

KAPITA SELEKTA PAUD

Ghina wulansuci, M. Pd

0412029401

Sejarah filsafat PAUD

Sebelum masehi sampai abad ke-4 , anak usia dini disebut “infanticidel”

- Belum ada bukti historis yang menunjukkan adanya konsep tentang pendidikan prasekolah atau PAUD
- Belum ada konsep pertanggung jawaban orang tua terhadap anaknya

(Aswardi sudjud, 1997)

Abad ke-4 samapi abad ke-13, anak usia dini disebut sebagai abandoning

- Kesadaran orang tua terhadap adanya hak hak anak untuk hidup
- Diperhatikan haknya uuntuk hidup tetapi kurang diperhatikan tumbuh kembang dan keberlangsungan hidupnya

(Aswardi sudjud, 1997)

Abad ke-14 sampai abad ke-17, anak usia dini disebut “ambivalent”

- Mengasumsikan orang tua mempunyai hubungan terdekat dengan anak-anak mereka
- Terjadi konflik persepsi antar sesama orang tua (persasaan yang bertentangan)
- Abad ke 16 seorang filsuf dari inggris John Locke (orang tua harus mempunyai sikap sayang terhadap anak-anaknya, tidak mengekang dengan ketat anak-anak mereka sampai tahun kedua)
- Bersamaan dengan pemikiran john locke muncul pemikiran keagamaan yang berbasis pada gereja (untuk lebih menyayangi dan memperhatikan anak)
- John locke dan pemuka agama (merombak pandangan masyarakat bangsa dan masyarakat, bahwa kehidupan pada masa anak adalah sesuatu hal yang penting sesuatu hal ang khusus)

Abad ke-18 anak usia dini disebut “instrusive”

- Anak usia dini adalah sangat penting karena pada masa ini adalah masa persiapan untuk kehidupan di masa depan.
- Aneh?? Berangkat dari dogma gereja “dosa warisan”
- Seiiring berkembangnya ilmu kesehatan dan pengobatan
- Rousseau menentang dogma gereja “anak terlahir tanpa dosa, lingkungan yang berkontribusi perilaku anak baik atau tidak baik”

Abad ke-19 samapai pertengahan abad ke-20 anak usia dini disebut “socializing” (sosialisasi)

- Konsep anak tak berdosa membawa angin segar bagi pendidikan anak usia dini
- Perubahan semakin dipercepat oleh revolusi industri yang memicu perpindahan penduduk dari desa ke kota
- Hingga masyarakat menyita perhatian masyarakat “nurse school”

Abad ke 20 anak usia dini disebut “helping” (bantuan)

- Nurse school (Kelompok bermain atau kindergarten) hanya sebatas bantuan saja.



SEJARAH KEBIJAKAN PAUD DI INDONESIA

Sejarah PAUD di Indonesia

Untuk mengetahui dan memahami sejarah berdirinya Paud di Indonesia, setidaknya dapat ditelusuri melalui 3 periode, yaitu pada masa pergerakan Nasional ketika penjajahan Belanda (1908 – 1941) dan pada masa penjajahan Jepang (1942 – 1945), serta periode setelah kemerdekaan.

1. Periode Pada Masa Pergerakan Nasional Ketika Penjajahan Belanda (1908-1941)

Saat penjajahan Belanda, para bangsawan memerlukan sekolah untuk anak-anak mereka oleh karena itu munculah lembaga *Kindergarten* atau *Frobel School* yang didirikan oleh Friedrich Wilhelm August Frobel. Hal inilah yang menjadi cikal bakal lahirnya PAUD di Indonesia.

Pada saat kebangkitan Nasional yang diawali dengan berdirinya Pergerakan Pemuda Budi Utomo pada 28 Mei 1908, barulah pemuda pribumi menyadari akan pentingnya pendidikan anak usia dini.

Kesadaran akan pentingnya pendidikan anak ini di realisasikan dengan mendirikan Bustanul Athfal pada tahun 1919 oleh persatuan wanita Aisyiyah di Yogyakarta. pada tahun 1922 Ki Hajar Dewantoro, sepulang dari pengasingannya di Belanda selama dua tahun mendirikan Taman Lare atau taman anak yang berkembang dengan Taman Indria.

2. Periode Pada Masa Penjajahan Jepang (1942-1945)

Pada masa penjajahan jepang, pendidikan PAUD terus berlanjut namun semakin berkurang dari segi kuantitasnya. pada saat itu pemerintahan Jepang tidak mengawasi secara formal penyelenggaraan pendidikan setingkat PAUD, namun pemerintahan Jepang hanya melengkapi kegiatan kelas dengan nyanyian-nyanyian Jepang.

3. Periode Setelah Kemerdekaan.

1. Periode 1945-1965 ditandai dengan berdirinya Yayasan Pendidikan Lanjutan Wanita. Yayasan tersebut mendirikan Sekolah Pendidikan Guru TK Nasional di Jakarta dan merupakan gerakan nasionalis dalam melawan kembalinya Belanda. Di era ini pemerintah dan swasta mulai membangun banyak TK.

- Pada tahun 1950, melalui UU No. 4 tahun 1950 tentang Dasar-dasar Pendidikan dan Pengajaran di Sekolah keberadaan TK resmi diakui sebagai bagian dari sistem pendidikan nasional. Pada tahun itu pula, tepatnya tanggal 22 Mei 1950 berdiri IGTKI. Pada tahun 1951 berdiri Yayasan Bersekolah Pada Ibu yang menyumbang pendirian TK hingga menyebar ke luar pulau Jawa.**

- **Tahun 1951-1955, pemerintah berupaya mengembangkan kurikulum, menyediakan fasilitas, dan mengadakan supervisi ke TK-TK. Pada periode itu pula didirikan SPG-TK Nasional di Jakarta dengan pemberian subsidi, dan pengembangannya yang terus berlanjut hingga ke luar pulau Jawa.**
- **Pada tahun 1957 berdiri GOPTKI (Gabungan Organisasi Penyelenggara TK Indonesia) yang melaksanakan kongres pertamanya pada tahun 1959. Pada awal tahun 1960-an, mulai didirikan TK yang berstatus negeri**

- **Tahun 1960-1963, pemerintah mulai melakukan pengiriman SDM untuk belajar ke luar negeri, diantaranya ke Australia, USA, dan New Zealand. Dampak dari pengiriman SDM tersebut, terjadi modernisasi pendidikan di tingkat PAUD berskala besar dan merupakan jawaban atas ketidakpuasan sebelumnya.**
- **Sebagai penghujung, di periode tersebut, yaitu tahun 1963-1964 lahirlah Proyek (Kurikulum) Gaya Baru. Inti kurikulum tersebut berorientasi pada fasilitasi anak mendekati kecakapan, kebutuhan dan minat individual. Ciri khasnya tersedia pusat minat (sudut), seperti: sudut bermain peran, sudut seni, pusat musik, dan sebagainya**

2. Periode 1965-1998 ditandai dengan diperkenalkannya silabus kurikulum baru tahun 1968 yang menggantikan kurikulum versi 1964 (Kurikulum Gaya Baru).

- **Pada bulan November 1968, pemerintah Indonesia bekerjasama dengan UNICEF dalam bentuk penyediaan konsultan dan pendanaan untuk penataran guru dan administrator pendidikan di tingkat TK.**
- **Pada tahun 1970, mulai dijalin kerjasama nyata antara Pemerintah dengan GOPTKI, IGTKI, dan PGRI. Kerjasama tersebut melahirkan kegiatan workshop bersama, dengan tema “Konsolidasi Gerakan Prasekolah”. Kegiatan yang sama dilakukan tahun 1973, dengan tema: “Membakukan Organisasi dan Manajemen Program-Program Prasekolah”.**

- **Pada tahun 1974, diberlakukan kurikulum baru yang merupakan pembaharuan dari kurikulum 1968. Isi kurikulum meliputi: PMP, kegiatan bermain bebas, pendidikan bahasa, PLH, ungkapan kreatif, pendidikan olah raga, pendidikan dan pemeliharaan kesehatan, serta pendidikan skolastik.**
- **Pada tahun 1984, diberlakukan kurikulum baru dengan isi kurikulum meliputi bidang pengembangan agama, PMP, daya cipta, jasmani dan kesehatan, daya fikir/pengetahuan, serta perasaan kemasyarakatan dan lingkungan. Berlakunya UU Nomor 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang diikuti terbitnya PP No. 27 Tahun 1990 tentang Pendidikan Prasekolah, semakin mempertegas kedudukan pendidikan prasekolah di Indonesia.**

- **Selanjutnya pada tahun 1993, diberlakukan kurikulum TK 1993. Dalam kurikulum 1993 tersebut terdapat dua kegiatan utama, yaitu: 1) Program pembentukan perilaku, dan 2) Program pengembangan kemampuan dasar: daya cipta, bahasa, daya pikir, keterampilan dan jasmani.**
- **Terkait dengan penyiapan pendidik oleh perguruan tinggi, mulai tahun 1979 di IKIP Jakarta didirikan jurusan Pendidikan Prasekolah dan Dasar jenjang S-1, yang terselenggara hingga tahun 1998 (yang setelah tahun 1998 berubah menjadi Program S-1 Pendidikan anak usia dini hingga sekarang).**
- **Upaya lebih luas dalam pengadaan pendidik PAUD oleh perguruan tinggi 'terjadi pada tahun 1993/1994-1996/1997 peningkatan kualifikasi guru prasekolah dari SPG ke D-2 PGTK yang penyelenggaraanya dimulai dari IKIP Jakarta, IKIP Medan, IKIP Yogyakarta, dan kemudian IKIP Bandung.**
- **Pada tahun 1998 menguatkan berbagai upaya di bidang pendidikan anak usia dini, maka diadakan Semiloka Tingkat Nasional tentang Pendidikan Anak Usia Dini di IKIP Jakarta. Peserta terdiri dari 10 LPTK dan unsur dinas pendidikan dari seluruh Indonesia.**

3. Periode 1998-2003 ditandai dengan otonomi pendidikan, yang berpengaruh terhadap tata kelola penanganan PAUD di pusat maupun di daerah-daerah. Pada periode ini pemerintah mulai mendukung berkembangnya PAUD jalur pendidikan nonformal dalam bentuk Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA) dan Satuan PAUD Sejenis dalam bentuk pengintegrasian layanan PAUD dengan Posyandu.

- Melalui dukungan Bank Dunia pada 1998-2004 pemerintah merintis program Pengembangan Anak Usia Dini di 4 propinsi, yaitu Jawa Barat, Banten, Bali, dan Sulawesi Selatan. Program dilanjutkan pada tahun 2008-2013 dengan nama program Pendidikan dan Pengembangan Anak Usia Dini (PPAUD) dengan dukungan pembiayaan pinjaman dari Bank Dunia dan hibah dari pemerintah Belanda.**

- **Pada tahun 2001 dibentuk Direktorat Pendidikan Anak Dini Usia (PADU) yang mengemban mandat melakukan pembinaan satuan PAUD nonformal. Pada tahun 2002 terbentuk konsorsium PAUD yang membantu pemerintah dalam merumuskan kebijakan.**
- **Pada bulan Februari 2002, terbentuk forum PADU/PAUD tingkat Nasional yang turut berkontribusi dalam pengembangan dan pembangunan PAUD di Indonesia. Di periode ini pula terjadi pendirian PGTK/PGPAUD jenjang S-1 di beberapa perguruan tinggi (PGTK S-1 di UPI, PGTK S-1 IKIP Yogyakarta, dll).**

4. Periode 2003-2009, ditandai dengan keluarnya Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang merupakan jawaban atas tuntutan reformasi dalam semua aspek kehidupan. Melalui UU ini untuk pertama kali PAUD diatur secara khusus dalam sebuah undang-undang, yaitu pada pasal 1 butir 14 tentang pengertian PAUD; pasal 28 yang secara khusus mengatur tentang PAUD; dan pasal-pasal terkait lainnya.

- Pada tahun 2003 diselenggarakan Seminar dan Lokakarya Nasional (Semiloknas) di IKIP Bandung yang menghadirkan para akademisi dari perguruan tinggi, forum PAUD, dan praktisi PAUD dari berbagai daerah. Semiloknas ini menghasilkan `blue print' tentang kerangka akademik dan rujukan pengembangan PAUD di Indonesia yang mengawali konseptualisasi pembangunan PAUD Indonesia.**

- **Selanjutnya pada tahun 2005 berdiri organisasi profesi, himpunan pendidik dan tenaga kependidikan PAUD Indonesia (HIMPAUDI) yang menggerakkan seluruh potensi pendidik dan tenaga kependidikan PAUD yang tersebar di seluruh Indonesia. Pembentukan HIMPAUDI di tingkat pusat ini dengan cepat diikuti dengan pembentukan HIMPAUDI tingkat provinsi dan Kabupaten/Kota.**
- **Pada tahun 2004-2009 program PAUD menjadi salah satu dari 10 prioritas program Depdiknas sehingga PAUD menjadi salah satu program pokok dalam pembangunan pendidikan di Indonesia (tertuang dalam RPJM Tahun 2004-2009 dan Renstra Depdiknas Tahun 2004-2009). Pada penghujung tahun 2009, diterbitkan Permendiknas No. 58 Tahun 2009 tentang Standar PAUD (formal dan nonformal).**

5. Periode 2010-sekarang, ditandai dengan kebijakan penggabungan pembinaan PAUD formal dan PAUD nonformal di bawah Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Nonformal dan Informal (PAUDNI) melalui Peraturan Presiden No. 24 tahun 2010 tentang Kedudukan, Tugas, Fungsi dan Tata Kerja Kementerian Negara Republik Indonesia sebagaimana diubah dengan Peraturan Presiden No. 67 Tahun 2010.

- **Pada perjalanan sejarah pembinaan PAUD di Indonesia, akhirnya terjadi kristalisasi bentuk-bentuk satuan PAUD dengan berbagai karakteristiknya yang meliputi TK (termasuk Taman Kanak-kanak Bustanul Athfal/TK-BA), RA, KB, TPA, Satuan PAUD Sejenis, serta PAUD berbasis keluarga dan/atau lingkungan.**



PENYELENGGARAAN SATUAN PAUD

Pengertian PAUD dan Satuan PAUD

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Adapun satuan PAUD adalah bentuk-bentuk dari PAUD baik formal, nonformal maupun informal seperti Taman Kanak-Kanak (TK), Raudatul Athfal (RA), Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA), Satuan PAUD Sejenis, Day Care (DC), Bina Keluarga Balita (BKB) dan lain-lain.

Taman Kanak-Kanak (TK)

- Taman kanak-kanak merupakan satuan PAUD yang berada di jalur pendidikan formal
- TK menyelenggarakan pendidikan untuk anak berusia 4 hingga 6 tahun
- Dasar Penyelenggaraan Pendidikan TK
 - a. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak
 - b. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
 - c. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 27 Tahun 1990 tentang Pendidikan Prasekolah

- Kebijakan Penyelenggaraan TK
 - a. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2002, Pasal 9 ayat 1 : “Setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai minat dan bakatnya”
 - b. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003
 - c. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 27 Tahun 1990

- Tujuan Pendidikan TK
 - a. Membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Pasal 1 ayat 14 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003)
 - b. Mengembangkan kepribadian dan potensi diri sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik (Penjelasan Pasal 28 ayat 3 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2003)
 - c. Membantu meletakkan dasar kearah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya (Pasal 3 Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 27 Tahun 1990).

- **Bentuk dan Program Pendidikan TK**

- a. TK merupakan satuan pendidikan pada jalur formal bagi anak usia 4 s.d 6 tahun (Pasal 1.14 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 dan Pasal 4 ayat 4 Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 27 Tahun 1990)
- b. Lama pendidikan : 1 atau 2 tahun (Pasal 4 ayat 5 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 27 Tahun 1990)
- c. Pendidikan di TK dikelompokkan menjadi dua, yaitu :
 - 1) Kelompok A untuk anak usia 4-5 tahun
 - 2) Kelompok B untuk anak usia 5-6 tahun
- d. Pengelompokan sebagaimana dimaksud pada butir di atas bukan merupakan jenjang yang harus diikuti oleh setiap anak didik. Dengan kata lain, bahwa setiap anak didik dapat berada selama 1 (satu) tahun pada Kelompok A atau Kelompok B, atau selama 2 (dua) tahun pada Kelompok A dan Kelompok B.

- Pelaksanaan Pendidikan TK

Sebutan “Taman” pada Taman Kanak-Kanak mengandung makna “tempat yang aman dan nyaman (safe and comfortable) untuk bermain” sehingga pelaksanaan pendidikan di TK harus mampu menciptakan lingkungan bermain yang aman dan nyaman sebagai wahana tumbuh kembang anak. Oleh karena itu, guru harus memperhatikan tahap tumbuh kembang anak didik, kesesuaian dan keamanan alat dan sarana bermain, serta metode yang digunakan dengan mempertimbangkan waktu, tempat, serta teman bermain.

- Penataan lingkungan tempat anak bermain perlu diperhatikan dan dipersiapkan sebaik-baiknya
- Pelaksanaan pendidikan di TK menganut prinsip :
“Bermain sambil Belajar dan Belajar seraya Bermain”
- Melalui pendekatan bermain, anak-anak dapat mengembangkan aspek psikis dan fisik meliputi moral dan nilai-nilai agama, social emosional, kognitif, bahasa, fisik/motorik, kemandirian dan seni
- Pengenalan membaca, menulis dan berhitung (calistung) dilakukan melalui pendekatan yang sesuai dengan tahap perkembangan anak

Kelompok Bermain (KB)

Kelompok Bermain (KB) adalah salah satu bentuk layanan PAUD pada jalur pendidikan nonformal yang menyelenggarakan program pendidikan sekaligus program kesejahteraan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun. (dengan prioritas anak usia dua sampai empat tahun) dan merupakan salah satu bentuk PAUD pada jalur nonformal yang mengutamakan kegiatan bermain sambil belajar

- Penyelenggaraan KB harus memenuhi persyaratan minimal, yang meliputi peserta didik, pendidik, pengelola, pengasuh/perawat, rasio pendidik atau pengasuh dengan peserta didik, teknis penyelenggaraan, perizinan, pengelolaan administrasi, evaluasi, pelaporan dan pembinaannya.
- Hakikat pengelolaan kegiatan di Kelompok Bermain merujuk pada :
 - a. Pengertian anak bayi tiga tahun (batita)
 - b. Karakteristik perkembangan fisik, kognitif, dan sosial emosional
 - c. Teori psikologi perkembangan anak
 - d. Kontinum perkembangan belajar anak
 - e. Bentuk pendidikan di Kelompok Bermain.

- Tujuan pengelolaan kegiatan di Kelompok Bermain adalah untuk membantu meletakkan dasar pengembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta yang diperlukan oleh anak dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya agar siap memasuki lembaga pendidikan selanjutnya, dan untuk pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya.
- Pendekatan pengelolaan kegiatan di Kelompok Bermain dilakukan berdasarkan prinsip berikut :
 - a. Prinsip pendidikan anak usia dini, yaitu berorientasi pada kebutuhan anak, belajar melalui bermain, kreatif dan inovatif, lingkungan yang kondusif, menggunakan pembelajaran terpadu, mengembangkan keterampilan hidup, menggunakan berbagai media dan sumber belajar.
 - b. Prinsip perkembangan anak
 - c. Prinsip belajar melalui bermain.

- **Prosedur pelaksanaan kegiatan pengembangan di KB meliputi :**

- 1) **Peserta didik**

Persyaratan bagi peserta didik untuk dapat menjadi anggota dari Kelompok Bermain adalah (1) usia 2 – 4 tahun dengan jumlah minimal 10 anak, (2) anak usia 5 – 6 tahun yang tidak mendapat kesempatan masuk di Taman Kanak-Kanak dengan jumlah minimal 10 anak.

- **Peserta didik KB memiliki hak-hak untuk belajar melalui bermain yang meliputi :**
 - a. **Mendapatkan mainan yang sama**
 - b. **Bebas bereksplorasi dengan alat permainan sesuai dengan peraturan**
 - c. **Mendapatkan bantuan belajar apabila mengalami kesulitan**
 - d. **Memanipulasi objek permainan dengan benar**
- **Selain hak peserta didik KB juga memiliki beberapa kewajiban yaitu**
 - a. **Merapikan alat permainan apabila selesai bermain**
 - b. **Menggunakan alat permainan dengan benar**
 - c. **Berbagi dan bergantian dengan teman**
 - d. **Mentaati ketertiban dalam bermain**

2) Pendidik

- **Pendidik Kelompok Bermain harus memiliki beberapa kualifikasi sebagai berikut :**
 - a. Kompetensi Pedagogik**
 - b. Kompetensi Kepribadian**
 - c. Kompetensi Profesional**
 - d. Kompetensi Sosial**
- **Pendidik Kelompok Bermain berhak mendapat insentif baik dalam bentuk materi, penghargaan maupun peningkatan kinerja sesuai dengan kemampuan dan kondisi setempat (baik melalui APBN, APBD I dan II, dan masyarakat)**

3) Pengelola

- **Pengelola KB hendaknya memiliki kualifikasi sebagai berikut :**
 - a. Pendidikan minimal SLTA atau sederajat**
 - b. Memiliki kemampuan dalam mengelola program kelompok bermain secara profesional**
 - c. Memiliki kemampuan dalam melakukan koordinasi dengan tenaga pendidik, instansi terkait dan masyarakat**
 - d. Memiliki kemampuan berkomunikasi dengan masyarakat dan peserta didik serta orang tuanya**
 - e. Memiliki tanggung jawab moral mempertahankan dan meningkatkan keberlangsungan KB yang dikelolanya.**

4) Tempat

- Cara menentukan lokasi untuk KB hendaknya memperhatikan hal-hal berikut :
 - a. Lokasi gedung yang mudah dimasuki kendaraan roda dua dan roda empat
 - b. Lokasi dilewati oleh kendaraan umum
 - c. Lokasi berada di pemukiman perkantoran atau ruko perumahan
 - d. Tempat parkir yang memadai
 - e. Jauh dari sungai tempat pembuangan sampah dan terminal angkutan atau bis
 - f. Dekat dengan tanaman
 - g. Mendapatkan pencahayaan yang baik
 - h. Ventilasi ruangan yang terang
 - i. Memiliki jalan keluar apabila terjadi kebakaran gedung
 - j. Desain ruangan yang sesuai dengan kebutuhan bermain anak.

5) Waktu

- Waktu adalah modal kerja yang harus dihargai. Seorang pengelola harus menghitung jam efektif bekerja dan jumlah total hari kerja untuk menentukan penggajian kepada karyawan. Anak belajar di KB biasanya 2 jam sehari, sedang di TPA bervariasi. Ada TPA yang menyediakan layanan insidental (per jam) paruh hari atau sehari penuh.

6) Administrasi

- Administrasi di KB secara umum terdiri dari aspek-aspek administrasi berikut ini :
 - a. Administrasi Program Pembelajaran
 - b. Administrasi Pengelolaan Kegiatan
 - c. Administrasi Keuangan
 - d. Administrasi Kepegawaian

Raudatul Athfal (RA)

- Raudatul athfal (disingkat RA) merupakan jenjang pendidikan anak usia dini (yakni usia 6 tahun atau di bawahnya) dalam bentuk pendidikan formal, di bawah pengelolaan Kementerian Agama
- RA setara dengan taman kanak-kanak (TK), di mana kurikulumnya ditekankan pada pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.
- Kurikulum Raudhatul Athfal adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, bidang pengembangan dan penilaian serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan

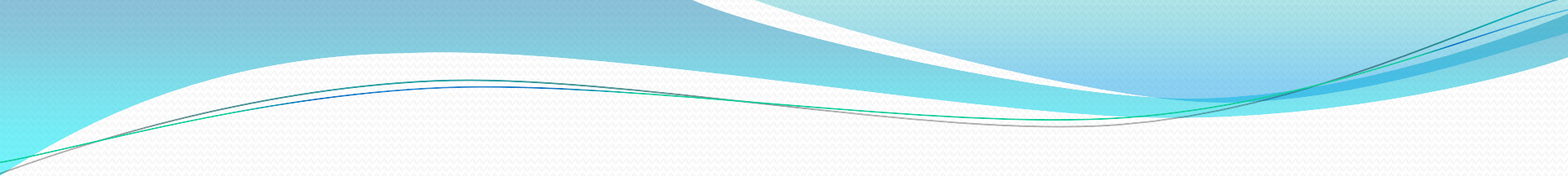
- Fungsi pendidikan Raudhatul Athfal adalah membina, menumbuhkan, mengembangkan seluruh potensi anak secara optimal sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangannya agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya.
- Tujuan RA adalah membantu meletakkan dasar kearah perkembangan sikap perilaku, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik agar menjadi muslim yang menghayati dan mengamalkan agama serta menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan kepentingan pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya
- Program pembelajaran di Raudhatul Athfal mencakup bidang pengembangan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar bersifat pembiasaan.

Taman Penitipan Anak (TPA)

Taman Penitipan Anak (TPA) adalah salah satu bentuk PAUD pada jalur pendidikan nonformal sebagai wahana kesejahteraan yang berfungsi sebagai pengganti keluarga untuk jangka waktu tertentu bagi anak yang orang tuanya bekerja.

Taman Penitipan Anak (*child care centre*) adalah wahana asuhan kesejahteraan sosial yang berfungsi sebagai pengganti keluarga untuk waktu tertentu bagi anak yang orang tuanya berhalangan, tidak mampu, atau tidak punya waktu untuk memberikan pelayanan kebutuhan kepada anaknya. Selain itu, Taman Penitipan Anak juga disebut sebagai wahana pendidikan dan pembinaan kesejahteraan anak yang berfungsi sebagai pengganti keluarga untuk jangka waktu tertentu selama orang tuanya berhalangan atau tidak memiliki waktu yang cukup.

- Pendekatan TPA melalui prinsip pendidikan anak, prinsip perkembangan anak, dan dasar filsafat pendidikan di TPA, yaitu tempa, asah, asih, asuh; sedangkan upaya untuk mewujudkan karakteristik anak secara holistik dan terpadu di TPA melalui olahraga, gizi dan kesehatan
- Tahap-tahap pelaksanaan pengembangan kegiatan di TPA antara lain : tujuan, landasan yuridis, sasaran, pengelompokan anak, persyaratan, lingkungan, pemeliharaan kebersihan, perizinan, keamanan, kesehatan, higiene dan gizi serta pembiayaan

- 
- **Prosedur pelaksanaan kegiatan pengembangan di TPA antara lain meliputi kurikulum dan evaluasi.**
 - **Proses kegiatan pengembangan di TPA perlu memperhatikan beberapa unsur yang terdiri dari materi, metode, media, evaluasi, sumber daya manusia (pendidik, pengelola, dan pengasuh atau perawat), sarana prasarana, kompetensi hasil keluaran, pembinaan dan site plan.**

Satuan PAUD Sejenis

- Satuan PAUD yang sejenis merupakan area program pelayanan AUD yang tujuannya sama dengan lembaga PAUD lainnya. Sasaran SPS selain Anak Usia 6 tahun juga orang tua dan pengasuh anak usia dini.
- Pelaksanaannya lebih fleksibel bergantung pada kesepakatan antara warga dan pengelola atau kader SPS tersebut. Tempat belajarnya juga lebih Fleksibel dan bisa dilakukan di mana saja.
- Satuan PAUD Sejenis (SPS) merupakan layanan minimal yang hanya dilakukan 1-2 kali/minggu atau merupakan layanan PAUD yang diintegrasikan dengan program layanan lain. Peserta didik pada SPS adalah anak 2-4 tahun.

- **Satuan PAUD sejenis (SPS) berfungsi memberikan pendidikan sejak dini dan membantu meletakkan dasar ke arah pengembangan sikap, perilaku, perasaan, kecerdasan, sosial dan fisik yang diperlukan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan yang berpengaruh terhadap tumbuh kembang anak**
- **Tujuan Satuan PAUD Sejenis (SPS) memberikan layanan kesehatan, gizi, serta psikososial secara holistik dan terintegrasi adalah untuk membantu meletakkan dasar ke arah pengembangan sikap, perilaku, perasaan, kecerdasan, sosial dan fisik yang diperlukan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan yang berpengaruh terhadap tumbuh kembang anak.**

- Pendekatan lembaga Satuan PAUD Sejenis berorientasi pada hal-hal berikut :
 - a. Prinsip pendidikan anak
 - b. Prinsip perkembangan anak
 - c. Optimalisasi layanan Pos PAUD
 - d. Optimalisasi program
 - e. Optimalisasi ketenagaan
 - f. Optimalisasi prasarana
 - g. Optimalisasi sarana
 - h. Berpusat pada anak
- Prosedur pelaksanaan pengembangan pada lembaga SPS adalah sebagai berikut :
 - a. Peserta didik, pendidik, pengelola
 - b. Komponen program Pos PAUD
 - c. Strategi pelaksanaan PAUD
 - d. Indikator keberhasilan

Day Care (DC)

- Day Care memiliki posisi yang sangat strategis dalam upaya memberikan program layanan bagi anak usia dini baik layanan pengasuhan, perawatan/pemeliharaan, pembinaan, maupun layanan pendidikan. Program ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dan manfaat positif bagi masyarakat maupun masyarakat secara luas.
- Secara umum Day Care bertujuan untuk memfasilitasi tumbuh kembang anak batita (0 – 3 tahun) dan anak usia 3 – 6 tahun dalam lingkungan yang kondusif dan nyaman (homy) melalui pengasuhan, perawatan, dan bimbingan dalam proses sosialisasi dan pendidikan

- Secara khusus program ini bertujuan sebagai berikut:
 - a. Menyediakan kesempatan bagi anak untuk memperoleh kelengkapan asuhan, rawatan, pembinaan dan pendidikan yang baik sehingga dapat terjamin kelangsungan hidup, tumbuh kembang, perlindungan dan partisipasi bagi anak
 - b. Menghindarkan anak dari kemungkinan memperoleh tindakan kekerasan atau tindakan lain yang akan mengganggu atau mempengaruhi kelangsungan hidup dan tumbuh kembang anak serta pembentukan kepribadiannya
 - c. Membantu orang tua/keluarga dalam memantapkan fungsi keluarga, khususnya dalam melaksanakan pembinaan kesejahteraan anak di dalam dan di luar keluarga. Dengan demikian lembaga pelayanan ini merupakan upaya preventif dalam menghadapi keterlantaran melalui asuhan, perawatan, pendidikan dan bimbingan bagi anak usia dini.

- **Jenis Kegiatan, diantaranya :**

- a. Pengasuhan**

- Memberikan pengasuhan bagi anak sehingga anak dapat bermain dan mengembangkan potensinya dengan optimal.

- b. Perawatan**

- Memberikan perawatan kesehatan secara medis dengan ditangani oleh dokter-dokter yang berpengalaman

- c. Pendidikan**

- Memberikan pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan anak usia dini.

- d. Bimbingan**

- Memberikan bimbingan bagi anak-anak yang memerlukan bantuan secara khusus

Bina Keluarga Balita (BKB)

BKB atau bina keluarga balita merupakan sebuah program dari pemerintah dalam rangka pembinaan keluarga untuk mewujudkan tumbuh kembang balita secara optimal. BKB tidak sama dengan PAUD (Pendidikan anak usia dini) ataupun TPA karena sasaran dari BKB adalah keluarga/orangtua yang memiliki anak balita 0-5 tahun.

- **Dalam program BKB dapat dilaksanakan dengan tujuan sebagai berikut :**
 - a. Meningkatkan pengetahuan dan kesadaran ibu dan anggota keluarga lainnya tentang pentingnya Proses tumbuh kembang balita dalam aspek fisik, mental dan sosial dan pelayanan yang tepat dan terpadu yang tersedia bagi anak, misalnya di Posyandu.**
 - b. Meningkatkan keterampilan ibu dan anggota keluarga lainnya dalam mengusahakan tumbuh kembang anak secara optimal, antara lain dengan stimulus mental dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) dan memanfaatkan pelayanan yang tersedia.**

- **Program kegiatan Bina Keluarga Balita (BKB) mempunyai manfaat bagi orang tua maupun anak, berikut manfaat BKB adalah :**

a. Bagi orang tua

Orang tua akan menjadi: (a) Pandai mengurus dan merawat anak, serta pandai membagi waktu dan mengasuh anak; (b) Lebih luas wawasan dan pengetahuannya tentang pola asuh anak; (c) Meningkatkan keterampilannya dalam hal mengasuh dan mendidik balita; (d) Lebih baik dalam pembinaan anaknya; (e) Lebih dapat mencurahkan perhatian pada anaknya sehingga tercipta ikatan bathin yang kuat antara anak dan orang tua; (f) Akhirnya akan tercipta keluarga yang berkualitas.

b. Bagi anak

Anak akan tumbuh dan berkembang sebagai anak yang : (a) Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa; (b) Berkepribadian luhur; (c) Tumbuh dan berkembang secara optimal, cerdas, trampil dan sehat; (d) Memiliki dasar kepribadian yang kuat, guna perkembangan selanjutnya

- **Program kegiatan BKB memiliki beberapa ciri utama diantaranya sebagai berikut:**
 - 1) Menitikberatkan pada pembinaan ibu dan anggota keluarga lainnya yang memiliki balita;**
 - 2) Membina tumbuh kembang anak**
 - 3) Menggunakan alat bantu seperti Alat Permainan Edukatif (APE), dongeng, nyanyian sebagai perangsang tumbuh kembang anak**
 - 4) Menekankan pada pembangunan manusia pada usia dini, baik fisik maupun mental**
 - 5) Tidak langsung ditujukan kepada balita**
 - 6) Meningkatkan keterampilan ibu dan anggota keluarga lainnya agar dapat mendidik dan mendidik balitanya.**

Kesimpulan

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Upaya bentuk pembinaan dan bimbingan ini dilakukan melalui lembaga pendidikan formal dan nonformal. Berikut bentuk satuan PAUD yang sudah diselenggarakan di Indonesia diantaranya yaitu Taman Kanak-Kanak (TK), Raudatul Athfal (RA), Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA), Satuan PAUD Sejenis, Day Care (DC), Bina Keluarga Balita (BKB) dan lain-lain.



KONSEP DAN LATAR BELAKANG PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini

- Definisi Anak Usia Dini
- ❖ Anak usia dini adalah kelompok manusia yang berusia 0-6 tahun (di Indonesia berdasarkan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional)
- ❖ adapun berdasarkan para pakar pendidikan anak, yaitu kelompok manusia yang berusia 0-8 tahun.
- ❖ Anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, dalam arti memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan (koordinasi motorik halus dan kasar), intelegensi (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, dan kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak
- ❖ Anak usia dini terbagi dalam tiga tahapan, yaitu (a) masa bayi lahir sampai 12 bulan, (b) masa toddler (batita) usia 1-3 tahun, (c) masa prasekolah usia 3-6 tahun, (d) masa kelas awal SD 6-8 tahun.

Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

- Pendidikan adalah proses interaksi antara pendidik dan anak didik dan atau lingkungan secara sadar, teratur, terencana dan sistematis guna membantu pengembangan potensi anak didik secara maksimal
- PAUD adalah suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak usia lahir hingga enam tahun secara menyeluruh, yang mencakup aspek fisik dan non-fisik, dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani, rohani (moral dan spiritual), motorik, akal pikir, emosional, dan sosial yang tepat agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Adapun upaya yang dilakukan mencakup stimulasi intelektual, pemeliharaan kesehatan, pemberian nutrisi, dan penyediaan kesempatan yang luas untuk mengeksplorasi dan belajar secara aktif.
- Pendidikan anak usia dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan, dan pendidikan pada anak dengan menciptakan aura dan lingkungan dimana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan kepadanya untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperolehnya dari lingkungan, melalui cara mengamati, meniru, dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak.

Dengan demikian, PAUD dapat di deskripsikan sebagai berikut :

- Pertama, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak.
- Kedua , Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan yang menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, dan kecerdasan spiritual), sosio-emosional (sikap perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi.
- Ketiga, sesuai dengan keunikan dan pertumbuhan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak.

Tujuan PAUD

Tujuan PAUD yang ingin dicapai adalah untuk mengembangkan pengetahuan dan pemahaman orang tua dan guru serta pihak-pihak yang terkait dengan pendidikan dan perkembangan anak usia dini.

secara khusus tujuan yang ingin dicapai, adalah :

- Dapat mengidentifikasi perkembangan fisiologis anak usia dini dan mengaplikasikan hasil identifikasi tersebut dalam pengembangan fisiologis yang bersangkutan
- Dapat memahami perkembangan kreatifitas anak usia dini dan usaha-usaha yang terkait dengan pengembangannya
- Dapat memahami kecerdasan jamak dan kaitannya dengan perkembangan anak usia dini.
- Dapat memahami arti bermain bagi perkembangan anak usia dini
- Dapat memahami pendekatan pembelajaran dan aplikasinya bagi pengembangan anak usia kanak-kanak.

Tujuan pendidikan anak usia dini secara umum adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Secara khusus kegiatan pendidikan bertujuan agar:

- Anak mampu melakukan ibadah, mengenal dan percaya akan ciptaan Tuhan dan mencintai sesama.
- Anak mampu mengelola keterampilan tubuh termasuk gerakan-gerakan yang mengontrol gerakan tubuh, gerakan halus dan gerakan kasar, serta menerima rangsangan sensorik (panca indera)
- Anak mampu menggunakan bahasa untuk pemahaman bahasa pasif dan dapat berkomunikasi secara efektif yang bermanfaat untuk berpikir dan belajar.
- Anak mampu berpikir logis, kritis, memberikan alasan, memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat.
- Anak mampu mengenal lingkungan alam, lingkungan sosial, peranan masyarakat dan menghargai keragaman sosial dan budaya serta mampu mengembangkan konsep diri, sikap positif terhadap belajar, kontrol diri dan rasa memiliki.
- Anak memiliki kepekaan terhadap irama, nada, birama, berbagai bunyi, bertepuk tangan, serta menghargai hasil karya yang kreatif

Selain itu, tujuan pendidikan anak usia dini adalah :

- Untuk membentuk anak Indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga memiliki yang optimal di dalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan di masa dewasa.
- Untuk membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar (akademik) di sekolah.
- Intervensi dini dengan memberikan rangsangan sehingga dapat menumbuhkan potensi-potensi yang tersembunyi (hidden potency) yaitu dimensi perkembangan anak (bahasa, intelektual, emosi, sosial, motorik, konsep diri, minat dan bakat)
- Melakukan deteksi dini terhadap kemungkinan terjadinya gangguan dalam pertumbuhan dan perkembangan potensi-potensi yang dimiliki anak.

Fungsi PAUD

Beberapa fungsi pendidikan bagi anak usia dini yang harus diperhatikan, dapat dijelaskan sebagai berikut:

- Untuk mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki anak sesuai dengan tahapan perkembangannya.
- Mengenalkan anak dengan dunia sekitar.
- Mengembangkan sosialisasi anak.
- Mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin pada anak.
- Memberikan kesempatan pada anak untuk menikmati masa bermainnya
- Memberikan stimulus kultural pada anak.

prinsip pembelajaran pada pendidikan anak usia dini (PAUD)

Anak sebagai Pembelajar Aktif

Anak Belajar Melalui Sensori dan Panca Indera

Anak Membangun Pengetahuan Sendiri

Anak Berpikir Melalui Benda Konkret

Anak Belajar Dari Lingkungan

Penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini

Penyelenggaraan Pendidikan bagi Anak Usia Dini dapat dilakukan dalam bentuk formal, non-formal dan informal. Setiap bentuk penyelenggaraan memiliki kekhasan tersendiri.

- Penyelenggaraan pendidikan bagi anak usia dini pada jalur formal adalah Taman Kanak-kanak (TK), RA dan lembaga sejenis.
- Penyelenggaraan pendidikan bagi anak usia dini pada jalur nonformal diselenggarakan oleh masyarakat atas kebutuhan dari masyarakat sendiri, khususnya bagi anak-anak yang dengan keterbatasannya tidak terlayani di pendidikan formal (TK dan RA).
- Pendidikan di jalur informal ini dilakukan oleh keluarga atau lingkungan. Pendidikan informal bertujuan memberikan keyakinan agama, menanamkan nilai budaya, nilai moral, etika, dan kepribadian, estetika serta meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

Metode Pembelajaran PAUD



Metode bercerita

Metode tanya jawab

Metode karya wisata

Metode demonstrasi

Metode eksperimen

Metode proyek

Metode pemberian tugas

Kesimpulan

- Anak usia dini adalah kelompok manusia yang berusia 0-6 tahun (di Indonesia berdasarkan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional). PAUD adalah suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak usia lahir hingga enam tahun secara menyeluruh, yang mencakup aspek fisik dan non-fisik, dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani, rohani (moral dan spiritual), motorik, akal pikir, emosional, dan sosial yang tepat agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.
- Tujuan pendidikan anak usia dini secara umum adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Adapun fungsi pendidikan anak usia dini adalah memberikan stimulus kultural kepada anak. Prinsip pembelajaran pada pendidikan anak usia dini diantaranya yaitu anak sebagai pembelajar aktif, anak belajar melalui sensori dan panca indera, anak membangun pengetahuan sendiri dan anak belajar dari lingkungan.
- Penyelenggaraan Pendidikan bagi Anak Usia Dini dapat dilakukan dalam bentuk formal, non-formal dan informal. Catron dan Allen (1999:23-26) menyebutkan bahwa terdapat 6 aspek perkembangan anak usia dini, yaitu kesadaran personal, kesehatan emosional, sosialisasi, komunikasi, kognisi dan keterampilan motorik sangat penting dan harus dipertimbangkan sebagai fungsi interaksi.
- Secara teknis ada beberapa metode yang tepat untuk diterapkan pada anak usia dini, antara lain: metode bercerita metode bercakap-cakap, metode tanya jawab, metode karya wisata, metode demonstrasi, metode eksperimen, metode proyek dan metode pemberian tugas

KARAKTERISTIK PERKEMBANGAN AUD

Pandangan tentang Anak Usia Dini

- Ki Hajar Dewantara (1962: 20) menyatakan bahwa anak sebagai kodrat alam memiliki pembawaan masing-masing dan sebagai individu yang memiliki potensi untuk menemukan pengetahuan, secara tidak langsung akan memberikan peluang agar potensi yang dimiliki anak dapat berkembang secara optimal.
- filosofis dari Eropa menggambarkan anak-anak yaitu :
 - a) Pada abad pertengahan, pandangan dosa asal (original sin view) yang secara khusus muncul selama abad pertengahan.
 - b) Mendekati akhir abad ke-17, pandangan tabularasa dicetuskan oleh ahli filosofi Inggris John Lock. Ia membantah bahwa anak-anak tidak buruk sejak lahir, melainkan seperti “papan kosong”
 - c) Pada abad ke-18, pandangan kebaikan alami (innate goodness view) ditawarkan oleh ahli filosofi Prancis kelahiran Swiss Jean-Jacques Rousseau. Ia menekankan bahwa anak-anak pada dasarnya baik.

Teori Perkembangan Anak Usia Dini

1. Teori Psikoanalisis

- Teori psikoanalisis menggambarkan perkembangan sebagai sesuatu yang biasanya tidak disadari (di luar kesadaran) dan diwarnai oleh emosi. Ahli psikoanalisis juga menekankan bahwa pengalaman dini dengan orang tua secara signifikan membentuk perkembangan. Karakteristik ini ditekankan dalam teori psikoanalisis dari Sigmund Freud.
- Sigmund Freud memandang manusia sebagai makhluk biologis yang kompleks, baik dalam hal sosial, emosional dan juga sebagai suatu organisme yang dapat berpikir.

2. Teori Kognitif

- Teori kognitif meyakini bahwa pembelajaran terjadi saat anak berusaha memahami dunia di sekeliling mereka, anak membangun pemahaman mereka sendiri terhadap dunia sekitar dan pembelajaran menjadi proses interaktif yang melibatkan teman sebaya, orang dewasa dan lingkungan. Piaget sebagai tokoh aliran ini menganggap bahwa perkembangan kognitif terjadi ketika anak sudah membangun pengetahuan melalui eksplorasi aktif dan penyelidikan pada lingkungan fisik dan sosial di lingkungan sekitar.
- Sedangkan Lev Vygotsky berpendapat bahwa pengetahuan tidak diperoleh dengan cara dialihkan dari orang lain, melainkan merupakan sesuatu yang dibangun dan diciptakan oleh anak. Vygotsky yakin bahwa belajar merupakan suatu proses yang tidak dapat dipaksa dari luar karena anak adalah pembelajar aktif dan memiliki struktur psikologis yang mengendalikan perilaku belajarnya.

3. Teori Perilaku dan Sosial-kognitif

- Teori perilaku dan sosial-kognitif merupakan pandangan psikolog yang menekankan bahwa perilaku, lingkungan dan kognisi faktor kunci dalam perkembangan. Teori ini terkait dengan bagaimana anak-anak berkembang secara sosial, emosional, dan intelektual, tetapi tidak menjelaskan tentang perkembangan fisik karena banyak orang yang menyetujui bahwa perkembangan fisik berkaitan dengan genetika (keturunan) yang ditentukan berdasarkan gen dari kedua orang tuanya, sehingga dengan demikian tidak mempengaruhi perilaku anak

Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini

1. Perkembangan anak usia 0 – 2 tahun

- Pada masa bayi secara umum anak mengalami perubahan yang jauh lebih pesat dibanding dengan yang akan dialami pada fase-fase berikutnya.
- Berbagai kemampuan dan keterampilan dasar, baik yang berupa keterampilan lokomotor (bergulir, duduk, berdiri, merangkak, dan berjalan), keterampilan memegang benda, penginderaan (melihat, mencium, mendengar, dan merasakan sentuhan), maupun kemampuan untuk mereaksi secara emosional dan sosial (berhubungan dengan orang tua, pengasuh, dan orang-orang dekat lainnya) dapat dikuasai pada fase ini
- Pengalaman-pengalaman demikian di samping dapat merangsang pertumbuhan fisik, juga sekaligus meningkatkan dan memperkaya kualitas fungsi fisik tersebut

- Komunikasi responsif dengan orang dewasa akan mendorong dan memperluas respon-respon verbal dan non-verbal bayi. Bayi mulai belajar tentang pengalaman-pengalaman sensorial dan ekspresi-ekspresi perasaan, meskipun bayi belum memahami kata-kata.
- Bayi yang baru lahir ke dunia dilengkapi dengan kesiapan untuk melakukan kontak sosial. Selama 9 bulan pertama ia akan mengembangkan kemampuannya untuk membedakan antara orang-orang yang dikenalnya dengan orang-orang yang tidak dikenalnya.
- Pada usia ini bayi sudah mulai belajar melafalkan suara-suara dan gerakan-gerakan yang mengkomunikasikan suasana emosinya seperti senang, terkejut, marah, cemas dan perasaan lainnya.
- Hal yang perlu diingat adalah bahwa pemenuhan kebutuhan bayi sepenuhnya masih tergantung kepada orang dewasa.
- Bayi mengekspresikan apa yang dirasakan dan diinginkannya melalui bahasanya sendiri seperti tertawa, menangis, terkejut, dan sejenisnya. Terhadap ekspresi-ekspresi bayi tersebut, orang tua dan pengasuh lainnya harus memahami dan memberikan respon secara tepat namun tidak berlebihan

2. Perkembangan anak usia 2 – 3 tahun

- Dari segi fisik, pada fase ini anak masih tetap mengalami pertumbuhan yang pesat, khususnya berkenaan dengan pertumbuhan dengan pertumbuhan otot-otot besar.
- Anak pada usia ini sudah tahu bagaimana berjalan dan berlari. Anak juga mulai senang memanjat dan menaiki sesuatu, membuka pintu, serta mencoba berdiri di atas satu kaki dan berloncat.
- Anak senang mencoba sesuatu sehingga memerlukan ruangan yang cukup luas untuk itu. Dengan penguasaan keterampilan-keterampilan dasar yang diperoleh pada masa bayi, anak seusia ini akan tampak senang melakukan banyak aktivitas.
- Anak juga biasanya sangat aktif mengeksplorasi benda-benda yang ada disekitarnya.
- Anak memiliki kekuatan observasi yang tajam, menyerap dan membuat perbendaharaan bahasa baru, belajar tentang jumlah, membedakan antara konsep “satu” dengan “banyak”.
- Mulai senang mendengarkan cerita-cerita sederhana, dan gemar melihat-lihat buku. Melalui berbagai aktivitas itulah menurut pengamatan piaget (Solehuddin: 2000) anak pada usia ini berpikir, pada saat anak aktif melakukan aktivitas-aktivitas fisik, secara stimulant aktivitas mentalnya juga terlibat.

3. Perkembangan anak usia 3 – 4 tahun

- Anak mengalami peningkatan yang cukup berarti baik dalam perkembangan perilaku motorik, berpikir fantasi, maupun dalam kemampuan mengatasi frustrasi.
- Anak dapat menguasai semua jenis gerakan-gerakan tangan kecil, dapat memungut benda-benda kecil, dapat memegang benda, dan dapat memasukkan benda ke lubang-lubang kecil, anak juga memiliki keterampilan memanjat atau menaiki benda-benda secara lebih sempurna.
- Meskipun sifat egosentrisnya masih melekat pada anak seusia ini, biasanya sudah bisa bekerja dalam suatu aktivitas tertentu dengan cara-cara yang lebih dapat diterima secara sosial daripada sebelumnya. Aktivitas-aktivitas bermain bersama sudah dapat dilakukan secara lebih lama oleh anak seusia ini.
- Pada usia ini anak memiliki kehidupan fantasi yang kaya dan menuntut lebih banyak kemandirian. Dengan kehidupan fantasi yang dimilikinya ini, anak memperlihatkan kesiapan untuk mendengarkan cerita-cerita secara lebih lama.
- Anak menyenangi dan menghargai sajak-sajak sederhana, begitupun kemandirian yang dituntutnya membuat ia tidak mau banyak diatur dalam kegiatan-kegiatannya. Tingkat frustrasi usia ini cenderung menurun bila dibanding sebelumnya, hal ini disebabkan adanya peningkatan kemampuan dalam mengatasi kesulitan-kesulitan yang dialaminya secara lebih aktif, di samping juga karena peningkatan kemampuan dalam mengekspresikan keinginan-keinginannya kepada orang lain.

4. Perkembangan anak usia 4 – 5

tahun

- Rasa ingin tahu dan sikap antusias yang kuat terhadap segala sesuatu merupakan ciri yang menonjol pada anak usia sekitar 4-5 tahun.
- Anak memiliki sikap berpetualang (adventurousness) yang begitu kuat. Anak akan banyak memperhatikan, membicarakan, atau bertanya tentang berbagai hal yang sempat dilihat atau didengarnya.
- Secara khusus, anak pada usia ini juga memiliki keinginan yang kuat untuk lebih mengenal tubuhnya sendiri, anak senang dengan nyanyian, permainan, dan/atau rekaman yang membuatnya untuk lebih mengenal tubuhnya. Minatnya yang kuat untuk mengobservasi lingkungan dan benda-benda di sekitarnya membuat anak seusia ini senang ikut bepergian ke daerah-daerah sekitar lingkungannya.
- Berkenaan dengan pertumbuhan fisik, anak usia ini masih perlu aktif melakukan berbagai aktivitas. Kebutuhab anak untuk melakukan berbagai aktivitas ini sangat diperlukan baik bagi pengembangan otot-otot kecil maupun otot-otot besar.

- Pengembangan otot-otot kecil ini terutama diperlukan anak untuk menguasai keterampilan-keterampilan dasar akademik, seperti belajar menggambar dan menulis. Gerakan-gerakan fisik tidak sekedar penting untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan fisik, melainkan juga dapat berpengaruh positif terhadap pertumbuhan rasa harga diri (self esteem) dan bahkan perkembangan kognisi.
- Sejalan dengan perkembangan keterampilan fisiknya, anak semakin berminat dengan teman-temannya. Anak mulai menunjukkan hubungan dan kemampuan kerja sama yang lebih intens dengan teman-temannya, biasanya ia memilih teman berdasarkan kesamaan aktivitas dan kesenangan. Abilitas untuk memahami pembicaraan dan pandangan orang lain semakin meningkat sehingga keterampilan komunikasinya juga meningkat.
- Penguasaan keterampilan berkomunikasi membuat anak semakin senang bergaul dan berhubungan dengan orang lain.

Anak-anak usia 2-4 tahun menurut Musthafa (2002) mempunyai ciri :

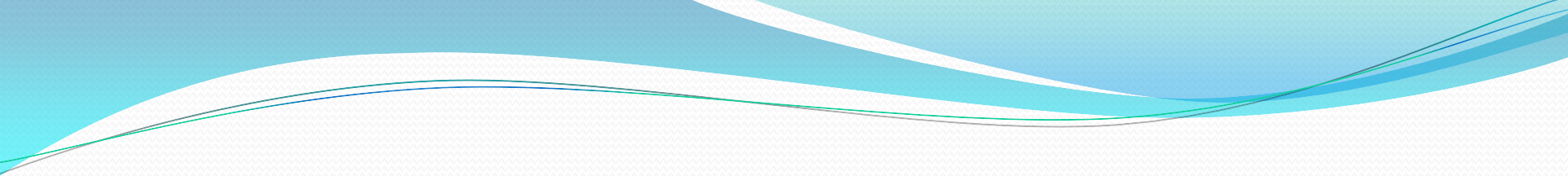
- Anak-anak prasekolah mempunyai kepekaan bagi perkembangan bahasanya;
- Mereka menyerap pengetahuan dan keterampilan berbahasa dengan cepat dan piawai dalam mengolah input dari lingkungannya;
- Modus belajar yang umumnya disukai adalah melalui aktivitas fisik dan berbagai situasi yang bertautan
- langsung dengan minat dan pengalamannya;
- Walaupun mereka umumnya memiliki rentang perhatian yang pendek, mereka gandrung mengulang-ngulang kegiatan atau permainan yang sama;
- Anak-anak prasekolah ini sangat cocok dengan pola pembelajaran lewat pengalaman konkret dan aktivitas motorik.

Sementara itu, anak-anak usia 5-7 tahun mempunyai ciri :

- Kebanyakan anak-anak usia ini masih berada pada tahap berpikir praoperasional dan cocok belajarmelalui pengalaman konkret dan dengan orientasi tujuan sesaat;
- Mereka gandrung menyebut nama-nama benda, medefinisikan kata-kata, dan mempelajari benda-benda yang berada di lingkungan dunianya sebagai anak-anak;
- Mereka belajar melalui bahasa lisan dan pada tahap ini bahasanya telah berkembang dengan pesat;
- Pada tahap ini anak-anak sebagai pembelajar memerlukan struktur kegiatan yang jelas dan intruksi spesifik.

Karakteristik Anak Usia Prasekolah

- Anak bersifat unik.
- Anak mengekspresikan prilakunya secara relatif spontan
- Anak bersifat aktif dan energik.
- Anak bersifat egosentris. Sifat egosentris yang dimiliki anak menyebabkan ia cenderung melihat dan memahamisesuatu dari sudut pandang dan kepentingan sendiri.
- Anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal.
- Anak bersifat eksploratif dan petualang. Ada dorongan rasa ingin tahu yang sangat kuat terhadap segala
- sesuatu
- anak umumnya kaya dengan fantasi. Anak menyenangi hal yang bersifat imajinatif.
- Anak masih mudah frustrasi
- Anak masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu
- Anak memiliki daya perhatian yang pendek.
- Anak merupakan usia belajar yang paling potensial.
- Anak semakin menunjukkan minat terhadap teman.

- 
- Anak masih mudah frustrasi
 - spontanitas dan egosentris.
 - Anak masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu
 - Anak memiliki daya perhatian yang pendek.
 - Anak merupakan usia belajar yang paling potensial
 - Anak semakin menunjukkan minat terhadap teman

Anak Usia Prasekolah Memiliki Sejumlah Ciri Yang Dapat Dilihat Dari Aspek Fisik, Sosial, Emosi Dan Kognitif.

1. Ciri fisik

- Anak prasekolah umumnya sangat aktif
- Anak membutuhkan istirahat yang cukup
- Otot-otot besar anak usia prasekolah berkembang dari kontrol jari dan tangan
- Sulit memfokuskan pandangan pada objek-objek yang kecil ukurannya sehingga koordinasi tangan dan matanya masih kurang sempurna.
- Walaupun tubuh anak ini lentur, tetapi tengkorak kepala yang melindungi otak masih lunak sehingga berbahaya jika terjadi benturan keras.
- Dibandingkan dengan anak laki-laki, anak perempuan lebih terampil dalam tugas yang bersifat praktis, khususnya dalam tugas motorik halus.

2. Ciri sosial

- Anak pada usia ini memiliki satu atau dua sahabat tetapi sahabat ini cepat berganti.
- Anggota kelompok bermain jumlahnya kecil dan tidak terorganisir dengan baik.
- Anak yang lebih kecil usianya seringkali bermain bersebelahan dengan anak yang lebih besar usianya.
- Pola bermain anak usia prasekolah sangat bervariasi fungsinya sesuai dengan kelas sosial dan gender.
- Perselisihan sering terjadi, tetapi hanya berlangsung sebentar kemudian hubungannya menjadi baik kembali.
- Anak laki-laki lebih banyak melakukan tingkah laku agresif dan perselisihan.
- Anak usia prasekolah telah mulai mempunyai kesadaran terhadap perbedaan jenis kelamin dan peran sebagai anak laki-laki dan anak perempuan. Dampak kesadaran ini dapat dilihat dari pilihan terhadap alat permainan.

3. Ciri emosional

- Anak usia praskolah cenderung mengekspresikan emosinya secara bebas dan terbuka. Ciri ini dapat dilihat dari sikap marah yang sering ditunjukkannya.
- Sikap iri hati pada anak usia prasekolah sering terjadi, sehingga mereka berupaya untuk mendapatkan perhatian orang lain secara berebut.

4. Ciri Kognitif

- Anak prasekolah umumnya telah terampil dalam berbahasa. Pada umumnya mereka senang berbicara, khususnya dalam kelompoknya.
- Kompetensi anak perlu dikembangkan melalui interaksi, minat, kesempatan, mengagumi, dan kasih sayang.

Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Usia Dini

Faktor Internal



Faktor eksternal

a. Faktor Pranatal

Gizi

Mekanis

Toksin/zat kimia.

Endokrin

Radiasi

Infeksi

Kelainan
Imunologi

Anoksia
Embrio

Psikologis
ibu

b. Faktor Persalinan

- Komplikasi persalinan pada bayi seperti trauma kepala dan asfiksia dapat menyebabkan kerusakan pada jaringan otak.

c. Pasca Natal

Gizi

Penyakit Kronis/kelainan congenital.

Lingkungan fisis dan kimia

Psikologis

Endokrin

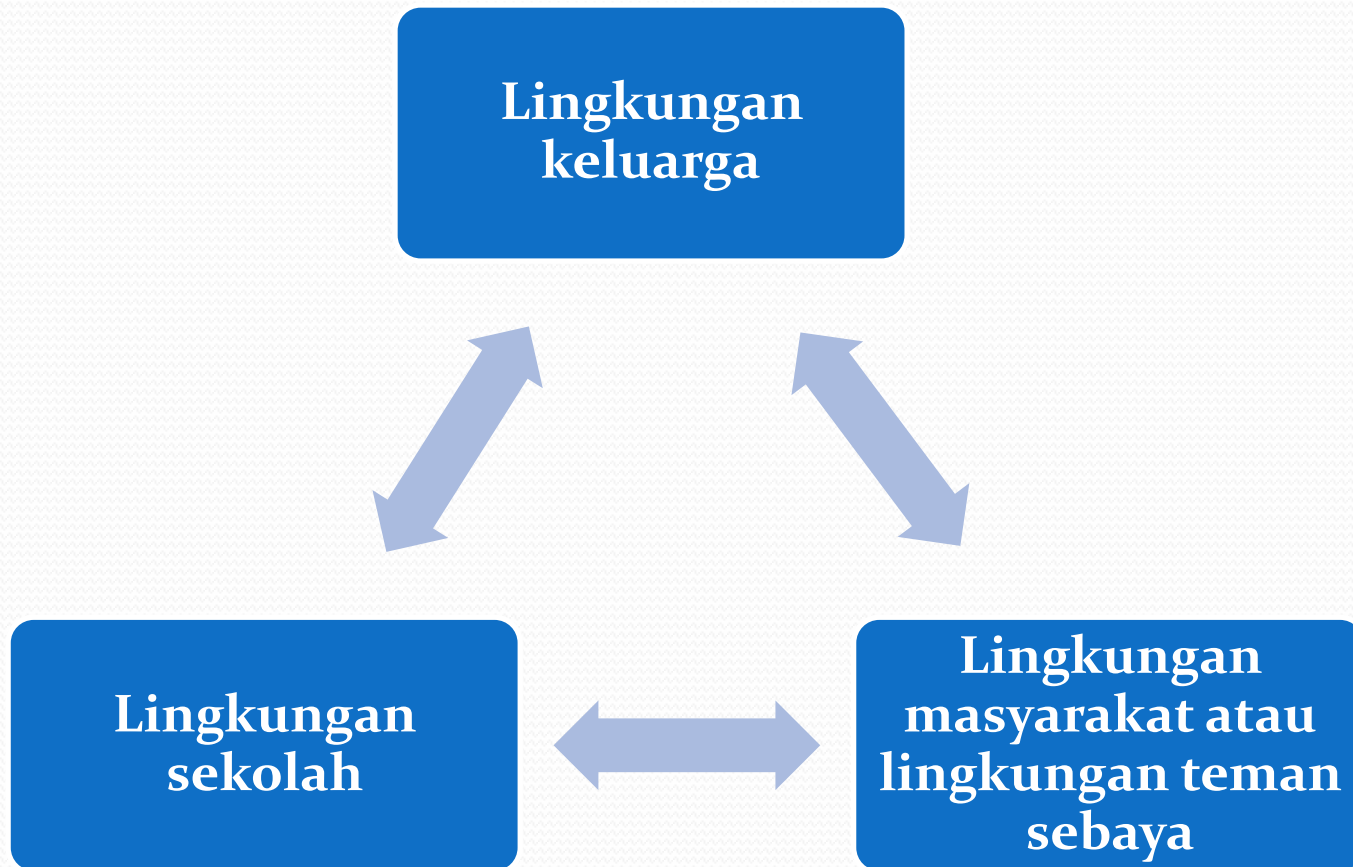
Sosioekonomi

Lingkungan pengasuhan

Stimulasi

Obat-obatan

c. Faktor lingkungan



Kesimpulan

Anak memiliki suatu ciri khas yang selalu tumbuh dan berkembang sejak saat konsepsi sampai berakhirnya masa remaja. Pentingnya memahami karakteristik anak usia dini membuat kita mengetahui bahwa usia dini merupakan **usia yang paling penting dalam tahap perkembangan manusia, pengalaman awal pun sangat penting bagi tumbuh kembang anak, dan perkembangan fisik-psikis mengalami kecepatan yang luar biasa di usia dini.** Dengan mengetahui dan memahami beberapa faktor yang dapat mempengaruhi kondisi proses pertumbuhan dan perkembangan anak, dapat mendeteksi kelainan yang terjadi dan sesegera mungkin dapat mengatasi permasalahannya.

INOVASI PEMBELAJARAN PAUD DI INDONESIA

Definisi Pembelajaran Inovatif

- Menurut etimologi, inovasi berasal dari kata innovation yang bermakna pembaharuan, perubahan
- Inovasi adalah suatu ide, produk, metode yang dirasakan sebagai sesuatu yang baru, baik berupa hasil diskoveri atau invensi yang digunakan untuk tujuan tertentu.
- Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia memberi batasan, inovasi sebagai pemasukan atau pengenalan hal-hal yang baru, penemuan baru yang berbeda dari yang sudah ada atau yang sudah dikenal sebelumnya baik berupa gagasan, metode atau alat (KBBI, 1990 : 330).
- Dari pengertian ini diketahui bahwa inovasi adalah suatu hal yang baru, unik dan bermanfaat bagi masyarakat

- Menurut Hera Lestari Mikarsa (2007 : 7.3), ada dua istilah yang berkaitan erat dengan pembelajaran, yaitu pendidikan dan pelatihan
- Pembelajaran juga merupakan proses komunikatif-intearktif antara sumber belajar, guru, dan siswa yaitu saling bertukar informasi
- Gagne dan Briggs (1979:3) menyatakan pembelajaran adalah suatu system yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal.
- Jadi pembelajaran proses dimana guru dan siswa saling berinteraksi untuk memperoleh pengetahuan.

- ❑ Dari pengertian inovasi dan pembelajaran tersebut maka makna inovasi pembelajaran merupakan metode baru yang berbeda yang digunakan untuk membentuk kepribadian dan melatih keterampilan siswa agar dapat berkembang secara optimal
- ❑ Pembelajaran Inovatif mengandung arti pembelajaran yang dikemas oleh guru atau instruktur lainnya yang merupakan wujud gagasan atau teknik yang dipandang baru agar mampu memfasilitasi pembelajar untuk memperoleh kemajuan dalam proses dan hasil belajar

Mekanisme Pelaksanaan

- ❑ Guru harus memiliki strategi agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien serta mengenal pada tujuan yang diharapkan.
- ❑ Salah satu langkah untuk memiliki strategi itu, guru harus menguasai teknik – teknik penyajian, atau biasanya disebut metode mengajar.
- ❑ Setiap materi yang akan disampaikan harus menggunakan metode yang tepat, karena dengan metode belajar yang berbeda akan mempengaruhi siswa dalam menerima pelajaran.

Hasil Pelaksanaan Pembelajaran Inovatif

- Dari pelaksanaan pembelajaran- pembelajaran yang inovatif terjadi peningkatan motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran, misalnya siswa akan lebih tertarik dan tertantang untuk menerima atau mengikuti pelajaran, respon siswa meningkat, dan siswa juga lebih aktif dan kreatif.
- Dalam proses pembelajaran siswa akan cenderung aktif bertanya serta aktif menyelesaikan suatu permasalahan dalam pembelajaran.
- Yang dipelajari siswa diharapkan berguna bagi hidupnya.
- Dengan demikian siswa akan memposisikan dirinya sebagai pihak yang memerlukan bekal untuk hidupnya nanti.

Konsep Belajar dan Pembelajaran

- Menurut Gagne (1984) belajar didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya akibat suatu pengalaman
- Hakikat belajar sesungguhnya adalah proses perubahan di dalam kepribadian yang berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, dan kepandaian.
- Perubahan ini bersifat tetap dan lama dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman. Belajar yang dilakukan oleh manusia merupakan bagian dari hidupnya, berlangsung seumur hidup, kapan saja dan dimana saja.

- Sedangkan pembelajaran pada hakekatnya adalah suatu interaksi antar anak dengan anak, anak dengan sumber belajar, dan anak dengan pendidik. Jika pembelajaran dianggap suatu system, berarti pembelajaran terdiri dari sejumlah komponen yang terorganisir antara lain tujuan pembelajaran, strategi, metode pembelajaran, evaluasi dan tindak lanjut pembelajaran.
- Konsep proses pembelajaran dimulai dari merencanakan program pengajaran, dan penyusunan persiapan mengajar, melaksanakan pembelajaran dan melakukan evaluasi.

- Menyikapi perkembangan anak usia dini, perlu adanya suatu program pendidikan yang di disain sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Di dalam keluarga dan pendidikan demokratis orang tua dan pendidik berusaha memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan yang dibutuhkan oleh anak.
- Mencermati perkembangan anak dan perlunya pembelajaran pada anak usia dini, tampaknya bahwa ada dua hal yang perlu diperhatikan pada pendidikan anak usia dini, yakni:
 - 1) materi pendidikan.
 - 2) metode pendidikan yang dipakai. (kami memakai kurikulum berbasis karakter)

- Dengan adanya tugas perkembangan yang diemban anak-anak, diperlukan adanya pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak-anak yang selalu “dibungkus” dengan permainan, suasana riang, enteng, bernyanyi dan menari

Untuk memfasilitasi tingkat perkembangan fisik anak, pada taman kanak-kanak perlu dibuat adanya arena bermain yang dilengkapi dengan alat-alat peraga dan alat-alat keterampilan lainnya, karena pada usia 2- 6 tahun tingkat perkembangan fisik anak berkembang sangat cepat, dan pada umur tersebut anak-anak perlu dikenalkan dengan fasilitas dan alat-alat untuk bermain, guna lebih memacu perkembangan fisik sekaligus perkembangan psikis anak terutama untuk kecerdasan.

Prinsip-prinsip Belajar Anak

Anak adalah Pembelajar Aktif

Belajar Anak Dipengaruhi oleh Kematangan

Belajar Anak Dipengaruhi oleh Lingkungan

Anak Belajar Melalui Kombinasi Pengalaman Fisik dan Interaksi Sosial

Anak Belajar dengan Gaya yang Berbeda

Anak Belajar melalui Bermain

Model Pembelajaran Inovatif

PAUD

Model Pembelajaran Kelompok



Model Pembelajaran Sudut



Model Pembelajaran Area



Model Pembelajaran Sentra

Kesimpulan

Inovasi pembelajaran merupakan sesuatu yang penting dan mesti dimiliki atau dilakukan oleh guru. Inovasi dengan pembelajaran berbasis otak merupakan salah satu cara yang bisa digunakan. Otak merupakan system syaraf yang sangat vital, oleh karena itu otak perlu diasah supaya berkembang optimal. System pendidikan yang digunakan sebaiknya seimbang menggunakan dan mengasah kemampuan otak secara seimbang.

Adapun model pembelajaran inovatif yang berkembang di Indonesia yaitu model pembelajaran kelompok, sudut, area, dan sentra.

TEORI DAN PRINSIP PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI

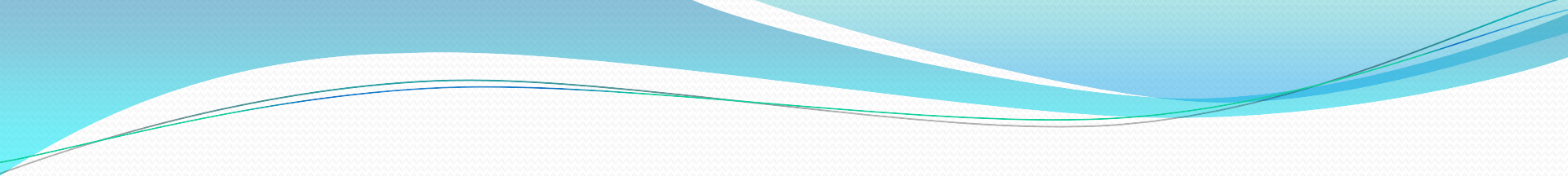
- # Pengertian Teori Belajar
- ① Menurut pendapat Emory Cooper (dalam Umar, 2004:50), mengatakan "Teori adalah suatu kumpulan konsep, definisi, proposisi, dan variabel yang berkaitan satu sama lain secara sistematis dan telah digeneralisasi sehingga dapat menjelaskan dan memprediksi suatu fenomena (fakta-fakta) tertentu".
 - ② Menurut Siswoyo (dalam Mardalis, 2003:42), bahwa "Teori adalah sebagai seperangkat konsep dan definisi yang saling berhubungan yang mencerminkan suatu pandangan sistematis mengenai fenomena dengan menerangkan hubungan antar variabel, dengan tujuan untuk menerangkan dan meramalkan fenomena".
 - ③ Menurut Hoy & Miskel (dalam Sugiyono, 2010:55), "Teori adalah seperangkat konsep, asumsi, dan generalisasi yang dapat digunakan untuk mengungkapkan dan menjelaskan perilaku dalam berbagai organisasi".
 - ④ jadi dapat disimpulkan bahwa teori adalah seperangkat asas tentang kejadian-kejadian yang didalamnya memuat ide, konsep, prosedur dan prinsip yang dapat dipelajari, dianalisis dan diuji kebenarannya.

- Belajar menurut Gagne dalam bukunya *The Conditions of Learning* 1977, belajar merupakan sejenis perubahan yang diperlihatkan dalam perubahan tingkah laku, yang keadaannya berbeda dari sebelum individu berada dalam situasi belajar dan sesudah melakukan tindakan yang serupa itu. Perubahan terjadi akibat adanya suatu pengalaman atau latihan. Berbeda dengan perubahan serta-merta akibat refleksi atau perilaku yang bersifat naluriah.
- Menurut Hilgard (Suryabrata, 2001:232) menyatakan belajar merupakan proses perbuatan yang dilakukan dengan sengaja, yang kemudian menimbulkan perubahan, yang keadaannya berbeda dari perbuatan yang ditimbulkan oleh lainnya.
- Winkel berpendapat bahwa belajar adalah semua aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dalam lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengelolaan pemahaman.
- jadi dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu perubahan dalam tingkah laku dan penampilan sebagai hasil dari praktik dan pengalaman.
- maka, teori belajar adalah sebuah konsep yang abstrak yang membantu peserta didik untuk belajar.

Macam - Macam Teori Belajar

Teori Belajar Behavioristik

- **Teori behavioristik adalah sebuah teori yang dicetuskan oleh Gage dan Berliner tentang perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman.**
- **Aliran ini menekankan pada terbentuknya perilaku yang tampak sebagai hasil belajar.**
- **Teori behavioristik dengan model hubungan stimulus-responnya, mendudukan orang yang belajar sebagai individu yang pasif. Respon atau perilaku tertentu dengan menggunakan metode pelatihan atau pembiasaan semata.**
- **Munculnya perilaku akan semakin kuat bila diberikan penguatan dan akan menghilang bila dikenai hukuman.**

- 
- **Tujuan pembelajaran menurut teori behavioristik ditekankan pada penambahan pengetahuan, sedangkan belajar sebagai aktivitas yang menuntut pebelajar untuk mengungkapkan kembali pengetahuan yang sudah dipelajari dalam bentuk laporan, kuis, atau tes.**
 - **Pembelajaran dan evaluasi menekankan pada hasil belajar.**

Prinsip-Prinsip dalam Teori Behavioristik

- **Obyek psikologi adalah tingkah laku.**
- **Semua bentuk tingkah laku di kembalikan pada reflek.**
- **Mementingkan pembentukan kebiasaan.**
- **Perilaku nyata dan terukur memiliki makna tersendiri.**
- **Aspek mental dari kesadaran yang tidak memiliki bentuk fisik harus dihindari.**

Tokoh-Tokoh Aliran Behaviorisme

- **Edward Lee Thorndike**

Menurutnya belajar merupakan proses interaksi antara stimulus dan respon, teori ini sering disebut teori koneksionisme

- **John Watson**

Kajian tentang belajar disejajarkan dengan ilmu-ilmu lain seperti Fisika atau Biologi yang berorientasi pada pengalaman empirik semata, yaitu sejauh mana dapat diamati dan diukur. Belajar merupakan proses interaksi antara stimulus dan respon, namun keduanya harus dapat diamati dan diukur.

- **Edwin Guthrie**

Azas belajar Guthrie yang utama adalah hukum kontiguiti. Yaitu gabungan stimulus-stimulus yang disertai suatu gerakan. Hukuman (punishment) memegang peranan penting dalam proses belajar. Hukuman yang diberikan pada saat yang tepat akan mampu mengubah tingkah laku seseorang.

- **Burrhus Frederic Skinner**

Konsep-konsep yang dikemukakan tentang belajar lebih mengungguli konsep para tokoh sebelumnya. Respon yang diterima seseorang tidak sesederhana konsep yang dikemukakan tokoh sebelumnya, karena stimulus-stimulus yang diberikan akan saling berinteraksi dan interaksi antar stimulus itu akan mempengaruhi respon yang dihasilkan. Respon yang diberikan ini memiliki konsekuensi-konsekuensi. Konsekuensi-konsekuensi inilah yang nantinya mempengaruhi munculnya perilaku.

Teori Belajar Kognitivisme

- **Teori belajar kognitif mulai berkembang pada abad terakhir sebagai protes terhadap teori perilaku yang telah berkembang sebelumnya.**
- **Model kognitif ini memiliki perspektif bahwa para peserta didik memproses informasi dan pelajaran melalui upayanya mengorganisir, menyimpan, dan kemudian menemukan hubungan antara pengetahuan yang baru dengan pengetahuan yang telah ada.**
- **Model ini menekankan pada bagaimana informasi diproses.**

Karakteristik teori belajar

kognitif :

- **Belajar adalah proses mental bukan behavioral.**
- **Siswa aktif sebagai penyalur.**
- **Siswa belajar secara individu dengan pola deduktif dan induktif.**
- **Instrinsik motivation, sehingga tidak perlu stimulus.**
- **Siswa sebagai pelaku untuk menuntun penemuan.**
- **Guru memfasilitasi terjadinya proses insight.**

Beberapa tokoh dalam aliran **kognitivisme**

- Teori Gestalt dari Wertheimer
- Wertheimer dianggap sebagai pendiri teori Gestalt setelah dia melakukan eksperimen dengan menggunakan alat yang bernama stroboskop, yaitu alat yang berbentuk kotak dan diberi suatu alat untuk dapat melihat ke dalam kotak itu. Di dalam kotak terdapat dua buah garis yang satu melintang dan yang satu tegak. Kedua gambar tersebut diperlihatkan secara bergantian, dimulai dari garis yang melintang kemudian garis yang tegak, dan diperlihatkan secara terus menerus. Kesan yang muncul adalah garis tersebut bergerak dari tegak ke melintang. Gerakan ini merupakan gerakan yang semu karena sesungguhnya garis tersebut tidak bergerak melainkan dimunculkan secara bergantian. Pada tahun 1923, Wertheimer mengemukakan hukum-hukum Gestalt dalam bukunya yang berjudul "Investigation of Gestalt Theory". Hukum-hukum itu antara lain :
 - a) Hukum Kedekatan (Law of Proximity)
 - b) Hukum Ketertutupan (Law of Closure)
 - c) Hukum Kesamaan (Law of Equivalence)

Teori Schemata Piaget

- Menurut Piaget pikiran manusia mempunyai struktur yang disebut dengan skema atau skemata (jamak) yang sering disebut dengan struktur kognitif. Dengan menggunakan skemata itu seseorang mengadaptasi dan mengkoordinasi lingkungan sehingga terbentuk schemata yang baru.

Pengertian skema menurut istilah psikologi (Chaplin, 1981) ialah:

- a) Skema suatu peta kognitif yang terdiri atas sejumlah ide yang tersusun rapi;
- b) Skema sebagai kerangka referensi untuk merekam berbagai peristiwa atau data;
- c) Skema sebagai suatu model;
- d) Skema sebagai suatu kerangka referensi yang terdiri atas respons-respons yang pernah diberikan, kemudian yang menjadi standar bagi respons-respons berikutnya.

- **Dengan kata lain, apabila suatu informasi (pengetahuan) baru dikenalkan pada seseorang dan pengetahuan itu cocok dengan skema yang telah dimilikinya maka pengetahuan itu akan diadaptasi melalui proses asimilasi dan terbentuklah pengetahuan baru.**
- **Sedangkan apabila pengetahuan baru yang dikenalkan itu tidak cocok dengan struktur kognitif yang sudah ada maka akan terjadi equilibrium, sehingga pengetahuan baru itu dapat diakomodasi dan selanjutnya diasimilasikan menjadi skemata baru. Menurut Piaget dalam buku Life Span Development (2002;158) skemata adalah struktur kognitif yang membantu seseorang dalam mengorganisasi dan memahami pengalaman mereka. Skema berkembang menurut usia.**

- # Teori Belajar Sosial Bandura
- **Bandura berpendapat manusia dapat berfikir dan mengatur tingkah lakunya sendiri, sehingga mereka bukan semata-mata bidak yang menjadi obyek pengaruh lingkungan.**
 - **Bandura mempercayai bahwa model akan mempunyai pengaruh yang paling efektif apabila mereka dianggap atau dilihat sebagai orang yang mempunyai kehormatan, kemampuan, status tinggi, dan juga kekuatan, sehingga dalam banyak hal seorang guru bisa menjadi model yang paling berpengaruh.**

Pengolahan Informasi

Norman

- **Norman melihat bahwa materi baru akan dipelajari dengan menghubungkannya dengan sesuatu yang sudah diketahuinya, yang dalam teorinya di sebut learning by analogy.**
- **Pengajaran yang efektif memerlukan guru yang mengetahui struktur kognitif anak**
- **Hukum pembelajaran (Law of Learning)**
 - (1) Hukum hubungan sebab akibat (The law of causal relationship)**
 - (2) Hukum belajar sebab akibat (The law of causal learning)**
 - (3) Hukum umpan balik informasi (The law of information feedback)**

Teori Belajar Konstruktivisme

- **Konstruksi berarti bersifat membangun, dalam konteks filsafat pendidikan dapat diartikan Konstruktivisme adalah suatu upaya membangun tata susunan hidup yang berbudaya modern. Manusia harus mengkonstruksi pengetahuan itu dan memberi makna melalui pengalaman nyata.**
- **Dengan teori konstruktivisme anak dapat berfikir untuk menyelesaikan masalah, mencari ide dan membuat keputusan. anak akan lebih paham karena mereka terlibat langsung dalam membina pengetahuan baru, mereka akan lebih paham dan mampu mengaplikasikannya dalam semua situasi. Selain itu anak terlibat secara langsung dengan aktif, mereka akan ingat lebih lama semua konsep.**

Menurut kaum konstruktivis, belajar merupakan proses aktif anak mengkonstruksi pengetahuan. Proses tersebut dicirikan oleh beberapa hal sebagai berikut:

- **Belajar berarti membentuk makna. Makna diciptakan siswa dari apa yang mereka lihat, dengar, rasakan, dan alami. Konstruksi makna ini dipengaruhi oleh pengertian yang telah ia punyai.**
- **Konstruksi makna merupakan suatu proses yang berlangsung terus-menerus seumur hidup.**
- **Belajar bukan kegiatan mengumpulkan fakta melainkan lebih berorientasi pada pengembangan berpikir dan pemikiran dengan cara membentuk pengertian yang baru. Belajar bukanlah hasil dari perkembangan melainkan perkembangan itu sendiri. Suatu perkembangan yang menuntun penemuan dan pengaturan kembali pemikiran seseorang.**
- **Proses belajar yang sebenarnya terjadi pada waktu skemata seseorang dalam keraguan yang merangsang pemikiran lebih lanjut. Situasi disequilibrium merupakan situasi yang baik untuk belajar.**
- **Hasil belajar dipengaruhi oleh pengalaman belajar dengan dunia fisik dan lingkungan anak**
- **Hasil belajar anak tergantung pada apa yang sudah diketahuinya.**

Adapun prinsip-prinsip teori belajar konstruktivistik adalah sebagai berikut :

- **a. Pengetahuan dibangun oleh anak sendiri.**
- **b. Pengetahuan tidak dapat dipindahkan dari guru ke anak, kecuali hanya dengan keaktifan anak sendiri untuk menalar.**
- **anak aktif megkontruksi secara terus menerus, sehingga selalu terjadi perubahan konsep ilmiah.**
- **Guru sekedar membantu menyediakan saran dan situasi agar proses kontruksi berjalan lancar.**
- **Menghadapi masalah yang relevan dengan siswa.**
- **Struktur pembelajaran seputar konsep utama pentingnya sebuah pertanyaan.**
- **Mmencari dan menilai pendapat anak.**
- **Menyesuaikan kurikulum untuk menanggapi anggapan anak**

Teori Belajar Humanistik

- **Teori belajar ini berusaha memahami perilaku belajar dari sudut pandang pelakunya, bukan dari sudut pandang pengamatnya.**
- **Tujuan utama para pendidik adalah membantu peserta didik untuk mengembangkan dirinya, yaitu membantu masing-masing individu untuk mengenal diri mereka sendiri sebagai manusia yang unik dan membantu dalam mewujudkan potensi-potensi yang ada dalam diri mereka.**
- **Dalam teori belajar humanistik proses belajar harus berhulu dan bermuara pada manusia itu sendiri.**

- **Tujuan utama para pendidik adalah membantu si peserta didik. untuk mengembangkan dirinya, yaitu membantu masing-masing individu untuk mengenal diri mereka sendiri sebagai manusia yang unik dan membantu dalam mewujudkan potensi-potensi yang ada dalam diri mereka. Jadi, teori belajar humanistik adalah suatu teori dalam pembelajaran yang mengedepankan bagaimana memanusiakan manusia serta peserta didik mampu mengembangkan potensi dirinya.**

Beberapa Prinsip Teori Belajar Humanistik :

- 1) **Manusia mempunyai belajar alami.**
- 2) **Belajar signifikan terjadi apabila materi pelajaran dirasakan murid mempunyai relevansi dengan maksud tertentu.**
- 3) **Belajar yang menyangkut perubahan di dalam persepsi mengenai dirinya.**
- 4) **Tugas belajar yang mengancam diri ialah lebih mudah dirasakan bila ancaman itu kecil.**
- 5) **Bila ancaman itu rendah terdapat pengalaman peserta didik dalam memperoleh cara.**
- 6) **Belajar yang bermakna diperoleah jika peserta didik melakukannya.**
- 7) **Belajar lancar jika peserta didik dilibatkan dalam proses belajar.**
- 8) **Belajar yang melibatkan peserta didik seutuhnya dapat memberi hasil yang mendalam.**
- 9) **Kepercayaan pada diri pada peserta didik ditumbuhkan dengan membiasakan untuk mawas diri.**
- 10) **Belajar sosial adalah belajar mengenai proses belajar.**

Prinsip Prinsip Pembelajaran

PAUD

Bermain Sambil Belajar atau Belajar Seraya Bermain

Berorientasi pada Kebutuhan Anak

Stimulasi Terpadu

Berorientasi pada Perkembangan Anak

Lingkungan Kondusif

Menggunakan Pendekatan Tematik

Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAKEM)

Menggunakan Berbagai Media dan Sumber Belajar

Analisis Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 4-5 Tahun

Pengertian Tema

- Tema merupakan alat atau wadah untuk mengenalkan berbagai konsep kepada peserta didik secara utuh. Dalam pembelajaran, tema diberikan dengan maksud menyaukan isi kurikulum dalam satu kesatuan yang utuh, memperkaya perbendaharaan bahasa peserta didik dan membuat pembelajaran lebih bermakna.
- Tema dalam istilah kurikulum TK adalah alat untuk mengenalkan berbagai konsep, topik dan ide kepada anak didik secara utuh. Dalam pembelajaran, tema berfungsi sebagai penyatu isi kurikulum dalam satu perencanaan yang utuh (holistik), memperkaya perbendaharaan bahasa anak didik, membuat pembelajaran lebih bermakna dan membantu anak mengenal berbagai konsep secara mudah dan jelas. Jadi tema merupakan aktualisasi konsep minat anak yang dijadikan fokus perencanaan atau titik awal perencanaan dalam proses pembelajaran.

Prinsip Penentuan Tema

- Kedekatan, artinya tema hendaknya dipilih mulai dari tema yang terdekat dengan kehidupan anak kemudian ke tema yang semakin jauh dengan kehidupan anak.
- Kesederhanaan, artinya tema hendaknya dipilih mulai dari tema-tema yang sederhana ke tema yang lebih rumit bagi anak.
- Kemenarikan, artinya tema hendaknya dipilih mulai dari tema-tema yang menarik minat.
- Kesesuaian, artinya tema disesuaikan dengan situasi dan kondisi yang ada dilingkungan sekitar.

Langkah Penentuan Tema

- Mengidentifikasi tema yang sesuai dengan hasil belajar dan indikator dalam kurikulum.
- Menata dan mengurutkan tema berdasarkan prinsip-prinsip pemilihan tema.
- Menjabarkan tema ke dalam sub-sub tema agar cakupan tema lebih terurai.
- Memilih sub tema yang sesuai.

Contoh – Contoh Tema Yang Dapat Dikembangkan Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Tematik Pada Anak Usia Dini

- Diri sendiri
- Lingkunganku
- Kebutuhanku
- Binatang
- Tanaman
- Rekreasi
- Pekerjaan
- Air, udara, dan api
- Alat komunikasi
- Tanah airku
- Alam semesta

Pengembangan Silabus

Terdapat beberapa komponen utama dalam setiap silabus antara lain :

Standar Perkembangan atau Kompetensi



Perkembangan (Kompetensi) Dasar



Hasil Belajar



Indikator



Perencanaan Semester

Langkah – langkah pengembangan program semester yaitu :

Mempelajari dokumen kurikulum

Menentukan tema yang dapat mempersatukan kompetensi – kompetensi untuk setiap kelompok dalam satu semester

Membuat matriks hubungan kompetensi dasar dengan tema.

Menetapkan pemetaan jaringan tema dengan memperhatikan keleluasaan cakupan pembahasan tema dan sub – sub tema serta minggu efektif sekolah, sesuai dengan alokasi waktu yang ditetapkan.

Contoh Perencanaan Semester

- Tema : Diri Sendiri
- Waktu : 3 Minggu
- Standar Kompetensi : Pembiasaan
- Kompetensi Dasar : Anak mampu mengucapkan doa / lagu – lagu keagamaan, meniru gerakan ibadah, dan mengikuti aturan serta dapat mengendalikan emosi.
- Hasil Belajar : Dapat berdoa dan menyanyikan lagu – lagu keagamaan secara sederhana.
- Indikator :
- Menyanyikan lagu – lagu keagamaan yang sederhana.
- Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan.
- Hasil Belajar : Dapat menjaga kebersihan diri dan mengurus dirinya sendiri. Indikator :
- Membersihkan diri sendiri dengan bantuan.
- Mengurus dirinya sendiri dengan sedikit bantuan.

Perencanaan Mingguan

1. SKM / RKM model pembelajaran kelompok

- Komponen model SKM / RKM model pembelajaran Kelompok :
- Tema dan sub tema
- Alokasi Waktu
- Aspek pengembangan
- Kegiatan per aspek pengembangan.
- Langkah – langkah pengembangan SKM/ RKM model pembelajaran kelompok :
- Menjabarkan sub tema dan merinci sub tema.
- Membuat matrik hibungan antara tema, sub tema , dan kegiatan.
- Menjabarkan indikator menjadi kegiatan – kegiatan pada bidang pengembangan dalam program semester.

Perencanaan Mingguan

2. SKM / RKM model pembelajaran berdasar minat

- SKM / RKM model pembelajaran berdasar minat
- Komponen – komponen SKM pembelajaran berdasar minat :
- Tema dan sub tema
- Alokasi waktu
- Aspek pengembangan
- Kegiatan per aspek pengembangan
- Langkah – langkah penyusunan :
- Menjabarkan tema dan merinci sub tema
- Menjabarkan indikator menjadi kegiatan – kegiatan dan dimasukkan dalam area
- Membuat matrik hubungan antara tema, sub tema , dengan kegiatan.
- Menentuka alokasi waktu untuk setisp SKM / RKM.

Perencanaan Harian

1. SKH / RKH model pembelajaran kelompok

- Komponen SKH / RKH
- Hari, tanggal, waktu
- Indikator
- Kegiatan pembelajaran,
- Alat . sumber belajar
- Penilaian perkembangan peserta didik
- Langkah penyusunan SKH / RKH :
- Memilih kegiatan yang sesuai dalam SKM / RKM untuk dimasukkan dalam SKH / RKH.
- Merumuskan kegiatan yang sesuai untuk mencapai indikator yang dipilih dalam SKH / RKH.
- Memilah kegiatan ke dalam kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.
- Memilih metode yang sesuai dengan kegiatan yang dipilih.
- Memilih alat / sumber belajara yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.
- Memilih dan menyusun alat penilaian yang dapat mengukur ketercapaian indikator.

Perencanaan Harian

2. SKH / RKH model Pembelajaran berdasar Minat

- Komponen – komponen SKH Model Pembelajaran berdasarkan minat:
- Hari, tanggal, dan waktu
- Indikator
- Kegiatan pembelajaran
- Alat / sumber belajar
- Penilaian perkembangan anak didik.
- Langkah – langkah penyusunan :
- Memilih dan menata kegiatan dalam SKH / RKH
- Merumuskan kegiatan yang sesuai untuk mencapai indikator yang dipilih.
- Memilah kegiatan ke dalam kegiatan awal, inti, dan akhir.
- Memilih metode yang sesuai dengan kegiatan yang dipilih.
- Memilih alat/ sumber belajar yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.
- Memilih dan menyusun alat penilaian yang dapat mengukur ketercapaian indikator.

Kesimpulan

- Tema merupakan alat atau wadah untuk mengenalkan berbagai konsep kepada peserta didik secara utuh. Dalam pembelajaran, tema diberikan dengan maksud menyaukan isi kurikulum dalam satu kesatuan yang utuh, memperkaya perbendaharaan bahasa peserta didik dan membuat pembelajaran lebih bermakna.
- Dalam menentukan tema, kita harus memperhatikan prinsip-prinsip kedekatan, artinya tema hendaknya dipilih mulai dari tema yang terdekat dengan kehidupan anak kemudian ke tema yang semakin jauh dengan kehidupan anak, kesederhanaan, artinya tema hendaknya dipilih mulai dari tema-tema yang sederhana ke tema yang lebih rumit bagi anak, kemenarikan, artinya tema hendaknya dipilih mulai dari tema-tema yang menarik minat, dan juga kesesuaian, artinya tema disesuaikan dengan situasi dan kondisi yang ada dilingkungan sekitar.
- Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam menentukan tema, yaitu mengidentifikasi tema yang sesuai dengan hasil belajar dan indikator dalam kurikulum, menata dan mengurutkan tema berdasarkan prinsip-prinsip pemilihan tema, menjabarkan tema ke dalam sub-sub tema agar cakupan tema lebih terurai serta memilih sub tema yang sesuai.
- Contoh - contoh tema yang dapat dikembangkan dalam pelaksanaan pembelajaran tematik pada anak usia dini yaitu tema diri sendiri, lingkunganku, kebutuhanku, binatang, tanaman, rekreasi, pekerjaan, air, udara, dan api, alat komunikasi, tanah airku, dan juga alam semesta.

Jenis Dan Fungsi Permainan PAUD

Kelompok A

Pengertian Bermain

- Bermain merupakan seluruh aktivitas anak termasuk bekerja kesenangannya dan merupakan metode bagaimana mereka mengenal dunia. Bermain tidak sekedar mengisi waktu tetapi merupakan kebutuhan anak seperti halnya makanan dan cinta kasih.
- Berikut pengertian bermain menurut para ahli :
- 1. Joan Freeman dalam Utami Munandar (1996), mendefinisikan bermain sebagai suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional.
- 2. Hughes (1999), bermain merupakan hal yang berbeda dengan belajar dan berkerja. Suatu kegiatan yang disebut bermain harus memiliki lima unsur di dalamnya, yaitu :
 - a. Mempunyai tujuan yaitu permainan itu sendiri untuk mendapat kepuasan.
 - b. Memilih dengan bebas dan atas kehendak sendiri, tidak ada yang menyuruh ataupun memaksa.
 - c. Menyenangkan dan dapat dinikmati.
 - d. Mengkhayal untuk mengembangkan daya imajinatif dan kreativitas.
 - e. Melakukan secara aktif dan sadar.
- 3. Hurlock (1999), bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkan tanpa mempertimbangkan hasil akhir.
- 4. Anggani Sudono (2000), menyatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.
- 5. Aziz Alimul (2001), menyatakan bahwa bermain merupakan suatu aktivitas dimana anak dapat melakukan atau mempraktekkan keterampilan, memberikan ekspresi terhadap pemikiran, menjadi kreatif, serta mempersiapkan diri untuk berperan dan berperilaku dewasa.
- 6. Mayke S. Tedjasaputra (2001), menyatakan bahwa bermain merupakan pengalaman belajar yang sangat berguna untuk anak, misalnya saja memperoleh pengalaman dalam membina hubungan

Ciri Utama Bermain

- Menurut Rubin, Fein, & Vandenberg dalam Hughes ada 5 ciri utama bermain yang dapat mengidentifikasi kegiatan bermain dan yang bukan bermain :
- 1. Bermain didorong oleh motivasi dari dalam diri anak. Anak akan melakukannya apabila hal itu memang betul-betul memuaskan dirinya. Bukan untuk mendapatkan hadiah atau karena diperintahkan oleh orang lain.
- 2. Bermain dipilih secara bebas oleh anak. Jika seorang anak dipaksa untuk bermain, sekalipun mungkin dilakukan dengan cara yang halus, maka aktivitas itu bukan lagi merupakan kegiatan bermain. Kegiatan bermain yang ditugaskan oleh guru TK kepada murid-muridnya, cenderung akan dilakukan oleh anak sebagai suatu pekerjaan, bukan sebagai bermain. Kegiatan tersebut dapat disebut bermain jika anak diberi kebebasan sendiri untuk memilih aktivitasnya.
- 3. Bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan. Anak merasa gembira dan bahagia dalam melakukan aktivitas bermain tersebut, tidak menjadi tegang atau stress. Biasanya ditandai dengan tertawa dan komunikasi yang hidup.
- 4. Bermain tidak selalu harus menggambarkan hal yang sebenarnya. Khususnya pada anak usia prasekolah sering dikaitkan dengan fantasi atau imajinasi mereka. Anak mampu membangun suatu dunia yang terbuka bagi berbagai kemungkinan yang ada, sesuai dengan mimpi-mimpi indah serta kreativitas mereka yang kaya.
- 5. Bermain senantiasa melibatkan peran aktif anak, baik secara fisik, psikologis, maupun keduanya sekaligus.

Jenis-jenis Kegiatan Bermain

1. Bermain Aktif

- a. **Bermain Bebas.** Sesuai dengan namanya, permainan ini dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja serta menggunakan alat apa saja. Permainan ini bebas dari aturan, artinya tidak ada aturan yang harus diikuti oleh anak.
- b. **Bermain Konstruktif,** adalah kegiatan anak bermain dengan menggunakan berbagai alat dan benda untuk menciptakan atau menghasilkan suatu karya tertentu. Melalui kegiatan bermain konstruktif, anak akan berkesempatan untuk berpikir imajinatif sehingga pikirannya menjadi lebih berdaya.
- c. **Bermain Peran.** Bermain peran pada dasarnya adalah bermain dengan mengkhayal, seperti anak berkhayal dirinya seorang pilot dengan menggunakan kursi sebagai pesawatnya.
- d. **Eksplorasi,** yang dimaksud dalam hal ini adalah suatu jenis kegiatan bermain yang aktivitas utamanya melakukan penjelajahan atau eksplorasi. Kegiatan penjelajahan ada yang dilakukan secara berkelompok, misalnya petak umpet, dan ada juga yang dilakukan secara individual, misalnya merangkai puzzle, mencocokkan gambar, dll.
- e. **Bermain Musik** bukanlah mendengar musik, termasuk bermain aktif yang dapat dilakukan anak. Kegiatan bermain music seperti perkusi dan bernyanyi merupakan contoh bermain aktif. Melalui kegiatan tersebut, diperoleh manfaat seperti memupuk rasa diri, bersosialisasi dan ekspresi diri.
- f. **Mengumpulkan Benda.** Anak sering tertarik pada suatu benda atau sesuatu yang baru dikenalnya. Anak mengumpulkan barang-barang tersebut untuk dikumpulkan, misalnya kaleng bekas kue/minuman kemudian ia kumpulkan.

2. Bermain Pasisit

- a. Mendengar. Anak pra-sekolah belum mampu untuk membaca, karena itu tidak dapat membaca cerita sendiri. Sebagai gantinya, akan lebih banyak mendengar cerita dari orang lain, terutama dari orang tua, pengasuh atau guru. Agar kegiatan mendengar tidak sia-sia, maka perlu dipersiapkan bahan-bahan yang akan diperdengarkan kepada anak. Melalui kegiatan mendengara cerita ini, anak tidak hanya dirangsang indera pendengarannya saja, namun juga mengembangkan pikirannya untuk berpikir imajinatif, mengajukan pertanyaan, dan memperoleh ide-ide baru.
- b. Melihat komik atau majalah. Komik pada dasarnya juga merupakan buku, hanya penyajiannya diikuti dengan gambar-gambar. Anak pra-sekolah umumnya menyukai komik dengan tokoh binatang seperti Donald Duck, Doraemon, Mickey Mouse, dll. Seperti halnya mendengar, melalui kegiatan bermain menggunakan komik anak dapat mengembangkan berbagai kemampuannya termasuk mendorong kreativitas anak.
- c. Menonton TV dan Film. Untuk saat ini televisi bukan barang mewah lagi. Televisi banyak menyediakan film cerita yang dirancang khusus untuk anak seperti Tom & Jerry, Iron Man, ScoobyDoo, dll. Satu hal yang perlu diperhatikan oleh orang tua dan pengasuh anak, adalah dapat memilih cerita film dan TV yang cocok sesuai usia dan tingkat kematangan anak.
- d. Mendengarkan Musik. Anak dapat mendengarkan music tidak hanya melalui kaset dan VCD/DVD, tetapi juga dari sumber lain seperti TV, radio, bahkan melalui perangkat computer. Mendengarkan music bisa saja menjadi aktivits yang kurang menguntungkan bagi anak, terutama jika anak mendengarkan tanpa batas dan menyita seluruh waktunya sehingga mengabaikan aktivitas yang lain. Mendengarkan music memberi manfaat, termasuk merangsang kreativitas anak

Jenis-jenis Permainan

- Menurut Seifert & Hoffnung (1994), membagi permainan anak menjadi 4 jenis, yang dibagi berdasarkan pada tahap-tahap perkembangan kognitif, yaitu sebagai berikut:
 - ❖ Permainan fungsional (*functional play*). Permainan fungsional adalah permainan selama periode sensorimotorik dengan bentuk permainan yang bersifat fisik dan berulang.
 - ❖ Permainan konstruktif (*constructive play*). Permainan konstruktif adalah bentuk permainan yang menggunakan benda untuk membangun atau membuat sesuatu.
 - ❖ Permainan dramatik (*dramatic play*). Permainan dramatik adalah suatu bentuk permainan yang dilakukan secara berpura-pura.

Klasifikasi Permainan-permainan Anak Berdasarkan Jenis Dan Usia.

- 1. *functional play*
- Dimainkan anak usia 4 tahun termasuk jenis permainan *solitary play*. Berebut ekor kera dimainkan anak usia 5 tahun termasuk jenis permainan *cooperative play*. Berlari melompat dan berhenti untuk anak usia 2 tahun termasuk jenis permainan *onlooker play*. Mencari pasangan untuk anak usia 5 tahun termasuk jenis permainan *assosiative play*.
- 2. *constructive play*
- Tembok raksasa untuk anak usia 4 tahun termasuk jenis permainan *solitary play*. Bujur sangkar besar untuk anak usia 4 tahun termasuk jenis permainan *solitary play*. Mencocokkan balok untuk anak usia 2 tahun termasuk jenis permainan *onlooker play*.
- 3. *dramatic play*
- Saat minum teh untuk anak usia 3 tahun termasuk jenis permainan *solitary play*.
- Bermain pura-pura telepon untuk anak usia 4 tahun termasuk jenis permainan *assosiative play*.
- 4. *formal play*
- Sendok bola untuk anak usia 5 tahun termasuk jenis permainan *parallel play*. Balapan karung untuk anak usia 6 tahun termasuk jenis permainan *cooperative play*. Bowling untuk anak usia 6 tahun termasuk jenis permainan *parallel play*. Estafet bendera untuk anak usia 6 tahun termasuk jenis permainan *cooperative play*. Mana pasanganku? Untuk anak usia 5 tahun termasuk jenis permainan *assosiative play*.

❖ Melatih Perkembangan Sensorik serta Motorik.

- Melalui permainan, anak akan menjadi terlatih ketika melakukan beragam aktivitas sensorik serta motorik. Permainan aktif melatih panca indera sang anak karena dengan permainan maka semua anggota panca indera anak akan tergerak untuk melakukan sesuatu. Sebagai hasilnya, organ sensorik dan motorik akan semakin baik.

❖ Mengasah Memori Otak.

- Anak kecil mempunyai organ memori yang belum banyak terisi oleh beragam hal. Oleh karena itu, melalui bermain anak bisa mengembangkan kemampuan memori yang ia miliki. Anak akan mengeksplorasi serta melihat benda yang ada di sekitarnya. Ia terus mempelajarinya dan kemudian mengenal benda-benda dengan warna yang berbeda secara sempurna. Semakin anak bermain, maka otaknya akan semakin terasah dan ia mampu mendapatkan perkembangan memori yang jauh lebih baik.

❖ Mengembangkan Etika.

- Ketika anak bermain, maka ia melakukan banyak hal bersama teman-temannya. Ia mempelajari banyak aturan, mempunyai tingkat sportivitas, dan tentu saja belajar bagaimana membangun etika yang benar. Anak tidak mudah curang ketika berhadapan dengan aturan pada dunia yang sebenarnya, karena ia telah terlatih untuk melakukan banyak hal dengan baik.

- ❖ Meningkatkan Kreativitas Anak. Di dalam melakukan permainan, anak-anak dapat mengeksplorasi dan menerapkan banyak ide yang terkait dengan sistem permainan. Semakin banyak media dan jenis permainan yang mereka mainkan, maka akan semakin banyak ide bermunculan. Ketika kreatifitas tersebut terus diasah, maka anak bisa menemukan ide-ide cemerlang pada masa yang akan datang

Manfaat Kegiatan Bermain

- a. Anak mendapat kesempatan untuk mengembangkan diri, baik perkembangan fisik (melatih keterampilan motorik kasar dan motorik halus), perkembangan psikososial (melatih pemenuhan kebutuhan emosi) serta perkembangan kognitif (melatih kecerdasan).
- b. Bermain merupakan sarana bagi anak untuk bersosialisasi.
- c. Bermain bagi anak adalah untuk melepaskan diri dari ketegangan.
- d. Bermain merupakan dasar bagi pertumbuhan mentalnya.
- e. Melalui bermain anak-anak dapat mengeluarkan energi yang ada dalam dirinya kedalam aktivitas yang menyenangkan.
- f. Melalui bermain anak-anak dapat mengembangkan imajinasinya seluas mungkin.
- g. Melalui bermain anak-anak dapat berpetualang menjelajah lingkungan dan menemukan hal-hal baru dalam kehidupan.
- h. Melalui bermain anak dapat belajar bekerjasama, mengerti peraturan, saling berbagi dan belajar menolong sendiri dan orang lain serta menghargai waktu.
- i. Bermain juga merupakan sarana mengembangkan kreatifitas anak.
- j. Bermain dapat mengembangkan keterampilan olahraga dan menari.
- k. Melatih konsentrasi atau pemusatan perhatian pada tugas tertentu

Faktor-faktor Yang Memengaruhi

Kesehatan

Perkembangan motorik

Intelegensi

Jenis kelamin

Lingkungan

Status sosioekonomi

Peralatan bermain

- ## Kesimpulan
- Bermain merupakan seluruh aktivitas anak termasuk bekerja kesenangannya dan merupakan metode bagaimana mereka mengenal dunia. Bermain tidak sekedar mengisi waktu tetapi merupakan kebutuhan anak seperti halnya makanan dan cinta kasih.
 - Permainan merupakan suatu alat bermain yang digunakan anak usia dini, bisa berbentuk balok, puzzle atau benda-benda lain yang dianggap bisa dimainkan. Banyak cara untuk bermain dan banyak aneka ragamnya permainan yang dapat digunakan dan dimainkan Anak Usia Dini.
 - Anak usia 3 tahun berdasarkan hasil survey sangat senang menyusun puzzle dengan membuat rumah-rumahan, balok, persegi panjang. Anak usia 4 tahun berdasarkan hasil survey sangat senang bermain sepeda roda tiga. Anak usia 5 tahun berdasarkan hasil survey sangat suka menggambar dan mewarnai
 - Fungsi bermain pada anak memang begitu beragam. Anak akan menemukan perkembangan fisik serta mental yang ia miliki. Melalui permainan pula, seorang anak akan mampu mempelajari begitu banyak hal bahkan anak mendapatkan sistem pemecahan masalah yang jauh lebih baik daripada anak-anak yang tidak banyak bermain. Adapun fungsi bermain bagi anak usia dini adalah untuk melatih perkembangan sensorik serta motorik, mengasah memori otak, mengembangkan etika serta meningkatkan kreativitas anak.

Metode Dan Model Pembelajaran AUD Kelompok A



Metode Pembelajaran PAUD

Definisi metode pembelajaran paud

- Metode pembelajaran PAUD 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

1. Metode Bercerita



- Metode cerita adalah kegiatan seseorang secara lisan untuk menyampaikan suatu hal kepada orang lain. Hal tersebut dapat berupa informasi, atau hal lain seperti dongeng yang memiliki tujuan untuk menghibur. Bercerita dapat dilakukan dengan alat bantu (media) atau tanpa bantuan alat apapun.
- Di dalam kelas, metode cerita dapat diartikan sebagai kegiatan penyampaian pesan yang dilakukan secara lisan baik dari guru ke siswa, siswa ke guru dan juga dari siswa ke siswa. Jadi bercerita dalam kelas tidak hanya guru yang bercerita untuk menciptakan kelas yang berorientasi pada siswa maka memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melakukan sendiri menjadi salah satu aspek yang paling penting.
- Metode bercerita haruslah memperhatikan keutuhan isi cerita dari awal sampai akhir. Guru juga harus merencanakan isi cerita yang akan disampaikan sehingga dapat menjadi cerita yang utuh dan menarik. Metode ini sejatinya merupakan padanan dari metode ceramah hanya saja terdapat modifikasi dalam bentuk penyampaian menjadi lebih menarik.

- Tujuan Metode Bercerita

Tujuan utama penggunaan metode cerita tentu agar tercapainya tujuan pembelajaran. Namun lebih spesifik metode bercerita memiliki tujuan untuk melatih siswa mendengarkan cerita, memahami isi cerita, bertanya dari isi cerita, menjawab soal yang bersumber dari cerita dan terakhir yaitu mampu untuk menceritakan kembali apa yang ia dengar dengan bahasa mereka sendiri.

- Fungsi metode bercerita

Metode bercerita adalah sebuah metode yang dapat menarik minat siswa dalam mempelajari suatu hal. Terlebih bila cerita disampaikan secara "wah". Metode cerita juga berfungsi untuk menambah perbendaharaan kata anak usia PAUD. Dengan mendengarkan siswa akan memahami kata-kata yang mereka belum pernah tau sebelumnya. Sehingga mereka akan berfikir dan menyimpan berbagai macam perbendaharaan kata baru. Dengan bercerita kembali mereka dapat memperkuat ingatan terhadap perbendaharaan kata baru.

- Manfaat metode bercerita
- Dengan menerapkan metode bercerita ada beberapa hal yang dapat diperoleh sebagai manfaat, diantaranya yaitu:
- Melatih daya serap atau daya tangkap anak
- Mengembangkan daya pikir anak
- Meningkatkan konsentrasi anak
- Mengembangkan daya imajinasi siswa
- Menciptakan situasi yang menyenangkan di kelas
- Meningkatkan keakraban antara guru dan siswa siswinya
- Meningkatkan perkembangan bahasa anak.

Kelebihannya antara lain:

- Dapat menjangkau jumlah anak yang relatif lebih banyak
- Waktu yang disediakan dapat dimanfaatkan dengan efektif dan efisien
- Pengaturan kelas menjadi lebih sederhana
- Guru dapat menguasai kelas dengan lebih mudah
- Secara relatif tidak banyak memerlukan biaya

Kekurangannya antara lain:

- Anak didik menjadi pasif, karena lebih banyak mendengarkan atau menerima penjelasan dari guru (dapat diatasi dengan membagi waktu bercerita atau memberikan kesempatan yang sama untuk anak bercerita kembali)
- Kurang merangsang perkembangan kreativitas dan kemampuan siswa untuk mengutarakan pendapatnya
- Daya serap atau daya tangkap anak didik berbeda dan masih lemah sehinggasukar memahami tujuan pokok isi cerita
- Cepat menumbuhkan rasa bosan terutama apabila penyajiannya tidak menarik

Isi Cerita Pada anak usia PAUD

- Cerita yang digunakan adalah cerita-cerita yang dapat menumbuhkan perasaan emosional, sosial, spiritual dari anak yang mendengarkannya. Isi cerita juga harus mengandung unsur unsur pengetahuan sesuai dengan perencanaan pembelajaran (tujuan belajar). cerita bertemakan petualangan, juga akan menarik untuk di simak oleh anak usia PAUD.

2. Metode Bermain

- Anak usia PAUD adalah anak yang menyukai bermain. Tidak bisa kita pungkiri bahwa mereka memandang banyak hal sebagai sebuah permainan yang menyenangkan. Oleh sebab itu sangat penting bagi seorang guru untuk bisa menerapkan metode bermain ini di dalam kelas.
- Metode bermain sangat sesuai dengan tingkat perkembangan anak usia dini yang masih sangat menyukai bermain.

Konsep Metode Permainan

- Metode bermain dapat memberikan kesempatan secara langsung bagi siswa untuk mempelajari suatu hal dengan merasakannya. Hal itu berbeda dengan perkembangan pembelajaran di ruang kelas yang lebih menonjolkan kegiatan kognitif. Meskipun begitu metode bermain tidak serta merta meninggalkan tujuan perkembangan kognitif anak. Metode ini hanya memandang bahwa belajar dengan memberi kesempatan secara langsung kepada anak untuk merasakan dan bermain dalam perannya di dalam akan lebih efektif dibandingkan cara lainnya.

Manfaat Metode Bermain

- Penerapan metode bermain akan sangat bermanfaat untuk perkembangan siswa, manfaat tersebut terdiri atas:
- Manfaat motorik
- Manfaat ini berkaitan dengan perkembangan kemampuan fisik seseorang. Dengan bermain kemampuan fisik anak akan meningkat. Permainan yang membutuhkan kegiatan fisik akan mengembangkan kemampuan otot-otot pada anak, kemampuannya bergerak dan luwes dalam mengerjakan sesuatu hal.

Manfaat Afeksi

- Manfaat afeksi merupakan manfaat yang berhubungan dengan perkembangan psikologi anak. Perkembangan tersebut termasuk naluri, insting, sifat, karakter dan kepribadian dari si anak tersebut. Dengan berkinerja siswa dapat menyalurkan kebutuhan psikisnya baik emosional maupun keinginan-keinginan yang belum terpenuhi dalam kehidupan sehari-hari.
- Manfaat kognitif Manfaat kognitif berkaitan dengan kemampuan nalar, berfikir, pengetahuan siswa terhadap topik permasalahan tertentu. Dengan bermain anak dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya. Pada anak usia dini, mereka memiliki imajinasi yang luar biasa. Sehingga kita sering melihat mereka berbicara sendiri dengan mainannya. Dan itu adalah proses belajar mereka dengan cara bermain sehingga hal itu wajar sering kita lihat.
- Manfaat Keseimbangan
- Dalam bermain ada kalanya anak menemukan hal positif dan hal negatif pula. Dengan menemukan hal itu anak akan mengetahui hal mana yang baik dan tidak baik. Hal itu bermanfaat untuk keseimbangan anak dalam mempelajari hal baik dan tidak baik.

4. Metode Proyek Sederhana

Metode proyek artinya melakukan pekerjaan. Metode proyek dalam pembelajaran artinya memberikan pekerjaan kepada siswa untuk menyelesaikan suatu persoalan tertentu. Proyek ini dapat dikerjakan secara kelompok atau individu.

Di Sekolah PAUD proyek yang diberikan adalah proyek sederhana, oleh sebab itu metode pembelajarannya disebut sebagai metode pembelajaran proyek sederhana. Hal-hal yang dapat dilakukan dalam melaksanakan pembelajaran dengan metode proyek yaitu:

- Melakukan pengamatan terhadap warna daun (adaa yang hijau, kuning, merah, dll)
- Melakukan kegiatan menjiplak
- Mewarnai gambar tumbuh-tumbuhan
- Menemukan benda yang memiliki bentuk persegi, segitiga, dll.

Lebih spesifik, berikut ini langkah-langkah pembelajaran dengan metode proyek

- Penyelidikan

Pada kegiatan penyelidikan guru emberikan pertanyaan kepada siswa untuk mengetahui pemahaman siswa terhafap suatu topik yang akan guru sampaikan. Misalnya : Taukah kamu bentuk segitiga segi empat, lingkaran, dll.

- Penyajian bahan baru

Melalui metode cerita, atau ceramah juga bisa.

Guru menyampaikan materi yang berkaitan dengan topik yang akan diselidiki. Misanya : Guru menyampaikan bentuk-bentuk bangun datar seperti lingkaran, segitigaas, dll.

- Asimilasi/pengumpulan data

Kegiatan siswa untuk mencari informasi dengan cara mengamati, mencatat dan mendokumentasikan segala informasi yang dibutuhkan sebagai tugas yang diberikan oleh guru. Misal :Setelah mengetahui bentuk-bentuk bangun datar, siswa diminta untuk mengamati benda-benda disekitar mereka yang memiliki bentuk bundar, persegi atau lainnya.

- Mengorganisasikan data

Siswa diminta guru untuk mengorganisasikan data yang telah mereka cari. Pengorganisasian dapat berupa kegiatan seperti menggolongkan, memisahkan, menganalisis, dll. Misal: Setelah anak-anak mengamati dan mendokumentasikan benda-benda yang memiliki bentu persegi, segitiga, lingkaran, maka siswa diminta mengelompokan data tersebut pada kolom yang tepat.

- Menyampaikan kembali

Pada tahap ini para siswa menyampaikan kembali apa yang telah mereka ketahui dari data yang telah mereka kumpulkan.

Metode proyek ini sangat baik karena peserta didik dapat secara langsung memanfaatkan pengetahuan yang mereka peroleh dalam praktik nyata.

3. Metode Kerja Kelompok Besar

- Metode kerja kelompok merupakan metode pembelajaran berupa penyajian materi yang disajikan dalam bentuk tugas yang diberikan kepada suatu kelompok yang terdiri dari beberapa siswa.
- Di Sekolah PAUD metode kerja kelompok biasanya diberikan kepada kelompok besar. Kelompok besar adalah gabungan seluruh siswa di kelas. Metode pembelajaran ini hampir sama dengan metode pembelajaran proyek sederhana. Perbedaan antara keduanya yaitu metode pembelajaran proyek sederhana di kerjakan oleh kelompok-kelompok kecil dengan jumlah siswa 3-4, sementara kelompok besar jumlah siswa satu kelompok bisa seluruh siswa dalam 1 kelas atau 15-20 anak.

Begitupun dengan hal-hal yang dikerjakan pada metode kerja kelompok, siswa diberikan tugas untuk menyelesaikan tugas-tugas besar, seperti :

- mendirikan tenda secara bersama-sama. Guru memberikan aba-aba dan memberikan petunjuk cara mendirikan tenda.
- Membersihkan atau mempercantik lingkungan kelas secara bersama-sama

5. Metode Karyawisata

- Metode karyawisata merupakan kegiatan pembelajaran dengan mengamati dunia secara langsung yang meliputi manusia, hewan, tumbuhan dan benda-benda yang ada di lingkungan sekitar. Metode karya wisata memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengobservasi, mengamati, menemukan secara langsung dengan melihat objek yang mereka pelajari secara langsung. Oleh sebab itu pada sekolah PAUD karya wisata dapat dilaksanakan dengan cara membawa anak-anak menuju obyek-obyek tertentu sebagai tempat untuk memberikan pengayaan pengetahuan kepada siswa.

Kegiatan karyawisata dapat memberikan banyak manfaat kepada siswa, diantaranya yaitu:

- Merangsang minat anak terhadap sesuatu hal yang ia amati
- Memperluas informasi dari apa yang telah ia pelajari di kelas
- Memberikan pengalaman langsung mengenai apa yang ada di dunia luar.

Beberapa tempat yang dapat dijadikan destinasi atau tujuan kegiatan karyawisata untuk anak usia dini yaitu:

- Peternakan domba, kuda, kelinci, sapi, bebek, dll.
- Perikanan seperti, penangkaran ikan lele, mujahir, ikan as, dll
- Kebun binatang
- Museum baik museum sejarah, museum binatang dan tumbuhan dll.
- Mengikuti kegiatan festival

6. Metode Tanya Jawab



- Metode tanya jawab adalah metode pembelajaran yang dilakukan guru dengan memberikan pertanyaan kepada siswa dan siswa menjawabnya. Sebaliknya juga dapat dilakukan dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan guru menjawabnya.

Guru harus memperhatikan beberapa hal penting untuk menerapkan metode tanya jawab, yaitu:

- Materi yang disampaikan harus menarik dan menantang, serta mengandung unsur aplikatif dalam kehidupan siswa.
- Pertanyaan yang disajikan bervariasi, kadang guru dapat menggunakan pertanyaan tertutup atau terkadang dapat menggunakan pertanyaan terbuka. Pertanyaan tertutup adalah pertanyaan yang jawabannya (iya atau tidak), sementara pertanyaan terbuka adalah pertanyaan yang jawabannya ada banyak kemungkinan.
- Dilakukan dengan teknik bertanya yang baik.

7. Metode Demonstrasi

Metode demonstrasi adalah metode pembelajaran yang dilakukan dengan cara menunjukkan. Dalam kegiatan pembelajaran di PAUD. Guru menunjukkan proses melakukan sesuatu, mengerjakan sesuatu itulah yang dimaksud dengan metode demonstrasi.

Contoh Kegiatan yang dapat dilakukan dengan menggunakan metode demonstrasi adalah

- Cara membuat benda-benda dengan plastisin
- Cara menyapa orang yang lebih tua
- Memperbaiki tulisan yang salah
- Cara menonton TV yang baik.

Dengan menerapkan metode pembelajaran demonstrasi manfaat yang akan diperoleh diantaranya yaitu:

- Anak dapat lebih memperhatikan apa yang guru jelaskan
- Proses pembelajaran terarah pada apa yang mereka pelajari
- Memberikan pengalaman dan kesan yang lebih mendalam sehingga anak tidak mudah lupa



Untuk menerapkan metode pembelajaran demonstrasi maka langkah-langkah yang dapat guru lakukan yaitu:

- a. Menetapkan tujuan yang hendak dicapai
- b. Menetapkan bentuk demonstrasi yang akan digunakan guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan
- c. Menetapkan bahan-bahan dan alat yang akan digunakan
- d. Merencanakan langkah-langkah demonstrasi
- e. Menentukan penilaian apa yang akan digunakan sebagai evaluasi pembelajaran

8. Metode Pemberian Tugas

- Metode pemberian tugas adalah pemberian tugas belajar kepada anak. Tugas yang diberikan dapat berupa soal, materi untuk dipelajari, pekerjaan rumah dll. Tugas diberikan guru kepada siswa harus mengarahkan terhadap tercapainya suatu materi yang diinginkan untuk diselesaikan.
Dalam memberikan tugas kepada siswa guru harus memperhatikan dan mempertimbangkan beberapa hal diantaranya:
- Tujuan diberikannya tugas, apakah untuk melatih ketepatan atau keterampilan anak.
- Memperhatikan kemampuan seluruh anak, karena di kelas terdapat anak yang dapat menyelesaikan tugas dengan cepat dan ada anak yang lambat dalam menyelesaikan tugasnya
- Memperhatikan kondisi kelas, bagaimanakah kondisi kelas saat itu apakah dalam kondisi yang menyenangkan atau tidak.

Manfaat yang dapat diperoleh dari metode pemberian tugas yaitu:

- Memperoleh umpan balik tentang kualitas hasil belajar anak
- Meningkatkan keterampilan belajar anak
- Tugas yang diberikan secara berkala, teratur dan ajeg akan menanamkan kebiasaan belajar yang baik kepada anak
- Pemberian tugas yang dirancang dengan tepat akan meningkatkan prestasi belajar anak.
- Pemberian tugas menjadi salah satu metode pembelajaran yang baik jika dapat direncanakan dengan baik. Dapat meningkatkan hasil belajar siswa, keterampilan belajar siswa dan prestasinya. Keteraturan dan perencanaan yang baik menjadi kunci dari penerapan metode pembelajaran ini.

9. Beyond Center Circle Time (BCCT)

- Metode pembelajaran BCCT merupakan metode pembelajaran dimana guru sebagai pendidik menghadirkan dunia nyata di dalam kelas dan mendorong siswa untuk membuat hubungan antara pengetahuan, pengalaman dan penerapan dalam dunia nyata.
Metode pembelajaran BCCT memberikan kesempatan siswa untuk dapat terus aktif berfikir, anak berlatih untuk menemukan pengetahuannya sendiri sementara guru mencoba untuk menjadi fasilitator yang memberikan fasilitas untuk mendukung siswa mempelajari banyak hal.
Bentuk pembelajaran yang disetting oleh guru diharapkan dapat memberikan kesempatan siswa untuk mengalami tidak hanya mengetahui.
- Beberapa kegiatan yang dapat dilakukan di dalam kelas diantaranya yaitu:
 - Bernyanyi
 - Membaca puisi
 - Bercerita
 - Bermain peran

10. Circle The Time (Lingkari Kalender)

- Metode pembelajaran Circle The Time merupakan metode pembelajaran yang menggunakan kalender sebagai tema-tema pada materi pembelajaran. Pembelajaran dengan metode ini menghubungkan antara hari-hari besar di kalender dengan tema-tema pembelajaran, Guru menandai hari-hari besar yang ada di kalender dan selanjutnya menggunakannya sebagai tema pada pembelajaran yang ada di kelas atau luar kelas, sebagai contoh :
 - Hari Kartini pada kalender, guru mengajak siswa untuk mengenakan kebaya
 - Hari Pahlawan guru mengajak siswa untuk mengenal pahlawan
 - Hari Kemerdekaan Indonesia guru mengajak siswa untuk merayakan kemerdekaan dengan festival

11. Metode Presentasi dan Cerita

- Metode ini adalah salah satu metode yang paling saya sukai, khusus di PAUD caranya dilakukan dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan informasi yang mereka miliki dengan cara bercerita.
- Kegiatan ini biasa dilakukan setiap pagi, dengan memilih 2 -3 anak untuk menceritakan pengetahuan mereka tentang topik tertentu. Topik tersebut selanjutnya diangkat dalam materi pelajaran pada hari itu. Biasanya metode ini dilakukan 3 kali dalam satu minggu dengan siswa yang presentasi acak atau bergantian.
- Metode ini dapat memberikan manfaat banyak diantaranya:
- Siswa pandai untuk berkomunikasi
- Siswa bertanggung jawab untuk mempelajari sesuatu hal dan bercerita kepada temannya (mereka sudah ditunjuk 1 hari sebelum hari mereka bercerita)
- Siswa aktif mencari informasi sendiri.
- Siswa yang mendengarkan dapat menjadi pendengar yang baik, karena tidak hanya dari guru dia mendengar, dari temanpun yang berbicara mereka harus memiliki sikap mendengar yang baik pula.



Model Pembelajaran PAUD

DEFINISI MODEL PEMBELAJARAN AUD

- Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu.
Dalam kegiatan pembelajaran model dapat dimaknai sebagai suatu pola atau gambaran yang menjelaskan tentang berbagai bentuk, pandangan yang terkait dengan kegiatan pembelajaran.
- Jadi, Model pembelajaran anak usia dini dapat didefinisikan sebagai serangkaian pola, bentuk, kegiatan ataupun kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar anak usia dini.

1. Model Pembelajaran *High/scope*

- Pendekatan *high scope* pada awalnya dikembangkan untuk anak-anak luar biasa dari lingkungan miskin di Ypsilanti, Michigan. 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 izin 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 jarak dalam kemampuan dan ketidakmampuan perilaku anak sesuai 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, dramatisasi, 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.



2. Model pembelajaran Bermain Kreatif

- Model pembelajaran bermain kreatif mulai dikembangkan pada tahun 1985 di University of Tennessee, Knoxville yang dilandasi oleh teori Piaget dengan pendekatan konstruktivis.
- Model pembelajaran bermain kreatif dengan pendekatan pembelajaran konstruktivis merupakan sebuah konsep pembelajaran dengan dasar teori perkembangan anak dimana anak akan membangun pengetahuannya sendiri. Pendekatan konstruktivis memberikan pendidikan yang menyeluruh pada anak usia dini.
- Konsep model pembelajaran bermain kreatif tersebut terdiri dari praktek pembelajaran untuk anak, konten area untuk anak, seperangkat asesmen untuk mengukur tingkah laku dan kemajuan anak, dan model pelatihan untuk membantu orang dewasa dalam mendukung perkembangan anak.
- Pembelajaran disusun berdasarkan kepercayaan bahwa anak belajar dengan baik melalui pembelajaran yang aktif (*active learning*), pengalaman langsung, interaksi dengan orang dewasa, kejadian dan ide-ide.
- Ruang-ruang kelas ditata sedemikian rupa dengan sangat selektif, berhati-hati agar pembelajaran aktif pada anak dapat terjadi.
- Area dibagi berdasarkan area minat anak yang diatur dalam permainan yang spesifik, seperti area balok, area perpustakaan, area rumah tangga, area memasak, area pasir dan air, area seni.

1. Area Balok

- Balok adalah peralatan yang standar untuk kelas anak-anak yang pertama dan itu penting untuk mengimplementasikan Kurikulum Kreatif. Balok-balok kosong cocok untuk anak-anak yang menyukai permainan dramatik. Dalam waktu yang singkat balok-balok yang besar ini menjadi sebuah boneka, rumah, sebuah bis, atau alat pemadam kebakaran.
- Unit balok-balok ini menyediakan sebuah kekayaan dalam belajar aktivitas ini yang mengizinkan anak-anak untuk mendapatkan konsep-konsep dalam matematika, pengetahuan alam, geometri, ilmu sosial, dan banyak lagi.

Kompetensi pembelajaran dalam permainan balok

Kompetensi Untuk Perkembangan Sosial-Emosi:

- a. Bekerja dengan bebas dan dalam sebuah kelompok (memutuskan kapan, bagaimana, dan dengan siapa mereka bermain.)
- b. Menunjukkan kebutuhan, konsentrasi, dan ketakutan dalam jalan sosial yang dapat diterima (menciptakan rumah sakit atau gua dengan monster dan bermain membuat kepercayaan)
- c. Berbagi dan bekerjasama dengan yang lain (menjual barang dan tiang dan merencanakan proyek pembangunan bersama)
- d. Mendemonstrasikan kebanggaan dalam menyelesaikan dan sebuah konsep diri sendiri yang positif (membagikan bangunan mereka dengan berbicara mengenai apa yang mereka ciptakan)

Kompetensi dari perkembangan kognitif:

- a. Mengembangkan sebuah pengertian tentang konsep, berat, dan area (membawa balok dan menggunakan balok-balok dalam konstruksi)
- b. Mengklasifikasikan dan menyusun objek dengan ukuran, bentuk, dan fungsi (menempatkan balok-balok dalam ukuran yang sama)
- c. Membuat kegunaan prinsip-prinsip fisikal (mengembangkan berat, stabilitas, persamaan, keseimbangan, dan kekuatan untuk mengungkit)

- c. Membuat kegunaan prinsip-prinsip fisikal (mengembangkan berat, stabilitas, persamaan, keseimbangan, dan kekuatan untuk mengungkit)
- d. Memprediksikan penyebab dan efek persahabatan (melihat seberapa tinggi mereka dapat membangun mereka sebelum balok-balok itu jatuh)
- e. Menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan konstruksi (membuat jembatan atau langkah-langkah membuat rumah)
- f. Mengorganisasikan dalam sebuah baris (membuat balok dari rendah ke tinggi dan menghitung dengan benar)
- g. Menggunakan tambahan, dasar dan pecahan (menetapkan berapa banyak balok yang diperlukan untuk mengisi jarak yang kosong)
- h. Mengembangkan kemampuan membaca dan menulis (membuat tanda untuk bangunan)
- Kompetensi dari Perkembangan Fisikal:
 - a. Menggunakan kemampuan otot kecil dan besar (memegang, mengangkat, menempatkan dan menyeimbangkan balok-balok)
 - b. Mengembangkan koordinasi antara mata dan tangan (menempatkan balok pada pola yang benar)
 - c. Mengontrol tempat objek-objek (bawah, atas, di atas, di bawah, di atas, dari, dan di sebelah saat berkontraksi dengan balok-balok)

2. Area Seni

Kompetensi Untuk Perkembangan Sosial-Emosional

- a) Mengekspresikan perasaan (memilih warna terang untuk lukisan agar sesuai mood)
 - b) Belajar menyalurkan frustrasi dan amarah yang dapat diterima di lingkungan (memukul lilin)
 - c) Melepas Individualitas (menggambar labu yang beda dengan warna dan desain orisinal)
 - d) Merasakan kebanggaan (membuat mobil yang digantung di kelas)
 - e) Berbagi dan bekerja sama dengan sesama (bekerja sama dalam membuat lukisan dinding)
 - f) Kompetensi Untuk Perkembangan Kognitif
 - g) Mengembangkan kreatifitas (memadukan materi dan tekstur)
 - h) Membentuk pemahaman tentang sebab-akibat (observasi apa yang terjadi saat cat biru + kuning)
 - i) Melabel bentuk dan benda (melukis lingkaran kuning dan menamakannya matahari)
 - j) Memecahkan masalah
 - k) Membentuk kemampuan merencanakan (menentukan warna apa yang didahulukan)
- ### Kompetensi Untuk Perkembangan Fisik
- a) Membentuk otot kecil (mewarnai dengan spidol)
 - b) Menyempurnakan koordinasi mata-tangan
 - c) Belajar arah (melukis lingkaran dengan 1x sapuan kuas)

3. Area Memasak

- Kompetensi untuk Perkembangan Sosio Emosional:
- a) Bekerjasama dalam kelompok kecil (membuat roti)
- b) Mengembangkan ketrampilan menolong diri sendiri (menyediakan makanan ringan untuk diri sendiri)
- c) Menyelesaikan sebuah perintah (menyediakan sebuah resep dari mulai hingga selesai , termasuk bersih-bersih)
- d) Mengembangkan kemandirian (mengikuti sebuah resep melalui gambar tanpa bantuan orang dewasa)
- e) Menunjukkan perhatian (berbagi dan bergiliran ketika bekerja dengan teman yang lain)
- f) Mengembangkan kebanggaan terhadap diri sendiri dan kebudayaan yang kita warisi (menyiapkan dan menyediakan sebuah resep keluarga)
- Kompetensi untuk Perkembangan Kognitif:
- a) Belajar tentang nutrisi (menyiapkan sebuah makanan ringan yang sehat)
- b) Memecahkan masalah (menjelaskan seberapa tinggi mengisi cetakan muffin yang diperbolehkan dengan adonan agar bertambah tinggi)
- c) Mengembangkan ketrampilan membaca awal (menghubungkan gambar dalam kartu resep dengan tulisan dibawahnya)
- d) Membangun pondasi untuk mengenal konsep matematika seperti mengurutkan dan pengukuran (mengisi sebuah teko dengan empat cangkir air)
- e) Belajar tentang menggunakan makanan secara ilmiah (memutar cream ke dalam mentega dengan penuh semangat akan menggoncangkan cream tersebut)
- f) Mengekspresikan kreatifitas (membuat kue kering yang asin dengan bentuk-bentuk yang tidak tradisional)
- Kompetensi Untuk Perkembangan Fisik:
- a) Mengembangkan kontrol motorik halus (mengambil seledri, mengaduk mentega, dan memeras lemon)
- b) Menyeimbangkan koordinasi mata-tangan (memecahkan telur)
- c) Belajar tentang petunjuk /tanda-tanda (menggunakan sebuah kocokan)

4. Area Pasir dan Air

- Kompetensi Pengembangan Sosial Emosional
- a) Bermain secara bekerja sama (berbagi alat-alat yang di gunakan untuk permainan air bersama dengan anak-anak yang lain)
- b) Menjajaki peran social (memandikan boneka dan mencuci piring)
- c) Mengembangkan rasa bangga atas karya yang dibuatnya (meminta agar bangunan benteng yang dibuat didalam bak pasir tidak dirobohkan pada akhir permainan)
- d) Mengawasi anak yang bermain sampai selesai (mengaduk dan menggunakan gelembung dan kemudian membersihkannya)
- Kompetensi Pengembangan Kognitif
- a) Perhatikan bahan-bahan untuk bagaimana mereka membandingkan dan mempertentangkan (menambahkan air pada pasir kering untuk melihat bagaimana itu berubah)
- b) Mengerti hubungan sebab dan akibat (memperkirakan apa yang terjadi bila serpihan sabun ditambahkan ke air)
- c) Memperhatikan konserpasi dari isi suatu benda (tuangkan pasir, air atau pasir basah ke dalam wadah yang tidak sama bentuknya dan membandingkannya)
- d) Pengembangan kemahiran penyelesaian masalah (bayangkan bagaimana caranya menggali terowongan pada pasir basah dengan tidak runtuh)
- e) Pengembangan kreativitas (mencetak pasir basah menjadi berbagai bentuk)
- Kompetensi Pengembangan Fisik:
- a) Memperkuat pengontrol motorik yang baik (dengan menggunakan pasir membuat angka delapan di atas pasir)
- b) Mengembangkan gerakan mata dan tangan (memperhatikan gerakan pasir melalui saringan)
- c) Meningkatkan koordinasi kemahiran (mengisi cangkir ukur dan sendok)

5. Area Rumah Tangga

- Kompetensi bagi Perkembangan Sosio-Emosional:
 - a) Berinteraksi satu sama lain (menggambil peran dan berakting)
 - b) Mengekspresikan individualitas dan kreativitas (mengembangkan tema permainan berdasarkan rujukan dan pengalaman individual)
 - c) Bermain kerja sama dengan yang lain (saling menukar dan berbagi material).
 - d) Menunjukkan sebuah pemahaman dari dugaan dan sikap sosial bagi yang lain (bermain peran dan beraksi pengalaman hidup).
 - e) Mengantisipasi bagaimana harus bertindak dalam situasi baru mengembangkan kemampuan berimajinasi).
 - f) Mengendalikan ketakutan dan kecemasan (mencoba peran dan memainkan pengalaman sulit dan menakutkan).
 - g) Menunjukkan empati kepada yang lain (mengembangkan peran lebih kompleks dan menunjukkan perhatian bagi yang lain dalam peran tersebut).
- Kompetensi bagi Perkembangan Kognitif:
 - a) Menggunakan simbol untuk mewakili benda-benda dan situasi nyata (menggunakan kotak untuk mewakili telepon atau sebuah tali untuk menggantikan selang pemadam).
 - b) Mengidentifikasi dan merencanakan episode permainan dengan yang lain. (“Ayo bermain toko-tokoan. Kamu yang jadi penjaga toko, saya yang akan berbelanja.”)
 - c) Menampilkan informasi dan pengalaman masa lalu untuk memecahkan masalah. (“Apa yang akan kita lakukan untuk memberi makan bayi ini? Tidak ada sereal di dalam rumah! Kita harus pergi ke toko.”)
 - d) Mengelompokkan properti menurut karakteristik umum. (“Kamu simpan peralatan memasak dan saya menyimpan perlengkapan makan.”)
 - e) Menyusun benda-benda menurut ukurannya (membersihkan properti dan mengembalikannya ke tempat yang berlabel).
 - f) Bertekun dalam tugas (memainkan keterlibatan dalam episode permainan dalam jangka waktu yang terus bertambah).
- Kompetensi bagi Perkembangan Fisik:
 - a) Meningkatkan kontrol otot kecil (mengenakan pakaian, mengancing, dan meresleting).
 - b) Menggunakan koordinasi mata-tangan (memakaikan pakaian pada boneka dan mencocokkan panci-panci dengan tempat cetakkan pada rak di mana benda tersebut disimpan).
 - c) Menggunakan keterampilan membedakan secara visual (mencocokkan dan mengelompokkan benda-benda seperti peralatan dan perlengkapan makan).

6. Area Perpustakaan

- Kompetensi bagi Perkembangan Kognitif:
 - a) Mengembangkan suatu pemahaman terhadap symbol-simbol (menghubungkan gambar anak laki-laki dengan kata yang tertulis “anak laki-laki”).
 - b) Menambah perbendaharaan kata (mempelajari nama-nama binatang yang ada di Afrika).
 - c) Memperkirakan suatu kejadian (memperkirakan apa yang terjadi selanjutnya dalam suatu cerita yang dibacakan dengan keras).
 - d) Mengenalkan objek, warna dan bentuk (menunjuk pada objek di papan flannel dan menggambarkan ciri – cirinya)
 - e) Menerapkan pengetahuan pada situasi baru (mengarang sebuah sajak setelah mendengarkan puisi – puisi sejenisnya dalam sebuah rekaman).
 - f) Mengembangkan kemampuan menceritakan cerita (mendiktekan cerita kepada guru atau membuat tulisan tangan).
- Kompetensi bagi Perkembangan Fisik:
 - a) Meningkatkan kemampuan otot kecil/halus (menulis dengan spidol).
 - b) Memperkuat otot mata (melihat gambar dan kata dalam buku ketika dibacakan).
 - c) Mengkoordinasikan antara gerakan mata dengan tangan (menempatkan objek pada papan flannel).
 - d) Memperhalus kemampuan membedakan secara visual (mencari objek atau orang dalam sebuah ilustrasi yang rumit seperti dalam buku dimana Waldo)

3. Model Pembelajaran Montessori

- Dasar pendidikan model pembelajaran Montessori menekankan pada tiga hal, yaitu:
 - 1) Pendidikan sendiri (pedosentris)
 - Menurut Montessori, anak-anak memiliki kemampuan alamiah untuk berkembang sendiri. Anak-anak mempunyai hasrat alami untuk belajar dan bekerja, bersamaan dengan keinginan yang kuat untuk mendapatkan kesenangan. Selain itu, anak juga memiliki keinginan untuk mandiri.
 - 2) Masa Peka
 - Masa peka merupakan masa yang sangat penting dalam perkembangan seorang anak. Ketika masa peka datang, maka anak harus segera difasilitasi dengan alat-alat permainan yang mendukung aktualisasi potensi yang dimiliki.
 - 3) Kebebasan
 - Model pembelajaran Montessori memberikan kebebasan kepada anak untuk berpikir, berkarya dan menghasilkan sesuatu. Hal ini dikarenakan masa peka anak tidak dapat diketahui kapan kepastian kemunculannya. Kebebasan ini bertujuan agar anak dapat mengaktualkan potensi anak sebebas-bebasnya.
- Langkah pembelajaran dalam model pembelajaran Montessori terdiri dari tiga langkah, yaitu
 - (1) langkah menunjukkan,
 - (2) langkah mengenal, dan
 - (3) langkah mengingat.

4. Model Pembelajaran Reggio Emilia



Kompetensi pembelajaran dalam model pembelajaran Reggio Emilia adalah:

- a) Mengkomunikasikan kekuatan ide-ide dan hak-hak anak, potensi, dan sumber-sumber yang seringkali terabaikan
- b) Mempromosikan studi, penelitian, eksperimen dalam pembelajaran dengan konteks pembelajaran yang aktif, konstruktif dan kreatif.
- c) Meningkatkan profesionalisme guru, mendukung suatu kesadaran yang tinggi terhadap nilai-nilai kerjasama dan kebermaknaan hubungan antara anak dan keluarganya.
- d) Menjadikan topik utama dari nilai-nilai penelitian, observasi, interpretasi dan dokumentasi dari pengetahuan yang dibangun dari proses berpikir anak.
- e) Mengorganisasikan kunjungan terbimbing ke dalam program pendidikan, pameran budaya, seminar, dan kursus-kursus dalam isu pendidikan dan budaya anak usia dini.

Peranan guru dalam pendidikan dengan model pembelajaran Reggio Emilia adalah

- untuk membantu bagi anak dalam pengalaman belajar anak,
- mendorong agar anak mengeluarkan ide-ide,
- cara pemecahan masalah dan konflik,
- mengatur kelas dan benda-benda yang ada di kelas agar menjadi tempat yang menyenangkan,
- mengatur jenis barang-barang di kelas agar dapat membantu anak membuat keputusan mengenai benda-benda yang akan digunakan,
- mendokumentasikan perkembangan anak melalui visual, videotape, tape recorder, dan portfolio,
- membantu anak melihat hubungan yang ada antara pembelajaran dan pengalaman yang didapatnya,
- membantu anak mengekspresikan pengetahuan yang mereka dapatkan atau miliki melalui bentuk-bentuk presentasi,
- membentuk hubungan yang baik dengan guru-guru lainnya dan para orang tua, membuat dialog dan diskusi mengenai proyek-proyek yang dilakukan dengan para orang tua dan guru lainnya,
- menjaga bentuk hubungan yang sudah terbentuk dalam diri anak antara rumahnya, sekolah, dan komunitas lainnya.
- Pandangan model pembelajaran Reggio Emilia terhadap suatu proyek pembelajaran adalah:
- Memunculkan ide-ide yang diberikan anak atau dari minat anak.
- Proyek dapat diprovokasi oleh guru untuk membantu perkembangan anak.
- Proyek dapat diperkenalkan oleh guru melalui hal-hal yang menjadi minat anak. Misalnya: gedung-gedung tinggi, bentuk bangunan.
- Proyek harus merupakan sesuatu yang membutuhkan banyak waktu dalam pengerjaannya agar dapat berkembang dalam pengerjaannya, sehingga anak dapat mendiskusikan ide-ide baru untuk melanjutkan pengerjaan proyek, untuk bernegosiasi (dengan teman kelompok atau teman-teman sekelas mengenai bagaimana mengerjakan proyek tersebut), dan untuk melatih anak mengurangi konflik.
- Proyek harus memiliki bentuk yang kongkrit, menyangkut pengalaman yang ditemui anak dalam kehidupannya, penting bagi anak untuk lebih mengetahuinya, dan harus cukup 'besar' untuk memuat perbedaan pendapat. Selain itu, proyek juga harus kaya akan ekspresi dalam penyajiannya.



PENILAIAN KEGIATAN PEMBELAJARAN PAUD KELOMPOK A

Pengertian Evaluasi Secara Umum

- Evaluasi merupakan pengumpulan informasi untuk menentukan kualitas dan kuantitas belajar peserta didik. Menurut Trianto (2007:87) penilaian merupakan serangkaian kegiatan untuk memperoleh, menganalisis dan menafsirkan data tentang proses dan hasil belajar peserta didik yang dilakukan secara sistematis dan berkesinambungan, sehingga menjadi informasi yang bermakna dalam pengambilan keputusan.
- Jadi, evaluasi adalah suatu usaha yang dilakukan untuk mendapatkan informasi secara sistematis dan berkesinambungan serta menyeluruh tentang proses dan hasil belajar peserta didik sehingga dapat dijadikan informasi dan patokan dalam pengambilan sebuah keputusan mengenai tuntas tidaknya, paham atau tidak paham siswa dalam proses pembelajaran.

Beberapa aspek yang dapat menjadi perhatian dalam evaluasi sebagai berikut;

- Aspek akademis, meliputi pengetahuan, pemahaman, dan penyimpanan informasi atau materi pembelajaran dalam otak siswa
- Aspek pemikiran, meliputi penalaran, kerangka keja konseptual, penggunaan metode ilmiah, pemecahan masalah, dan kemampuan menyusun argumentasi
- Aspek keterampilan. Meliputi keterampilan tulis dan lisan, keterampilan mengorganisasi dan menganalisis informasi dan keterampilan teknik
- Aspek sikap. Meliputi sikap suka belajar, komitmen untuk menjadi warga negara yang baik, kegemaran membaca, kegemaran berpikir ilmiah
- Aspek kebiasaan kerja. Meliputi menyelesaikan pekerjaan tepat waktu, menggunakan waktu dengan bijaksana dan bekerja sebaik mungkin.

Pengertian Dasar Evaluasi Di PAUD

- Penilaian atau evaluasi di PAUD merupakan usaha mendapatkan berbagai informasi secara berkala, berkesinambungan serta menyeluruh tentang proses dan hasil dari pertumbuhan dan perkembangan yang telah dicapai oleh anak didik melalui kegiatan belajar. Penilaian ini juga merupakan upaya untuk mendapatkan informasi atau data secara menyeluruh yang menyangkut semua aspek kepribadian anak terhadap proses dan hasil dari pertumbuhan dan perkembangan yang telah dicapai melalui proses pembelajaran, meliputi perkembangan fisik motorik, sosial, emosi, kognitif, moral, dan nilai-nilai agama, serta seni.

Prinsip-Prinsip Evaluasi Di PAUD

Berpusat anak.

Berkesinambungan

Menyeluruh atau keterpaduan.

Lebih memeningkan proses dari pada hasil

Berorientasi pada tujuan.

Objektif dan alamiah.

Mendidik

Konsisten dan jujur.

Kebermaknaan.

Kesesuain.

Karakteristik Dan Manfaat Evaluasi Di PAUD



Memiliki implikasi tidak langsung terhadap siswa yang di evaluasi



Lebih bersifat tidak lengkap



Mempunyai sifat kebermaknaan relatif

Manfaat Evaluasi di PAUD

- Penilaian terhadap suatu program pendidikan akan sangat membantu dalam kegiatan pembelajaran. Penilaian dapat membantu meningkatkan kualitas program maupun kegiatan belajar anak peserta program pendidikan. Bagi guru, penilaian merupakan alat bantu dalam memperbaiki pendidikan dan pembelajaran anak didiknya.
- Penilaian di taman kanak-kanak bermanfaat untuk mengetahui tingkat perkembangan anak yang dicapai selama proses belajar mengajar dilakukan, apakah seluruh aspek perkembangan anak berkembang dengan baik atau tidak, guna untuk mencapai tujuan pembelajaran dan pendidikan nasional pada umumnya.

Penggunaan Hasil Evaluasi di PAUD

- Hasil evaluasi di taman kana-kanak digunakan sebagai :
- 1. Untuk menentukan mampu tidaknya anak untuk memasuki usia sekolah dasar.
- 2. Untuk mendiagnosa atau remedial.
- 3. Perlu tidaknya suatu tema dalam pelajaran anak untuk diulang.
- 4. Membangkitkan motivasi anak dalam belajar
- 5. Memberikan laporan kepada orang tua anak

Teknik Evaluasi

Tes

Non Tes

Jenis Evaluasi Di PAUD

Jenis Evaluasi Berdasarkan Tujuan

Evaluasi
diagnostik

Evaluasi
selektif

Evaluasi
penempatan

Evaluasi
formatif

Evaluasi
sumatif

Jenis Evaluasi Berdasarkan Sasaran

Evaluasi konteks

Evaluasi input

Evaluasi proses

Evaluasi hasil atau produk

Evaluasi outcom atau lulusan

Jenis Evaluasi Berdasarkan Lingkup Kegiatan Pembelajaran

- 1. Evaluasi program pembelajaran
- 2. Evaluasi proses pembelajaran
- 3. Evaluasi hasil pembelajaran

Jenis Evaluasi Berdasarkan Objek Dan Subjek Evaluasi

Berdasarkan objek

- Evaluasi input, yaitu evaluasi terhadap peserta didik mencakup kemampuan kepribadian, sikap, keyakinan.
- Evaluasi transformasi, yaitu evaluasi terhadap unsur-unsur transformasi proses pembelajaran antara lain materi, media, metode dan lain-lain.
- Evaluasi output, yaitu evaluasi yang mengacu pada ketercapaian hasil pembelajaran.

Berdasarkan subjek

- Evaluasi internal, yaitu evaluasi yang dilakukan oleh orang dalam sekolah sebagai evaluator, misalnya guru.
- Evaluasi eksternal, yaitu evaluasi yang dilakukan oleh orang luar sekolah sebagai evaluator, misalnya orangtua, masyarakat.

Jenis dan alat Penilaian di PAUD

Lembaran pengamatan terstruktur atau daftar periksa pengamat guru

- Nama Anak :
- Kelompok :
- Minggu Ke :

Hari/tanggal	Aspek	Kategori			Ket
		S	K	Tp	
	Emosi dan sosialisasi a. Melamun b. Menangis c. Mengganggu teman d. Berterima kasih				

Catatan anekdot

- Nama :
- Umur :
- Jenis Kelamin :
- Kelompok :

Hari tanggal	Catatan	Komentar

Catatan Harian

- Kelompok :
- Pengamat /Guru :

Hari / tanggal	Catatan

Lembar pemeriksaan kesehatan harian

No	Nama Anak	Kondisi kesehatan	Keterangan

- Portofolio

Berupa koleksi sejumlah kegiatan yang dilakukan oleh seorang anak. Portofolio merupakan kumpulan karya anak berupa gambaran, lembar kerja anak, foto atau rekaman kaset pembicaraan anak.

- Lembaran wawancara dan percakapan

Diperlukan untuk mengetahui pikiran, ide dari seorang anak atau sejumlah anak.

Observasi Dan Penyusunan Panduan Observasi

- Observasi (pengamatan) menurut BREDEKAMP,1997 (dalam Nenny mahyuddin) merupakan kunci pembelajaran secara menyeluruh tentang anak.
- Menurut Harding dan Liz Meldon (1996) (dalam Nenny mahyuddin) adalah pengamatan mendalam tentang diri anak yang difokuskan pada aspek bermain, bahasa, perilaku, atau aspek-aspek perkembangan lainnya. Menurut CRI, 2000 (dalam Nenny mahyuddin), observasi adalah proses memperhatikan seorang anak melakukan kegiatan atau bermain tanpa mencampuri kegiatan anak tersebut. Menurut Fawzia Aswin Hadis (dalam Nenny mahyuddin), dalam observasi alami, para peneliti mengamati dan mencatat perilaku manusia dan lingkungan kehidupan mereka yang sesungguhnya tanpa manipulasi lingkungan atau merubah perilaku.
- Maka dapat disimpulkan bahwa observasi adalah salah satu cara yang dapat dilakukan dalam evaluasi pembelajaran anak usia dini yang dilakukan melalui pengamatan terhadap perkembangan anak dalam semua aspek perkembangan guna untuk mengetahui tingkat perkembangan anak selama proses pembelajaran berlangsung.

Tujuan observasi

- Observasi memiliki tujuan yang sangat penting dalam proses pembelajaran terutama dalam melakukan evaluasi terhadap anak usia dini. Menurut BILLMAN (1996), tujuan melakukan observasi adalah sebagai berikut :
- Mengidentifikasi minat anak
- Membuat grafik tingkat perkembangan anak
- Berdasarkan pengetahuan mengenai perkembangan setiap anak akan membantu guru merencanakan kurikulum yang layak berdasarkan pada kebutuhan individu
- Mengetahui bagaimana kemajuan anak
- Membantu guru AUD menilai pelaksanaan cara mengajarnya dan mendesain perkembangan yang layak bagi staf
- Memberikan pelaksana suatu gambaran tentang program dan membantu mereka menganalisis masalah yang spesifik dalam manajemen kelas
- Memberikan tambahan informasi mengenai anak yang dapat didiskusikan dengan kelompok studi, guru dan administrator.

Langkah-langkah pelaksanaan observasi

Perencanaan (planning)

Persiapan alat-alat (preparation)

Tujuan (aims)

Pengisian intrmasi (completing a front sheet)

Proses (process)

Jenis-jenis observasi

Catatan anekdot (anecdotal record)

Catatan berkesinambungan (running record/ diary)

Time sampling

Rekaman video dan tape recorder

Sosiogram

Wawancara Dan Penyusunan Panduan Wawancara

Berdasarkan sifat pertanyaan, wawancara dapat dibedakan atas:

- Wawancara terstruktur

Adalah teknik pengumpulan data dengan menggunakan daftar pertanyaan yang telah tersusun, setiap responden diberi pertanyaan yang sama. Sehingga orang lain (bukan pengkaji) dapat membantu mengambil data/melakukan wawancara dengan pertanyaan-pertanyaan yang sudah tersusun.

- Wawancara tidak terstruktur

Adalah wawancara yang bebas dimana pengkaji tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya.

Ada beberapa kelebihan dan kekurangan melakukan wawancara, yaitu:

Kelebihannya

- Dengan wawancara memberikan kesempatan kepada pewawancara untuk memotivasi orang yang diwawancarai untuk menjawab dengan bebas dan terbuka terhadap pertanyaan-pertanyaan yang diajukan.
- Memungkinkan pewawancara untuk mengembangkan pertanyaan-pertanyaan sesuai dengan situasi yang berkembang.
- Pewawancara dapat menilai kebenaran jawaban yang diberikan dari gerak-gerik dan raut wajah orang yang diwawancarai.
- Pewawancara dapat menanyakan kegiatan-kegiatan khusus yang tidak selalu terjadi.

Kekurangannya

- Proses wawancara membutuhkan waktu yang lama, sehingga secara relatif mahal dibandingkan dengan teknik yang lainnya.
- Keberhasilan hasil wawancara sangat tergantung dari kepandaian pewawancara untuk melakukan hubungan antar manusia.
- Wawancara tidak selalu tepat untuk kondisi-kondisi tempat yang tertentu, misalnya di lokasi-lokasi yang ribut dan ramai
- Wawancara sangat mengganggu kerja dari orang yang diwawancarai bila waktu yang dimilikinya sangat terbatas.

Penyusunan Panduan Wawancara

Tahap Persiapan

- 1. Menentukan maksud atau tujuan wawancara (topik wawancara).
- 2. Menentukan informasi yang akan di kumpulkan atau didata.
- 3. Menentukan dan menghubungi nara sumber
- 4. Menyusun daftar pertanyaan

Tahap Pelaksanaan

- 1. Mengucap salam
- 2. Memperkenalkan diri
- 3. Mengutarakan maksud dan tujuan wawancara
- 4. Menyampaikan pertanyaan dengan teratur
- 5. Mencatat dan merekam pokok-pokok wawancara.
- 6. Mengahiri dengan salam dan meminta kesediaan narasumber untuk dapat dihubungi kembali jika ada yang perlu dikomfirmasi atau dilengkapi

Tahap Penyusunan Hasil Wawancara

- Laporan wawancara terdiri dari bagian bagian sebagai berikut:
- 1. Menentukan Tema atau topik wawancara
- 2. Tujuan atau maksud dari wawancara.
- 3. Identitas narasumber
- 4. Ringkasan isi wawancara. Isi wawancara dapat ditulis dalam bentuk dialog atau dalam bentuk narasi

Angket Dan Penyusunan Instrument

- Angket adalah daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain dengan maksud agar orang yang diberi tersebut bersedia memberikan respon sesuai permintaan pengguna. . . Angket atau kuesioner Adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang ia ketahui. Kuisisioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang paling sering digunakan oleh peneliti/pengkaji program karena dipandang efektif dan efisien. Angket sangat cocok digunakan untuk responden yang jumlahnya sangat banyak serta wilayah penelitiannya sangat luas.
- Sugiyono (2005), mengemukakan beberapa prinsip dalam penulisan angket sebagai teknik pengumpulan data yaitu: Isi dan tujuan pertanyaan, Bahasa yang digunakan, Tipe dan bentuk pertanyaan, Pertanyaan tidak mendua, Tidak menanyakan yang sudah lupa, Pertanyaan tidak menggiring, Panjang pertanyaan, Urutan pertanyaan, Prinsip pengukuran, Penampilan fisik

- Kelebihan dan kekurangan angket / kuisioner

Kelebihan

- 1. Pertanyaan yang diajukan pada responden dapat distandarkan atau disamakan.
- 2. Dapat dijawab responden pada waktu luangnya
- 3. Pertanyaan yang diajukan dapat difikirkan terlebih dahulu, sehingga didapatkan jawaban yang dapat dipercaya dibandingkan jawaban secara lisan

Kekurangan

- 1. Responden kurang teliti dalam menjawab pertanyaan
- 2. Sukar dicari validitasnya
- 3. Waktu pengembaliannya tidak sama-sama.

Penyusunan instrument

- Mengidentifikasi variabel-variabel yang akan diteliti
- Menjabarkan variabel menjadi indikator-indikator
- Menjabarkan indicator menjadi item-item
- Mendeskripsikan setiap butir item ke dalam jenis instrument
- Merumuskan butir soal atau pertanyaan maupun pernyataan untuk setiap jenis instrumen.

No	Metode	Jenis Instrumen	Rumusan Butir Instrumen
1.	Angket/Kuesioner	Angket/Kuesioner, Rating Scale, Test	Angket, daftar cocok/check list, Skala, inventory, soal tes
2.	Wawancara/ interviu	Wawancara	Pedoman wawancara, daftar cocok, daftar pertanyaan
3.	Pengamatan/ observasi	Observasi/Pengamatan, Dokumentasi	Wawancara, Lembar pengamatan, catatan kasus, catatan peristiwa, panduan observasi, panduan wawancara, dokumentasi
4.	Studi Dokumentasi	Dokumentasi, Observasi	Daftar cocok/check list, dokumentasi, lembar pengamatan, catatan kasus, catatan peristiwa, panduan observasi.

Kesimpulan

- Evaluasi merupakan pengumpulan informasi untuk menentukan kualitas dan kuantitas belajar peserta didik. Menurut Trianto (2007:87) penilaian merupakan serangkaian kegiatan untuk memperoleh, menganalisis dan menafsirkan data tentang proses dan hasil belajar peserta didik yang dilakukan secara sistematis dan berkesinambungan, sehingga menjadi informasi yang bermakna dalam pengambilan keputusan.
- Penilaian atau evaluasi di PAUD merupakan usaha mendapatkan berbagai informasi secara berkala, berkesinambungan serta menyeluruh tentang proses dan hasil dari pertumbuhan dan perkembangan yang telah dicapai oleh anak didik melalui kegiatan belajar. Penilaian ini juga merupakan upaya untuk mendapatkan informasi atau data secara menyeluruh yang menyangkut semua aspek kepribadian anak terhadap proses dan hasil dari pertumbuhan dan perkembangan yang telah dicapai melalui proses pembelajaran, meliputi perkembangan fisik motorik, sosial, emosi, kognitif, moral, dan nilai-nilai agama, serta seni.