

Model Pembelajaran High/Scope dalam Menumbuh Kembangkan Kemampuan Anak Usia Dini

¹Nurhaedah, ²Azizah Amal

^{1,2}Universitas Negeri Makassar
nurhaedahrahman@yahoo.co.id

Abstrak – Usia dini merupakan usia yang paling tepat dalam memberikan stimulasi dari setiap periode pertumbuhan dan perkembangan manusia. Menurut kajian neurologi, pada usia dini, perkembangan otak anak mencapai 80%. Oleh karena itu, pendidik dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menerapkan suatu model pembelajaran dengan memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran pada anak usia dini misalnya: pembelajaran berbasis aktifitas, kontekstual, sesuai dengan kebutuhan anak, terpadu, dll. dan tentunya dapat mengembangkan seluruh aspek-aspek perkembangan seperti: nilai agama moral, kognitif, psikomotorik, bahasa, social emosional dan seni.

High/scope merupakan suatu model dengan mengembangkan kemampuan anak menggunakan berbagai macam kegiatan seni dan gerak, kemampuan terhadap objek berdasarkan konsep pendidikan, kemampuan berbicara, dramatisasi, kemampuan bekerjasama dengan orang lain, membuat keputusan tentang apa yang harus dilakukan dan bagaimana cara melakukan sesuatu; dan merencanakan penggunaan waktu dan energy, dan mengembangkan kemampuan perolehan pemikiran baru dalam jangkauan yang luas dan natural berdasarkan situasi dengan menggunakan berbagai macam material. Model ini merupakan salah satu dari sekian banyak model pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam mengembangkan berbagai potensi dan kemampuan anak di sekolah, sehingga anak didik dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan tahap-tahap perkembangannya dan siap untuk memasuki tahap berikutnya.

Kata kunci: High/Scope, Anak Usia Dini

I. PENDAHULUAN

Tujuan pendidikan di Indonesia, seperti dicantumkan pada UU pendidikan nasional, Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menetapkan tujuan berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan diberikan dalam rangka membantu individu untuk mengembangkan kecerdasan, hidup berkualitas, dan memperoleh kesejahteraan hidup. Untuk mencapai ketiga hal tersebut, maka pendidikan sangat penting untuk diberikan sejak dini mulai dari dalam kandungan, ketika lahir dan semasa mereka dalam tahap periode emas (golden age).

Manusia pada hakekatnya lahir dengan memiliki potensi kecerdasan yang siap untuk dikembangkan, lingkunganlah yang dapat dimanipulasi sesuai dengan minat dan kebutuhan perkembangan anak. Masa golden age inilah yang sangat mempengaruhi kualitas perkembangan anak selanjutnya. Masa emas dan manipulasi lingkungan sebagai factor penentu perlu dipahami dan diterima oleh setiap yang terlibat dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini. Pemahaman keduanya perlu dalam rangka merealisasikan pendidikan untuk memperoleh individu dan masyarakat yang berkualitas.

Pemahaman dan kebutuhan akan sumber daya manusia berkualitas saat ini telah tumbuh pada diri orang tua, pemerintah dan masyarakat hal ini dibuktikan dengan banyaknya lembaga-lembaga PAUD yang telah melaksanakan program layanan pendidikan misalnya: Taman penitipan anak (TPA), Kelompok Bermain (KB) dan Taman Kanak-Kanak (TK)/Rodhatul Atfal (RA). Lembaga-lembaga inilah yang kemudian diharapkan dapat melahirkan

generasi emas yang memiliki kualitas yang bisa diandalkan, tidak hanya memiliki pengetahuan yang mantap akan tetapi keseimbangan antara pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Untuk melahirkan generasi emas ini diperlukan manipulasi lingkungan salah satunya adalah pengembangan program pembelajaran yang membuat anak lebih aktif atau learning by doing, pembelajaran berpusat pada anak, interaksi dengan orang dewasa serta manipulasi lingkungan pembelajaran.

Pendekatan high scope (plan do review) pada awalnya dikembangkan untuk anak-anak luar biasa dari lingkungan miskin di Ypsilanti, Michingan. Pada tahun 1962, David P. Weikart, direktur pelayanan khusus dari Ypsilanti Public School, yang menamakan Perry Preschool Project (yang kemudian dikenal sebagai High/Scope Preschool Project). Weikart mendesain proyek ini untuk merespon kegagalan yang senantiasa terjadi pada murid SMA dari lingkungan miskin Ypsilanti. Sepanjang tahun tersebut, anak-anak secara konsisten dinilai dalam tingkat bawah dalam tes kecerdasan dan tes prestasi akademik. Ditandai oleh tren atau situasi ini, Weikart mencari penyebab dan penyelesaiannya. Weikart menyimpulkan bahwa rendahnya skor IQ direfleksikan oleh terbatasnya kesempatan bagi sekolah untuk melakukan persiapan daripada karena kecerdasan bawaan anak. Weikart juga menyimpulkan bahwa pencapaian siswa yang rendah di sekolah menengah berkorelasi dengan keadaannya di sekolah dasar.

Weikart kemudian mencoba untuk memberikan intervensi bagi anak usia 3–4 tahun, dengan tujuan untuk menyiapkan anak-anak pra sekolah dari lingkungan miskin ini agar bisa sukses di sekolah. Untuk mendukung gagasan ini, Weikart meminta ijin untuk menyelenggarakan program pendidikan pra sekolah yang berlokasi di sebuah pusat komunitas kemudian pindah ke Perry Elementary School. Pada tahun 1970, Weikart meninggalkan sekolah umum tersebut dan

mendirikan High/scope Educational Research Foundation. Program pendidikan High/Scope merupakan salah satu model pembelajaran yang merujuk pada teori Piaget. Pendekatan ini menekankan identifikasi terhadap keadaan anak berdasarkan pada tingkatan perkembangan dengan menguji pada pemenuhan kekuatannya. Proyek High/scope memandang jarn dalam kemampuan dan ketidakmampuan perilaku anak seusia dalam kelompoknya sebagai keterlambatan perkembangan, bukan sebagai penyimpangan. Berdasarkan pada tugas mereka dalam tujuan ini, guru kemudian berinisiatif menggunakan pendekatan yang sesuai dengan perkembangan (DAP = Developmentally appropriate Practice) dalam pembelajaran dalam kelas DAP merupakan tujuan jangka panjang dalam proyek ini. Tujuan ini adalah untuk mengembangkan kemampuan anak dengan menggunakan berbagai macam kegiatan seni dan gerak; untuk mengembangkan kemampuan mereka terhadap objek berdasarkan konsep pendidikan; untuk mengembangkan kemampuan berbicara mereka, dramatis, dan kemampuan grafikal yang dipresentasikan melalui pengalaman dan mengkomunikasikan pengalaman mereka terhadap sesama teman atau orang dewasa; untuk mengembangkan kemampuan bekerjasama dengan orang lain; membuat keputusan tentang apa yang harus dilakukan dan bagaimana cara melakukan sesuatu; dan merencanakan penggunaan waktu dan energi mereka; dan untuk mengembangkan mereka dalam menerapkan perolehan kemampuan pemikiran baru mereka dalam jangkauan yang luas dan natural berdasarkan situasi dan dengan menggunakan berbagai macam material.

Kurikulum High/scope akan membantu anak-anak prasekolah menjadi lebih independen, bertanggung jawab dan menjadi pembelajar yang percaya diri. Selain itu dalam pembelajaran di High/Scope anak-anak akan dilibatkan pada pembelajaran melalui keterlibatan yang aktif terhadap alat permainan yang ada. Orang-orang yang terlibat dalam pembelajaran dan gagasan-gagasan yang muncul, anak-anak pra-sekolah akan belajar juga membuat perencanaan sendiri dan berlatih menerapkannya untuk mencapai pengetahuan dan kemampuan yang dibutuhkan oleh mereka untuk membangun landasan yang kuat bagi pembelajaran mereka selanjutnya.

II. LANDASAN TEORI

A. *Kurikulum High/Scope harus memperhatikan beberapa hal berikut:*

1. Belajar aktif

Anak-anak terlibat secara langsung dalam pembelajaran, pengalaman bersentuhan langsung dengan orang-orang, benda-benda, gagasan-gagasan dan peristiwa. Pengalaman pembelajaran aktif akan membantu anak-anak membangun pengetahuan mereka, seperti: belajar konsep, membentuk gagasan, menciptakan simbol dan abstraksi mereka sendiri. Sebagai fasilitator, yang akan mengobservasi dalam berpartisipasi dalam kegiatan anak-anak, guru akan dipandu oleh beberapa kunci pengalaman bahwa seluruh anak perlu untuk memiliki bagian dari kecerdasan motorik, fisik sosial dan perkembangan emosi. Terdapat 10 kunci kategori, antara lain: representasi kreatif, bahasa dan keaksaraan, hubungan sosial dan inisiatif, gerak, musik, klasifikasi, serasi, angka, ruang, dan waktu. Kunci pengalaman ini akan sangat

berperan dalam pemerolehan sosial saat ini dan yang akan datang serta kemampuan akademik yang dibutuhkan agar sukses di sekolah.

2. Interaksi Anak dengan Orang Dewasa

Orang dewasa mengamati dan berinteraksi dengan anak-anak pada level mereka untuk menemukan bagaimana setiap anak berpikir dan mencari alasan. Orang dewasa mengizinkan anak untuk mengambil kontrol dalam pembelajaran individual mereka. Mereka juga mendukung motivasi dari dalam diri anak dalam pembelajaran dengan cara mengatur jadwal dan lingkungan, memperhatikan iklim sosial yang kondusif, mendukung penyelesaian konflik yang konstruktif, menginterpretasi tindakan anak-anak dalam bagian kunci pengalaman, merencanakan pendalaman pembelajaran aktif yang berdasarkan pada minat dan kemampuan anak.

3. Lingkungan Pembelajaran

Ruang kelas disusun dalam lima atau lebih pusat minat. Area-area ditandai dengan nama sederhana sehingga dapat memberikan pengertian kepada anak, seperti "area buku", "area rumah" dan didefinisikan secara jelas. Variasi bahan-bahan dalam menemukan jalan anak, menggunakan, dan mengembalikan apa yang telah mereka selesaikan.

Pengaturan seperti ini akan mendukung anak untuk menemukan dan menggunakan bahan untuk bereksplorasi, menemukan dan belajar tentang dunia mereka. Secara terperinci, lingkungan pembelajaran dalam pembelajaran High/Scope Curriculum harus memenuhi beberapa kriteria, antara lain:

1. Sekolah harus menyediakan lingkungan fisik pembelajaran yang kondusif untuk belajar dan merefleksikan tahapan yang berbeda dalam perkembangan masing-masing anak.
2. Sekolah harus menyediakan ruang yang layak untuk melakukan seluruh program kegiatan.
3. Pusat ruang harus disusun dalam area yang fungsional yang dapat dikenali oleh anak dan mengizinkan terjadinya interaksi sosial dan aktifitas individual.

Selain itu, peralatan, permainan anak, dan furniture dalam sekolah High/Scope harus memenuhi kriteria sebagai berikut harus menyediakan/mengatur peralatan yang cukup, baik mainan anak, alat-alat, dan furniture untuk memfasilitasi partisipasi antara anak dan orang dewasa. Karena itu sekolah harus: (a) mendukung objektivitas pendidikan yang spesifik dan program lokal, (b) mendukung latar belakang budaya dan etnis anak, (c) sesuai dengan usia, aman, dan mendukung kemampuan dan perkembangan setiap anak, (d) mudah dijangkau, atraktif, dan mendorong minat penemuan anak, (e) didesain untuk menyediakan berbagai jenis pengalaman belajar dan menyemangati setiap anak untuk melakukan eksperimen dan eksplorasi, (f) aman, tahan lama, dan tetap terjaga dalam kondisi yang baik, (g) disimpan dalam tempat yang aman dan tetap dalam petunjuk yang rapi dalam kondisi yang baik.

Dibalik rangkaian rencana-pelaksanaan-review di atas, pengaturan jadwal sehari-hari juga mengizinkan anak bertemu dan berkumpul dalam sebuah kelompok kecil atas inisiatif orang dewasa yang didasari oleh minat anak,

kebutuhan, dan tingkat perkembangan mental anak dan melibatkannya dalam sebuah aktivitas berdasarkan kelompok dalam berinteraksi sosial, musik dan pergerakan fisik. Assesmen adalah kunci praktisi, ini memungkinkan mereka untuk memahami tingkat perkembangan mental anak, mengidentifikasi minat yang dinyatakan, mengamati kunci pengalaman yang melibatkan setiap anak. Guru-guru dalam kelas High.Scope mencatat perilaku anak, pengalamn, dan minat. Mereka menggunakan catatan-catatannya untuk menilai perkembangan dan merencanakan aktivitas yang akan datang guna menunjang pertumbuhan dan perkembangan anak. Proses assesmen ini memerlukan perencanaan kelompok, catatan pengamatan harian, kumpulan catatan rekaman tiap semester. Catatan-catatan ini juga digunakan sebagai keterangan orang tua untuk membantu agar lebih baik mengerti perkembangan anak.

III. METODE PENELITIAN/EKSPERIMEN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif yang dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi mengenai status suatu gejala yang ada, yaitu keadaan gejala menurut apa adanya pada saat penelitian dilakukan dalam hal ini berkaitan dengan profil model pembelajaran yang diterapkan pada anak usia dini di TK Pertiwi DWP Setda. Prop. Sulawesi Selatan, PAUD Terpadu Teratai, PAUD Melati dan TK Sandy Telkom, dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara dan observasi tentang profil model pembelajaran yang diterapkan di sekolah tersebut. Data yang terkumpul kemudian dianalisis secara kualitatif dengan tahapan sebagai berikut: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Profil model pembelajaran yang diterapkan pada anak usia dini di Taman Kanak-kanak Kota Makassar:

Model pembelajaran adalah suatu desain atau rancangan yang menggambarkan proses rincian dan menciptakan situasi lingkungan yang memungkinkan anak berinteraksi dalam pembelajaran, sehingga terjadi perubahan perilaku atau perkembangan pada diri anak didik. Adapun komponen model pembelajaran meliputi: konsep, tujuan pembelajaran, materi/tema, langkah-langkah/prosedur, metode, alat/sumber belajar, dan teknik evaluasi/penilaian. Beberapa model pembelajaran PAUD yang saat ini berkembang dan digunakan oleh satuan pendidikan PAUD di antaranya :

- a. Model pembelajaran dengan sudut-sudut kegiatan;☒
- b. Model pembelajaran kelompok dengan kegiatan pengaman,
- c. Model pembelajaran area, dan☒
- d. Model pembelajaran sentra.☒

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah seorang guru di TK Pertiwi DWP Setda. Propinsi Sulawesi Selatan bahwa model yang diterapkan dalam proses belajar sambil bermain adalah model pembelajaran sentra dengan sistem moving class karena didukung dengan jumlah ruangan yang memadai. Begitu halnya di PAUD terpadu Teratai, PAUD Melati dan TK Sandy Telkom juga menerapkan model pembelajaran sentra dengan sistem moving class hal ini didukung dengan sarana dan prasarana dalam melaksanakan

model tersebut. Hal ini, memang dalam menerapkan salah satu model pembelajaran tersebut diserahkan kepada tingkat satuan penyelenggara PAUD dengan mempertimbangkan ketersediaan sarana dan prasarana yang dimiliki oleh satuan PAUD tersebut.

Ke empat model tersebut mempunyai karakteristik yang berbeda, untuk lebih memperjelas ke empat model pembelajaran di PAUD, diuraikan sebagai berikut;

a. Model Pembelajaran sudut-sudut Kegiatan

Model pembelajaran ini perlu disediakan sudut-sudut kegiatan untuk dipilih oleh anak berdasarkan minatnya sebagai pusat kegiatan pembelajaran. Alat-alat yang disediakan harus bervariasi karena minat anak yang beragam. Alat-alat tersebut juga harus sering diganti disesuaikan dengan tema dan subtema yang akan dibahas. Alat-alat yang diperlukan pada pembelajaran dengan sudut-sudut kegiatan di atur sedemikian rupa di dalam ruangan/kelas dan disusun menurut sifat dan tujuan kegiatannya. Sudut-sudut kegiatan dimaksud adalah sebagai berikut:

- 1) Sudut keluarga: Alat-alat yang disediakan antara lain adalah meja kursi tamu, meja-kursi makan, peralatan makan, tempat tidur dan kelengkapannya, lemari pakaian, lemari dapur, rak piring, peralatan masak (kompor, panci, dsb), setrika, cermin, bak cucian/ember, papan cucian, serbet, celemek, dan boneka. ☒
- 2) Sudut alam sekitar dan pengetahuan: Alat-alat yang disediakan antara lain, adalah aquarium beserta kelengkapannya, timbangan, biji-bijian dengan tempatnya, batu-batuan, gambar proses pertumbuhan binatang, gambar proses pertumbuhan tanaman, magnit, kaca pembesar, benda-benda laut seperti kulit-kulit kerang, meja untuk tempat benda-benda yang menjadi obyek pengetahuan, dan alat-alat untuk menyelidiki alam sekitar. ☒
- 3) Sudut pembangunan: Alat-alat yang disediakan antara lain adalah alat-alat untuk permainan konstruksi, seperti balok-balok bangunan, alat pertukangan, rak-rak tempat balok, macam-macam kendaraan kecil, permainan lego, menara gelang, permainan pola, dan kotak menara. ☒
- 4) Sudut kebudayaan: Alat-alat yang disediakan antara lain adalah peralatan musik/perkusi, rak-rak buku/perpustakaan, buku-buku bergambar (seri binatang, seri buah-buahan, seri bunga-bunga), buku-buku pengetahuan, peralatan untuk kreativitas, alat-alat untuk pengenalan bentuk, warna, konsep bilangan, dan simbol-simbol. ☒
- 5) Sudut Ke-Tuhanan: Alat-alat yang disediakan antara lain adalah maket-maket rumah ibadah (masjid, gereja, pura, vihara, dll), peralatan ibadah, alat-alat lain yang sesuai untuk menjalankan ibadah agama, dan gambar-gambar keagamaan.

b. Model Pembelajaran Kelompok dengan Kegiatan Pengaman

Model ini anak-anak dalam satu kelas dibagi menjadi beberapa kelompok (tiga atau empat kelompok sesuai dengan minat dan jumlah anak) dengan kegiatan yang berbeda-beda. Salah satu kelompok melakukan kegiatan

bersama pendidik dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan anak secara individu. Jenis kegiatannya adalah pemahaman konsep dan materi yang memiliki tingkat kesulitan. Hal ini dilakukan secara bergiliran sehingga setiap anak didik mendapat kesempatan melakukan kegiatan bersama pendidik. Pada saat anak melakukan kegiatan bersama pendidik di kelompok tersebut, kelompok lain melakukan kegiatan yang dapat dikerjakan secara mandiri tanpa lepas dari pengawasan pendidik. Seluruh hasil kegiatan yang telah dilakukan anak, baik di kelompok yang melakukan kegiatan bersama pendidik ataupun yang mandiri menjadi bahan evaluasi pendidik dalam menentukan ketercapaian kemampuan anak.

Anak yang sudah selesai melakukan kegiatannya lebih cepat daripada temannya dapat memilih kegiatan yang diminatinya di kelompok lain. Apabila tidak tersedia tempat, anak didik boleh bermain di kegiatan pengaman yang sudah disiapkan pendidik. Alat-alat bermain/sumber belajar pada kegiatan pengaman antara lain adalah balok-balok bangunan, mainan konstruksi, macam-macam kendaraan, kotak menara, alat pertukangan, puzzle, dan permainan pola.

c. Model Pembelajaran Area

Pada model ini anak diberi kesempatan untuk memilih/melakukan kegiatan sendiri-sendiri sesuai dengan minatnya. Model ini menekankan pada prinsip: 1) memberi pengalaman pembelajaran bagi setiap anak, 2) membantu anak membuat pilihan dan keputusan melalui aktivitas di dalam area-area yang disiapkan, dan 3) adanya keterlibatan keluarga dalam proses pembelajaran. Pembelajaran pada model ini menggunakan 10 (sepuluh) area.

Dalam satu hari dapat dibuka minimal 3 sampai 4 area. Pada area yang dibuka disiapkan alat peraga dan sarana pembelajaran yang sesuai dengan RPPM, RPPH yang telah disusun. Adapun ke sepuluh area tersebut adalah: 1) Area agama, 2). Area Balok, 3). Area Berhitung/matematika, 4). Area IPA, 5). Area Musik, 6). Area Bahasa, 7). Area Membaca dan menulis, 8). Area Drama, 9). Area Pasir/Air, 10). Area Seni dan Motorik

d. Model Pembelajaran Sentra

Pada model ini kegiatan pembelajaran dilakukan di sentra-sentra dimana pendidik berperan sebagai motivator dan fasilitator yang memberi pijakan-pijakan (scaffolding). Kegiatan pembelajaran tertata dalam urutan yang jelas mulai dari penataan lingkungan main sampai pada pemberian pijakan-pijakan ; 1) pijakan lingkungan, 2) pijakan sebelum bermain, 3) pijakan selama bermain, dan 4) pijakan sesudah main. Ada 7 (tujuh) Sentra pembelajaran yaitu: 1) Sentra bahan alam dan sains, 2). Sentra balok, 3). Sentra seni, 4). Sentra bermain peran, 5). sentra persiapan, 6). sentra agama, 7). sentra musik.

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam memilih model pembelajaran, diantaranya :

- 1) Untuk memilih model pembelajaran yang akan dipakai, pendidik perlu mempertimbangkan sarana dan prasarana yang tersedia dan menyesuaikan dengan tujuan pembelajaran. ☒
- 2) Pendidik dapat mengembangkan empat model pembelajaran yang ada (misalnya dengan menambah

sudut, area, dan sentra kegiatan, serta kegiatan pengaman). ☒

- 3) Pendidik dapat jmengembangkan model pembelajaran yang baru dengan mengkombinasikan empat model yang ada atau menciptakan model yang baru. ☒
- 4) Scaffolding adalah istilah yang sering digunakan untuk menggambarkan dukungan yang terus menerus yang diberikan kepada anak oleh pendidik (bisa juga oleh orang tua atau anak lain yang lebih dewasa atau lebih mampu). ☒
- 5) Dalam pengembangan PAUD di Indonesia, istilah scaffolding sering diterjemahkan sebagai pijakan. Namun istilah pijakan ini selanjutnya lebih digunakan untuk menggambarkan tahap-tahap dalam model pembelajaran sentra. ☒

B. Profil Metode pembelajaran yang diterapkan pada anak usia dini di Taman Kanak-kanak Kota Makassar

Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan pendidik dalam melakukan kegiatan pembelajaran kepada anak untuk mencapai kompetensi tertentu. Metode pembelajaran dirancang dalam kegiatan bermain yang bermakna dan menyenangkan bagi anak.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah seorang guru di PAUD Terpadu Teratai mengatakan bahwa: metode pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran disesuaikan dengan tema dan subtema dalam pembelajaran serta aspek yang akan dikembangkan misalnya: untuk mengembangkan aspek kognitif pada umumnya menerapkan metode Eksperimen, pemberian tugas dan bermain peran, namun metode yang paling sering digunakan adalah pemberian tugas misalnya kalau di sentra pembagunan, anak menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangannya, mengurutkan bilangan, menghubungkan suku kata awal dengan huruf, kalau bermain peran anak berperan sebagai penjual dan pembeli, mereka tahu apa yang dilakukan penjual maupun pembeli.

Untuk mengembangkan kemampuan Bahasa anak didik maka metode yang diterapkan adalah Bercerita, bercakap-cakap, sosio drama/ bermain peran Hal yang sama juga dilakukan di TK Pertiwi DWP Setda. Sulawesi Selatan, TK Sandy Telkom dan PAUD Melati, didasarkan pada hasil wawancara dengan salah seorang guru bahwa: yang pada intinya dalam menerapkan salah satu metode pembelajaran sangat bergantung pada jenis kegiatan dan aspek apa yang akan dikembangkan.

Jenis-jenis metode pembelajaran di PAUD yang dapat diterapkan dalam pembelajaran meliputi:

- a. Bercerita.☒Bercerita adalah cara bertutur dan menyampaikan cerita secara lisan. Cerita harus diberikan secara menarik. Anak diberi kesempatan untuk bertanya dan memberikan tanggapan. Pendidik dapat menggunakan buku sebagai alat bantu bercerita.
- b. Demonstrasi.☒Demonstrasi digunakan untuk menunjukkan atau memperagakan cara untuk membuat atau melakukan sesuatu.
- c. Bercakap-cakap. Bercakap-cakap dapat dilakukan dalam bentuk tanya jawab antara anak dengan pendidik atau antara anak dengan anak yang lain

- d. Pemberian Tugas. Pemberian tugas dilakukan oleh pendidik untuk memberi pengalaman yang nyata kepada anak baik secara individu maupun secara berkelompok.
- e. Sosio-drama/Bermain Peran. Sosio-drama atau bermain peran dilakukan untuk mengembangkan daya khayal/imajinasi, kemampuan berekspresi, dan kreativitas anak yang diinspirasi dari tokoh tokoh atau benda-benda yang ada dalam cerita
- f. Karyawisata. Karyawisata adalah kunjungan secara langsung ke objek-objek di lingkungan kehidupan anak yang sesuai dengan tema yang sedang dibahas.
- g. Proyek. Proyek merupakan suatu tugas yang terdiri atas rangkaian kegiatan yang diberikan oleh pendidik kepada anak, baik secara individu maupun secara berkelompok dengan menggunakan objek alam sekitar maupun kegiatan sehari-hari.
- h. Eksperimen. Eksperimen merupakan pemberian pengalaman nyata kepada anak dengan melakukan percobaan secara langsung dan mengamati hasilnya

Beberapa hal penting yang harus diperhatikan dalam memilih dan menggunakan metode adalah :

- a. Metode yang digunakan oleh pendidik disesuaikan dengan tujuan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan. Dalam satu kegiatan dapat dipakai lebih dari satu metode.
- b. Suatu metode dapat dilakukan dengan baik jika dipahami oleh pendidik dan disertai media yang sesuai dengan bahan ajar atau kegiatan yang dilakukan

C. Bentuk perangkat model pembelajaran High/Scope pada anak usia dini di Kota Makassar

Beberapa rancangan perangkat Model pembelajaran High/Scope pada anak usia dini yang akan dikembangkan sebagai berikut:

1. Buku model pembelajaran High/Scope (panduan penerapan model)
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM)
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
4. Lembar Kerja Anak

Dari ke empat perangkat Model pembelajaran High/Scope akan dilakukan uji validitas oleh ahli/pakar, uji kepraktisan dan uji keefektikan oleh guru dan anak didik dengan melakukan serangkaian uji coba dan revisi perangkat model pembelajaran berdasarkan masukan, saran dan temuan pada saat uji coba produk

Model pendidikan High/Scope didasarkan pada teori perkembangan kognitif Piaget. Kurikulum disesuaikan dengan tahap perkembangan anak dan mendukung proses konstruktif pembelajaran dan memperluas keterampilan intelektual dan sosial yang muncul. "High/ Scope memiliki tiga prinsip utama:

- a. Partisipasi aktif anak dalam memilih, mengatur, dan mengevaluasi kegiatan belajar, yang dilaksanakan di bawah pengawasan dan bimbingan guru yang seksama dalam lingkungan belajar, dipenuhi dengan berbagai macam materi yang disediakan di berbagai pusat belajar.
- b. Perencanaan harian oleh staf pengajar yang sesuai dengan model kurikulum yang sesuai dengan perkembangan dan observasi anak yang seksama dan

c. Tujuan dan materi yang sejalan dengan perkembangan anak bagi anak-anak berdasarkan indikator-indikator utama perkembangan High/Scope.

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. Kurikulum mendorong inisiatif siswa dengan menyediakan materi, peralatan, dan waktu bagi siswa untuk mengerjakan kegiatan yang mereka pilih. Pada saat yang sama, kurikulum ini juga memberikan kerangka kerja bagi guru untuk membimbing kegiatan mandiri siswa untuk mencapai tujuan belajar kesinambungan

Guru memegang peranan penting dalam kegiatan instruksional untuk memilih materi yang tepat dan sejalan dengan perkembangan, dan mendorong anak didik untuk menerapkan pendekatan pemecahan masalah aktif dalam belajar.

Interaksi guru-anak didik, guru membantu anak didik mencapai tujuan yang sejalan dengan perkembangan dan juga mendorong anak didik untuk menetapkan tujuan-tujuan mereka sendiri- membedakan kurikulum High/ Scope dari kurikulum instruksi – langsung dan kurikulum yang terpusat pada anak.

Model High/ Scope mempengaruhi pengaturan ruang kelas, cara guru ber-interaksi dengan anak, dan metode yang digunakan untuk menilai anak. Para ahli menggunakan kurikulum High/ Scope sangat berkomitmen untuk menyediakan tempat dimana anak-anak dapat belajar aktif dan membangun pengetahuan mereka sendiri. guru-guru menciptakan suasana belajar dengan menerapkan dan mendukung lima elemen penting : proses belajar aktif, pengaturan ruang kelas, jadwal harian, penilaian, dan kurikulum (isi).

D. Proses Belajar Aktif

Guru mendukung proses belajar aktif anak dengan menyediakan berbagai material, membuat rencana dan mengkaji ulang kegiatan dengan anak, berinteraksi dengan dan mengamati masing-masing anak dengan seksama, dan memimpin kegiatan belajar dalam kelompok kecil atau besar.

E. Pengaturan Ruang Kelas

Ruang kelas berisi lima atau lebih pusat minat anak yang mendorong mereka untuk memilih. Pengaturan materi dan peralatan di kelas mendukung kegiatan sehari-hari. Anak-anak mengetahui dimana harus mencari materi dan materi apa yang dapat mereka gunakan. Ini mendorong perkembangan kemandirian.

Guru memilih pusat-pusat dan kegiatan-kegiatan yang digunakan di kelas berdasarkan beberapa pertimbangan berikut:

- a. Minat anak (misal, anak-anak pra-TK tertarik pada balok-balok, kegiatan rumah, dan seni)
- b. Kesempatan untuk memudahkan anak berperan aktif dalam seri (contoh besar, lebih besar, paling besar), angka (contoh, berhitung), hubungan waktu (contoh sebelum, sesudah), klasifikasi (contoh persamaan dan perbedaan), hubungan jarak (contoh di- atas- di- bawah) dan perkembangan bahasa

c. Kesempatan untuk menguatkan keterampilan dan konsep yang diperlukan dan manfaat fungsional (sesuai dengan kenyataan) keterampilan dan konsep tersebut.

Pengaturan kelas merupakan bagian penting dari praktik profesional dalam menerapkan secara tepat filosofi sebuah program. Hal ini berlaku pada Montessori, High/Scope, dan program lain yang mungkin melibatkan anda.

F. Jadwal harian

Jadwal mempertimbangkan level perkembangan anak, menggabungkan proses rencanakan-lakukan-kaji untuk waktu enam puluh hingga tujuh puluh menit, mencakup bidang pelajaran, tetap konsisten hingga akhir hari sekolah, dan memuat jumlah transisi minimum.

Asesmen

Guru menyimpan catatan mengenai perilaku, perubahan, pernyataan signifikan, dan hal-hal yang membantu mereka lebih memahami cara anak berpikir dan belajar. Guru menggunakan dua mekanisme untuk membantu mereka mengumpulkan data: formulir catatan pengalaman utama dan portofolio. Selain itu, guru menggunakan Catatan Observasi Siswa (Child Observation Record /COR) untuk mengidentifikasi dan mencatat kemajuan anak dalam bidang pelajaran dan perilaku utama.

G. Kurikulum

Kurikulum High/Scope berasal dari dua sumber: minat dan pengalaman utama anak, yang merupakan daftar perilaku pembelajaran yang dapat diamati. Pendasaran kurikulum pada minat anak bersifat sangat konstruktivis dan menerapkan filosofi Dewey dan Piaget

V. KESIMPULAN

Model pembelajaran yang diterapkan pada TK Pertiwi DWP. Setda. Propinsi Sulawesi Selatan, PAUD Terpadu Teratai, PAUD Melati dan TK Sandy Telkom menerapkan model pembelajaran sentra dengan system moving class hal ini didukung dengan ketersediaan sarana dan prasarana yang menunjang pelaksanaan proses belajar sambil bermain. Model pembelajaran yang diterapkan pada umumnya adalah metode Bercerita, Demonstrasi, Bercakap-cakap, Pemberian Tugas, Sosio-drama/Bermain Peran, Karyawisata, Proyek, Eksperimen. Pemilihan metode pembelajaran yang diterapkan disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran dan aspek yang akan dikembangkan.

Model highscope memberi kebebasan pada anak bahwa sekolah bukan hanya mencetak anak yang sukses secara akademik, tetapi juga memiliki skill melatih kemandirian dan menumbuhkan rasa percaya diri anak, maka dari itu anak dibiasakan untuk merencanakan kegiatan mereka sendiri dan orang dewasa adalah fasilitator yang mengarahkan dan mengingatkan mereka. Model highscope juga mengajak anak untuk berempati, berkomunikasi, bekerja sama, dan mengerti orang lain

PUSTAKA

[1] Amir Antarina S.F. *The High/Scope Early Childhood Educational Model*. Makalah disajikan dalam seminar dan lokakarya nasional PAUD. Bandung 10 September 2003

- [2] Ann S. Epstein. *Is the High/Scope Educational Approach Compatible With the Revised Head Start Performance Standard*. High Scope Educational Research Foundation
- [3] Bellanita Maryadi 2013. *Pengaruh Model Pembelajaran High/Scope (Plan Do Review) Terhadap Motivasi Belajar Anak (Penelitian Pre Eksperimen pada Anak Kelompok A)*. Skripsi. (<http://repository.upi.edu/5060/>) diakses tanggal 12 April 2016)
- [4] Catron CE. JA. 1999. *Early Childhoos Curriculum A Creative Play Model*. New Jersey Prentice Hall.Inc
- [5] Depdikbud, 1995. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka. ☒Gagne,
- [6] R.M., Wager, W.W., Golas, K. C., & Keller, J. M. 2005. *Principles of Instructional Design (5thEd.)*. Wadsworth/Thomson Learning
- [7] Syahifah, Asriani (2013) dengan judul pengaruh penerapan plan do review terhadap kreativitas. Skripsi. (<http://repository.upi.edu/2818/>) diakses tanggal 12 April 2016)
- [8] Tuckman, W. B. 1999. *Conducting Educational Research: Second Edition*. USA: Harcourt Brace Jovanovich, Publisher.