya hampir 90 % kegiatannya dilakukan dengan berinteraksi dengan alam. Anak diajari dapat membangun ikatan emosional di antara teman-temannya, menciptakan kesenangan belajar, menjalin hubungan serta memengaruhi memori dan ingatan yang cukup lama akan bahan-bahan yang dipelajari.

5. Belajar dilakukan melalui sensorinya. Anak memperoleh pengetahuan melalui sensori atau indrawinya yaitu: peraba, pencium, pendengar, penglihat, dan perasa. Setiap sensori anak akan merespon stimulan atau rangsangan yang diterima. Oleh karenanya, pembelajaran hendaknya memberikan stimulasi yang dapat merangsang setiap sensor yang dimiliki anak.

6. Belajar membekali keterampilan hidup. Belajar harus dapat membekali anak untuk memiliki

keterampilan hidup (*life skill*) sesuai dengan kemampuan anak. Dengan demikian, anak diajari untuk memiliki kemandirian dan rasa tanggung jawab terhadap dirinya. Misalnya mampu memakai sepatu, menyisir rambut, dan makan dan minum sendiri.

7. Belajar sambil melakukan. *Student Active Learning* adalah salah satu bentuk pembelajaran yang diilhami oleh John Dewey (*learning by doing*) dan diteruskan oleh Killpatrik dengan pengajaran proyek. Pembelajaran proyek sangat memberikan kesempatan pada anak untuk aktif, mau bekerja dan secara produktif, dan menemukan berbagai pengetahuan baru.

D. Landasan Pembelajaran Anak Usia Dini

Proses pembelajaran pada anak usia dini pada umumnya dilandasi oleh dua teori belajar, yaitu (1) *behaviorisme*, dan (2) *konstruktivisme*. Kedua aliran teori tersebut memiliki karakteristik yang berbeda satu dengan lainnya. Aliran *behaviorisme* menekankan pada hasil dari proses belajar, dan aliran *konstruktivisme* menekankan pada proses belajar.

1. Teori Belajar Behaviorisme. Menurut Conny (2002) Behaviorisme adalah aliran psikologi yang memandang bahwa manusia belajar dipengaruhi oleh lingkungan. Belajar menurut teori ini merupakan perubahan perilaku yang terjadi melalui proses stimulus dan respon yang bersifat mekanis. Oleh karena itu, lingkungan yang sistematis, teratur dan terencana dapat memberikan pengaruh (stimulus) yang baik sehingga

manusia bereaksi terhadap stimulus tersebut dan memberikan respon yang sesuai. Ahli yang menganut paham ini antara lain Thorndike, Watson, Pavlov dan Skinner.

2. Teori Belajar Konstruktivisme Ilmu pengetahuan dibangun dalam diri seorang individu melalui proses interaksi yang berkesinambungan dengan lingkungan. Dalam praktiknya, teori ini antara lain terwujud dalam “tahap-tahap perkembangan” yang dikemukakan oleh Jean Piaget dengan belajar bermakna “dan “belajar penemuan secara bebas” oleh Jerome Bruner.

3. *Show and Tell.*

Metode ini baik digunakan untuk mengungkapkan kemampuan, perasaan, dan keinginan anak untuk bercerita apa saja yang ingin diungkapkannya. Saat anak bercerita guru dapat melakukan asesmen untuk mengetahui perkembangan anak tersebut Biasanya banyak anak mengungkapkan perasaannya melalui metode ini.

4. Small Project Metode ini melatih anak bertanggung jawab untuk mengerjakan proyeknya. Proyek merupakan kegiatan investigasi dan penemuan dari suatu topik yang memiliki nilai penting bagi anak (Katz, 2004). Investigasi ini biasanya dikerjakan dalam kelompok kecil 3-4 orang atau secara individual. Setiap kelompok diberi proyek kecil, misalnya menemukan berbagai jenis daun yang khas di daerahnya dan mengecapnya dengan berbagai warna di sehelai kertas manila. Jadi proyek merupakan kegiatan investigasi dan penemuan, bukan semata-mata untuk

menemukan satu jawaban yang benar dari suatu persoalan. Metode ini melatih anak bekerjasama, bertanggungjawab.

5. Kelompok Besar (*Big Team*)

Metode ini menggunakan kelompok besar, yaitu satu kelas penuh untuk membuat sesuatu. Misalnya untuk mendirikan tenda yang besar di dalam kelas, semua anak memegang peran, guru bertugas memberi aba-aba. Anak biasanya amat puas setelah sesuatu berhasil dikerjakan bersama-sama.

6. Kunjungan

Anak sangat senang melihat langsung berbagai kenyataan yang ada di masyarakat melalui kunjungan. Kegiatan kunjungan memberi gambaran bagi anak akan dunia kerja, dunia orang dewasa sehingga mendorong anak untuk mengembangkan cita-cita. Banyak orang menjadi pilot karena diajak orangtuanya melihat pameran dirgantara, mengunjungi museum pesawat terbang, atau karena diajak naik pesawat terbang. Berbagai kegiatan kunjungan seperti ke Museum Perjuangan, Museum Dirgantara, Perpustakaan, Kepolisian, Dinas Pemadam kebakaran memberi inspirasi anak untuk mengembangkan cita-citanya (*learning to be*), misalnya untuk menjadi Polisi, TNI, Pemadam Kebakaran, Pilot, dan sebagainya. Kunjungan merupakan hal yang menyenangkan bagi anak. Museum dirgantara merupakan salah satu tempat yang disukai anak. Anak dapat naik pesawat, menggambar pesawat, dan mendengarkan cerita

tentang pilot. Siapa tahu akan banyak anak yang bercita-cita jadi pilot.

7. Permainan

Permainan yang menarik dan tidak banyak aturan pada umumnya disukai anak-anak. Guru dapat menggunakan permainan untuk membelajarkan anak. Caranya, guru mengajarkan permainan tersebut kepada anak. Setelah anak mampu memainkannya, guru menambahkan muatan edukatif pada permainan tersebut, sehingga secara tidak langsung anak belajar. Berbagai jenis permainan, seperti Gobag so dor (*go back to door*), suda-manda, dan petak-umpet. Bermain peran amat potensial untuk membelajarkan anak. Membelajarkan anak menggunakan esensi bermain dikenal dengan bermain sambil belajar.

8. Bercerita

Bercerita merupakan salah satu metode untuk mendidik anak. Berbagai nilai-nilai moral, pengetahuan, dan sejarah dapat disampaikan dengan baik melalui cerita. Cerita ilmiah maupun fiksi yang disukai anak-anak dapat digunakan untuk menyampaikan pengetahuan. Cerita dengan tokoh yang baik, kharismatik, dan heroik menjadi alat untuk mengembangkan sikap yang baik kepada anak-anak. Sebaliknya tokoh yang jelek, jahat, dan kejam mendidik anak untuk tidak berperilaku seperti itu karena pada umumnya tokoh jahat di akhir cerita akan kalah dan sengsara. Cerita tentang Kepahlawanan, heroisme, dan pemikiran yang cerdas dari para Pahlawan dapat mendidik anak agar kelak memiliki jiwa kepahlawanan. Jadi cerita amat

potensial untuk mendidik anak, dan oleh karenanya guru anak usia dini sebaiknya pandai bercerita.

Penutup

Tujuan pendidikan anak usia prasekolah (anak usia dini) berbeda dari pendidikan anak usia sekolah dasar awal. Kalau pendidikan bagi anak usia prasekolah bertujuan mengoptimalkan tumbuh kembang anak, konsep pendidikan di awal sekolah dasar bertujuan mengarahkan anak agar dapat mengikuti tahapan-tahapan pendidikan sesuai jenjangnya. Selain tentu, saja untuk mengembangkan berbagai kemampuan, pengetahuan, dan keterampilan guna mengoptimalkan kecerdasannya.

Proses pembelajaran pun harus sesuai dengan konsep pendidikan anak usia dini. Mengajarkan konsep membaca dan berhitung, contohnya, haruslah dengan cara yang menarik dan bisa dinikmati anak. Yang tidak kalah penting, selama proses belajar, jadikan anak sebagai pusatnya dan bukannya guru yang mendominasi kelas.

Sementara pendidikan anak usia dini yang diberikan dalam keluarga juga harus berpijak pada konsep PAUD. Artinya, pola asuh yang diterapkan orang tua hendaknya cukup memberi kebebasan kepada anak untuk mengembangkan aneka keterampilan dan kemandiannya. Ingat, porsi waktu terbesar yang dimiliki anak adalah bersama keluarganya dan bukan di sekolah.

DAFTAR PUSAKA

- Andy Maarif, 24 June 2007, *Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini* (Online)
(<http://andymaarif.blogspot.co.id>. Diakses 14 Maret 2008)
- Faizah, Dewi, Utama, 7 Desember 2006, *Anak-anak Karbitan. (Online)*,
(<http://untoro.wordpress.com>. Diakses 14 Maret 2008)
- Gugum, Juni 28th, 2007, *Pendidikan Anak Usia Dini* (Online)
(<http://www.kolomkita.com>. Diakses 14 Maret 2008)
- Isjoni, 2006, *Model Pembelajaran yang Efektif* (Online)
(<http://www.isjoni.net/web>. Diakses 14 Maret 2008)
- Kurniasih, Deden, Oktober 28, 2007, *Pendidikan Anak Usia Dini di Awal Sekolah Dasar* (Online)
(<http://ummusyauqy.wordpress.com>. Diakses 14 Maret 2008)
- Ngatiyo. 2007. "Optimalisasi Perkembangan Anak Usia Dini". *Guru Membangun*. Edisi Juli Vol. 19 No. 2, hal. 46 – 57.
- Ruslan, 31 Mei 2007. *Pendidikan Usia Dini yang Baik Landasan Keberhasilan Pendidikan Masa Depan*. (Online).
(<http://www.google.co.id>. Diakses 6 Maret 2008).
- Saputro, Febriyanto, Romi, 29 May 2006, *Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis Perpustakaan* (Online)
(<http://www.wedangjae.com>. Diakses 14 Maret 2008)
- Tabloid Aura*, 10 January 2008, *Mengenali jenis Kecerdasan dan Gaya Pembelajaran Anak* (Online)
(<http://www.duniaguru.com>. Diakses 14 Maret 2008)
- Yayasan Kesejahteraan Anak Indonesia, 1999, *Masyarakat Belum Sadari Pentingnya Pendidikan bagi Anak Usia Dini* (Online)
(<http://anak.i2.co.id>. Diakses 14 Maret 2008)
- Realistik Pokok Bahasan Pecahan di SD Muhammadiyah 4 Surabaya*: Thesis S2 UNESA, Surabaya
- Gravenmeijer, K (1994) *Developing Realistik Mathematics Education*. Utrecht Freudental Institut.
- M, Fauziah (2000). *Kemampuan Mahasiswa D-II PGSD Dalam Pengajaran Soal cerita Pembagian*, Thesis Pascasarjana, Pendidikan Matematika, UNESA, Surabaya.
- N CTM (1989). *Curriculum and Evaluation Standard for School Mathematics*, Reston, VA.
- Silver, E.A., Mamona-Downs, J., Leung, S.S., & Kenney, P.A (1996). *Posing Mathematical Problems, An Exploratory Study*, *Journal for Research in Mathematics Education*, 27, 293 - 309.

Slavin, RE (1994), *Educational Psychology Theory and Practice*. Boston, Allyn and Bacon.