

Esensi Model Pembelajaran High/Scope dalam Pembelajaran Anak Usia Dini

Naili Rohmah¹⁾, Umi Fahridatun²⁾, Hanifatun Nisak²⁾

¹⁾ Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara, Indonesia

²⁾ Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Email: nayliee23@gmail.com

Abstrak

Program High/Scope berusaha untuk mengembangkan cakupan keterampilan yang luas pada anak, termasuk pemecahan masalah, interpersonal, dan kemampuan komunikasi yang penting untuk keberhasilan hidup yang sangat cepat berubah dalam masyarakat. Kurikulum mendukung inisiatif anak dengan menyediakan peralatan, dan waktu untuk melanjutkan aktifitas yang mereka pilih. Diwaktu yang sama, hal ini memberikan kesempatan Guru PAUD untuk merancang aktivitas bimbingan kemandirian anak berdasarkan urutan tujuan pembelajaran. Guru memegang peranan penting pada aktifitas instruksional dengan memilih material yang sesuai urutan perkembangan dan dengan mengajak anak menggunakan pendekatan *active problem solving* untuk belajar. Pendekatan High/Scope mempengaruhi tatanan kelas, sikap guru saat berinteraksi dengan anak, dan cara pekerja berinteraksi dengan anak. Artikel ini membahas lebih jauh tentang esensi model pembelajaran High/Scope dalam pembelajaran untuk anak usia dini.

Kata Kunci: anak usia dini, model pembelajaran high/scope

Konsep High/Scope

Model pendidikan High/Scope didasarkan pada teori perkembangan kognitif Piaget. Kurikulum disesuaikan dengan tahap perkembangan anak dan mendukung proses konstruktif pembelajaran serta memperluas keterampilan intelektual dan sosial yang muncul. Model High/Scope dikembangkan oleh David Weikart. Beberapa model pembelajaran PAUD yang menggunakan model konstruktivis sebagai acuan adalah *Bank Street* (Lucy Sprague Mitchell), *Reggio Emilia*, *Project Approach* (Lilian Katz and Sylvia Chard).

The High/Scope model of preschool education is an open framework of educational ideas and practices based on the natural

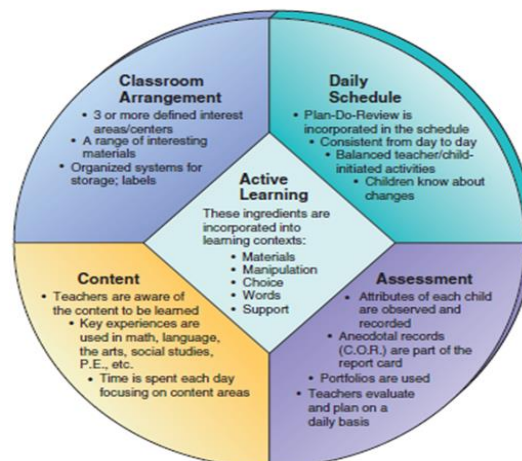
development of young children, developed by David Weikart and his colleagues in the 1960s (Schweinhart, 2003). Model High/Scope membuat anak memiliki beraneka keterampilan, mencakup pemecahan masalah, interpersonal, dan komunikasi yang sangat penting untuk meraih kesuksesan hidup di masyarakat yang berubah sangat cepat.

Guru menciptakan konteks belajar di pendekatan High/Scope dengan mengimplementasikan lima elemen penting, yaitu:

1. Proses belajar Aktif

Pemikiran bahwa anak adalah sumber pembelajaran mereka merupakan pusat dari kurikulum High/Scope. Guru membantu anak belajar aktif dengan menyediakan banyak

- bahan, membuat rencana, mereview aktivitas dengan anak, berinteraksi dan mengamati anak secara individu, dan membimbing kelompok besar maupun kecil untuk melakukan aktivitas belajar secara aktif.
2. Penataan Ruang Kelas
Pengaturan kelas membuat anak untuk terlibat secara personal, untuk mendapatkan pengalaman belajar yang berarti. Selain itu kelas berisi tiga atau lebih area yang mendorong untuk dipilih. Guru memilih sentra dan aktivitas yang dipakai dikelas berdasarkan beberapa pertimbangan:
 - a) Minat anak
 - b) Kesempatan untuk melibatkan secara aktif dalam mengurutkan, angka, hubungan, mengelompokkan, hubungan spasial, dan perkembangan bahasa.
 - c) Kesempatan untuk menguatkan keterampilan dan konsep yang diperlukan, serta kegunaan fungsional dari keterampilan dan konsep tersebut.
 3. Jadwal Harian
Jadwal harian mempertimbangkan level perkembangan anak, menyediakan 60 -70 menit untuk proses *plan-do-review*, menyediakan isi area, sebisa mungkin konsisten sepanjang hari dan meminimalisasikan jumlah transisi.
 4. Assesment
Guru tetap memperhatikan tentang tingkahlaku yang signifikan, perubahan, ucapan, dan hal yang dapat membantu lebih baik dalam memahami cara berfikir dan belajar anak. Guru menggunakan 2 mekanisme untuk mengumpulkan data: catatan *key experience* (pengalaman utama) dan portofolio. Selain itu guru menggunakan catatan observasi siswa (Child Observation Record/COR) untuk mengidentifikasi dan mencatat kemajuan anak dalam bidang pengajaran dan perilaku utama.
 5. Kurikulum
Kurikulum High/Scope berasal dari 2 sumber: minat anak dan *key experience* (pengalaman utama), yang merupakan daftar perilaku pembelajaran yang dapat diamati. Pendasaran kurikulum pada minat anak bersifat sangat konstruktivistik yang menerapkan filosofi Dewey dan Piaget



Gambar 1. Lima Elemen High/Scope

Pada model High Scope guru memfasilitasi anak dengan panduan 58 *Key Experiences* yang mendukung perkembangan anak dalam perkembangan fisik, sosial, emosional, dan kognitif. Berikut merupakan ke 58 *Key Experiences* dalam High Scope dari High Scope Indonesia:

a. *Approach to learning*

1. *Initiative* (inisiatif): Anak memperagakan inisiatif mereka seperti mereka mengeksplor dunia.
2. *Planning* (merencanakan): Anak membuat perencanaan dan melakukannya

b. *Social & emotional Development*

7. *Self-identity*: Anak mempunyai identitas diri yang positif.
8. *Sense of competence*: Anak merasa mereka mampu.
9. *Emotions*: Anak mengenal, memberi nama, dan mengatur perasaan mereka
10. *Empathy*: Anak memperagakan

hingga tujuan mereka tercapai.

3. *Engagement*: Anak fokus pada aktivitas dan minat mereka.
4. *Problem solving*: Anak memecahkan masalah yang ditemukan dalam permainan.
5. *Use of resources*: Anak mengumpulkan informasi dan merumuskan ide tentang dunia mereka.
6. *Reflection*: Anak merefleksikan pengalaman mereka.

empati kepada anak lain.

11. *Community*: Anak berpartisipasi dalam komunitas kelas.
12. *Building relationships*: Anak membangun hubungan dengan anak lain dan orang dewasa.
13. *Cooperative play*: Anak ikut serta dalam bermain kooperatif.

14. *Moral development:*
Anak mengembangkan kepekaan terhadap benar dan salah.
15. *Conflict resolution:*
Anak menyelesaikan konflik social.
- c. *Physical development & health*
 16. *Gross-motor skills:*
Anak memperagakan kekuatan, fleksibilitas, keseimbangan, dan saat yang tepat menggunakan otot besar mereka.
 17. *Fine-motor skills:*
Children demonstrate dexterity and hand-eye coordination in using their small muscles. Anak memperagakan ketangkasan, koordinasi mata-tangan dalam menggunakan otot kecil.
 18. *Body awareness:*
Anak mengetahui tentang tubuh dan bagaimana menggerakkannya dalam suatu ruangan.
 19. *Personal care:* Anak menerima kegiatan rutin mereka sendiri.
 20. *Healthy behavior:*
Anak terlibat dalam kegiatan yang sehat.
- d. *Language, literacy and communication*
 21. *Comprehension:*
Anak memahami Bahasa.
 22. *Speaking:* Anak mengekspresikan diri mereka menggunakan Bahasa.
 23. *Vocabulary:* Anak memahami cara menggunakan kata dan frase.
 24. *Phonological awareness:* Anak mengidentifikasi perbedaan suara dalam bahasa bicara.
 25. *Alphabetic knowledge:* Anak mengidentifikasi nama dan suara huruf.
 26. *Reading:* Anak membaca untuk kesenangan dan mendapatkan informasi.
 27. *Concepts about print:* Anak memperagakan pengetahuan mengenai lingkungan.
 28. *Book knowledge:*
Anak memperagakan pengetahuan tentang buku.
 29. *Writing:* Anak menulis dengan berbagai macam tujuan yang berbeda.
 30. *English language learning:* Anak menggunakan Bahasa Inggris di rumah.
- e. *Mathematics*

31. *Number words and symbols:* Anak mengenal dan menggunakan nomor dan simbol.
 32. *Counting:* Anak menghitung benda.
 33. *Part-whole relationships:* Anak menggabung dan memisahkan sejumlah benda.
 34. *Shapes:* Anak mengidentifikasi, menamai, dan menjelaskan bentuk.
 35. *Spatial awareness:* Anak mengenal hubungan spasial antara manusia dan objek.
 36. *Measuring:* Anak mengukur untuk menjelaskan, membandingkan, dan mengurutkan benda.
 37. *Unit:* Anak memahami dan menggunakan konsep kesatuan.
 38. *Patterns:* Anak mengidentifikasi, menjelaskan, meniru, melengkapi, dan membuat pola.
 39. *Data analysis:* Anak menggunakan informasi tentang jumlah untuk membuat kesimpulan, keputusan, dan pemecahan masalah.
- f. *Creative arts*
40. *Art:* Anak mengekspresikan dan menggambarkan benda yang diamati, dipikirkan, dibayangkan, dan dirasakan melalui seni dua dimensi dan tiga dimensi.
41. *Music* Anak mengekspresikan dan menggambarkan benda yang diamati, dipikirkan, dibayangkan, dan dirasakan melalui music.
 42. *Movement:* Anak mengekspresikan dan menggambarkan benda yang diamati, dipikirkan, dibayangkan, dan dirasakan melalui gerakan.
 43. *Pretend play:* Anak mengekspresikan dan menggambarkan benda yang diamati, dipikirkan, dibayangkan, dan dirasakan melalui bermain peran.
 44. *Appreciating the arts:* Anak menghargai kreativitas seni.
- g. *Science & Technology*
45. *Observing:* Anak mengamati materi dan proses-proses di lingkungan sekitar.
 46. *Classifying:* Anak mengklasifikasikan materi, kegiatan, orang dan acara.
 47. *Experimenting:* Anak bereksperimen untuk mencoba ide baru mereka.
 48. *Predicting:* Anak memprediksi apa yang mereka

- harapkan akan terjadi.
49. *Drawing conclusions*: Anak mengambil keputusan berdasarkan pengalaman dan pengamatan mereka.
50. *Communicating ideas*: Anak mendiskusikan ide tentang karakter sesuatu dan cara kerjanya.
51. *Natural and physical world*: Anak memperoleh pengetahuan tentang alam dan dunia secara fisik.
52. *Tools and technology*: Anak mengeksplor dan menggunakan peralatan dan teknologi.
- h. *Social Studies*
53. *Diversity*: Anak memahami bahwa orang memiliki berbagai karakter, minat, dan keahlian.
54. *Community roles*: Anak mengenali orang dengan peran dan fungsi yang berbeda dalam komunitasnya.
55. *Decision making*: Anak berpartisipasi dalam membuat keputusan kelas.
56. *Geography*: Anak mengenali dan menginterpretasi fitur dan lokasi pada lingkungan mereka.
57. *History*: Anak memahami masa lalu, masa kini, dan masa depan.
58. *Ecology*: Anak memahami pentingnya menjaga lingkungan mereka.
- Selain 58 *Key experiences* yang telah dijelaskan diatas terdapat key experiences dalam kurikulum prasekolah di High Scope dari Morrison yang terbagi menjadi 8 konsep. Berikut penjelasan kedelapan konsep tersebut:
- a. Gambaran kreatif
1. Mengenali benda dengan melihat, suara, menyentuh, merasa dan membau.
 2. Meniru tindakan dan suara.
 3. Menghubungkan model, gambar, dan foto dengan tempat dan hal yang nyata.
 4. Berpura-pura dan bermain peran.
 5. Membuat model dengan clay, balok, dan bahan lainnya.
 6. Menggambar dan melukis.
- b. Bahasa dan literasi
1. Berbicara dengan orang lain tentang pengalaman yang mengesankan.
 2. Menjelaskan benda, acara, dan hubungan.
 3. Bersenang-senang dengan Bahasa: mendengarkan cerita dan puisi, membuat cerita dan rima.
 4. Menulis dengan bermacam cara: menggambar, mencoret, bentuk seperti surat, menemukan ejaan, bentuk biasa.
 5. Membaca dengan bermacam cara: membaca buku cerita, tanda dan simbol, tulisan tangannya sendiri.
 6. Mendekte cerita
- c. Inisiatif dan hubungan social

1. Membuat dan mengungkapkan pilihan, rencana, dan keputusan.
 2. Pemecahan masalah yang ditemukan dalam bermain.
 3. Mengurus kebutuhan sendiri.
 4. Mengungkapkan perasaan dalam perkataan.
 5. Berpartisipasi dalam aktivitas kelompok.
 6. Sensitif terhadap perasaan, ketertarikan, dan kebutuhan orang lain.
 7. Membangun hubungan dengan anak dan orang dewasa.
 8. Menciptakan dan melakukan permainan kolaboratif.
 9. Bergadapan dengan masalah sosial.
- d. Klasifikasi
1. Mengeplor dan menjelaskan persamaan, perbedaan, dan sifat suatu benda.
 2. Membedakan dan menjelaskan bentuk.
 3. Menyortir dan menjodohkan.
 4. Menggunakan dan menjelaskan sesuatu dengan beberapa cara.
 5. Memegang lebih dari satu sifat dalam pikiran mereka dalam satu waktu.
 6. Membedakan antara beberapa dan semuanya.
 7. Menjelaskan karakter yang tidak dimiliki atau kelas yang bukan menjadi tempatnya.
- e. Seriasi
1. Membandingkan sifat (lebih panjang/lebih pendek, lebih besar/lebih kecil)
 2. Menyusun beberapa hal berturut-turut atau pola dan menjelaskan hubungannya (besar/lebih-besar/paling besar, red/blue/red/blue).
 3. Memenuhi satu perintah menata benda satu dengan lainnya melalui *trial and error* (cangkir kecil-tempat saos kecil. Cangkir sedang-tempat saos sedang/cangkir besar-tempat saos besar).
- f. Jumlah
1. Membandingkan jumlah dua set benda untuk melihat lebih banyak, lebih sedikit, jumlah yang sama.
 2. Menyusun dua set benda dalam koresponden satu-satu.
 3. Menghitung benda.
- g. Ruang
1. Mengisi dan mengosongkan.
 2. Memasukkan benda bersama-sama dan memisahkannya.
 3. Mengubah bentuk, menyusun benda (membungkus, memilin, merenggangkan, memasukkan)
 4. Mengobservasi orang, tempat, dan benda dari sudut pandang spasial yang berbeda.
 5. Mengalami dan menjelaskan posisi, arah, dan jarak di ruang bermain, bangunan, dan lingkungan rumah.
 6. Menginterpretasikan hubungan spasial saat menggambar, gambar dan foto.
- h. Waktu

1. Memulai dan berhenti setelah diberi tanda.
2. Mengalami dan menjelaskan tingkat gerakan.
3. Mengalami dan membandingkan interval waktu.
4. Mengantisipasi, mengingat, dan menggambarkan urutan peristiwa.

Program High/Scope berusaha untuk mengembangkan cakupan keterampilan yang luas pada anak, termasuk pemecahan masalah, interpersonal, dan kemampuan komunikasi yang penting untuk keberhasilan hidup yang sangat cepat berubah dalam masyarakat. Kurikulum mendukung inisiatif anak dengan menyediakan peralatan, dan waktu untuk melanjutkan aktifitas yang mereka pilih. Diwaktu yang sama, hal ini memberikan kesempatan guru merancang aktivitas bimbingan kemandirian anak berdasarkan urutan tujuan pembelajaran. Guru memegang peranan penting pada aktifitas instruksional dengan memilih material yang sesuai urutan perkembangan dan dengan mengajak anak menggunakan pendekatan *active problem solving* untuk belajar. Pendekatan High/Scope mempengaruhi tatanan kelas, sikap guru saat berinteraksi dengan anak, dan cara pekerja berinteraksi dengan anak.

Tujuan Model High/Scope

Tujuan penggunaan model konstruktivis sebagai acuan adalah menstimulasi anak dari berbagai area perkembangan (Brewer, 2007:63). Semua area perkembangan dianggap penting,

meliputi perkembangan fisik, sosio emosional, kognitif, bahasa, dan perhatian pada proses pembelajaran. Tujuan program High/Scope berusaha untuk membuat anak memiliki beraneka keterampilan, mencakup pemecahan masalah, interpersonal, dan komunikasi, yang sangat penting untuk meraih kesuksesan hidup di masyarakat yang berubah dengan cepat (Morrison, 2012:101).

Materi/tema

Anak-anak belajar dengan cara yang berbeda, masing-masing membawa satu set unik dari sikap, kebiasaan, dan preferensi untuk interaksi dan eksplorasi mereka. Pendekatan pembelajaran adalah dasar yang mempengaruhi bagaimana anak-anak belajar di setiap area pengembangan, meliputi keterlibatan, motivasi, dan partisipasi anak di dalam kelas. Dengan memahami bagaimana untuk mendukung pembangunan, orang dewasa dapat mendorong anak-anak kreativitas, rasa ingin tahu, percaya diri, kemandirian, inisiatif, dan ketekunan karena mereka melaksanakan niat mereka, memecahkan masalah, dan terlibat dalam berbagai pengalaman belajar.

Kemintan area bagi anak, yaitu:

1. Area balok
2. Area drama
3. Area seni
4. Area main
5. Area baca tulis
6. Area pasir air
7. Area tukang kayu
8. Area gerak dan lagu
9. Area komputer
10. Area luar ruangan

Prosedur

Kurikulum harian High/Scope membuat urutan *a plan-do-review* dan beberapa elemen tambahan. Urutan *a plan-do-review* memberi anak kesempatan untuk menyatakan tujuan tentang aktivitas mereka pada saat guru terlibat dalam semua proses pembelajaran mereka. Berikut kelima proses yang mendukung kegiatan harian dan kontribusinya dalam keberhasilannya.

1. *Planning time* (waktu perencanaan)
Perencanaan waktu memberikan anak-anak suatu struktur, kesempatan yang konsisten untuk mengekspresikan ide-ide mereka kepada orang dewasa dan melihat diri mereka sebagai individu yang dapat bertindak atas keputusan yang diambilnya. Guru berbicara dengan anak-anak tentang rencana yang telah mereka buat sebelum anak-anak melakukannya. Hal ini membantu anak-anak menjelaskan ide-ide mereka dan berpikir tentang bagaimana cara melakukan.
2. *Key experiences* (pengalaman utama)
Guru terus mendorong dan mendukung kepentingan anak-anak dan keterlibatan dalam aktivitas yang terjadi dalam lingkungan yang terorganisir dan rutinitas yang konsisten. Rencana guru untuk *key experience* dapat memperluas dan menguatkan kemampuan darurat anak. Anak-anak menghasilkan banyak pengalaman ini sendiri; pada saat lainnya memerlukan bimbingan guru.
3. *Work time* (waktu tugas)
Merupakan bagian dari urutan *plan-do-review* biasanya merupakan waktu terlama dalam kegiatan sehari. Peran guru dalam waktu tugas ini adalah mengamati

bagaimana anak mendapatkan informasi, berinteraksi dengan teman, dan menyelesaikan masalah. Pada saat yang tepat guru bergabung dengan aktifitas anak untuk mendukung, menyampaikan penyelesaian masalah bila diperlukan.

4. *Cleanup time* (waktu *beres-beres*)
Pada saat *beres-beres* anak mengembalikan semua barang dan peralatan kedalam tempat yang sudah diberi nama dan menyimpan proyek mereka yang belum selesai. Semua barang diberi nama untuk mempermudah anak mengembalikan barang pada tempatnya.
5. *Recall time* (waktu *Recall*)
Merupakan tahapan terakhir dari *plan-do-review*, merupakan saat dimana anak menyampaikan hasil pekerjaan mereka. Mereka mungkin menyebutkan nama-nama orang yang terlibat dalam kegiatan mereka, menyebutkan cara memecahkan masalah yang mereka hadapi dan cerita lainnya. Guru membantu anak menghubungkan pekerjaan mereka dengan rencana awal. Pada review ini anak diizinkan untuk mengatakan apa yang mereka lakukan dan bagaimana prosesnya. Mengungkapkan ide membuat anak mengembangkan kemampuan mereka. Hal terpenting adalah cara anak menyampaikan kegiatan merupakan gambaran dari pola pikiran mereka.

Pendekatan

Pendekatan pembelajaran yang digunakan dalam program High/Scope meliputi:

1. Inisiatif: Anak-anak menunjukkan inisiatif seperti mereka

- mengeksplorasi dunia mereka
2. Perencanaan: Anak-anak membuat rencana dan menindaklanjuti niat mereka.
 3. Engagement: Anak-anak fokus pada kegiatan yang menarik perhatian mereka.
 4. Pemecahan masalah: Anak-anak memecahkan masalah yang dihadapi dalam bermain.
 5. Gunakan sumber daya: Anak-anak mengumpulkan informasi dan merumuskan ide-ide tentang dunia mereka.
 6. Refleksi: Anak-anak merefleksikan pengalaman mereka.

Sumber belajar

Guru dalam pelaksanaan model High/Scope mengakui bahwa item bermain anak-anak adalah sumber pembelajaran. Ruang dan bahan dalam pelaksanaan model High/Scope secara hati-hati dipilih dan disusun untuk menarik anak-anak dan mempromosikan tujuan konten kurikulum.

Meskipun kita tidak mendukung jenis atau merek mainan dan peralatan khusus, HighScope tidak memberikan pedoman umum dan rekomendasi untuk memilih bahan yang bermakna dan menarik untuk anak-anak.

Lingkungan belajar di program High/Scope memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Menyambut anak-anak
2. Menyediakan bahan cukup untuk semua anak-anak
3. Memungkinkan anak-anak untuk menemukan,

- penggunaan, dan kembali bahan independen
4. Mendorong berbagai jenis bermain
 5. Memungkinkan anak-anak untuk melihat dan mudah bergerak melalui semua bidang kelas atau pusat
 6. Fleksibel sehingga anak-anak dapat memperpanjang bermain mereka dengan bahan membawa dari satu daerah ke daerah lain
 7. Menyediakan bahan-bahan yang mencerminkan keragaman kehidupan keluarga anak-anak

Teknik Evaluasi

Teknik evaluasi yang digunakan model High/Scope menggunakan asesmen otentik. Alat penilaian anak yang divalidasi HighScope ini memiliki beberapa tujuan. Alat penilaian dirancang untuk:

1. Melihat hasil pendidikan yang bermakna
2. Mengumpulkan informasi dengan cara yang alami dan nyaman untuk anak-anak dan orang dewasa
3. Menyediakan data yang akurat yang dapat digunakan untuk perencanaan individu anak dan pengambilan tingkat keputusan kebijakan

Alat penilaian yang dirancang dapat digunakan oleh program non-High/Scope juga oleh orang-orang yang menggunakan Kurikulum HighScope.

Manfaat Penilaian Otentik:

1. Pendidik menilai anak-anak untuk melihat bagaimana mereka berkembang dan untuk mengukur bagaimana anak-anak program menghadiri kontribusi

untuk pertumbuhan anak-anak.

2. Pengujian tradisional (misalnya, serangkaian pertanyaan pilihan ganda) adalah salah satu cara untuk mengukur; Namun, jenis tes memberikan informasi hanya terbatas. Ini hanya menunjukkan bagaimana anak-anak lakukan dalam situasi pengujian, bukan bagaimana mereka tampil di pengaturan pendidikan nyata dan kehidupan sehari-hari.
3. Penilaian otentik yang lebih alami. Mereka menyediakan guru dengan informasi berharga dan praktis untuk memahami dan merencanakan kebutuhan perkembangan siswa mereka. Karena informasi tentang kemajuan anak-anak dikumpulkan dalam rangka kegiatan kelas sehari-hari, hasilnya bisa segera dimasukkan untuk bekerja untuk memperkuat program kelas.

COR Advantage (Child Observation Record) adalah penilaian dari lahir hingga TK yang membantu guru dalam mendukung anak-anak di setiap tingkat perkembangan - termasuk anak-anak yang Bahasa Inggris peserta didik dan orang-orang dengan kebutuhan khusus. Hal ini juga memberikan administrator dengan pilihan laporan yang lebih komprehensif untuk memandu perencanaan program dan pengembangan staf.

1. Guru

Gunakan peta jalan pada layar untuk melacak anekdot untuk setiap anak. Lihat di mana

Anda telah dan di mana Anda harus pergi. Penilaian berkelanjutan membantu Anda membuat rencana pelajaran yang bermakna berdasarkan minat anak-anak.

2. Administrator

Membuat laporan disesuaikan menggunakan COR analisis data yang. Dengan alat ini di ujung jari Anda, Anda dapat membuat laporan yang Anda butuhkan, di mana saja, kapan saja.

3. Orang Tua

Terhubung dengan Program anak Anda melalui Jaringan Keluarga. Menggunakan perpustakaan kegiatan untuk mendukung pembelajaran anak Anda; melihat foto dan informasi lainnya yang dimasukkan oleh guru anak Anda.

Simpulan

Model pembelajaran High/Scope bertujuan untuk membuat anak memiliki beraneka keterampilan, mencakup pemecahan masalah, interpersonal, dan komunikasi, yang sangat penting untuk meraih kesuksesan hidup di masyarakat. Hal ini sesuai dengan pembelajaran untuk anak usia dini yang sedang tumbuh dan berkembang. Anak-anak belajar dengan cara yang berbeda, masing-masing membawa satu set unik dari sikap, kebiasaan, dan preferensi untuk interaksi dan eksplorasi mereka. Pendekatan pembelajaran adalah dasar yang mempengaruhi bagaimana anak-anak belajar di setiap area pengembangan, meliputi keterlibatan, motivasi, dan partisipasi anak di dalam kelas. Dengan memahami bagaimana untuk mendukung pembangunan,

orang dewasa dapat mendorong anak-anak kreativitas, rasa ingin tahu, percaya diri, kemandirian, inisiatif, dan ketekunan karena mereka melaksanakan niat mereka, memecahkan masalah, dan terlibat dalam berbagai pengalaman belajar.

REFERENSI

- Foundation, High/Scope Educational Research. 2000. *Child Observation Record (COR): Information for Decision Maker*.
- Morrison, George S. 2007. *Early Childhood Education Today chapter 6*. New Jersey 07458.
- _____. 2012. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks
- Schweinhart, Lawrence J. 2003. *Validity of the high/scope preschool education model*. Ypsilanti
- _____. 2011. *How the High/Scope Perry preschool study has influenced public policy*. High/Scope Educational Research.