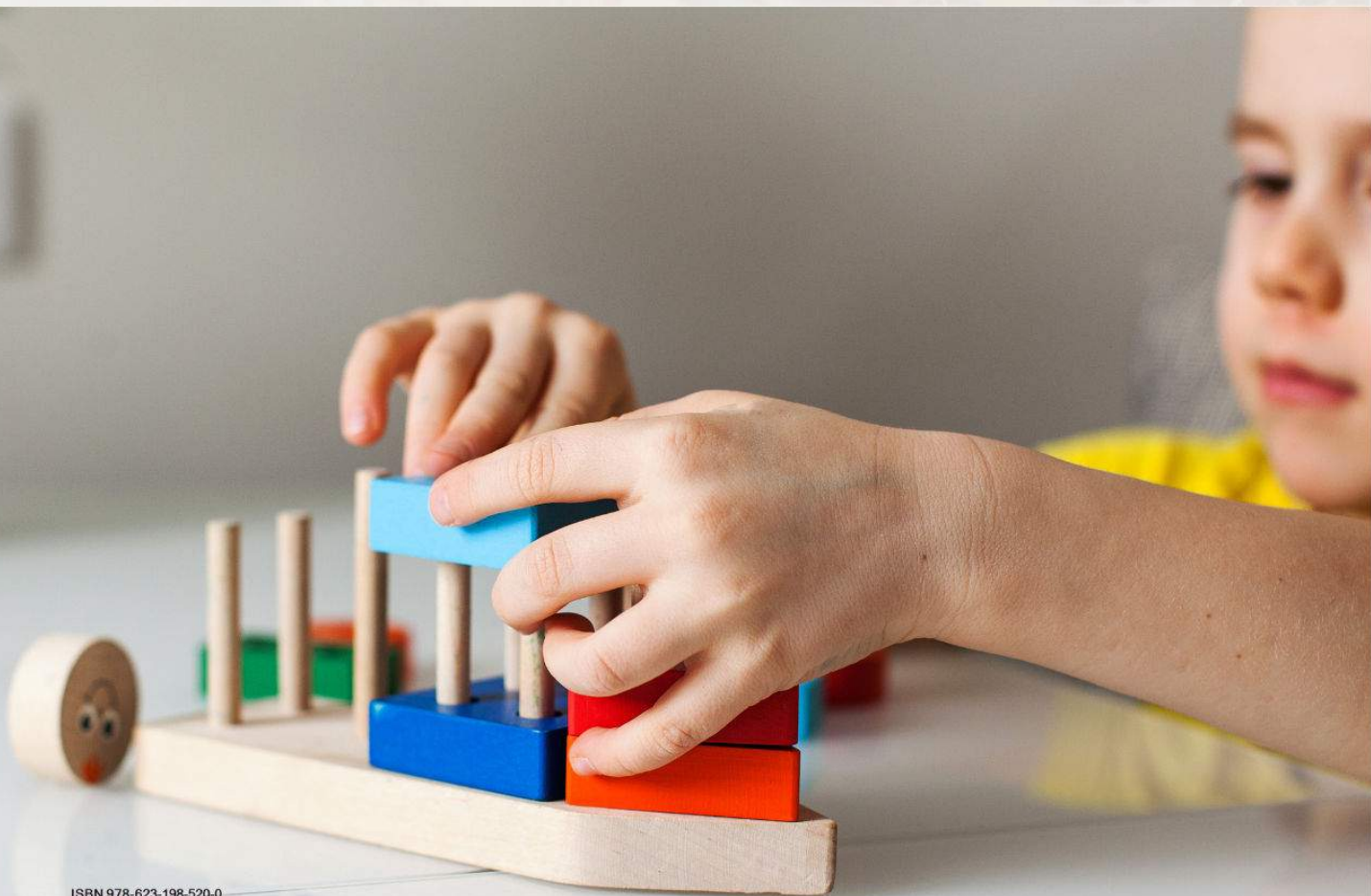


PENGEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI

Penulis :

**Natalia Sulistyo Veerman, Tendi, Nour Sriyanah
Ika Rahayu Satyaninrum, Mardiana Sari, Ade Ismail Fahmi
Nurlina, Michael Johannes Hadiwijaya Louk
Lukas Maria Boleng, I Nyoman Wahyu Esa Wijaya**



ISBN 978-623-198-520-0



9 786231 985200

PENGEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI

Natalia Sulistyو Veerman

Tendi

Nour Sriyanah

Ika Rahayu Satyaninrum

Mardiana Sari

Ade Ismail Fahmi

Nurlina

Michael Johannes Hadiwijaya Louk

Lukas Maria Boleng

I Nyoman Wahyu Esa Wijaya



GETPRESS INDONESIA

PENGEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI

Penulis :

Natalia Sulisty Veerman
Tendi
Nour Sriyanah
Ika Rahayu Satyaninrum
Mardiana Sari
Ade Ismail Fahmi
Nurlina
Michael Johannes Hadiwijaya Louk
Lukas Maria Boleng
I Nyoman Wahyu Esa Wijaya

ISBN : 978-623-198-520-0

Editor : Ari Yanto, M.Pd.

Tri Putri Wahyuni, S.Pd.

Penyunting: Mila Sari, M.Si.

Desain Sampul dan Tata Letak : Atyka Trianisa, S.Pd.

Penerbit : GETPRESS INDONESIA

Anggota IKAPI No. 033/SBA/2022

Redaksi :

Jl. Palarik RT 01 RW 06 Kelurahan Air Pacah
Kecamatan Koto Tangah Padang Sumatera Barat

website: www.getpress.co.id
email: adm.getpress@gmail.com

Cetakan pertama, Juli 2023

Hak cipta dilindungi undang-undang
Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk
dan dengan cara apapun tanpa izin tertulis dari penerbit.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT, atas limpahan rahmat dan hidayahNya, maka Penulisan Buku dengan judul Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini diselesaikan dengan baik atas kerjasama tim penulis. Buku ini berisikan tentang pengantar perkembangan kognitif anak usia dini, sejarah perkembangan pendidikan anak usia dini, pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini, proses dan periode perkembangan anak usia dini, perkembangan otak anak usia dini, macam-macam metode pengembangan kognitif anak usia dini, media dan kreativitas pengembangan kognitif anak usia dini, model taksonomi bloom ranah kognitif, kegiatan bermain kreatif untuk anak usia dini menggunakan pendekatan mentesory, hakikat dan pedoman evaluasi/penilaian pembelajaran anak usia dini.

Buku ini masih banyak kekurangan dalam penyusunannya. Oleh karena itu, kami sangat mengharapkan kritik dan saran demi perbaikan dan kesempurnaan buku ini selanjutnya. Kami mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu dalam proses penyelesaian Buku ini. Semoga Buku ini dapat menjadi sumber referensi dan literatur yang mudah dipahami.

Padang, Juli 2023
Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR GAMBAR	vi
BAB 1 PENGANTAR PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI	1
1.1 Pendahuluan	1
1.2 Definisi.....	3
1.2.1 Definsi Perkembangan	3
1.2.2 Definisi Perkembangan Kognitif	4
1.3 Faktor Berpengaruh Dalam Perkembangan Kognitif Bagi Anak Usia Dini.....	8
1.4 Pentingnya Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini	10
DAFTAR PUSTAKA.....	14
BAB 2 SEJARAH PERKEMBANGAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI	17
2.1 Pendahuluan	17
2.2 Sejarah dan Perkembangan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)	18
2.2.1 Sejarah Pendidikan Anak Usia Dini di Dunia.....	18
2.2.2 Dinamika Sejarah Pendidikan Anak Usia Dini di Indonesia	25
2.3 Penutup	35
DAFTAR PUSTAKA.....	37
BAB 3 PERTUMBUHAN DAN PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI	39
3.1 Pengertian Pertumbuhan dan Perkembangan	39
3.2 Faktor yang Mempengaruhi Pertumbuhan dan Perkembangan	41
3.3 Fase-Fase Pertumbuhan Dan Perkembangan.....	42
3.4 Karakteristik Anak Usia Dini	44
DAFTAR PUSTAKA.....	49
BAB 4 PROSES DAN PERIODE PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI	51
4.1 Pendahuluan	51
4.2 Proses Perkembangan Anak Usia Dini	52
4.3 Periode Perkembangan Anak Usia Dini.....	54
4.3.1 Periode Prenatal (Masa Janin dalam Kandungan)	55
4.3.2 Periode Bayi (<i>infacy</i> ; Masa Usia 0-11 Bulan)	58
4.3.3 Periode Anak di Bawah Lima Tahun (Balita; Masa Usia 12- 59 Bulan).....	60
4.3.4 Periode Anak Prasekolah (Masa Usia 60-72 Bulan)	61
DAFTAR PUSTAKA.....	63
BAB 5 PERKEMBANGAN OTAK ANAK USIA DINI	65
5.1 Pendahuluan	65
5.3 Tahapan Perkembangan Otak Anak.....	69
5.4.1 Fungsi Otak Kanan & Otak Kiri.....	74
5.4.2 Fungsi Otak Pria dan Otak Wanita	77
5.4 Permainan untuk Perkembangan Otak Anak.....	79

5.4.1 Permainan Otak (Brain Game) Usia 0-6 Bulan.....	82
5.4.2 Permainan Otak (<i>Brain Game</i>) Usia 6-12 Bulan.....	85
DAFTAR PUSTAKA.....	88
BAB 6 MACAM-MACAM METODE PENGEMBANGAN KOGNITIF	
ANAK USIA DINI	91
6.1 Pendahuluan	91
6.2 Pengertian Metode Pembelajaran	92
6.3 Prinsip-prinsip Metode Pembelajaran	93
6.4 Pengertian Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini	94
6.5 Pandangan Para Pakar tentang Pentingnya Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini	99
6.6 Macam-macam Metode Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini	106
6.6.1 Metode Bermain.....	106
6.6.2 Metode Bercerita	112
6.6.4 Metode Eksperimen.....	123
6.6.5 Metode Tanya Jawab	125
6.6.6 Metode Pemberian Tugas	127
6.6.7 Metode Demonstrasi	130
6.6.8 Metode Mengucap Syair	135
6.6.9 Metode Sosio Drama	136
DAFTAR PUSTAKA.....	138
BAB 7 MEDIA DAN KREATIVITAS PENGEMBANGAN KOGNITIF	
ANAK USIA DINI	141
7.1 Pendahuluan	141
7.2 Pengertian dan Peran Media dalam Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini	142
7.2.1 Definisi Media dan Jenis-jenis Media yang Digunakan dalam Pengembangan Kognitif Anak.....	143
7.2.2 Fungsi dan Peran Media dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak	145
7.2.3 Kriteria Pemilihan Media yang Tepat dan Berkualitas dalam Pengembangan Kognitif Anak.....	148
7.3 Kreativitas Anak dalam Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini	149
7.3.1 Definisi Kreativitas dan Bentuk-bentuk Kreativitas yang dapat Diterapkan dalam Pengembangan Kognitif Anak.....	151
7.3.2 Peran Kreativitas dalam Pengembangan Kognitif Anak	152
7.3.3 Strategi untuk Memfasilitasi Pengalaman Belajar yang Kreatif bagi Anak Usia Dini	153
7.4 Hubungan antara Media dan Kreativitas dalam Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini	154
7.4.1 Peran Media dan Kreativitas dalam Mengoptimalkan Pengalaman Belajar Anak.....	156
7.4.2 Strategi Penggunaan Media yang dapat Meningkatkan Kreativitas Anak	157

7.4.3 Strategi Kreatif yang dapat Memaksimalkan Penggunaan Media dalam Pengembangan Kognitif Anak	158
7.5 Peran Orang Tua dan Pendidik dalam Memilih Media dan Kreativitas dalam Pengembangan Kognitif Anak.....	160
7.6 Tantangan dan Peluang dalam Pengembangan Kognitif Anak Melalui Media dan Kreativitas	161
DAFTAR PUSTAKA.....	163
BAB 8 MODEL TAKSONOMI BLOOM RANAH KOGNITIF	165
8.1 Pendahuluan	165
8.2 Taxonomi Bloom Ranah Kognitif.....	168
8.3 Perubahan Taxonomi Bloom Ranah Kognitif.....	173
8.4 Manfaat Model Taxonomi Bloom.....	176
DAFTAR PUSTAKA.....	179
BAB 9 KEGIATAN BERMAIN KREATIF UNTUK ANAK USIA DINI MENGGUNAKAN PENDEKATAN MENTESORY	181
9.1 Pendahuluan	181
9.2 Permainan Kreatif Metode Montessori.....	184
9.2.1 Permainan Cylinder Socket.....	184
9.2.2 Permainan Pikler Triangle.....	185
9.2.3 Permainan Balok Susun Pelangi	185
9.2.4 Permainan Sortir Warna	186
9.2.5 Permainan dengan Alat Musik dari Kayu.....	187
9.2.6 Permainan Busy Board.....	188
9.2.7 Permainan Meronce	189
9.2.8. Permainan Miniatur Hewan dan Tumbuhan.....	190
DAFTAR PUSTAKA.....	192
BAB 10 HAKIKAT DAN PEDOMAN EVALUASI/PENILAIAN PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI	195
10.1 Pendahuluan	195
10.2 Hakikat Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini	197
10.2.1 Pengertian Pembelajaran Pada Anak Usia Dini.....	197
10.2.2 Tujuan Pembelajaran Pada Anak Usia Dini	198
10.2.3 Prinsip-prinsip Pembelajaran Pada Anak Usia Dini	199
10.3 Hakikat Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini	201
10.3.1 Pengertian Pengukuran	201
10.3.2 Pengertian Evaluasi	201
10.3.3 Tujuan dan Fungsi Evaluasi	203
10.3.4 Ruang Lingkup Evaluasi.....	204
10.4 Pedoman Penilaian Pembelajaran Anak Usia Dini	204
10.4.1 Pengertian Penilaian	204
10.4.2 Fungsi Penilaian	204
10.4.3 Tujuan Penilaian.....	205
10.4.4 Prinsip-prinsip Penilaian.....	205
10.4.5 Teknik Penilaian.....	206

10.4.6 Prosedur Penilaian.....	208
DAFTAR PUSTAKA.....	209
BIODATA PENULIS	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Pertumbuhan dan perkembangan anak usida dini	41
Gambar 4.1. Tiga Proses dalam Perkembangan Manusia	53
Gambar 4.2. Ilustrasi Proses Fertilisasi hingga Implantasi.....	55
Gambar 4.3. Ilustrasi Periode Embrio	56
Gambar 4.4. Ilustrasi Periode Janin	57
Gambar 4.5. Ilustrasi Periode Masa Bayi.....	60
Gambar 4.6. Ilustrasi Periode Masa Balita.....	61
Gambar 4.7. Ilustrasi Periode Masa Prasekolah	62
Gambar 5.1. Otak manusia.....	67
Gambar 5.2. Belahan Otak Kiri & Kanan	74
Gambar 9.1. Permainannya cylinder socket	184
Gambar 9.2. Permainan Pikler Triangle	185
Gambar 9.3. Permainan Balok Susun.....	186
Gambar 9.4. Permainan Sortir Warna	187
Gambar 9.5. Permainan Musik dari Kayu	188
Gambar 9.6. Permainan Busy Board	189
Gambar 9.7. Permainan Meronce	190
Gambar 9.8. Permainan miniature Hewan dan Tumbuhan	191

BAB 1

PENGANTAR PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI

Oleh Natalia Sulistyو Veerman

1.1 Pendahuluan

Pendidikan anak pada usia dini menjadi sebuah pondasi dasar dan tahapan terpenting seorang anak dalam tahapan pendidikan anak selanjutnya. Seperti kita ketahui bahwa usia anak pada usia dini dimulai dari bulan lahirnya hingga 6 tahun. Masa usia emas atau yang disebut dengan golden age, namun juga menjadi masa kritis bagi anak. Perkembangan dan pertumbuhan pada anak-anak berkembang sangat signifikan di awal-awal tahun kehidupan, baik dari perkembangan motorik, bahasa, sosial, emosional maupun kognitif. Periode ini juga menjadi periode yang sangat krusial dalam perkembangan anak, hal ini disebabkan selama periode ini otak anak sedang berkembang pesat dan membentuk pola-pola dasar dalam kognisi, bahasa, perilaku, sosial dan emosi. Selain itu, pada periode ini, otak anak menjadi sangat reponsif. Selain itu, saat anak lahir anak akan memiliki sekitar seratus milyar sel saraf atau neuron, dimana dengan kondisi otak tersebut, menunjukkan proses perkembangan otak anak ketika ia lahir mencapai kira-kira 25 % dari perkembangan otak manusia dewasa (Santrock, 2010). Pada usia dini, kapasitas pertumbuhan otak anak mencapai 80%, dan sekitar 20 % berkembang sampai diakhir masa kanak-kanak (Papalia dkk, 2009).

Dewasa ini orang tua maupun pendidik harus berperan aktif dalam memberikan stimulasi yang tepat dalam mendukung perkembangan anak dalam setiap aspek kemampuan. Oleh sebab itu, anak yang mendapatkan stimulasi yang baik pada usia masa golden age ini, akan memiliki dasar yang kuat untuk bertumbuh dan berkembang di masa selanjutnya. Setiap stimulus dan rangsangan harus diberikan dengan tepat dan disesuaikan dengan tingkat dan aspek perkembangan anak. Dengan memberikan stimulus yang tepat, membantu anak-anak menjalani kehidupan di masa datang. Berdasarkan penjelasan diatas, dapat kita simpulkan bahwa anak-anak di usia dini penting mendapatkan stimulasi yang tepat agar mereka bertumbuh dan berkembang dengan baik

Kemampuan dalam berpikir pada anak menunjukkan sebuah perkembangan kognitif yang dimiliki anak. Perkembangan kognitif tersebut ditunjukkan melalui proses anak di dalam mengkoordinasikan cara berpikir dalam menyelesaikan permasalahan yang biasanya dijadikan standar untuk menentukan pertumbuhan kecerdasan seorang anak. Ada beberapa pandangan di dalam memahami pertumbuhan kecerdasan pada anak. Ahli behavior berpendapat bahwa pertumbuhan kecerdasan seorang anak terjadi melalui berkumpulnya informasi yang semakin bertambah pada anak. Berbeda pendapat dari aliran 'interactionist' atau 'developmentalis' yang mengatakan bahwa pertumbuhan kecerdasan anak berasal dari interaksi seorang anak dengan lingkungannya. Menurut Padmodewo (2003) menyatakan bahwa pertumbuhan kognitif seorang anak dinyatakan dengan pertumbuhan Kemampuan anak di dalam merancang, mengingat dan bagaimana seorang anak menyelesaikan permasalahan yang mereka hadapi. Berbeda dengan pandangan Piaget memahami anak sama halnya sebagai seorang ilmuwan yang sedang bereksperimen untuk mencari jawaban terhadap sesuatu hal yang membuatnya tertarik (Atkinson, 145). Dari

pendapat pendapat tersebut menunjukkan bahwa perkembangan kognitif merupakan aspek yang sangat penting. Oleh karena itu proses kognitif pada seorang anak memiliki hubungan dengan tingkat kecerdasan yang menunjukkan berbagai minat yang dimiliki seseorang dengan menunjukkan adanya ide-ide dan proses belajar. Berdasarkan pemahaman tersebut penting sekali melakukan pengembangan metode-metode guna pengembangan kognitif pada anak sebagai upaya stimulasi yang berikan orang tua dan guru.

1.2 Definisi

1.2.1 Definsi Perkembangan

Perkembangan adalah proses bertahap yang melibatkan pertumbuhan, perubahan, dan peningkatan berbagai aspek kehidupan individu, organisasi, atau masyarakat. Istilah ini mengacu pada perubahan positif dan terus menerus yang terjadi pada suatu entitas dari waktu ke waktu. Perkembangan adalah suatu proses perubahan struktur dan fungsi tubuh untuk meningkatkan kemampuan atau kompetensi, yang dalam model tradisional lebih kompleks dan dapat diprediksi melalui pengalaman dan pematangan. Perkembangan juga mengacu pada aspek motorik, intelektual, sosial dan emosional

Perkembangan dapat terjadi pada tingkat yang berbeda dan dalam konteks kehidupan manusia yang berbeda. Secara umum perkembangan meliputi pada fungsi fisik, kognitif, sosial, emosional dan moral. Misalnya, pada tingkat individu, perkembangan fisik melibatkan pertumbuhan tubuh dan perubahan sistem organ internal dan eksternal.

Pada KBBI diartikan bahwa perkembangan diartikan sebagai permasalahan dalam perkembangan. Dalam berbagai sumber berkembang seringkali disamakan bahwa berkembang sama dengan besar (luas, banyak, dll), bertambah banyak dan

menjadi lebih sempurna. Pemahaman ini memperjelas bahwa perkembangan adalah sesuatu perubahan proses pertumbuhan, menjadi banyak dan menuju kesempurnaan. Berarti ada perubahan atau ada perubahan perkembangan, jadi besar tentu saja, mulai dari yang kecil, menjadi banyak, tentu saja, mulai dari itu sedikit di luar kesempurnaan, tentu saja, bagian dari ketidaksempurnaan melalui proses terjadi perubahan ke arah yang lebih baik.

Perkembangan manusia mengacu pada suatu perubahan mekanisme menuju yang lebih lengkap dan tidak dapat diulang begitu saja. (dalam Monks, 2006) Perkembangan mengacu pada perubahan mekanisme yang permanen dan tidak dapat diulang kembali. Menurut Paul Baltes, (dalam Santrock, 2010) menunjukkan bahwa perkembangan manusia meliputi 7 isi yaitu; Perkembangan bersifat jangka panjang, multidimensi, multiarah, fleksibel, terintegrasi secara historis, multidisiplin dan kontekstual. Perkembangan mencakup keuntungan dan kerugian, yang secara dinamis terkait sepanjang siklus hidup. Perkembangan bersifat multidimensional, yaitu mencakup dimensi biologis, kognitif, dan sosial. Tidak hanya itu, beberapa atau komponen dalam ukuran dapat bertambah selama pertumbuhan, sementara yang lain menyusut. Menurut Santrock (2010), perkembangan adalah pola perubahan yang dimulai sejak pembuahan dan berlanjut sepanjang hidup. Dalam pengertian ini, ia menjelaskan bahwa perkembangan adalah suatu pola perubahan yang dimulai sejak pembuahan dan berlanjut sepanjang hidup. Santrock juga menjelaskan bahwa pertumbuhan juga membutuhkan pertumbuhan, meskipun juga termasuk penurunan (decline) dalam proses pembangunan.

1.2.2 Definisi Perkembangan Kognitif

Susanto (2011) berpendapat bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir manusia, yang menunjukkan kemampuan dalam membuat hubungan, mengevaluasi, dan menimbang suatu

kejadian yang terjadi. Proses kognitif yang berkaitan dengan derajat kecerdasan ditandai dengan banyak minat dan ide dalam belajar. Patmodewo (1995) mengungkapkan bahwa kognitif adalah kemampuan dalam berpikir dan mengamati suatu kejadian yang ada. Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan kemampuan anak dalam berpikir, kemampuan anak untuk kombinasi dari berbagai pendekatan pemecahan masalah yang dapat digunakan untuk perkembangan intelektual.

Menurut Myrnawati (2012), kognitif merupakan proses internal di otak ketika orang berpikir atau memproses informasi. Pengertian kognitif berasal dari kata *cognition*, yang berarti mengetahui dari dasar kata tahu. Sedangkan arti luasnya kognitif adalah proses manusia dalam memperoleh, menyusun, dan menggunakan pengetahuan yang diperolehnya. Kognitif adalah sebuah sistem yang terkadang terjadi di dalam sistem saraf pusat saat manusia sedang berpikir. Kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap, tergantung perkembangan fisik dan syaraf itu terletak di sistem saraf pusat. Pengertian tentang kognitif yang lainnya adalah sebuah proses berpikir yang dimiliki manusia, yaitu, kemampuan individu untuk berhubungan, mengevaluasi, dan mengulas suatu kejadian atau kejadian. Proses berpikir seseorang berkaitan dengan tingkat inteligensia (cerdas) yang menunjukkan individu tersebut memiliki berbagai ketertarikan terutama untuk ide-ide dan belajar.

Perkembangan kognitif juga menunjukkan perubahan individu dalam cara memperoleh, memproses, menyimpan, dan menggunakan informasi dalam pikiran mereka seiring berjalannya waktu. Istilah "kognitif" berkaitan dengan proses berpikir, pemahaman, memori, perhatian, bahasa, pemecahan masalah, dan kemampuan mental lainnya yang berkontribusi pada pemahaman dan pengalaman manusia. Proses perkembangan kognitif dimulai sejak lahir dan berlanjut hingga masa dewasa. Selain itu, beberapa tokoh lainnya juga

mendefinisikan perkembangan kognitif terutama pada anak usia dini. Berikut tokoh-tokoh tersebut

1. Jean Piaget:

Piaget berpendapat bahwa perkembangan kognitif anak usia dini melibatkan pembentukan skema kognitif (struktur mental) melalui proses asimilasi (menghubungkan pengalaman baru dengan skema yang ada) dan akomodasi (mengubah skema yang ada untuk mengakomodasi pengalaman baru). Ia menekankan bahwa anak pada usia dini memiliki cara berpikir yang berbeda dengan cara berpikir orang dewasa, yaitu berpikir praseptual dan pralogis, di mana mereka cenderung fokus pada aspek visual konkret dan sulit memahami perspektif orang lain. Melalui pendekatan Piaget, kita memahami bahwa anak usia dini memiliki cara berpikir yang unik dan berkembang seiring waktu. Mereka mengalami dunia melalui panca inderanya dan membangun pemahaman tentang objek dan konsep melalui interaksi fisik dengan lingkungan mereka. Asimilasi dan akomodasi merupakan proses sentral dalam perkembangan kognitif anak dalam usia dini, di mana mereka menggabungkan pengalaman baru ke dalam skema kognitif yang ada dan juga mengubah skema tersebut untuk mengakomodasi pengalaman baru.

2. Lev Vygotsky

Menurut Vygotsky, perkembangan kognitif pada anak pada usia dini terjadi melalui interaksi sosial dengan orang dewasa dan rekan sebaya. Ia menekankan peran zona proksimal perkembangan, yaitu jarak antara kemampuan anak dalam menyelesaikan tugas secara mandiri dengan bantuan dan bimbingan dari orang dewasa. Vygotsky percaya bahwa anak dalam usia dini dapat mencapai tingkat perkembangan kognitif yang lebih tinggi melalui kerjasama dan dukungan dari orang dewasa atau teman sebayanya. Selain itu, Vygotsky juga menyoroti pentingnya interaksi

sosial dalam perkembangan kognitif pada anak di usia dini. Anak belajar melalui bimbingan dan dukungan dari orang dewasa atau teman sebayanya. Zona proksimal perkembangan merupakan konsep yang menggambarkan tingkat perkembangan kognitif yang dapat dicapai anak dengan bantuan orang dewasa. Dalam konteks pendidikan, pendekatan Vygotsky menekankan pentingnya kolaborasi, pembelajaran berbasis masalah, dan kerjasama antara anak dan pendidik.

3. Jerome Bruner:

Menurut Bruner, anak saat usia dini memiliki kemampuan kognitif yang aktif dan ingin tahu, dan mereka belajar melalui konstruksi pengetahuan secara aktif melalui interaksi dengan lingkungan mereka. Bruner menekankan pentingnya pembelajaran yang relevan, kontekstual, dan berarti bagi anak dalam usia dini, serta peran penting cerita dan narasi dalam membantu mereka memahami dunia. Pandangan Bruner menggarisbawahi peran aktif anak dalam konstruksi pengetahuan. Anak saat usia dini memiliki kemampuan kognitif yang aktif dan ingin tahu, dan mereka belajar melalui proses konstruksi pengetahuan berdasarkan pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan. Bruner menekankan pentingnya penggunaan cerita, narasi, dan materi yang relevan dan kontekstual dalam pembelajaran anak dalam usia dini.

4. Maria Montessori:

Menurut Montessori, perkembangan kognitif pada anak usia dini terjadi melalui pembelajaran yang mandiri dan berbasis pengalaman langsung. Ia menganggap anak usia dini sebagai pembelajar yang aktif dan penjelajah lingkungan mereka. Montessori menekankan pentingnya lingkungan yang terstruktur dan materi sensorik yang dirancang secara khusus untuk memfasilitasi eksplorasi dan perkembangan keterampilan kognitif pada anak usia dini. Pendekatan

Montessori, yang dikembangkan oleh Maria Montessori, menekankan pentingnya pembelajaran mandiri dan pengalaman langsung dalam perkembangan kognitif pada anak usia dini. Melalui lingkungan yang terstruktur dan materi sensorik yang dirancang khusus, anak-anak dapat mengembangkan keterampilan kognitif, motorik, dan sosial dengan bebas mengeksplorasi dan belajar sesuai dengan minat dan kebutuhan mereka.

1.3 Faktor Berpengaruh Dalam Perkembangan Kognitif Bagi Anak Usia Dini

Perkembangan kognitif merupakan proses penting yang melibatkan perubahan dalam cara individu memperoleh, memproses, dan menggunakan informasi dalam pikiran mereka seiring berjalannya waktu. Proses ini sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor yang berinteraksi secara kompleks. Memahami faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif adalah penting dalam upaya mendukung pertumbuhan kognitif yang optimal pada individu. Berikut adalah beberapa faktor yang memiliki dampak signifikan terhadap perkembangan kognitif menurut Yuliani Nurani Sujiono, dkk (2009)

1. Aspek *hereditas* atau keturunan

Filosofi genetika atau keturunan ataupun nativisme yang dipelopori oleh seseorang pakar metafisika Schopenhauer, beranggapan kalau orang lahir telah bawa bakat-bakat khusus yang tidak bisa dipengaruhi oleh lingkungan. Dibilang pula kalau tingkatan inteligensi telah ditetapkan semenjak anak dilahirkan. Lehrin, Lindzey, serta Spuhier beranggapan kalau tingkatan inteligensi 75- 80 merupakan turunan peninggalan ataupun aspek generasi dari sebelumnya.

2. *Aspek lingkungan*

Filosofi lingkungan ataupun empirisme dipelopori oleh John Locke. Walaupun teorinya sedang ada pada perbincangan, tetapi teorinya yang diucap dengan filosofi tabularasa ini belum bisa seluruhnya dipatahkan. Filosofi ini melaporkan kalau orang dilahirkan pada kondisi bersih semacam kertas putih yang sedang bersih belum terdapat catatan ataupun bercak sedikitpun ini. Bagi John Locke, kemajuan orang amatlah didetetapkan oleh lingkungannya. Bersumber pada pandangan Locke, tingkatan inteligensi amatlah didetetapkan oleh pengalaman serta wawasan yang diperolehnya dari area hidupnya.

3. *Aspek kematangan*

Setiap tubuh (fisik ataupun kejiwaan) bisa dibilang matang bila sudah menggapai kemampuan melaksanakan fungsinya masing- masing. Kedewasaan berkaitan akrab dengan usia individu tersebut.

4. *Aspek pembentukan*

Pembentukan yakni seluruh peristiwa di luar diri seorang yang mempengaruhi kemajuan inteligensi. Dalam aspek pembentukan dibedakan menjadi 2, yaitu disengaja melalui proses lembaga formal atau insitusi pendidikan dan tidak sengaja, terjadi akibat kondisi bentukan dan adaptasi alam sekitar. Oleh karena itu, seseorang memiliki inteligen dilakukan dalam rangka untuk mempertahankan hidup atau pada bentuk penyesuaian diri.

5. *Aspek minat serta bakat*

Pada aspek minat memfokuskan pada perilaku yang mengarahkan dalam mencapai sesuatu tujuan serta dorongan untuk melakukan lebih aktif serta lebih bagus lagi dari sebelumnya. Sedangkan bakat, seringkali diartikan dengan kemampuan bawaan manusia, selaku kemampuan yang sedang butuh dibesarkan serta dilatih supaya bisa

terkabul. Kemampuan seorang hendak mempengaruhi tingkatan kecerdasannya. Maksudnya seseorang yang memiliki bakat spesial atau khusus, akan semakin lebih mudah dan cepat mempelajarinya.

6. *Aspek kebebasan*

Independensi ialah kebebasan orang buat berasumsi divergen (menyebar) yang berarti kalau orang memilah metode- metode khusus pada membereskan permasalahan, serta memiliki kebebasan dalam memilih permasalahan yang disesuaikan dengan kebutuhan individu.

Penting untuk diingat bahwa faktor-faktor ini saling berinteraksi dan kompleks dalam memengaruhi perkembangan kognitif. Setiap individu adalah unik, dan faktor-faktor tersebut dapat berbeda dalam pengaruh dan intensitasnya pada setiap individu.

1.4 Pentingnya Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini

Perkembangan kognitif pada anak usia dini merupakan tahap kritis dalam pembentukan dasar-dasar pemikiran, pengetahuan, dan kemampuan kognitif yang akan membawa pengaruh jangka panjang dalam kehidupan mereka. Periode ini, yang meliputi masa balita dan awal usia sekolah, memiliki peranan penting dalam membentuk pola pikir, kemampuan berpikir logis, memori, kreativitas, dan kemampuan pemecahan masalah. Berikut adalah beberapa alasan mengapa perkembangan kognitif pada anak usia dini sangat penting:

1. **Fondasi Pembelajaran:** Pada anak-anak usia dini mereka sedang membangun dasar fondasi yang kuat untuk proses pembelajaran di masa depan. Perkembangan kognitif yang baik pada tahap ini akan membantu anak dalam mengembangkan keterampilan membaca, menulis, berhitung, dan pemahaman konsep-konsep yang lebih kompleks di masa mendatang. Kemampuan berpikir logis, berpikir kritis,

dan kreativitas yang dikembangkan pada tahap ini akan membantu anak dalam menghadapi tuntutan pendidikan yang lebih tinggi di kemudian hari.

2. Kemampuan Pemecahan Masalah: Perkembangan kognitif yang baik pada anak usia dini memungkinkan mereka untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah. Anak yang memiliki kemampuan pemecahan masalah yang baik akan mampu menghadapi tantangan dalam kehidupan sehari-hari dengan lebih efektif. Mereka akan belajar untuk merencanakan, membuat keputusan yang tepat, mencari solusi alternatif, dan mengatasi rintangan dengan cara yang efisien.
3. Kemampuan Berpikir Kritis: Perkembangan kognitif pada anak usia dini juga melibatkan pengembangan kemampuan berpikir kritis. Anak-anak yang mampu berpikir secara kritis dapat mengevaluasi informasi, mengidentifikasi asumsi, memecahkan masalah yang kompleks, dan membuat kesimpulan berdasarkan bukti yang ada. Kemampuan ini sangat penting dalam menghadapi tantangan dalam kehidupan sehari-hari, memilih alternatif yang paling baik, dan membuat keputusan yang berdampak.
4. Kreativitas: Anak-anak pada usia dini memiliki kemampuan dalam melakukan imajinasi yang kaya dan kreativitas yang tinggi. Perkembangan kognitif yang baik memungkinkan mereka untuk mengembangkan kreativitas mereka dengan lebih baik. Kemampuan berpikir asosiatif, menghubungkan konsep-konsep yang berbeda, dan berpikir di luar kotak dapat memberikan dasar bagi kreativitas yang kuat pada masa depan. Kreativitas membantu anak untuk menemukan solusi baru, beradaptasi dengan situasi yang baru, dan menggambarkan perasaan diri mereka dengan cara yang berbeda atau original.
5. Pengembangan Bahasa dan Komunikasi: Perkembangan kognitif pada anak usia dini juga erat kaitannya dengan pengembangan bahasa dan komunikasi. Pada tahap ini, anak usia dini sedang mempelajari bahasa, kemampuan berbicara, dan keterampilan komunikasi. Perkembangan kognitif yang

baik memungkinkan mereka untuk memahami dan menggunakan bahasa dengan lebih baik, memperluas kosa kata mereka, dan mengembangkan kemampuan berkomunikasi yang efektif. Bahasa adalah alat penting untuk berinteraksi dengan orang lain, mengekspresikan pikiran dan perasaan, serta membangun hubungan sosial yang sehat.

6. Pemahaman Konsep dan Dunia Sekitar: Perkembangan kognitif pada anak usia dini membantu mereka dalam memahami konsep-konsep dasar dan memperluas pemahaman mereka tentang dunia sekitar. Mereka mulai memahami konsep-konsep seperti warna, bentuk, angka, ukuran, dan relasi spasial. Kemampuan untuk mengenali dan memahami objek, memahami urutan waktu, dan mengidentifikasi perbedaan dan kesamaan adalah fondasi bagi pemahaman yang lebih kompleks di masa depan.
7. Peningkatan Daya Ingat: Perkembangan kognitif pada anak usia dini juga berdampak pada peningkatan daya ingat mereka. Anak-anak mulai mengembangkan kemampuan mengingat informasi, mengingat urutan kejadian, dan mengingat instruksi. Daya ingat yang baik membantu anak dalam pembelajaran, melibatkan informasi yang telah dipelajari sebelumnya, dan mempertahankan pengetahuan dalam jangka panjang.

Selain itu, Yuliani Nurani Sujiono, dkk (2009), juga berpendapat bahwa beberapa alasan pentingnya dalam mengembangkan kognitif anak pada usia dini, yaitu;

1. Perkembangan kognitif bagi anak bertujuan agar anak mengembangkan kemampuan perseptualnya sesuai dengan apa yang dilihat, didengar dan dirasakannya, sehingga memiliki pengertian dan pengetahuan yang utuh dan menyeluruh.
2. Perkembangan kognitif bagi anak bertujuan agar anak dapat melatih memory seorang anak akan semua situasi dan peristiwa dari pengalaman yang didupatkannya

3. Perkembangan kognitif bagi anak bertujuan agar anak dapat mengembangkan pemikiran menghubungkan suatu peristiwa atau kejadian dengan peristiwa atau kejadian lainnya.
4. Perkembangan kognitif bagi anak bertujuan agar anak memahami dan mampu meginterpretasikan tanda, symbol atau lambang yang tersebar di lingkungan sekitarnya.
5. Perkembangan kognitif bagi anak bertujuan agar anak memiliki kemampuan berpikir yang baik terjadi melalui proses alami (spontan) atau melalui proses ilmiah (eksperimen).
6. Perkembangan kognitif bagi anak bertujuan agar anak mampu menghadapi masalah hidup yang dihadapinya sehingga pada akhirnya menjadi individu yang mampu membantu dirinya sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Beck, Joan. (1994). *Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Pustaka.
- Berk, Laura E. (2003). *Child Development*. USA: Pearson Education, Inc.
- Berk, L. (2013). *Child Development* Nith Edition. USA: Pearson.
- Brewer, J. (2007). *Introduction to early childhood education preschool primary grades sixth edition*. New York: Pearson.
- Bukatko, D., & Daehler, M. W. (2003). *Child Development Fifth Edition*. New York: Houghton Mifflin Company.
- Hidayani, Rini (2007). *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hurlock, Elizabeth B (1978). *Perkembangan Anak*. Terjemahan Med Meitasari Tjandrasa. Jilid I. Jakarta: Erlangga.
- Khadijah (2016). *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Ki Hadjar Dewantara (1977). *Bagian Pertama Pendidikan: Cetakan Kedua*. Yogyakarta: Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa.
- Monks, F.J, A.M.P.Knoers dan Siti Rahayu Haditono (1999). *Psikologi Perkembangan: Pengantar dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Monks, dkk. (2006) *Psikologi Perkembangan: Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta: UGM Press
- Munandar, Utami (1992). *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.

- Myrnawati, C.H. (2012). *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Volume 6 No. 2*. Jakarta: Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Program Program Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta
- Oakley, L. (2004). *Cognitive Development*. New York: Routledge Taylor & Francis Group.
- Papalia, Diane E., Sally Wendoks Old dan Ruth Dustin Feldman (2008). *Human Development*. Jakarta: Kencana.
- Patmonodewo, Soemiarti (2003). *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Pudjiati, S.R.R dan Masykouri, AlZena (2011). *Mengasah Kecerdasan di Usia 0-2 Tahun*. Jakarta: Dirjen PAUDNI.
- Rachmawati, Yeni & Kurniati, Euis (2010). *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT Fajar Interpratama Offset.
- Sanjaya, Wina (2008). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Santrock, J. (2010). *Child Development*. New York: McGrawHill.
- Soemiarti Patmonodewo. (1995) *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sujiono, Yuliani Nurani (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Sujiono, Yuliani Nurani (2012). *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sujiono, Yuliani Nurani (2019). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sujiono, Yuliani Nurani (2021). *Perkembangan Fisik dan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Yusuf, LN, Syamsu (2012). *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. Bandung: Remaja Roesdakarya.

BAB 2

SEJARAH PERKEMBANGAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Oleh Tendi

2.1 Pendahuluan

Studi tentang anak dengan segala kerumitannya, sebenarnya telah dikembangkan sejak berabad-abad yang lalu. Kesadaran manusia perihal betapa pentingnya pendidikan bagi anak, mendorong manusia untuk dapat mengkaji anak secara lebih dalam. Berdasarkan kesadaran tersebut, pelbagai pemikiran mengenai anak yang berkorelasi dengan bidang pendidikan, semakin berkembang dan kemudian menemukan momentumnya dalam kemajuan dunia pemikiran modern setelah gerakan intelektual dan filosofis begitu mendominasi Eropa pada abad ke-17 dan ke-18. Periode itu dikenal sebagai Abad Pencerahan.

Setelah Martin Luther, John Amos Comenius, John Locke, Jean Jacques Rousseau, dan Johann Heinrich Pestalozzi, menumpahkan pemikiran maju mereka perihal pendidikan anak dalam kurun waktu tersebut, pemikiran yang lebih spesifik tentang pendidikan anak pada usia dini mulai berkembang sejak abad ke-19. Froebel dan Owen menjadi motor penting penggerak pendidikan pra-sekolah yang kelak menjadi kegiatan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Dari lembaga pendidikan anak "*kindergarten*" yang digagas Froebel, Pemerintah Hindia Belanda mengadopsinya untuk diberikan kepada anak-anak Eropa di Hindia Belanda. Sekolah-sekolah ini kemudian turut

menginisiasi masyarakat Indonesia untuk mengantarkan kemerdekaannya melalui pendidikan anak.

Pada bab ini, penulis berusaha untuk menguraikan jejak panjang sejarah Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), baik di tingkat nasional ataupun global. Meski demikian, dinamika sejarah PAUD yang terjadi dalam ruang lingkup nasional akan mendapatkan porsi yang lebih besar. Hal itu dilakukan karena fokusnya akan lebih terarah, selain karena perkembangan PAUD di Indonesia telah bertransformasi dengan pesat di Abad ke-21 yang tentunya hal itu memerlukan pembahasan yang lebih komprehensif.

2.2 Sejarah dan Perkembangan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

2.2.1 Sejarah Pendidikan Anak Usia Dini di Dunia

Konsep mengenai lembaga pendidikan untuk anak usia dini baru mengkristal pada abad ke-19 dengan munculnya istilah “kindergarten” yang dipopulerkan oleh Friederich Wilhelm August Fröbel di Jerman. Namun meski demikian, pemikiran perihal pendidikan anak usia dini sebenarnya telah ada jauh sebelumnya. Sejumlah tokoh yang memiliki *concern* terhadap anak-anak di antaranya adalah Martin Luther (1483-1546), John Amos Comenius (1592-1670), John Locke (1632-1704), Jean Jacques Rousseau (1712-1778), Johann Heinrich Pestalozzi (1746-1827), dan lain-lain. Tokoh-tokoh tersebut memberi sumbangan pemikiran yang sangat penting dan berharga dalam hal pendidikan yang diperuntukkan bagi kalangan anak-anak.

Luther mengungkapkan bahwa seorang anak harus diberi pendidikan dan pelatihan agar bisa berpartisipasi sepenuhnya untuk kerajaan Tuhan (Nixon, 2007: 42). Pemikiran Luther dimaknai pula oleh kolega-koleganya untuk pendidikan anak

yang merata, karena gagasannya mengilhami agar pengajaran terhadap anak laki-laki dan perempuan harus dilakukan bersama sehingga mereka dapat memiliki akses ke kualitas pendidikan yang sama (Melloni, 2017). Pemikiran itu muncul untuk pertama kalinya saat Luther mengunjungi *Electorate of Saxony* pada tahun 1527 (Mullet, 2004). Di sana ia melihat bahwa masyarakat yang minim pendidikan tidak mengerti sama sekali tentang agama (Kristen) karena pemuka agama yang ada tidak terampil (Brecht, 1996).

Sedangkan Comenius memiliki persepsi yang tidak jauh berbeda perihal pendidikan anak. Menurutnya, semua anak harus mendapatkan kesempatan yang sama untuk dapat belajar di sekolah. Comenius juga mengajukan sebuah gagasan tentang sistem dalam dunia pendidikan untuk menopang pembelajaran yang ada di lembaga pendidikan berupa kurikulum yang terintegrasi (*integrated curriculum*). Dalam model ini, tidak ada dikotomi di antara pelbagai macam bidang studi, seperti ilmu sains, ilmu sosial, ilmu budaya, dan lain-lain, karena semuanya terintegrasi. Selain itu, Comenius juga mengemukakan kurikulum yang di dalamnya terstruktur perihal pemberian kesempatan yang luas kepada anak untuk dapat belajar secara empiris dari pengalamannya langsung.

Sementara itu, Rousseau menguraikan gagasannya tentang pendidikan anak usia dini dengan penyampaian yang berbeda karena diungkapkan di dalam novel yang dikarangnya: *Emile*. Ia beranggapan bahwa anak adalah bagian yang lebih kecil (*miniature*) dari orang dewasa sehingga pendekatan pendidikannya harus diselaraskan dengan kodratnya. Dari pemikiran tersebut, Rousseau menyampaikan bahwa pendidikan anak harus disesuaikan dengan umur anak yang melaksanakan pendidikan. Dalam pandangannya, aspek-aspek fisik merupakan faktor terpenting dalam pendidikan anak dari usia kelahiran atau nol tahun sampai dengan lima tahun. Dalam perkembangan selanjutnya, eksplorasi terhadap lingkungan

merupakan faktor yang mesti ditekankan pada pendidikan anak lima tahun sampai dengan dua belas tahun.

Pestalozzi di sisi yang lain, mengungkapkan perihal pentingnya media sebagai pembelajaran bagi anak-anak yang melaksanakan pendidikan dasar. Pada masa itu, pendidikan anak-anak di TK (Taman Kanak-Kanak) masih identik dengan pendidikan keagamaan. Sebagai contoh, pembacaan Injil adalah pembelajaran dasar kemampuan membaca yang dilakukan oleh *Ammon School* di Amerika Serikat dan *Knitting School* yang dikelola Jean-Frédéric Oberlin di Perancis. Bahkan, pemahaman anak terhadap pelbagai ayat yang termuat dalam Kitab Injil menjadi indikator penting bagi tes pemahaman anak dalam pendidikan dasar. Dengan demikian, terdapat korelasi kenapa lembaga pendidikan dasar di Amerika Serikat pada masa tersebut berada di bawah otoritas keagamaan karena gereja menjadi pengawasnya (Spondek, 1986).

Memasuki abad ke-19, pemikiran mengenai pendidikan anak usia dini menjadi lebih matang dan bahkan menemukan momentumnya dengan menjelma sebagai sebuah lembaga pendidikan formal yang diakui oleh banyak orang. Adapun lembaga yang dimaksud adalah taman kanak-kanak yang digagas oleh Friedrich Wilhelm Froebel (1782-1852). Tokoh ini mendirikan lembaga pendidikan anak itu pada tahun 1837 di Jerman, dengan mengambil nama *kinderganten* sebagai nama lembaganya. Istilah *kinderganten* sendiri berasal dari kata "*kinder*" yang artinya anak dan "*garten*" yang artinya taman. Sehingga dengan demikian secara kebahasaan, *kinderganten* dapat dimaknai sebagai taman pendidikan yang diperuntukkan anak-anak.

Hal yang kemudian menjadi perhatian banyak orang dari sekolah anak yang didirikan oleh Froebel adalah media pembelajaran anak yang terdiri dari benda-benda nyata yang bisa dipegang dan dimainkan oleh para pelajar. Di lembaga

pendidikan *kindergarten* Froebel, benda-benda tersebut diistilahkan dengan nama "*gift*" dan "*occupation*" (Kelly, 1947/2004: 32). Dengan *gift* yang berupa media dengan bentuk bangun geometris beragam seperti kubus, prima, bola dan kerucut, anak-anak di sekolah itu bisa melaksanakan kegiatan pembelajaran yang berupa sejumlah aktivitas berurutan yang tersusun secara sistematis. Prosesi terurut itu diistilahkan dengan nama *occupation*.

Ide besar Froebel dalam mendirikan *kindergarten* bermula dari proses kehidupannya yang panjang. Sebagai anak yang lahir dari keluarga religius, Froebel diajarkan aspek-aspek pendidikan sejak ia masih belia. Meski demikian, pendidikan ayahnya yang cenderung dogmatis dan kental dengan nuansa keagamaan, malah berseberangan dengan kecenderungan atau minat yang akhirnya dipilih oleh Froebel. Tokoh pendidikan Jerman ini lebih memilih pendidikan yang bersifat umum karena beranggapan bahwa aspek-aspek ketuhanan tidak akan lengkap tanpa memahami pelbagai aspek kehidupan lainnya. Oleh sebab itu, tujuan pendidikan bagi Froebel dimaknai sebagai pemahaman yang ditujukan bagi anak agar mereka bisa memahami arti kehidupan secara komprehensif. *Kindergarten* Froebel menjadi model lembaga pendidikan anak yang berkembang dengan pesat sehingga eksistensinya terus berlangsung dan Froebel dianggap sebagai pelopor pendirian taman kanak-kanak.

Pada masa yang tidak jauh berbeda dengan Froebel, di belahan dunia lain, hidup sosok Robert Owen (1771-1850) yang juga mengembangkan pendidikan anak usia dini. Owen mendirikan lembaga pendidikan yang dinamai *The Institute for the Formation of Character* pada tahun 1816 di New Lanark, Skotlandia. Dalam beberapa aspek, sekolah Owen ini memiliki kesamaan dengan sekolah yang digagas Froebel yang berorientasi pada benda-benda riil dalam pembelajarannya. Hal itu dapat terjadi, karena baik Owen ataupun Froebel, sama-sama

dipengaruhi oleh pemikiran Pestalozzi yang berfokus kepada benda-benda konkrit dalam pembelajaran anak di sekolah. Meski begitu, Owen memiliki penekanannya sendiri dalam praktik langsung anak saat melakukan kegiatan pembelajaran karena menurutnya kegiatan empiris sangat penting bagi tumbuh kembang anak. Dengan landasan berpikir tersebut, Owen acapkali membawa anak-anak ke lapangan. Dalam programnya tersebut, ia mengajak murid-muridnya ke taman untuk melihat tumbuhan, ke kebun binatang untuk melihat hewan-hewan, dan lain-lain.

Pemikiran pendidikan untuk anak usia dini pada abad ke-20 dihiasi oleh gagasan-gagasan besar yang berasal dari beberapa tokoh pendidikan. Maria Montessori (1870-1952), sebagai salah satu pemikir bidang pedagogik, mengungkapkan bahwa anak memiliki kodrat sebagai manusia yang memiliki daya serap tinggi terhadap pelbagai macam informasi yang diterima. Hal itu dapat terjadi karena apabila otak anak digambarkan sebagai gelas, maka otak yang baru itu masih sangat kosong dan memungkinkan untuk diisi oleh banyak informasi dari luar. Berbeda dengan anak, orang dewasa yang otaknya sudah terisi banyak informasi, akan lebih sulit untuk menyerap informasi baru yang diterimanya apabila dibandingkan dengan anak-anak. Montessori mendirikan lembaga pendidikan dengan nama *Casa Dei Bambini* yang artinya adalah *children house* atau “rumah anak”. Sekolah ini kemudian menjadi sangat terkenal dan diidentifikasi di masa depan sebagai *Montessori School* (Brewer, 1995).

Pemikiran Montessori perihal daya serap tinggi yang dimiliki oleh anak menjadi begitu masyhur dan kemudian dikenal secara luas sebagai teori *the absorbent of mind* (Montessori, 1984). Pemikiran pendidikan anak Montessori tersebut, dituangkan ke dalam buku “*The Montessori Method: Scientific Pedagogy as Applied to Child Education in the Children's House*”. Karena daya serap anak begitu tinggi, Montessori

mendidik anak-anak dengan pelbagai kebiasaan positif sedari kecil. Di sekolah anak *Casa Dei Bambini* yang didirikan pada tahun 1907, Montessori melatih anak-anak agar dapat menguasai keterampilan yang sangat bermanfaat seumur hidup (*long-life skills*).

Sejumlah keterampilan yang dimaksud adalah aktivitas-aktivitas penting yang tampak sederhana, seperti memakai kaos kaki, mengikat tali sepatu, memakai kemeja, mengikat kancing baju dengan baik, dan lain-lain. Di samping itu, Montessori juga memberi pelatihan yang baik dalam membaca, menulis, dan pelajaran aritmatik. Montessori mendesain anak-anak di sekolahnya dalam pembelajaran yang banyak dilakukan secara individual atau dalam kelompok kecil, meskipun terkadang masih dilakukan pembelajaran secara klasikal (Chattin, 1992). Kurikulum yang berlaku di sekolahnya, disusun oleh Montessori dengan landasan kemampuan anak untuk melakukan pengalaman belajar yang sesuai dengan kebutuhannya di masa depan.

Tokoh pendidikan lain yang berasal dari abad ke-20 adalah John Dewey (1859-1952). Dalam pemikirannya, Dewey melihat bahwa pendidikan bukan semata-mata persiapan bagi anak untuk menghadapi masa depan tapi merupakan salah satu bagian dari proses kehidupan itu sendiri. Menurutnya, pendidikan adalah proses berkesinambungan yang tidak pernah berakhir karena sebagai sebuah proses hal itu terus berjalan dari waktu ke waktu. Oleh sebab itu, lembaga pendidikan yang menjadi tempat belajar anak, sebaiknya dibangun dengan pengelolaan sebagai sebuah tempat yang memanifestasikan kehidupan alami anak yang dijalaninya secara natural di tengah keluarga dan masyarakat.

Dalam konteks proses pendidikan, Dewey memiliki pemikiran bahwa psikologi dan sosiologi adalah 2 cakupan penting yang saling berkaitan satu sama lain. Dengan kata lain,

anak yang digembleng pendidikannya harus dimulai dengan aspek psikologis yang di antaranya adalah kemampuan atau kapasitas, ketertarikan atau minat, dan tindak aktivitas atau perilaku. Dari hal itu, aspek sosiologis anak yang di antaranya interaksi, sosialisasi, dan pergaulan, harus diperhatikan agar mental sosial yang dimiliki anak dapat dibangun secara positif. Bagaimanapun, seorang anak di kelas tidak dapat dibiarkan hidup sebagai individu yang mandiri, karena di dalam kehidupan nyata ke depannya ia harus hidup bersama dan merupakan bagian dari orang lain serta masyarakat. Dengan demikian, sekolah harus mampu mendorong anak agar dapat mengembangkan secara optimal pelbagai potensinya, terkhusus potensi dalam aspek psikis dan juga aspek sosiologis agar kehidupannya dapat berjalan seimbang.

Selain kedua tokoh tersebut, dikenal pula tokoh-tokoh pendidikan lain yang memiliki *concern* terhadap pendidikan anak, yang di antaranya adalah Jean William Fritz Piaget (1896-1980), Erik Homburger Erikson (1902-1994), Burrhus Frederic Skinner (1904-1990), dan Benjamin Samuel Bloom (1913-1999). Mereka mengembangkan dunia pendidikan dengan pemikiran-pemikiran kritis berupa pemikiran tentang genetis anak dan pendidikannya, perkembangan psikologis anak, pemikiran behaviorisme yang menekankan pada aspek lingkungan, dan pengungkapan klasifikasi penting terkait tujuan pembelajaran yang mengembangkan anak agar dapat belajar secara komprehensif. Apa yang disumbangkan tokoh-tokoh tersebut menjadi sangat penting karena berkaitan dengan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik anak saat berada dalam kegiatan pendidikan atau pengajaran.

Epistemologi Genetik, yang menjadi temuan penting Piaget, merupakan studi anak dengan tujuan untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan asal-usul pengetahuan, kecerdasan, dan logika anak, atau dengan kata lain, bukan kajian anak untuk kepentingannya sendiri (Schiamberg, 1970: 114).

Sedangkan Erikson, mengulik apa yang disebut sebagai teori perkembangan psikologis sehingga fokus pada perkembangan manusia sebagai dirinya sendiri. Erikson mengungkapkan bahwa pertumbuhan, penyesuaian, sumber kesadaran diri dan identitas seorang anak sangat dipengaruhi oleh tempat tinggalnya (Bynum-Grant dan Travis-Dinkins, 2010: 8). Sementara itu, Skinner dikenal sebagai tokoh behaviorisme. Menurut Skinner, perilaku dipengaruhi oleh variabel lingkungan, sehingga Skinner membagi dua jenis perilaku yang dapat dikendalikan dengan cara yang berbeda (Skinner, 1938). Adapun Bloom, melalui karyanya yang berjudul *The Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals*, mengungkapkan klasifikasi tujuan pembelajaran yang kemudian masyhur dengan nama "Taksonomi Bloom". Itu adalah salah satu upaya pertama untuk mengklasifikasikan tingkat fungsi kognitif secara sistematis dan memberikan struktur pada proses mental siswa berbakat yang tidak berbentuk (Karnes, dan Nugent, 2004: 18).

2.2.2 Dinamika Sejarah Pendidikan Anak Usia Dini di Indonesia

Pembahasan mengenai dinamika sejarah lembaga pendidikan anak usia dini di Indonesia, tidak dapat dilepaskan dari era pra-kemerdekaan yang saat itu masih bernama *Nederlandsch-Indie* (Hindia Belanda). Dalam periode waktu tersebut, dunia pendidikan masih sangat terpengaruh oleh aspek politik yang digulirkan oleh pemerintah. Pasalnya, pendidikan yang ditujukan kepada anak-anak, di tengah masyarakat yang masih terpolarisasi berdasarkan stratifikasi sosial yang dibuat oleh Pemerintah Hindia Belanda, masih dibagi berdasarkan batasan-batasan tertentu. Dalam konteks ini, pendidikan anak usia dini di Hindia Belanda yang dibawa dari Eropa, masih diberikan secara terbatas pada anak-anak dari

orang kulit putih, orang Timur Asing, dan juga kalangan bangsawan atau ningrat bumiputera.

Sementara kalangan rakyat biasa, tidak mendapat perhatian yang semestinya sehingga tidak dapat mengenyam pendidikan usia dini yang disediakan oleh pemerintah. Bahkan, orang-orang yang berasal dari kalangan rakyat miskin dan belum memahami dengan baik apa arti pendidikan, sama sekali tidak tertarik untuk menyekolahkan anak mereka di tingkat yang paling dasar. Oleh sebab itu, usia pelajar di Kepulauan Nusantara saat itu sangat matang berbanding terbalik dengan orang kulit putih yang di usia muda sudah bersekolah. Kondisi itu memperlihatkan bahwa pendidikan di tengah masyarakat pribumi begitu memprihatinkan.

Keadaan itu mulai berubah dengan adanya semangat pergerakan nasional pada dekade awal Abad ke-20 yang berupaya memajukan masyarakat bumiputera agar bisa sejajar dengan bangsa-bangsa lainnya. Bahkan kesadaran pendidikan itu mengkristal saat Budi Utomo didirikan pada tanggal 28 Mei 1908, karena seiring dengan berkembangnya organisasi pergerakan, berkembang pula pola pikir masyarakat untuk berubah menjadi lebih maju. Perubahan itu tampak dari didirikannya *Bustanul Athfal* di Yogyakarta pada tahun 1919 oleh persatuan wanita *Aisyiyah* yang tidak dapat dipisahkan dari organisasi *Muhammadiyah*. Selain itu, Ki Hajar Dewantoro yang juga bergerak dalam bidang pendidikan dan menyumbangkan banyak pikiran di dalamnya, membangun Taman *Lare* atau Taman Anak *Kindertuin* yang selanjutnya berkembang dengan nama Taman Indria pada tahun 1922.

Pendidikan anak terus berkembang pada masa selanjutnya, yakni di zaman pendudukan Jepang. Pada periode waktu tersebut, kedudukan lembaga pendidikan anak masih dipertahankan namun dengan kuantitas yang jauh lebih berkurang karena dalam kondisi perang. Dari segi pengawasan,

Pemerintah Jepang memang tidak melakukan pengelolaan atau pengawasan yang formal terhadap sekolah-sekolah tersebut, akan tetapi mereka tetap mewajibkan nilai-nilai edukasi berbau Jepang agar dipelajari di sekolah, seperti disiplin, pelajaran bahasa Jepang, dan nyanyian patriotik yang berupaya mendukung Jepang dalam Perang Asia Raya.

Pasca kemerdekaan, Kementerian Pendidikan saat itu, yang nomenklaturnya atau nama lembaganya masih berubah-ubah,¹ masih memiliki fokus terhadap perintisan sistem pendidikan dan pengajaran di tengah masyarakat Indonesia yang baru merdeka. Kondisi perang revolusi akibat datangnya tentara Sekutu yang kemudian disusul tentara Belanda, turut mempersulit gerak pemerintah dalam melaksanakan tugasnya untuk mencerdaskan rakyat. Oleh sebab itu, pada periode awal ini belum tampak peran signifikan yang diberikan pemerintah untuk mengembangkan sistem pendidikan anak, terkhusus kelompok anak yang berada dalam usia dini. Namun meski demikian, sejak tahun 1948, pemerintah mulai menyusun pendidikan yang ditujukan kepada seluruh rakyat.

Di sisi yang lain, pihak swasta, juga turut memberikan sumbangsihngnya dengan cara mengembangkan lembaga yang

¹ Kementerian Pendidikan sendiri berkembang sejak kemerdekaan dengan nomenklatur yang tidak selalu sama. Pada mulanya, pasca didirikannya Indonesia, lembaga pemerintah ini bernama Kementerian Pengajaran (1945-1946). Namun saat pemerintah terpaksa hijrah ke luar Jakarta, lembaga yang kemudian berkedudukan di Surakarta ini bernama Kementerian Pengajaran Pendidikan dan Kebudayaan (1946-1948). Pada tahun 1948, nomenklaturnya dirubah kembali sehingga namanya disesuaikan menjadi Kementerian Pendidikan Pengajaran dan Kebudayaan, yang berlangsung hingga tahun 1959 (Suradi, Safwan, Latuconsina, dan Samsurizal, 1986: 36). Pada era Demokrasi Terpimpin, yang berlangsung sejak tahun 1959 hingga akhir kekuasaan Presiden Soekarno, kementerian yang mengelola pendidikan dibagi 3 yang masing-masing dikelola oleh seorang menteri muda. Pada masa Orde Baru, kementerian ini dikenal dengan istilah departemen sehingga disebut sebagai Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (Depdikbud). Pada tahun 2011 istilah departemen diganti menjadi kementerian dan pada tahun 2012 bidang pendidikan dan kebudayaan disatukan kembali menjadi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (<https://www.kemdikbud.go.id/main/tentang-kemdikbud/sejarah-kemdikbudristek>).

bisa mencetak tenaga pendidik untuk pembelajaran anak-anak dan mendirikan sejumlah taman kanak-kanak di luar tanggung jawab pemerintah. Salah satu gerakan untuk melahirkan tenaga guru itu adalah dengan munculnya lembaga yang disebut-sebut sebagai Yayasan Pendidikan Lanjutan Wanita. Menurut sejumlah informasi, lembaga itu membangun Sekolah Pendidikan Guru TK Nasional di Jakarta. Sekolah ini tidak hanya memproduksi guru dan tenaga pendidik, akan tetapi turut menjadi garda terdepan para pelajar nasionalis yang berperan dalam kampanye anti-Belanda pada masa revolusi kemerdekaan. Apabila eksistensi lembaga tersebut dapat dibuktikan, maka perjalanan pendidikan anak usia dini benar-benar telah mengalami masa perjuangan yang berat.

Pemerintah, setelah masa perang mempertahankan kemerdekaan selesai, mulai melirik pendidikan sebagai aspek yang mesti dikembangkan. Oleh sebab itu, pemerintah terus berjuang sebagai fasilitator bagi lembaga pendidikan anak. Sebagai contoh adalah kasus lembaga pendidikan yang berupa Taman Kanak-Kanak (TK) dalam kurun waktu tahun 1950an. Walaupun pengelolaannya diserahkan kepada masyarakat, namun pemerintah tetap berperan dengan cara membimbing (memberikan bimbingan teknis edukatif), membantu (menyediakan guru, gedung, dan peralatan sekolah), dan mengawasi (pelaksanaan pengawasan terhadap pengelolaan) lembaga-lembaga tersebut. Dalam data yang dihimpun diketahui bahwa pada tahun 1950, hanya ada 1 TK Negeri, dan selebihnya, yaitu 40 TK adalah milik swasta atau lembaga yang tidak berkaitan dengan pemerintah. Empat tahun setelahnya, yakni di tahun 1954, lembaga pendidikan anak milik pemerintah berkembang menjadi 5 TK Negeri sementara milik swasta berkembang pesat karena jumlahnya telah maju hingga terdapat 364 TK swasta (Suradi, Safwan, Latuconsina, dan Samsurizal, 1986: 53-54).

Undang-Undang No. 4 tahun 1950 tentang Dasar-Dasar Pendidikan dan Pengajaran di Sekolah yang dikeluarkan oleh pemerintah, telah membantu pengembangan pendidikan anak usia dini di Indonesia. Karena setelah berlakunya legislasi tersebut, lembaga-lembaga pendidikan jadi memiliki acuan yang jelas perihal penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar mereka di tengah masyarakat. Di samping itu, peraturan tersebut turut menegaskan pengakuan negara terhadap keberadaan lembaga pendidikan anak, yang dalam hal ini adalah Taman Kanak-Kanak (TK), ke dalam sistem pendidikan nasional. Dinyatakan bahwa pendidikan TK merupakan salah satu jenis pendidikan dan pengajaran yang ada di Indonesia (UU No. 4 Tahun 1950, Pasal 6). Pada tahun yang sama, berdiri pula Ikatan Guru Taman kanak-kanak Indonesia (IGTKI). Organisasi yang menghimpun para pendidik anak untuk bersatu secara sinergis dalam mengembangkan pengajaran anak-anak TK tersebut didirikan pada tanggal 22 Mei 1950.

Dalam kurun tahun 1951 hingga tahun 1955, pemerintahan Orde Lama melalui Menteri Pendidikan Pengajaran dan Kebudayaan berupaya untuk memberikan pelayanan terbaik demi tercapainya tujuan pendidikan nasional dalam undang-undang sebelumnya, yakni “....membentuk manusia susila yang tjakap dan warga negara yang demokratis serta bertanggung djawab tentang kesedjahteraan masjarakat dan tanah air.” Oleh sebab itu, pemerintah melakukan pengembangan kurikulum, meningkatkan sarana dan prasarana, dan melakukan kegiatan bimbingan atau supervisi ke pelbagai TK yang ada di Indonesia. Dalam periode yang sama, sekolah pendidikan yang berorientasi terhadap pendidikan dasar, seperti Sekolah Pendidikan Guru TK, mulai dikembangkan lebih lanjut dengan bantuan materil dan non-materil dari pemerintah. Pada tahap ini, pengembangannya telah mencapai luar Jawa.

Di samping eksistensi IGTKI sebagai organisasi yang menjadi wakil atas nama kepentingan TK, muncul pula nama organisasi GOPTKI (Gabungan Organisasi Penyelenggara TK Indonesia) yang merupakan perwakilan dari para penyelenggara pendidikan anak TK yang ada di seluruh negeri. Organisasi ini dibentuk pada tanggal 15 April 1957 dengan tujuan mengakomodir kebutuhan para pengelola serta penyelenggara lembaga pendidikan TK karena pada mulanya anggota dari organisasi besar tingkat nasional ini adalah perorangan yang memiliki Sekolah Taman Kanak-Kanak di seluruh penjuru Indonesia (Tim Jalasenastri, 1982: 236).

Pada tahun 1960-1963, pemerintah melakukan pengembangan Sumber Daya Manusia (SDM) dalam pelbagai macam bidang, termasuk dalam bidang pendidikan anak. Dalam periode tersebut, sejumlah pelajar muda berprestasi dikirim untuk menuntut ilmu ke luar negeri, yang di antaranya adalah negara-negara seperti Australia, Amerika Serikat, dan Selandia Baru. Kegiatan pengiriman pelajar itu sejalan dengan program Presiden Soekarno yang hendak mengambil ilmu dari orang luar untuk dikembangkan di Indonesia saat mereka kembali ke bumi pertiwi. Program ini memiliki hasil yang baik karena setelah itu tampak modernisasi dalam kegiatan pendidikan dasar di Indonesia yang merupakan dampak langsung dari pembentukan Proyek (Kurikulum) Gaya Baru Tahun 1964 yang berorientasi pada kegiatan fasilitatif terhadap anak agar dapat mendekati kecakapan, kebutuhan dan minat individual yang baik. Ciri khas dari program tersebut adalah tersedianya pusat minat (yang dikenal sudut).

Setelah kepemimpinan Indonesia beralih ke tangan Presiden Soeharto, pengembangan pendidikan anak usia dini terus berjalan, yang dibuktikan dengan terbitnya kurikulum baru terkait pendidikan dasar pada tahun 1968. Pada tahun itu pula, pemerintah Indonesia menggandeng UNICEF (*United Nations International Children's Emergency Fund*) untuk dapat

menyediakan pendanaan yang disertai dengan konsultan pendidikan yang kompeten untuk kegiatan peningkatan tenaga pendidik dan tenaga kependidikan di tingkat TK. Di samping itu, pemerintah juga mendorong agar pelbagai organisasi pendidikan dasar untuk saling bersinergi dalam mewujudkan pendidikan yang adil bagi seluruh rakyat. Dalam mendiskusikan pendidikan Indonesia tersebut, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (Depdikbud) Orde Baru sempat mendatangkan 100 pakar pendidikan di suatu tempat untuk bersama-sama merumuskan arah pendidikan nasional pada tanggal 28 – 30 April 1969 di Cipayung (Yasin, 1997: 141).

Pertemuan tingkat nasional di antara para pendidik TK yang tergabung dalam Ikatan Guru Taman Kanak-Kanak Indonesia (IGTKI) terjadi pada tahun 1970. Dalam kongres yang diselenggarakan di Bandung tersebut, panitia mengusung tema yang mendorong agar para guru TK dapat aktif dan berpartisipasi dalam pelaksanaan program pemerintah yang saat itu adalah Pelita I (Pembangunan Lima Tahun tahap Pertama) yang berlangsung sejak tahun 1969 hingga tahun 1974. Peserta dalam kongres IGTKI pertama tersebut berjumlah 125 orang yang kehadirannya merupakan perwakilan dari 22 propinsi yang ada di Indonesia (Wahyuningsih, 1983: 16).

Sejak pertengahan tahun 1970-an, Orde Baru menganut kurikulum baru yang disebut-sebut sebagai hasil telaah terbaru atas kurikulum yang ada pada masa sebelumnya. Pengajaran yang berkembang saat itu berisi sejumlah materi yang bertujuan mendidik dengan baik siswa, yang di antaranya adalah: PMP (Pendidikan Moral Pancasila), kegiatan bermain bebas, dan lain-lain. Kurikulum yang dikenal sebagai Kurikulum Tahun 1975 tersebut memiliki fokus pada Prosedur Pengembangan Sistem Instruksional. Di dalamnya, rumusan tujuan pendidikan telah dengan secara jelas disebutkan sebagai wujud dari kecerdasan dan ketrampilan pengelolaan, serta sikap yang dimiliki oleh siswa (Depdikbud, 1977: 34). Soedijarto, yang dikenal sebagai

motor kurikulum tersebut, mengungkapkan bahwa dalam arti operasionalnya, kurikulum dapat dilihat pada proses belajar yang dialami oleh para siswa. Dalam konteks ini, peningkatan mutu proses dan hasil belajar siswa adalah tujuan dari pembaharuan kurikulum 1975 tersebut (Soedijarto, 1983: 15).

Pemerintah Orde Baru kembali memberlakukan kurikulum baru pada tahun 1984 dengan muatan yang dianggap pentingnya adalah bidang PMP (Pendidikan Moral Pancasila), fikir atau pengetahuan, dan bidang pengembangan agama. Sebagai wujud penjelasan atas Garis-Garis Besar Program Pengajaran (GBPP) Pendidikan Sejarah Perjuangan Bangsa, pemerintah menerbitkan sebuah buku pedoman. Penyusunannya ditujukan untuk mempermudah para guru untuk memberi pengajaran sejarah di sekolah, termasuk sekolah Taman Kanak-Kanak (Notosusanto, 1984: 1). Dalam Keputusan Bersama Menteri Pendidikan dan Kebudayaan dan Menteri Agama Republik Indonesia No. 0299/U/1984 No. 45 Tahun 1984, disebutkan bahwa struktur program kurikulum adalah kerangka seluruh program pendidikan yang meliputi jenis program, bidang atau mata pelajaran, dan penjatahan waktu berdasarkan satuan caturwulan atau semester dan tingkat sekolah dalam rangka pencapaian tujuan pendidikan nasional (GEMA, 1984: 16).

Munculnya Undang-Undang Nomor 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional memperkuat kedudukan pendidikan pra-sekolah. Peraturan Pemerintah Nomor 27 Tahun 1990 tentang Pendidikan Prasekolah yang terbit kemudian, semakin mempertegas eksistensi pendidikan anak usia dini di Indonesia. Peraturan perihal Taman Kanak-Kanak yang terbit melalui Kurikulum TK Tahun 1993 membagi proses pengajaran di lembaga tersebut ke dalam dua kegiatan utama yang saling berkaitan satu sama lain, yaitu: 1) Program pembentukan perilaku, dan 2) Program pengembangan kemampuan dasar,

yang meliputi daya cipta, bahasa, daya pikir, keterampilan dan jasmani.

Pasca Reformasi, otonomi yang dituntut para mahasiswa akhirnya mulai dilaksanakan dalam sejumlah bidang, yang salah satunya adalah otonomi dalam bidang pendidikan. Oleh sebab itu, tata kelola, pembinaan, dan penanganan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pun mulai kembali diatur sehingga memengaruhi kegiatan PAUD di pusat dan di daerah. Dalam kurun tahun 1998-2003, pemerintah mulai memberikan lampu hijau atas penyelenggaraan pendidikan yang non-formal, yang dalam hal ini adalah PAUD yang tidak formal seperti Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA) dan satuan PAUD lainnya yang memiliki jenis yang sama. Lembaga-lembaga pendidikan anak yang bersifat non-formal tersebut kemudian diintegrasikan pemerintah ke dalam layanan Posyandu (Pos Pelayanan Terpadu) yang merupakan kegiatan kesehatan dasar yang diselenggarakan dari, oleh dan untuk masyarakat yang dibantu oleh petugas kesehatan yang biasanya dari Puskesmas.

Pembentukan Direktorat Pendidikan Anak Dini Usia (PADU) pada tahun 2001, memberikan angin segar kepada pengembangan pendidikan pra-sekolah, khususnya bagi para pengelola yang terbiasa bergerak dalam bidang non-formal. Sebab, salah satu mandat yang diemban PADU adalah melakukan pembinaan terhadap pelbagai pendidikan anak usia dini (PAUD) yang belum terhitung resmi oleh pemerintah. Setahun setelahnya, yakni di tahun 2002, forum PADU atau PAUD dan konsorsiumnya berhasil dibentuk. Lembaga tersebut turut memiliki sumbangsih dan kontribusi besar bagi pengembangan dan pembangunan PAUD di Indonesia karena turut membantu merumuskan kebijakan bersama pemerintah. Selain di IKIP (Institut Keguruan dan Ilmu Kependidikan) Jakarta yang telah memiliki jurusan pendidikan guru TK pada masa Orde Baru, muncul pula jurusan yang fokus terhadap pendidikan pra-sekolah di beberapa perguruan tinggi lain

(seperti PGTK S-1 di kampus IKIP Yogyakarta dan PGTK S-1 di kampus IKIP Bandung) sejak tahun 2000-an.

Terbitnya Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional turut meneguhkan kedudukan pendidikan anak usia dini (PAUD). Dalam legislasi ini, nomenklatur PAUD diatur secara khusus dalam sejumlah butir pasal yang mengatur perihal PAUD di Indonesia. Dalam tahun yang sama, kegiatan Seminar dan Lokakarya Nasional (Semiloknas) di IKIP Bandung yang membahas tema PAUD dari pelbagai macam sudut pandang akademisi dan praktisi, berhasil menelurkan semacam "*blue print*" tentang kerangka akademik dan rujukan pengembangan PAUD di Indonesia. Untuk membawa PAUD Indonesia ke arah yang lebih maju lagi, para akademisi dan praktisi membentuk organisasi profesi pada tahun 2005 yang dikenal sebagai Himpunan Pendidik dan Tenaga Kependidikan PAUD Indonesia (HIMPAUDI). Melalui organisasi ini, diharapkan seluruh potensi pendidik dan tenaga kependidikan PAUD yang tersebar di seluruh negeri dapat digerakkan secara maksimal untuk kemajuan Indonesia.

Pada masa pemerintahan Presiden Soesilo Bambang Yudhoyono, pendidikan terhadap anak menjadi salah satu program prioritas departemen pendidikan. Pemerintah berupaya mewujudkan Undang Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang telah resmi dirumuskan pada tahun sebelumnya. Sebagai pelaksana kebijakan pemerintah, Departemen Pendidikan Nasional (Depdiknas) saat itu, tidak hanya menuangkan peningkatan PAUD dalam program pokok yang ditulisnya di dalam Rencana Pembangunan Jangka Menengah (RPJM) Departemen saja, namun juga turut menelurkan regulasi yang rigit perihal PAUD berupa Permendiknas (Peraturan Menteri Pendidikan Nasional) No. 58 Tahun 2009 tentang Standar PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) yang di dalamnya mengatur pula PAUD yang bersifat formal dan non-formal.

Dalam kurun waktu kontemporer, pendidikan anak usia dini (PAUD) telah mengalami perubahan dan perkembangan yang sangat luar biasa. Sejak tahun 2010 hingga sekarang, sejumlah kebijakan telah menegaskan kedudukan PAUD dalam struktur pendidikan nasional. Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, yang berada di bawah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, didaulat menjadi pembina PAUD yang sifatnya formal dan non-formal. Perpres (Peraturan Presiden) No. 24 Tahun 2010 tentang Kedudukan, Tugas, dan Fungsi Kementerian Negara Serta Susunan Organisasi, Tugas, dan Fungsi Eselon I Kementerian Negara dan Perpres (Peraturan Presiden) No. 67 Tahun 2010 tentang perubahan atas Perpres No. 24 sebelumnya, merupakan aturan baku dari pemerintah yang di dalamnya mengatur pelbagai macam hal termasuk penegasan atas tugas yang diberikan kepada Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini (Dirjen PAUD).

Melalui proses perjalanannya yang panjang, kini pendidikan anak usia dini telah berkembang dengan sangat pesat dan memunculkan pelbagai spesifikasi baku yang batasan dan ketentuannya sudah cukup jelas, dengan wujud satuan-satuan lembaga pendidikan yang berkarakter sesuai dengan karakteristiknya masing-masing. Dalam tipologi tersebut, kita dapat mengenal sejumlah sekolah, yang antara lain TK atau BA (Taman Kanak-Kanak atau *Bustanul Athfal*), RA (*Raudatul Athfal*), KB (Kelompok Bermain), TPA (Tempat Penitipan Anak), dan lain sebagainya.

2.3 Penutup

Pendidikan Anak Usia Dini bukanlah sebuah kegiatan kelembagaan yang baru. Jika ditilik dari prosesnya, pendidikan yang ditujukan kepada anak-anak sebelum mengenyam bangku sekolah formal ini, telah mengalami perjalanan yang panjang. Pemikirannya telah dimulai sejak Abad Pencerahan dengan

munculnya tokoh-tokoh seperti Martin Luther, John Amos Comenius, John Locke, Jean Jacques Rousseau, dan Johann Heinrich Pestalozzi, yang menumpahkan pemikiran progresif mereka perihal pendidikan anak. Jejak mereka kemudian disempurnakan oleh para tokoh pendidikan abad ke-19, yang memunculkan nama-nama seperti Froebel dan Owen sebagai tokoh sentralnya. Bahkan istilah "*kindergarten*" yang dipopulerkan oleh Froebel sebagai nama sekolahnya, diketahui menjadi cikal bakal pendidikan anak usia dini kontemporer.

Pemerintah Hindia Belanda mengadopsi model sekolah Froebel di Hindia Belanda. Masyarakat Bumiputera pun merespon dengan mendirikan *Bustanul Athfal* dan Taman Anak *Kindertuin* setelah memasuki abad ke-20. Sejak saat itu, pendidikan anak usia dini di Indonesia terus berkembang dan maju pesat dalam beberapa dekade terakhir dengan semakin kokohnya kedudukan PAUD dalam sistem pendidikan nasional berdasarkan pelbagai regulasi formal yang senantiasa mendukung kemajuan pendidikan anak di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Brecht, Martin. 1996. (tr. Wolfgang Katenz) "Luther, Martin," dalam Hillerbrand, Hans J. (ed.) *Oxford Encyclopedia of the Reformation*. New York: Oxford University Press.
- Bynum-Grant, Daminga; Travis-Dinkins, Margaret. 2010. *Schaum's Outline of Psychiatric Nursing*. New York: McGraw Hill Professional.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Tim. 1977. *Pendidikan dan Kebudayaan dalam Pembangunan*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- GEMA. 1984. No. 22, Th. V.
- Jalasenastri, Tim. 1982. *Sejarah Perkembangan Jalasenastri, 1946-1981*. Jakarta: Pengurus Pusat Jalasenastri.
- Karnes, Frances; Nugent, Stephanie. 2004. *Profiles of Influence in Gifted Education: Historical Perspectives and Future Directions*. Waco, TX: Prufrock Press Inc.
- Kelly, Donna Darling. 1947/2004. *Uncovering the History of Children's Drawing and Art*. Westport: Praeger Publishers.
- Melloni, Alberto. 2017. *Martin Luther A Christian Between Reforms and Modernity (1517-2017)*. Berlin and Boston: De Gruyter.
- Montessori, M. (1964). *The Montessori Method* (Anne Everett George, Trans.). New York: Schocken. (Original Work Published in 1912)
- Mullett, Michael A. 2004. *Martin Luther*. London: Routledge.
- Nixon, Brian Charles. 2007. *The Master Teacher: Developing a Christ-based Philosophy of Education*. California: Calvary Chapel Publishing.
- Notosusanto, Nugroho. 1984. *Kurikulum 1984 Taman Kanak-Kanak (TK), Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Tingkat*

Pertama (SMTP), Sekolah Menengah Tingkat Atas (SMTA): Pedoman Proses Belajar-Mengajar Mata Pelajaran Pendidikan Sejarah Perjuangan Bangsa. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Badan Penelitian dan Pengembangan Pendidikan dan Kebudayaan.

Schiamberg, Lawrence B. 1970. "Piaget's Theories and Early Childhood Education" dalam *Children: An Interdisciplinary Journal for The Professions Serving Children*. Vol. 17, No. 3, May-June 1970.

Skinner, B. F. 1938. *The Behavior of Organisms*. New York: Appleton-Century-Crofts.

Soedijarto. 1976. *Kurikulum 1975: Latar Belakang, Proses Pengembangan, Ciri-Cirinya, dan Implikasi Pelaksanaannya*. Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan Pendidikan dan Kebudayaan, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Soedijarto. 1983. "Pelaksanaan Kurikulum 1975: Implikasinya bagi Penyusunan dan Pelaksanaan Program Penataran Tenaga Kependidikan. *Majalah Suara Guru*. No. 8 Th. XXXII - 31 Agustus 1983.

Tröhler, Daniel. 2013. *Pestalozzi and the Educationalization of the World*. New York: Palgrave Macmillan.

Wahyuningsih. 1983. *Ny. Suitinah Darmadji: Hasil Karya dan Pengabdianannya*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan [i.e. dan Kebudayaan], Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional, Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Sejarah Nasional.

Yasin, Anwar. 1997. *Perubahan Kurikulum Sekolah Dasar Sejak Proklamasi Kemerdekaan*. Jakarta: Balai Pustaka.

BAB 3

PERTUMBUHAN DAN PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI

Oleh Nour Sriyanah

3.1 Pengertian Pertumbuhan dan Perkembangan

Pada masa anak usia dini anak mengalami masa keemasan (the golden years) yang merupakan masa anak mulai peka atau sensitif untuk menerima berbagai rangsangan, masa peka pada masing – masing anak berbeda seiring dengan laju pertumbuhan dan perkembangan anak secara individual. Masa peka adalah masa terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikis yang siap merespons stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Masa ini juga merupakan masa peletak dasar untuk mengembangkan kemampuan kognitif, motorik, bahasa, sosio-emosional, agama, seni dan moral anak (Saripudin, 2019).

Istilah tumbuh kembang terdiri atas dua peristiwa yang sifatnya berbeda namun saling berkaitan dan sulit buat dipisahkan, yaitu pertumbuhan dan perkembangan. Pertumbuhan (*growth*) berkaitan dengan persoalan perubahan ukuran, besar, jumlah atau dimensi pada tingkat sel, organ maupun individu. Pertumbuhan bersifat kuantitatif sehingga dapat diukur menggunakan satuan berat (gram, kilogram), satuan panjang (sentimeter, meter), umur tulang, dan ekuilibrium metabolik (retensi kalsium serta nitrogen dalam tubuh). Perkembangan (*development*) merupakan pertambahan kemampuan struktur serta fungsi tubuh yang lebih kompleks.

Perkembangan menyangkut adanya proses diferensiasi sel-sel, jaringan, organ, dan sistem organ yang berkembang sedemikian rupa sehingga masing-masing bisa memenuhi fungsinya (Rantina dkk., 2021).

Proses Perkembangan berkaitan dengan peningkatan atau penyempurnaan fungsi-fungsi kemampuan atau keterampilan tubuh. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia perkembangan berarti perihal berkembang, dan memiliki arti menjadi bertambah sempurna (tentang pribadi, pikiran, pengetahuan dan sebagainya). Makna dari perkembangan mengacu pada penyempurnaan fungsi sosial dan psikologis dalam diri seseorang dan berlangsung sepanjang hidup (Talango, 2020).

Perkembangan anak merupakan suatu proses perubahan perilaku yang belum matang menjadi matang, dari sederhana menjadi sempurna, suatu proses dari ketergantungan menjadi seseorang yang lebih mandiri. Sebagai orang tua maupun pendidik harus memiliki peran yang maksimal untuk mendukung proses pertumbuhan dan perkembangan anak (Susilawati, 2020)

Perkembangan adalah pola perubahan yang dimulai sejak masa konsepsi dan berlanjut sepanjang kehidupan. Perkembangan berkaitan dengan hal-hal yang bersifat fungsional, sedangkan pertumbuhan bersifat biologis. Menurut Hurlock dalam penelitian pada dasarnya dua proses perkembangan yaitu pertumbuhan atau evolusi dan kemunduran atau involusi terjadi secara serentak dalam kehidupan manusia (Sulaiman dkk., 2019)

Pertumbuhan merupakan perubahan tubuh yang dikaitkan dengan bertambahnya ukuran-ukuran tubuh secara fisik dan struktural, baik secara lokal maupun keseluruhan. Pertumbuhan anak mengikuti pola alami/kodrati setiap fase pertumbuhan. 5 Pertumbuhan dapat diukur dengan ukuran berat, ukuran

panjang, umur tulang dan metabolisme. Pertumbuhan merupakan sesuatu yang dapat diukur dan bersifat irreversible. Pertumbuhan manusia sejak lahir secara periodik, misalnya setiap tiga bulan sekali, makan akan membentuk suatu gambaran atau pola pertumbuhan anak. Pola pertumbuhan anak sejak lahir hingga dewasa tidak membentuk suatu garis lurus. Namun mengalami percepatan dan juga perlambatan(Rahmi, 2020).



Gambar 3.1. Pertumbuhan dan perkembangan anak usida dini

3.2 Faktor yang Mempengaruhi Pertumbuhan dan Perkembangan

Faktor yang mempengaruhi tumbuh kembang anak adalah faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor genetic. Dimana cerdas tidaknya seorang anak dipengaruhi oleh gen bawaan anak tersebut. Sedangkan faktor eksternal meliputi stimulus dari luar, misalnya gizi, stimulus yang diberikan lingkungan kepada anak, keadaan psikologis, dan status sosial ekonomi (Astriani dkk., 2021)

Faktor yang mempengaruhi tumbuh kembang anak yang paling utama yaitu, faktor genetik/hereditas. Faktor genetic merupakan faktor internal yang dimana ini sangat berpengaruh akan tumbuh kembang dan perkembangan anak. Hereditas ini juga dapat diartikan sebagai totalitas individu yang memiliki

karakteristik yang diturunkan oleh orang tua. Adapun yang searah yaitu, faktor genetik ini juga dapat disebut sebagai segala potensi (baik itu fisik maupun psikis) yang dimana ini dimiliki oleh seorang individu sejak masa prakelahiran, sebagai pewarisan dari pihak orang tua melalui gen-gen.

Dari definisi di atas, yang harus digaris bawahi adalah faktor ini bersifat potensial, pewarisan/bawaan dan alamiah (*nature*). Kedua, faktor lingkungan (*nurture*), lingkungan merupakan faktor eksternal yang dimana faktor ini turut berperan dalam pembentukan dan berpengaruh terhadap tumbuh kembang anak. Seperti yang sudah dipaparkan di awal, sehingga faktor genetik bersifat potensial dan lingkungan yang akan menjadikannya aktual (Aina dkk., 2023).

3.3 Fase-Fase Pertumbuhan Dan Perkembangan

Secara umum aspek perkembangan anak usia dini terdiri dari aspek kognitif, bahasa, motorik, seni, sosial emosional serta moral agama. Adapun penjelasan secara singkat dapat diuraikan sebagai berikut (Saripudin, 2019).

Pada Aspek kognitif prasekolah sudah berkembang dengan baik. Ditandai dengan kemampuan mengenali kata dengan suara yang serupa, sudah bisa berhitung sampai 20, sudah memahami urutan kejadian sehari-hari meski belum terlalu paham konsep waktu seperti tadi, sekarang atau kemarin. Pada usia ini anak juga sudah mampu bermain puzzle dan memasangkannya dengan sesuai. Dan diusia 5 tahun, dengan rangsangan dan stimulasi yang diberikan oleh guru maupun orangtua, kemampuan mereka semakin bertambah. Bisa menghitung sampai 50, mulai tertarik dan paham angka dan huruf, dan menunjukkan ketertarikannya untuk belajar.

Berkenaan dengan perkembangan bahasa pada anak usia dini, hal ini berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan

Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini menjelaskan bahwa perkembangan bahasa meliputi:

1. Memahami bahasa. Tingkat pencapaian perkembangan yang diharapkan adalah: menyimak perkataan orang lain (bahasa Ibu atau bahasa lainnya), mengerti dua perintah yang diberikan bersamaan, memahami cerita yang dibacakan, mengenal perbendaharaan kata mengenai kata sifat, mendengar dan membedakan bunyi-bunyian dalam Bahasa Indonesia,
2. mengungkapkan bahasa. Tingkat pencapaian perkembangan meliputi: mengulang kalimat sederhana Bertanya dengan kalimat yang benar, menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan, mengungkapkan perasaan dengan kata sifat (baik, senang, nakal, pelit, baik hati, berani, baik, jelek, dsb), menyebutkan kata-kata yang dikenal, mengutarakan pendapat kepada orang lain, menyatakan alasan terhadap sesuatu yang diinginkan atau ketidaksetujuan, menceritakan kembali cerita/dongeng yang pernah didengar, memperkaya perbendaharaan kata, Berpartisipasi dalam percakapan,
3. keaksaraan. Tingkat pencapaian perkembangan yang diharapkan meliputi: Mengenal simbol-simbol, mengenal suara-suara hewan/benda yang ada di sekitarnya, membuat coretan yang bermakna, meniru (menuliskan dan mengucapkan) huruf A-Z (Syamsiyah & Hardiyana, 2022)

Perkembangan motorik berarti perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi. Keterampilan motorik halus (*fine motor skill*) meliputi otot-otot kecil yang ada di seluruh tubuh, seperti menyentuh dan memegang. Perkembangan motorik meliputi perkembangan motorik kasar dan halus. Ketrampilan/kemampuan motorik kasar

yaitu gerakan yang dihasilkan dari kemampuan mengontrol otot-otot besar, contohnya adalah berjalan, berlari, melompat, berguling. Sedangkan perkembangan ketrampilan motorik halus yaitu gerakan terbatas jari-jari tangannya (Sriyanah dkk., 2023)

Pada Aspek Sosial-emosional Perkembangan sosial-pribadi anak usia prasekolah merupakan proses perubahan yang irasional pada anak usia 3-6 tahun, dimana mereka mulai mempelajari beberapa aspek seperti kemandirian, sosialisasi, dan interaksi dengan lingkungan. Perkembangan sosial pribadi yang kurang baik menyebabkan mereka kurang mampu menjalin hubungan yang baik dengan orang lain dan bersosialisasi termasuk berteman, bekerja sama, berkelahi, bermain, dan berkelahi pada anak usia prasekolah. Anak juga dapat berhubungan dengan orang asing dengan mudah dan mentolerir perpisahan singkat dari orang tua, sehingga diperlukan pengawasan dan bimbingan orang tua terhadap perkembangan sosial-pribadi pada usia prasekolah (Ilyas dkk., 2022)

Teori Erikson menjelaskan bahwa anak usia prasekolah adalah anak yang berusia antara 3 tahun. -6 tahun. Anak usia dini adalah usia yang memikirkan dirinya sendiri karena mereka melihat sesuatu dari sudut pandang mereka. Oleh karena itu perlu berkomunikasi dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami anak untuk menjelaskan kepada mereka apa yang harus dilakukan dengan benda-benda tersebut dan membantu mengungkapkan pengalaman mereka dengan masalah baru. (Ilyas dkk., 2022).

3.4 Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini memiliki karakteristik yang unik karena mereka berada dalam proses tumbuh dan berkembang sangat pesat dan fundamental bagi kehidupan berikutnya, secara

psikologis, anak usia dini memiliki karakteristik yang has dan berbeda dengan anak yang seusianya diatasdelapan tahun. Menurut (Adrina dkk., 2022)Anak usia dini memiliki karakteritik unik sebagai berikut :

1. Memiliki Rasa Keingin Tahuhan Yang Besar

Anak-anak pada kategori usia dini benar-benar memiliki keingin tahuhan yang besar pada dunia yang ada di sekitarnya. Pada masa bayi, rasa keingin tahuhan dari mereka ditunjukkan dengan cara senang meraih benda-benda yang bisa dijangkaunya dan kemudian memasukkan ke dalam mulut. Pada usia 3-4 tahun, biasanya anak akan sering membongkar pasang segala hal yang ada di sekitarnya untuk bisa memenuhi rasa keingin tahuannya yang besar. Tak hanya itu saja anak akan gemar bertanya pada orang lain meskipun masih menggunakan bahasa yang sederhana.

2. Memiliki Pribadi Yang Unik

Meskipun memiliki banyak kesamaan umum pada perkembangan anak di usia dini, namun tetap saja setiap anak memiliki ciri khas tersendiri pada minat, bakat, gaya belajar, dan lainnya. Keunikan-keunikan inilah yang merupakan keturunan genetis hingga faktor lingkungan. Untuk itu dalam hal mendidik anak, tentu perlu diterapkan pendekatan secara individual ketika menangani anak usia dini.

3. Berpikir Konkrit

Yang dimaksud adalah berpikir berdasar pada makna sebenarnya, tidak seperti remaja dan orang dewasa lainnya yang terkadang berpikir secara abstrak. Bagi anak-anak di usia dini, segala hal yang mereka lihat

4. Egosentris

Karakteristik ini tentu dimiliki oleh setiap anak, hal ini bisa dibuktikan dengan adanya sikap anak yang cenderung memperhatikan serta memahami segala hal hanya dari sisi sudut pandangnya sendiri atau kepentingan sendiri nya saja. Hal ini dapat dilihat dari

sikapnya yang seringkali masih berebut sesuatu, marah atau menangis bila keinginannya tidak dihindaki, dan memaksakan kehendak.

Karakteristik seperti ini biasanya memiliki keterkaitan dengan perkembangan kognitifnya. Menurut Piaget, anak pada masa usia dini berada dalam fase transisi dari fase praoperasional menuju fase operasional konkret. Pada fase operasional, biasanya pola pikir anak lebih menuju sifat egosentrik serta simbolik. Sementara di dalam fase operasional konkret, anak-anak sudah menerapkan logika yang digunakan untuk memahami persepsi-persepsi yang ada.

5. Senang Berfantasi dan Berimajinasi

Fantasi merupakan sebuah kemampuan membentuk sebuah tanggapan baru dengan tanggapan yang sudah ada, sedangkan imajinasi merupakan kemampuan anak dalam menciptakan objek ataupun kejadian namun tidak didukung dengan data-data yang nyata. Anak usia dini senang sekali membayangkan serta mengembangkan berbagai hal yang jauh dari kondisi nyatanya. Bahkan terkadang hingga menciptakan teman-teman imajiner. Teman imajiner tersebut bisa dalam bentuk orang, hewan, hingga benda.

6. Aktif dan Energik

Ketika anak mulai berkembang, biasanya mereka akan senang melakukan berbagai aktifitas. Mereka seolah-olah merasa tidak pernah lelah, bosan, bahkan juga tidak pernah ingin berhenti untuk melakukan aktifitas terkecuali saat mereka sedang tidur.

7. Berjiwa Petualang

Seperti yang dijelaskan sebelumnya, anak pada usia dini memiliki rasa keingin tahuan yang besar dan kuat. Rasa keinginan ini biasanya akan disertai dengan menjelajahi sesuatu hal serta memiliki jiwa petualang. Misalnya saja, anak-anak senang sekali berjalan kesana kemari, membongkar hal-hal di sekitarnya, mencorat coret dinding, dan lainnya.

8. Belajar Banyak Hal Menggunakan Tubuh

Anak-anak pada usia dini memang menjadi usia dimana dirinya senang mempelajari hal-hal baru. Mereka akan mulai banyak belajar dengan menggunakan seluruh anggota tubuh mereka, mulai dari merasakan, bergerak, menyentuh, membaui, menjelajah, mengamati, mengira-ngira, dan lainnya.

9. Memiliki Daya Konsentrasi Yang Pendek

Anak-anak pada usia dini memang memiliki rentang fokus dan perhatian yang sangat pendek dibandingkan pada remaja ataupun orang dewasa. Perhatian anak-anak usia dini akan mudah sekali teralihkan pada hal lainnya, khususnya yang dapat menarik perhatiannya. Sehingga sebagai pendidik, baik guru ataupun orang tua penting sekali untuk memperhatikan hal ini dalam menyampaikan sebuah pembelajaran penting. Pembelajaran yang baik dapat dilakukan melalui pendekatan yang lebih bervariasi serta menyenangkan sehingga tidak mengharuskan anak terpaku di tempat yang sama serta dalam waktu yang lama yang malah akan membuatnya bosan dan pelajaran tidak masuk ke dalam otak anak.

10. Spontan

Karakteristik lainnya yang dimiliki anak-anak usia dini adalah sifat yang spontan. Perilaku serta sikap yang biasanya dilakukan pada anak-anak umumnya merupakan sikap asli yang dimiliki mereka tanpa adanya rekayasa. Hal ini dapat terlihat dari anak-anak yang seringkali berbicara ceplas-ceplos tanpa ada sesuatu hal yang ditutupi. Selain itu apapun yang diperbuat dan dikatakan anak merupakan refleksi dari apa yang ada di dalam hati serta pikirannya.

11. Mempunyai Semangat Belajar Tinggi

Ketika anak-anak memiliki keinginan yang menyenangkan serta menarik perhatian mereka tentu saja membuat anak akan berusaha untuk terus mencari cara agar dapat memahami hal-hal yang mereka sangat

inginkan. Misalnya saja, ketika anak tertarik dalam bidang mewarnai, maka anak akan terus melakukan kegiatan mewarnai secara berulang-ulang sampai dirinya merasa bisa.

12. Kurangnya Pertimbangan

Anak-anak pada usia dini biasanya kurang dalam mempertimbangkan hal-hal yang akan mereka lakukan kedepannya. Mereka belum mengetahui apakah hal yang dilakukannya tersebut akan berdampak bahaya atau tidak bagi dirinya. Misalnya saja saat bermain benda-benda tajam, mereka lebih tertarik memainkannya dibandingkan dengan mendengarkan nasehat dari orang tua.

13. Masa Belajar Yang Paling Potensial

Masa-masa anak usia dini dapat dikatakan sebagai golden age. NAEYC menjelaskan jika pada masa awal kehidupan dikatakan sebagai masa pembelajaran dengan slogan Early Years Are Learning Years. Hal ini lah yang kemudian menyebabkan selama dalam rentang tersebut anak dapat mengalami berbagai pertumbuhan serta perkembangan yang begitu cepat. Pada periode ini hampir segala potensi yang dimiliki anak akan mengalami masa peka untuk segala tumbuh kembang yang cepat dan hebat. Oleh sebab itu, pada masa-masa ini, anak benar-benar membutuhkan stimulasi dari lingkungan sekitarnya. Pembelajaran dalam masa-masa ini memang menjadi wahana yang memfasilitasi tumbuh dan kembang anak untuk dapat mencapai tahapan yang memang sesuai tugas perkembangann

DAFTAR PUSTAKA

- Adrina, i., ranika, s., shafia, m., & khadijah. (2022). Faktor-faktor yang mempengaruhi tumbuh kembang anak usia dini di ra ummul qura stabat. *Jurnal pendidikan dan konseling*, 4(3), 2521–2529.
[Https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf](https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf)
- Aina, a., mardiah, u., istiningsih, s., & widodo, a. (2023). *Aspek tumbuh kembang pada anak sekolah dasar : analisis faktor yang mempengaruhinya*. 1(1), 10–17.
- Astriani, d., mufidah, a. C., & farantika, d. (2021). Deteksi dini masalah psikologis dan tumbuh kembang anak usia dini. *Jppnu (jurnal pengabdian dan pemberdayaan nusantara)*, 3(1), 5–24.
[Http://journal.unublitar.ac.id/jppnu/index.php/jppnu/article/view/40/47](http://journal.unublitar.ac.id/jppnu/index.php/jppnu/article/view/40/47)
- Ilyas, h., sriyanah, n., efendi, s., & suras, a. A. (2022). *The relationship between mother's communication skills and social-personal development of preschool-age children*. 3(2), 317–326.
- Rahmi, p. (2020). *Peran nutrisi bagi tumbuh dan kembang anak usia dini*. 21(1), 1–9. [Http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/jkm/article/view/2203](http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/jkm/article/view/2203)
- Rantina, m., hasmalena, h., & karmila nengsih, y. (2021). Pengembangan buku stimulasi dan deteksi tumbuh kembang anak usia dini berbasis ict. *Golden age: jurnal ilmiah tumbuh kembang anak usia dini*, 6(3), 155–168.
[Https://doi.org/10.14421/jga.2021.63-05](https://doi.org/10.14421/jga.2021.63-05)
- Saripudin, a. (2019). Analisis tumbuh kembang anak ditinjau dari aspek perkembangan motorik kasar anak usia dini. *Equalita: jurnal pusat studi gender dan anak*, 1(1), 114.
[Https://doi.org/10.24235/equalita.v1i1.5161](https://doi.org/10.24235/equalita.v1i1.5161)

- Sriyanah, n., efendi, s., ilyas, h., tinggi, s., & kesehatan, i. (2023). *Arsy: aplikasi riset kepada masyarakat 3-dimensional pattern coloring methods stimulasi motorik halus anak dengan metode mewarnai gambar dengan pola 3 dimensi*. 3(2), 266–270.
- Sulaiman, u., ardianti, n., & selviana, s. (2019). Tingkat pencapaian pada aspek perkembangan anak usia dini 5-6 tahun berdasarkan strandar nasional pendidikan anak usia dini. *Nanaeke: indonesian journal of early childhood education*, 2(1), 52.
<https://doi.org/10.24252/nananeke.v2i1.9385>
- Susilawati, s. (2020). Pembelajaran yang menumbuhkembangkan karakter religius pada anak usia dini. *Aulad: journal on early childhood*, 3(1), 14–19.
<https://doi.org/10.31004/aulad.v3i1.46>
- Syamsiyah, n., & hardiyana, a. (2022). *Implementasi metode bercerita sebagai alternatif meningkatkan perkembangan bahasa anak usia dini*. 6(3), 1197–1211.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1751>
- Talango, s. R. (2020). Konsep perkembangan anak usia dini. *Early childhood islamic education journal*, 1(1), 92–105.
<https://doi.org/10.54045/ecie.v1i1.35>

BAB 4

PROSES DAN PERIODE PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI

Oleh Ika Rahayu Satyaninrum

4.1 Pendahuluan

Setiap manusia secara normatif pasti mengalami pertumbuhan dan perkembangan. Pertumbuhan berkaitan erat dengan adanya perubahan kuantitatif, seperti bertambahnya berat dan tinggi badan seseorang. Akan tetapi perkembangan berkaitan erat dengan adanya perubahan kualitatif, seperti meningkatkan *skill* atau keterampilan seseorang. Pertumbuhan berorientasi pada peningkatan ukuran dan struktur, sedangkan perkembangan berorientasi pada proses mental. Pertumbuhan berlangsung dalam batas waktu tertentu, sedangkan perkembangan berlangsung seumur hidup. Pertumbuhan bersifat biologis, sedangkan perkembangan berkaitan dengan hal yang bersifat fungsional (Masganti, 2015).

Anak usia dini di dalam periode kehidupannya melewati suatu proses perkembangan yang sangat pesat dan penting untuk kehidupan selanjutnya. Bagi anak usia dini pendidikan bertujuan untuk memberikan stimulasi, pengasuhan, bimbingan, dan pembelajaran yang dapat menghasilkan berbagai kemampuan dan keterampilan anak (Sujiyono, 2013). Masa usia dini dimulai sejak usia 0-6 tahun, merupakan sebuah periode emas dan fundamental untuk perkembangan dan pertumbuhan baik secara kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial emosional, nilai agama dan moral, dan juga seni. Pada kelompok anak usia dini ini stimulasi menjadi sangat penting karena merupakan fondasi

untuk kesuksesan dalam tahapan kehidupan selanjutnya (Direktorat Guru dan Tenaga Kependidikan Pendidikan Anak Usia Dini, 2020).

4.2 Proses Perkembangan Anak Usia Dini

Setiap individu mengalami perkembangan sepanjang hayat, dimulai sejak masa konsepsi dan berakhir saat kematian. Individu mengalami perubahan menuju tingkat kedewasaan yang disebut dengan perkembangan baik fisik maupun psikis yang berlangsung secara sistematis, progresif, dan berkesinambungan. Secara garis besar terdapat tiga proses perkembangan manusia, yaitu (Santrock, 2010):

1. Proses Biologis

Dalam proses biologis ini menyebabkan perubahan fisik pada manusia. Pewarisan gen dari orangtua (hereditas), pertumbuhan tinggi badan, penambahan berat badan, keterampilan motorik (bergerak/berpindah), perkembangan otak, perubahan hormon ketika masa pubertas, adalah beberapa contoh proses biologis yang turut memengaruhi perkembangan.

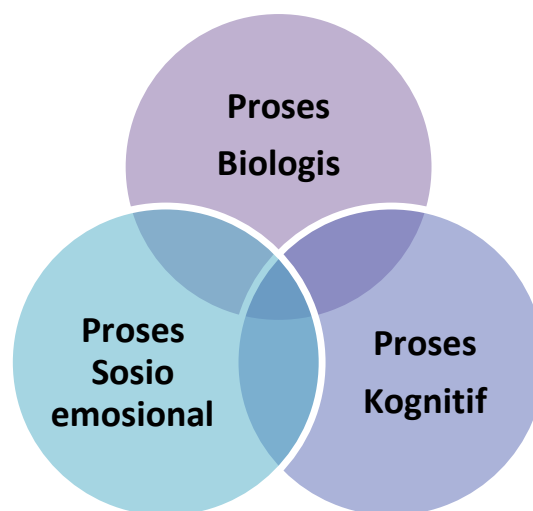
2. Proses Kognitif

Dalam proses kognitif ini merupakan perubahan kecerdasan, cara berfikir seseorang, dan perkembangan bahasa. Contohnya antara lain ketika seorang individu mengamati hewan atau benda di sekitar, mengenali benda-benda, merangkai kata, menggabungkan kalimat, mengerjakan soal matematika, membaca puisi, menemukan jawaban, dan memahami berbagai makna yang tersirat dalam sebuah peristiwa.

3. Proses Sosioemosional

Dalam proses sosioemosional ini melibatkan berbagai perubahan mengenai hubungan antara seseorang dengan orang lain, kemudian perubahan emosi yang terjadi di dalamnya, dan perubahan kepribadian seseorang. Contohnya antara lain ketika seorang bayi tersenyum kepada ibu dan orang-orang disekitarnya, senyuman bayi ketika merespon gerakan dan suara adalah proses sosioemosional. Lebih lanjut contoh lainnya adalah perkembangan sikap sosial dan anti sosial, perkembangan perasaan anak-anak terhadap teman lawan jenis kelamin, tangisan anak yang mendapatkan nilai rendah, rasa senang karena berhasil menjadi juara, merupakan bagian dari berbagai proses sosial emosional yang terjadi di dalam perkembangan manusia.

Proses perkembangan tersebut kemudian saling berkaitan dan memengaruhi satu sama lain, seperti gambar berikut ini:



Gambar 4.1. Tiga Proses dalam Perkembangan Manusia

Ketiga proses tersebut dapat berkolaborasi misalnya dalam perkembangan sel-sel di dalam otak untuk mengontrol kemampuan berpikir, kemampuan merasakan emosi terhadap

orang lain, dan kemampuan bersosialisasi. Sebagai contoh, bayi yang tersenyum sebagai hasil dari adanya proses biologis (yaitu kemampuan otot dan syaraf untuk merespon stimulus yang diberikan ibunya), proses kognitif (memahami maksud dari ibu untuk mengajaknya bercanda), dan sosioemosional (senyum menunjukkan emosi positif dan keinginan untuk terus bersama ibunya). Perkembangan sel-sel otak tersebut dapat mendukung perkembangan kognitif, sosial, dan emosional.

Dalam proses perkembangan juga terdapat beberapa prinsip yang saling berkaitan, yaitu:

1. Perkembangan adalah hasil dari kematangan dan belajar. Kematangan adalah proses dari dalam diri sesuai dengan potensi dan kemampuan yang ada pada diri individu, sedangkan belajar merupakan hasil dari usaha dan latihan. Kemampuan dan potensi yang dimiliki seorang anak berkembang melalui belajar.
2. Pola perkembangan adalah sesuatu yang dapat diramalkan. Setiap manusia memiliki persamaan dalam pola perkembangannya dan berlangsung dari tahapan yang umum ke tahapan yang lebih spesifik dan terjadi secara berkesinambungan.

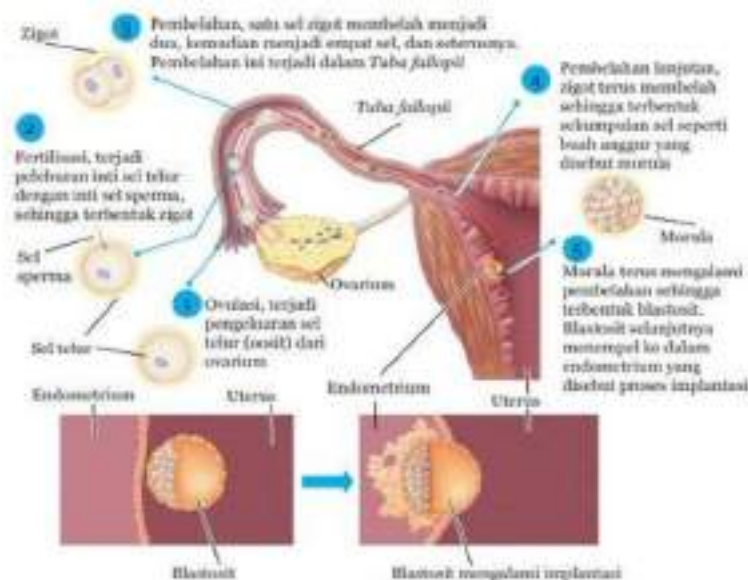
4.3 Periode Perkembangan Anak Usia Dini

Perkembangan yang dimulai sejak masa konsepsi sampai dewasa berlangsung secara teratur, berkaitan, dan berkesinambungan. Oleh karena itu, pemantauan perkembangan atau tumbuh kembang anak juga harus dilakukan secara teratur karena sangat penting sebagai deteksi dini dalam tumbuh kembang anak. Periode tumbuh kembang anak usia dini terbagi menjadi empat periode yaitu (Kemenkes RI, 2022):

4.3.1 Periode Prenatal (Masa Janin dalam Kandungan)

Periode prenatal adalah periode perkembangan pertama di sepanjang rentang kehidupan. Dalam periode ini dimulai pada saat pembuahan, yaitu bersatunya sel sperma dan ovum di dalam rahim, dan berakhir pada saat kelahiran. Waktu dalam periode ini kurang lebih selama 270 sampai 280 hari atau sekitar 40 minggu atau 9 bulan yang dihitung mulai dari hari pertama setelah menstruasi terakhir. Menurut Hurlock (Hurlock, 1997), masa Prenatal ini terbagi menjadi tiga periode, yaitu:

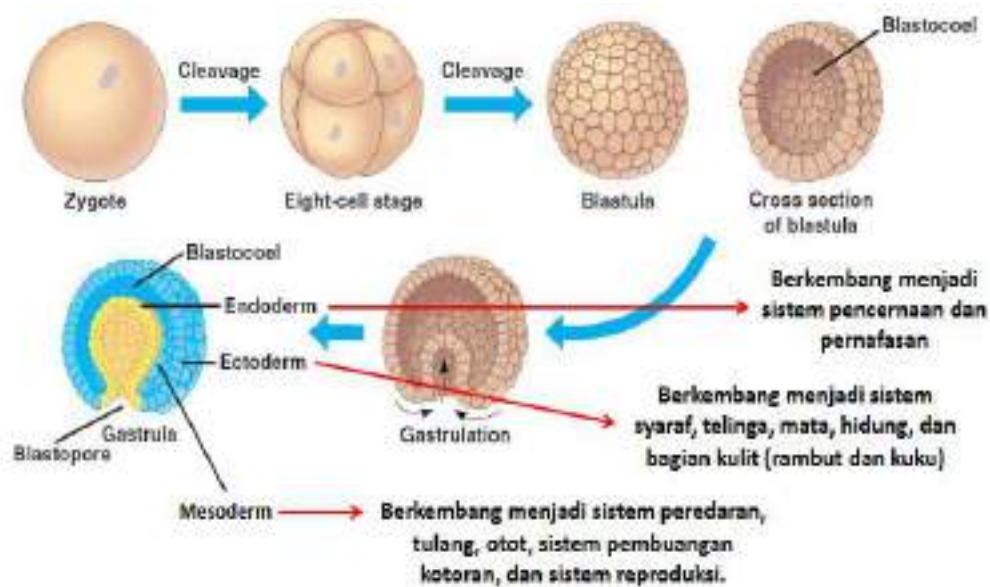
1. Periode Zigot, yaitu berlangsung sejak konsepsi sampai akhir minggu kedua. Periode ini merupakan periode pembentukan zigot, yaitu sel yang terbentuk sebagai hasil bersatunya sel telur dan sel sperma yang telah matang. Kemudian zigot melekat ke dinding rahim, yang berlangsung sekitar 10 hari setelah pembuahan. Kemudian zigot terbagi menjadi:
 - a. Lapisan luar, yang kemudian dapat berkembang menjadi placenta atau biasa disebut dengan ari-ari, tali pusar, dan selaput pembungkus janin.
 - b. Lapisan dalam, yang kemudian berkembang menjadi manusia baru.



Gambar 4.2. Ilustrasi Proses Fertilisasi hingga Implantasi

Sumber gambar: <https://m.tribunnews.com>

2. Periode Embrio, yaitu berlangsung dari akhir minggu kedua sampai akhir bulan kedua. Kemudian selama periode embrionik jumlah sel bertambah, sistem mulai terbentuk, dan organ-organ mulai nampak. Placenta, tali pusar, dan selaput pembungkus janin yang melindungi dan memberi makan embrio. Pada akhir bulan kedua periode ini panjang embrio rata-rata satu setengah inchi dan berat embrio satu seperempat ons.



Gambar 4.3. Ilustrasi Periode Embrio

Sumber gambar: <http://repository.billfath.ac.id/kriesna/2020/04/>

3. Periode Janin, yang berlangsung dari akhir bulan kedua sampai lahir dalam periode ini terjadi perubahan pada bagian tubuh yang telah terbentuk, antara lain:
- Pada akhir bulan ke-3, beberapa organ dalam telah berkembang sehingga mulai dapat berfungsi.
 - Pada akhir bulan ke-5, berbagai organ dalam sudah menempati posisi hampir seperti posisi di dalam tubuh orang dewasa.

- c. Pada akhir bulan ke-7, perkembangan janin telah memadai dan dapat hidup apabila harus lahir sebelum waktunya.
- d. Pada akhir bulan ke-8, tubuh janin sudah lengkap terbentuk, meskipun tubuhnya lebih kecil dibandingkan dengan bayi normal yang sudah cukup bulannya.



Gambar 4.4. Ilustrasi Periode Janin

Sumber gambar: hopkinsmedicine.org

Pada masa prenatal, pertumbuhan individu juga dipengaruhi oleh faktor-faktor yang berasal dari ibu, misalnya:

- a. Kualitas dari makanan yang dikonsumsi ibu.
- b. Kebiasaan ibu (apakah ibu merokok atau minum minuman keras, dsb).
- c. Usia ibu saat hamil dan melahirkan.
- d. Kondisi fisik dan psikis ibu.
- e. Asupan gizi ibu, dan sebagainya.

Selama periode ini seorang ibu wajib menjaga kesehatannya (baik kesehatan psikis atau fisik), berada dalam lingkungan yang menyenangkan, memenuhi asupan gizi yang cukup, memeriksakan kesehatannya secara teratur, memberikan stimulasi terhadap janin, menghindari stress, dan tidak bekerja

berat, agar janin di dalam kandungan dapat tumbuh dan berkembang menjadi anak yang sehat (Kemenkes RI, 2022).

4.3.2 Periode Bayi (*infacy*; Masa Usia 0-11 Bulan)

Periode dua minggu pertama setelah kelahiran mempunyai istilah masa bayi baru lahir (neonatal). Neonatal berasal dari bahasa Latin, yaitu: **Neo** yang artinya baru dan **Natus** yang artinya lahir, sehingga masa neonatal bisa diartikan masa bayi baru dilahirkan.

Pada masa Neonatal terjadi penyesuaian terhadap lingkungan dan perubahan sirkulasi darah, serta mulai berfungsinya organ-organ. Periode pada masa neonatal ini terbagi menjadi tiga, yaitu:

- a. Neonatal Dini (usia 0-7 hari).
- b. Neonatal Lanjut (usia 8-28 hari).
- c. Post Neonatal (usia 29 hari-11 bulan).

Pada awal kelahiran diperlukan pemeriksaan khusus untuk mendeteksi kondisi kesehatan bayi apakah sehat ataukah memerlukan penanganan khusus, biasanya dilakukan pemeriksanaan dengan skala Apgar. Skala Apgar merupakan suatu metode untuk mengukur kesehatan bayi yang baru lahir dalam 1 dan 5 menit setelah kelahiran dan banyak digunakan di masyarakat, dengan skala ini maka dapat dievaluasi tingkat denyut jantung, pernafasan, warna tubuh, tekanan otot, dan kepekaan refleks bayi (Mulyadi, Weliangan and Andriani, 2015).

Pemeriksaan ini penting untuk dilakukan karena terdapat beberapa keterampilan penyesuaian diri (adaptasi) yang harus dilakukan oleh bayi neonatal, antara lain:

1. Adaptasi terhadap perubahan suhu udara.
Di lingkungan setelah lahir suhu udara berkisar antara 20-21 derajat celcius dan akan terus berubah-ubah, sedangkan suhu udara ketika bayi berada di dalam rahim ibu sekitar 36 derajat celcius, oleh karena itu bayi memerlukan adaptasi.
2. Adaptasi dalam bernafas.
Oksigen diperoleh dari plasenta melalui tali pusat sebelum bayi lahir. Setelah lahir maka tali pusat diputuskan sehingga dalam menghirup dan mengeluarkan udara bayi harus beradaptasi dengan memfungsikan paru-parunya.
3. Adaptasi dalam menghisap dan menelan.
Selama di dalam kandungan, bayi memperoleh makanan melalui tali pusat, kemudian setelah dilahirkan bayi mengandalkan refleksnya dalam menghisap dan menelan.
4. Adaptasi dalam membuang atau mengeluarkan kotoran.
Selama dalam kandungan pembuangan kotoran juga dilakukan melalui tali pusat, kemudian setelah lahir pembuangan dilakukan yaitu dengan memfungsikan organ ekskresinya.

Adaptasi terus berlanjut sampai masa post natal, proses pematangan terutama pada fungsi sistem saraf dan pertumbuhan yang pesat pun terus berlangsung. Kelahiran sebagai awal bagi bayi dalam melakukan penyesuaian terhadap lingkungan baru di luar rahim serta mengaktifkan seluruh fungsi dari tubuhnya sendiri. Selama masa ini perkembangan yang lebih dominan terlihat adalah perkembangan fisik dan motorik yang berkembang secara sistematis dan berkelanjutan (Mulyadi, Welianan and Andriani, 2015). Pada masa ini terjadi pertumbuhan yang pesat dan proses pematangannya pun berlangsung secara terus menerus terutama dalam meningkatnya fungsi sistem syaraf.



Gambar 4.5. Ilustrasi Periode Masa Bayi

Sumber gambar: <https://morinagaplatinum.com/id/milestone/kenali-tahapan-tumbuh-kembang-si-kecil-0-24-bulan>

4.3.3 Periode Anak di Bawah Lima Tahun (Balita; Masa Usia 12-59 Bulan)

Anak balita adalah anak yang berusia di bawah lima tahun atau umur 12-59 tahun (Kemenkes RI, 2014, 2022). Pada masa balita ini, pertumbuhan dasar akan memengaruhi dan menentukan perkembangan anak selanjutnya dan menjadi periode penting dalam pertumbuhan dan perkembangan pada periode selanjutnya. Kecepatan pertumbuhan mulai menurun pada periode ini akan tetapi perkembangan motorik (baik gerak kasar maupun halus) serta fungsi eksresi meningkat di masa balita ini.

Pertumbuhan dan perkembangan sel-sel otak masih berlangsung pada tiga tahun pertama kehidupan. Pada periode ini terjadi pertumbuhan serabut saraf dan perkembangan sel-sel otak masih berlangsung sehingga terbentuk jaringan syaraf dan otak yang lebih kompleks. Pengaturan dan jumlah hubungan antar sel syaraf ini akan sangat memengaruhi segala kinerja otak, mulai dari kemampuan belajar, mengenal huruf, berjalan, hingga bersosialisasi. Pada masa ini juga dibentuk perkembangan moral dan kepribadian anak, sehingga setiap kelainan atau penyimpangan sekecil apapun dapat terdeteksi dan teratasi dengan baik. Lebih lanjut perkembangan kognitif, kemampuan bicara dan bahasa, kesadaran sosial, kreativitas,

emosional, dan inteligensi juga berkembang sangat pesat di masa ini dan merupakan landasan bagi perkembangan berikutnya (Kemenkes RI, 2022).



Gambar 4.6. Ilustrasi Periode Masa Balita

Sumber gambar: <https://rs.uns.ac.id/peran-ibu-dan-tumbuh-kembang-anak/>

4.3.4 Periode Anak Prasekolah (Masa Usia 60-72 Bulan)

Anak prasekolah adalah anak yang berusia 60-72 Bulan (Kemenkes RI, 2014, 2022). Pada masa ini pertumbuhan berlangsung lebih stabil, dan ada peningkatan pada aktivitas jasmani, keterampilan, dan proses berfikir. Ketika seorang anak memasuki masa prasekolah ini anak mulai dapat menunjukkan keinginannya seiring dengan pertumbuhan dan perkembangannya. Pada masa ini anak diperkenalkan pada lingkungan yang lebih luas yaitu lingkungan di luar rumah, dimana anak bisa berteman, bermain, dan berinteraksi dengan banyak orang. Pada masa ini panca indera dan semua sistem reseptor (penerima rangsang) serta proses memori pada seorang anak harus disiapkan semaksimal mungkin sehingga anak dapat mampu belajar dengan baik. Adapun proses belajar pada masa prasekolah ini adalah melalui bermain. Oleh karena itu perlu diciptakan lingkungan yang bersahabat bagi anak atau ramah anak sehingga dapat menunjang segala kebutuhan anak.



Gambar 4.7. Ilustrasi Periode Masa Prasekolah

Sumber gambar: <https://linisehat.com/seberapa-pentingnya-sih-pendidikan-prasekolah/>

DAFTAR PUSTAKA

- Direktorat Guru dan Tenaga Kependidikan Pendidikan Anak Usia Dini (2020) *Perkembangan Anak Usia Dini (Modul 2)*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI. Available at:
http://simdiklat.gtkpaud.kemendikbud.go.id/upload/modul_materi/3_Modul_Diklat_Dasar_2020_Perkembangan_Anak_Usia_Dini.pdf.
- Hurlock, E. (1997) *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Kemenkes RI (2022) *Pedoman Pelaksanaan Stimulasi, Deteksi, dan Intervensi Dini Tumbuh Kembang Anak di Tingkat Pelayanan Kesehatan Dasar*. Jakarta: Kementerian Kesehatan RI.
- Kemenkes RI, K. R. (2014) *Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 66 Tahun 2014 tentang Pemantauan Pertumbuhan, Perkembangan, dan Gangguan Tumbuh Kembang Anak, Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 1524*.
- Masganti, M. (2015) *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini (Jilid 1)*, Perdana Publishing. Medan: Perdana Publishing.
- Mulyadi, S., Welianan, H. and Andriani, I. (2015) *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Gunadarma.
- Santrock, J. W. (2010) *Child Development*. Boston: Pearson Education Inc.
- Sujiyono, Y. N. (2013) *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks. Available at:
<https://news.ddtc.co.id/strategi-pendidikan-pajak-untuk-anak-usia-dini-11555>.

BAB 5

PERKEMBANGAN OTAK ANAK USIA DINI

Oleh Mardiana Sari

5.1 Pendahuluan

Otak merupakan bagian vital bagi kelangsungan organ tubuh manusia. Otak merupakan pusat pengendali berbagai fungsi indera, pengkoordinasi gerak-refleks otot-syaraf, pengatur hormon maupun enzim pada tubuh manusia. Sedikit saja otak pada bagian tertentu mengalami gangguan, maka anggota tubuh manusia akan mengalami gangguan, kerusakan bahkan menjadi tidak berfungsi. Tanpa sistem otak yang baik, maka manusia akan mengalami hambatan dalam mengkoordinasikan gerakan, syaraf-syaraf penghubung indera pada tubuh manusia tidak berfungsi dengan baik; indera perasa yaitu kulit, tidak dapat merespon-merasakan sentuhan, rasa sakit ataupun merasakan adanya perubahan suhu panas-dingin, indera penciuman yaitu hidung, bisa tidak merasakan bau atau tidak dapat membedakan wewangian baik bau busuk ataupun harum, indera pengecap yaitu lidah, tidak dapat merasakan maupun membedakan rasa asin, manis, asam, pahit makanan maupun minuman, indera penglihatan yaitu mata, bisa tidak dapat melihat objek dengan jelas, tidak fokus, objek yang terlihat kabur, tidak berwarna atau bahkan tidak dapat sama sekali melihat objek di depannya, begitu juga dengan indera pendengaran yaitu telinga, ketika otak tidak berfungsi dengan baik, maka yang terjadi adalah gangguan dalam mendengarkan suara, mulai dari tidak jelasnya suara yang ditangkap sampai

tidak jelasnya pesan/makna suara yang didengar. Jika otak manusia tidak berkembang dengan baik ataupun mengalami gangguan karena kecelakaan dan sebagainya bukan hanya indera yang terganggu, tetapi koordinasi gerak tubuh serta organ manusia mengalami gangguan, mulai dari gangguan berpikir, berbahasa, berbicara, dan bahkan bersosialisasi pun terjadi gangguan. Dengan demikian, otak bagian terpenting dalam tubuh manusia perlu dijaga dan dirawat dengan baik, sehingga perkembangan dan pertumbuhan otak dapat dioptimalkan. Pengoptimalan fungsi dan perkembangan otak tidak cukup hanya dengan makan-makanan bergizi saja.

Pada bab ini penulis menjelaskan mengenai otak, bagian-bagiannya, fungsinya, beda otak kiri-kanan, otak pria-wanita, permainan anak yang baik untuk perkembangan otak anak.

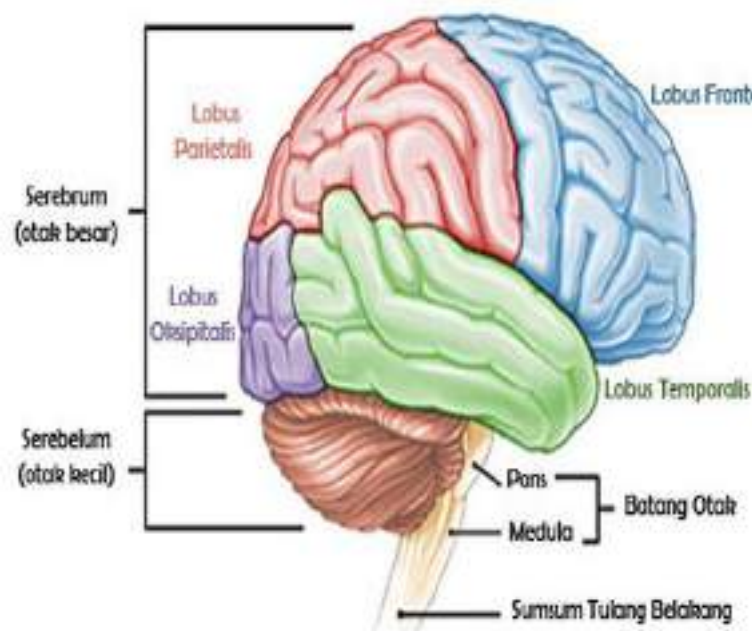
5.2 Mengenal Otak

Salah satu komponen di dalam sistem susunan saraf manusia, kita kenal dengan sebutan otak. Komponen-komponen dalam sistem susunan saraf seperti sumsum tulang belakang (medula spinalis) dan saraf tepi. Otak posisinya berada di dalam ruangan yang bernama tengkorak. Tengkorak merupakan bagian atas tubuh manusia yang disebut kepala. Medula spinalis atau sumsum tulang belakang berada di ruang yang bernama tulang belakang yang merupakan bagian penopang tubuh manusia, sedangkan saraf tepi yaitu terdiri dari saraf spinal dan saraf otak, posisinya sebagian berada di luar kedua ruangan tengkorak dan juga tulang belakang. (ASMAN, 2022)

Bayi yang baru lahir memiliki otak yang beratnya kira-kira 40% dari berat otak orang dewasa, sedangkan makhluk hidup lainnya seperti jenis hewan primata bobot otak bisa mencapai 70% dari otak dewasanya. Berdasarkan pernyataan ini maka perbandingan yang tampak adalah otak manusia secara biologis

berkembang lebih cepat. Dalam waktu singkat otak manusia berkembang sangat cepat dan menuju kesempurnaan. Berbeda dengan hewan primata, saat lahir sudah memiliki otak dengan bobot 70% sehingga telah dapat melakukan banyak hal sejak lahir dan hanya perlu tambahan sedikit saja yaitu 30% lagi untuk menjadi sempurna. Otak manusia dewasa memiliki berat 1350 gram sedangkan mahluk primata dewasa otaknya hanya 450 gram.

Selain bobot otak yang berbeda, otak manusia dan mahluk primata memiliki perbedaan struktur dan juga fungsinya. Otak manusia memiliki bagian-bagian yang disebut manusiawi sedangkan otak mahluk primata memiliki bagian-bagian yang disebut insting. Bagian-bagian yang bersifat manusiawi ini seperti pendengaran, pengontrol alat ujaran, ujaran/bentuk ujaran atau cara berbicara. Pada mahluk primata tidak memiliki bagian ujaran. Sebaliknya pada mahluk primata banyak bagian yang berhubungan dengan insting tetapi pada otak manusia tidak banyak. Jadi, manusia melakukan tindakan atau berperilaku bukan hanya karena insting dan mahluk primata atau mahluk lainnya bertindak lebih banyak karena dikendalikan oleh insting.



Gambar 5.1. Otak manusia

Otak manusia terdiri dari dua belahan yaitu belahan kanan dan belahan kiri yang dihubungkan oleh *korpus kalosum*. Tiap belahan otak terbagi-bagi dalam bagian yang besar yang disebut *lobus*. Lobus pun memiliki bagiannya lagi yaitu *lobus frontalis*, *lobus parietalis*, *lobus oksipitalis*, dan *lobus temporalis*. Permukaan otak disebut *korteks serebri*, yang tampak berkelok-kelok membentuk lekukan disebut *sulkus* dan benjolannya disebut *girus*. Dengan adanya sulkus dan girus di permukaan otak, maka korteks serebri menjadi lebih luas.

Korteks serebri memiliki fungsi seperti pergerakan, perasaan, dan panca indera dan ada fungsi yang lebih tinggi serta kompleks seperti fungsi mental atau fungsi kortikal dan fungsi bahasa (bicara). Fungsi kortikal yaitu isi pikiran manusia, ingatan/memori, emosi, persepsi dan organisasi gerak dan aksi. Fungsi bahasa yaitu yang berhubungan dengan proses mengkode komponen satuan bahasa dan mengkomunikasikannya.

Girus terdapat pada korteks belahan (hemisfer) kanan dan belahan (hemisfer) kiri mempunyai fungsi masing-masing. Korteks belahan kanan menguasai fungsi elementer dari sisi tubuh sebelah kiri sedangkan korteks belahan kiri menguasai fungsi elementer dari sisi tubuh sebelah kanan. Jadi, jika korteks presentral hemisfer kanan yang memiliki fungsi pusat pergerakan tubuh mengalami kerusakan, maka akan terjadi kelumpuhan gerak tubuh di bagian tubuh sebelah kiri. Hal sebaliknya, bila ada kerusakan pada korteks hemisfer kiri, maka kelumpuhan terjadi pada sisi bagian tubuh sebelah kanan. Begitu juga bila girus postsentral sebelah kanan yang merupakan pusat perasaan tubuh rusak, maka tubuh sebelah kirinya tidak akan merasakan apa-apa atau lumpuh. Hal ini juga bisa terjadi jika pada korteks oksipitalis yaitu pusat penglihatan dan fungsi elementer pada umumnya pada anggota tubuh berpasangan kanan dan kiri (sepasang gerak, sepasang telinga, sepasang mata) mengalami kerusakan pada salah satu belahan

otak maka sisi tubuh sebaliknya yang memiliki gangguan/kerusakan. (Thoriqussu'ud, 2013)

Berikut adalah pengertian otak menurut para ahli:

1. Dr. David Eagleman, ahli saraf dari Baylor College of Medicine, mengatakan bahwa otak adalah "perangkat keras yang paling luar biasa yang pernah ada" (2015).
2. Dr. Suzana Herculano-Houzel, ahli saraf dari Vanderbilt University, mengatakan bahwa otak adalah "alat paling rumit yang ada di jagat raya yang kita ketahui" (Susanto & Munfarohah, 2020)
3. Sagan menurut Alim, seorang astronom terkenal, menggambarkan otak sebagai "bentuk kehidupan yang paling kompleks yang kita ketahui di alam semesta" (Alim, 2020)

Secara umum, para ahli sepakat bahwa otak adalah organ yang sangat penting dan kompleks dalam pengaturan fungsi tubuh dan kognitif manusia. Otak mengendalikan segala aspek kehidupan, seperti penglihatan, pendengaran, gerakan, bicara, emosi, dan proses kognitif lainnya.

5.3 Tahapan Perkembangan Otak Anak

Tahapan perkembangan otak anak yang sedang tumbuh menurut (Ode et al., n.d.), terbagi menjadi otak primitif (*action brain*), otak limbik (*feeling brain*), dan akhirnya ke neocortex (*thought brain* atau otak pikir). Ketiga otak ini saling berkaitan walaupun ketiganya punya fungsi sendiri-sendiri.

1. Otak primitif mengatur fisik kita untuk bertahan hidup, mengelola gerak refleks, mengendalikan gerak motorik, memantau fungsi tubuh, dan memproses informasi yang masuk dari pancaindera. Saat menghadapi ancaman atau

keadaan bahaya, bersama dengan otak limbik, otak primitif menyiapkan reaksi "hadapi atau lari" (*fight or flight response*) bagi tubuh.

2. Otak limbik memproses emosi seperti rasa suka dan tidak suka, cinta dan benci. Otak ini sebagai penghubung otak pikir dan otak primitif. Otak primitif dapat diperintah mengikuti kehendak otak pikir, dan di saat lain otak pikir dapat "dikunci" untuk tidak melayani otak limbik dan primitif selama keadaan darurat, yang nyata maupun yang tidak. Sedangkan otak pikir, yang merupakan bentuk daya pikir tertinggi dan bagian otak yang paling objektif, menerima masukan dari otak primitif dan otak limbik. Namun, ia butuh waktu lebih banyak untuk memproses informasi, termasuk image, dari otak primitif dan otak limbik.
3. Otak pikir juga merupakan tempat bergabungnya pengalaman, ingatan, perasaan, dan kemampuan berpikir untuk melahirkan gagasan dan tindakan.

Tahapan perkembangan otak anak mulai dari dalam kandungan, saat dilahirkan, tahun pertama, usia tiga tahun, usia lima tahun, remaja hingga dewasa sebagai berikut:

- a. Pada masa dalam kandungan, otak mulai terbentuk sejak berada dalam kandungan dan masih berbentuk janin. Pada saat dalam kandungan otak mengalami proses alur saraf yang membentuk tabung yang menutupi tiga area otak utama yaitu, otak depan, tengah, dan belakang. Semakin bertambah usia kandungan, maka semakin tumbuh dan berkembang pula otak, sehingga membentuk bagian-bagian otak lainnya. Otak janin mengandung sedikit mielin. Mielin terdiri dari zat lemak yang menutupi sel saraf dan diperlukan untuk pengiriman impuls listrik. Rata-rata pertumbuhan sel saraf selama masih dalam kandungan yaitu sekitar 250.000 sel saraf per menit. Saat dalam kandungan panca indera mulai berfungsi sebelum lahir

sehingga rangsangan yang diterima baik ataupun buruk mempengaruhi perkembangan otak.

- b. Pada saat dilahirkan, otak bayi yang baru lahir umumnya telah memiliki sekitar 100 miliar sel saraf atau hampir seluruh neuron otak yang akan dimiliki sepanjang hidupnya. Otak pada masa ini memiliki ukuran seperempat ukuran otak orang dewasa. Perkembangan otak mengalami proses pembentukan mielin terus berkembang walaupun proses informasi dalam otak bayi berjalan lambat dibandingkan orang dewasa. Otak bayi yang baru lahir mengandung sedikit mielin. Namun, memiliki hubungan atau koneksi sel saraf (sinaps) yang merupakan hal penting untuk membuat otak bekerja. Koneksi sel saraf inilah yang membuat anak berkomunikasi, bergerak, dan melakukan hal apapun.
- c. Pada Tahun Pertama, anak pada masa ini memiliki momen terpenting bagi perkembangan dan pertumbuhan otaknya. Korteks serebral terus membentuk sinaps untuk membuat bayi dapat menggenggam, melihat, dan melibatkan diri dengan orang tuanya. Ukuran otak kecil bayi meningkat tiga kali lipat ditandai dengan berkembang pesatnya perkembangan gerak motorik bayi. Hippocampus yang berfungsi sebagai penyimpan memori mengalami perkembangan sehingga bayi mampu mengenali dan mengamati orang tua atau pengasuhnya. Otak mengalami perkembangan untuk menghubungkan atau membentuk antara apa yang didengar, dilihat, dirasa, dan dicicipi anak dan pada masa ini pun perkembangan bahasa anak mulai meningkat dengan adanya interaksi, komunikasi dan permainan bersama anak.
- d. Pada Usia Tiga Tahun, ukuran otak anak sudah mencapai 80% dari ukuran otak orang dewasa. Pada masa ini sinaps atau koneksi antar saraf lebih banyak terbentuk dan mencapai 200%. Pembentukan sinaps ini menyebabkan lonjakan peningkatan kosakata bahasa mengalami peningkatan. Mielin yang membungkus sel saraf juga

mengalami peningkatan sehingga membuat kinerja otak semakin kompleks dan perkembangan kognitif anak semakin berkembang.

- e. Pada Usia Lima Tahun, otak anak berkembang semakin tajam serta ukuran otak anak hampir menyamai ukuran otak orang dewasa. Pada masa ini, proses belajar merupakan momen terpenting dalam perkembangan anak.
- f. Pada Masa Remaja, otak sudah mengalami peningkatan baik ukuran dan beratnya sudah menyamai ukuran otak orang dewasa walaupun belum matang. Pada masa ini, akhir dari perkembangan mielin yang telah terbentuk mulai dari kandungan. Bagian otak yang terakhir berkembang adalah pada bagian lobus frontal dalam otak, terutama korteks prefrontal, mulai berkembang pada masa ini. Adapun korteks prefrontal berperan dalam fungsi kognitif, termasuk perencanaan dan pembuatan keputusan. Namun, karena korteks prefrontal masih berkembang, remaja mungkin mengandalkan bagian otak bernama *amigdala* untuk mengambil keputusan dan memecahkan masalah. *Amigdala* itu sendiri terkait dengan emosi. Hal inilah yang menyebabkan remaja sering melibatkan emosi dalam membuat keputusan, sehingga tindakannya bisa kurang tepat saat bertindak. (Anditiasari & Dewi, 2021)

Jadi, tahapan perkembangan otak anak terdiri dari 6 fase, yaitu:

1. Fase prenatal (0-9 bulan), fase otak anak dalam masa perkembangan di mana pada masa ini sel-sel saraf mulai membentuk jaringan dan berkembang dengan pesatnya.
2. Fase Bayi (0-2 tahun), fase otak anak menunjukkan pertumbuhan paling pesat karena pada usia 2 tahun struktur otak anak 80% sudah mulai terbentuk.

3. Fase Balita (2-6 tahun), fase otak anak sudah mulai berkembang dan lebih terfokus pada kemampuan berbicara dan memahami bahasa.
4. Fase Sekolah Dasar (6-12 tahun), fase otak anak mengalami peningkatan kemampuan kognitif, baik pada pembelajaran matematika, Bahasa, maupun ilmu pengetahuan.
5. Fase Remaja (12-18 tahun), fase otak anak tengah dalam masa penyelesaian pembentukan struktur dan pengaturan fungsi otak. Proses ini memakan waktu hingga usia 25 tahun.

Setiap proses tahapan pembentukan otak anak sangat penting dalam pengoptimalan kinerja otak sehingga dapat mengoptimalkan potensi anak serta memberikan stimulus yang sesuai untuk mendukung proses perkembangan otak anak.

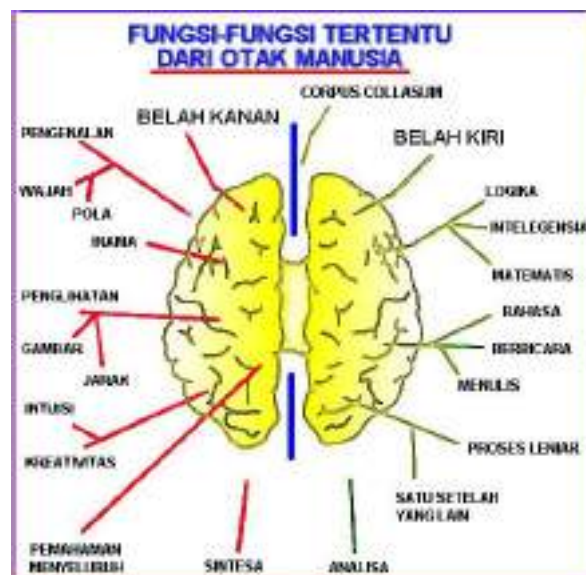
5.4 Fungsi Otak

Beberapa fungsi otak, antara lain:

1. Mengatur fungsi tubuh dan organ-organ Otak memainkan peran penting dalam mengatur fungsi tubuh, seperti detak jantung, pernapasan, dan pencernaan. Otak juga mengendalikan organ-organ penting seperti ginjal, hati, dan paru-paru.
2. Mengkoordinasikan gerakan dan motorik Otak mengirimkan sinyal ke otot dan memainkan peran penting dalam koordinasi gerakan. Ini melibatkan area otak seperti korteks motorik dan korteks sensorik.
3. Pengolahan informasi sensorik. Proses informasi sensorik, seperti penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa, dan perabaan, dimulai di otak. Otak mengolah informasi ini dan memungkinkan kita merasakan dan bereaksi terhadap lingkungan.

4. Memori dan belajar Otak memainkan peran penting dalam proses belajar dan membentuk memori. Area otak seperti hippocampus dan korteks prefrontal terlibat dalam ini.
5. Pengambilan keputusan dan pemikiran abstrak. Otak memainkan peran penting dalam pengambilan keputusan dan pemikiran abstrak. Ini melibatkan area otak seperti korteks prefrontal dan korteks parietal.
6. Emosi dan perasaan Otak memainkan peran penting dalam mengatur emosi dan perasaan. Area otak seperti amigdala dan korteks limbik terlibat dalam ini.
7. Perhatian dan kesadaran. Otak juga memainkan peran penting dalam perhatian dan kesadaran. Perhatian dan kesadaran ini melibatkan area otak seperti korteks prefrontal dan korteks temporal. Ini adalah beberapa fungsi otak. Namun, otak adalah organ yang kompleks dan masih banyak yang perlu dipelajari tentang cara kerjanya dan peran yang dimainkannya dalam berbagai fungsi mental dan fisik. (Aziz, 2020)

5.4.1 Fungsi Otak Kanan & Otak Kiri



Gambar 5.2. Belahan Otak Kiri & Kanan

Selain beberapa fungsi otak secara umum telah dijelaskan di atas, ada perbedaan mendasar mengenai fungsi otak belahan kanan dan otak belahan kiri. Perbedaan itu dapat diamati melalui gambar 2 di atas. Otak belahan kanan dan otak belahan kiri memiliki fungsi yang berbeda-beda. Berikut ini adalah fungsi-fungsi otak belahan kanan dan otak belahan kiri:

- a. Otak Belahan Kanan, berfungsi untuk pengolahan informasi visual dan spasial, musik, seni, dan emosi, serta memiliki kemampuan untuk mengendalikan gerakan pada bagian kiri tubuh.
- b. Otak Belahan Kiri, berfungsi untuk pengolahan informasi verbal, logika, analisis, dan matematika, memiliki kemampuan mengendalikan gerakan pada bagian kanan tubuh, memiliki fungsi atau bertanggung jawab dalam kemampuan berbicara, membaca, menulis, dan memahami Bahasa, memiliki fungsi yang bertanggung jawab dalam mengenali wajah, memahami metafora, dan melakukan tugas-tugas yang melibatkan imajinasi dan kreativitas.

Berikut ini beberapa pendapat ahli mengenai fungsi otak kanan:

- a. Roger Sperry adalah seorang ahli neuropsikologi yang dikenal sebagai penemu teori tentang fungsi otak kanan dan otak kiri. Menurut Sperry, otak kanan memiliki peran penting dalam proses kecerdasan emosional, kesenian, dan kreativitas. (Aziz, 2020)
- b. Howard Gardner adalah seorang psikolog yang terkenal dengan teori kecerdasan majemuk. Menurutnya, otak kanan memiliki peran dalam kecerdasan visual-ruang, kepekaan seni, musik, dan empati sosial. Kecerdasan ini dianggap berbeda dengan kecerdasan linguistik-logis yang lebih banyak dikaitkan dengan aktivitas otak kiri. (Murniati, 2018)

- c. Betty Edwards adalah seorang seniman dan penulis buku "Drawing on the Right Side of the Brain" (Edwards, 1997) yang mempelajari hubungan antara otak kanan dan kemampuan menggambar. Menurutnya, otak kanan memiliki kemampuan untuk melihat objek secara spesifik, mengenal bentuk dan warna, serta menggambarkan apa yang dilihat dengan cara visual.
- d. Richard Restak adalah seorang dokter spesialis neurologi yang menulis banyak buku tentang fungsi otak. Menurutnya, otak kanan memiliki peran dalam mengenali pola, menganalisis ruang, dan mengenali wajah dan ekspresi emosional. (Arsyad, 2018)

Dalam kesimpulannya, meskipun masih dalam perdebatan, namun banyak ahli menganggap bahwa otak kanan memiliki peran penting dalam kecerdasan emosional, musik, seni, ruang dan kreativitas, sedangkan fungsi otak kiri menurut ahli psikologi, Roger Sperry, (Aziz, 2020) otak kiri memainkan peran penting dalam pengolahan informasi yang bersifat verbal, linear, berurutan, dan logis. Otak kiri juga memproses informasi yang terkait dengan konsep, strategi, dan pemikiran analitis. Selain itu, otak kiri juga terlibat dalam pengambilan keputusan dan mengendalikan gerakan tubuh bagian kanan.

Namun, perlu diingat bahwa tidak selalu sepenuhnya bisa memisahkan fungsi otak belahan kanan dan otak belahan kiri secara tegas. Kedua belahan otak tersebut saling bekerja sama untuk memproses informasi dan mengontrol fungsi tubuh. Walaupun demikian, terdapat kecenderungan memisahkan fungsi kedua otak ini baik kanan ataupun kiri karena adanya individu yang fungsi otaknya lebih bekerja atau mendominasi fungsi kerja bagian tubuh tertentu atau kecenderungan melakukan aktivitas tertentu lebih banyak.

Tabel 5.1. Dominasi Belahan Otak Manusia

Belahan otak kiri	Belahan otak kanan
- Memilih sesuatu yang berurutan - Belajar lebih baik dari bagian- bagian kemudian keseluruhan - Lebih memilih sistem membacafonetik - Menyukai kata-kata, simbol danhuruf - Lebih memilih membaca subyeknya terlebih dahulu - Mau berbagi informasi faktual yang berhubungan - Lebih memilih instruksi yang berurutan secara detil - Mengalami fokus internal lebihbesar - Menginginkan struktur dan prediktabilitas	- Merasa lebih nyaman dengan sesuatu yang acak - Paling baik belajar dari keseluruhan kemudian bagian- bagian - Lebih memilih sistem membaca seluruh bahasa - Menyukai gambar, grafik dan diagram - Lebih memilih melihat atau mengalami subyeknya terlebihdahulu - Mau berbagi informasi tentang hubungan antara segala sesuatu - Lebih memilih yang spontan, lingkungan pembelajaranmengalir - Mengalami fokus eksternal yang lebih besar - Menginginkan pendekatan yang tak terbatas, baru dan mengejutkan

Sumber : (Hengki, 2018)

5.4.2 Fungsi Otak Pria dan Otak Wanita

Ada beberapa teori berbeda tentang perbedaan fungsi otak pria dan wanita, dan pandangan ahli pun dapat bervariasi tergantung pada perspektif dan metodologi yang digunakan. Di bawah ini adalah beberapa tinjauan singkat tentang pandangan beberapa ahli:

- 1) Dr. Louann Brizendine, neurologis dan penulis buku "The Female Brain" dan "The Male Brain", berpendapat bahwa

ada perbedaan neurologis yang signifikan antara otak pria dan wanita. Menurutnya, otak wanita cenderung lebih aktif dalam memproses emosi, bahasa, dan interaksi sosial, sementara otak pria cenderung lebih aktif dalam memproses informasi visual-motorik dan pemecahan masalah matematis dan mekanik. (Darlington, 2002)

- 2) Dr. Daniel Amen, psikiater dan ahli saraf, juga mencatat perbedaan dalam pola aktivitas otak antara pria dan wanita. Dia menemukan bahwa otak pria lebih aktif dalam area yang terkait dengan pengambilan risiko dan agresi, sementara otak wanita lebih aktif dalam kontrol impuls dan kemampuan verbal. (Amashinta, 2015)
- 3) Dr. Cordelia Fine, penulis buku "Delusions of Gender", mengkritik pandangan ini sebagai penggeneralisasi yang berlebihan dan menekankan bahwa otak manusia sebenarnya sangat plastis dan dapat beradaptasi dengan cara yang kompleks dan serba guna terhadap tuntutan lingkungan dan pengalaman. (Breen, 2011)

Oleh karena itu, sementara ada beberapa perbedaan yang tercatat dalam pola aktivitas otak antara pria dan wanita, penting untuk diingat bahwa manusia adalah makhluk yang kompleks dan multifaset, serta bahwa perbedaan individu dalam otak dan perilaku jauh lebih signifikan daripada perbedaan antara kelompok gender.

Otak pria memiliki beberapa fungsi penting, antara lain:

- 1) Mengatur gerakan. Otak pria berfungsi mengatur gerakan tubuh, termasuk koordinasi antara mata dan tangan saat memegang suatu objek.
- 2) Memori jangka pendek. Otak pria berperan penting dalam membantu memori jangka pendek dan mengingat informasi secara sementara.
- 3) Proses pemikiran. Otak pria juga berfungsi dalam memproses informasi dan berpikir kreatif, termasuk dalam

mengambil keputusan dan mencari solusi atas masalah. Emosi dan perilaku.

- 4) Otak pria juga memainkan peran penting dalam mengatur emosi dan perilaku, termasuk dalam mengendalikan stres dan mengekspresikan perasaan.
- 5) Sensori dan persepsi. Otak pria berfungsi dalam memproses informasi sensori dan persepsi, seperti rasa sakit, suara, dan aroma. (Amin, 2018)

Otak wanita memiliki fungsi untuk mengatur perasaan, emosi, dan komunikasi verbal. Wanita cenderung lebih terampil dalam menganalisis sosial dan memiliki kemampuan empati yang lebih tinggi. Otak wanita juga diketahui memiliki keunggulan dalam multitasking dan pengolahan informasi verbal dan non-verbal secara bersamaan. Selain itu, otak wanita memiliki kemampuan untuk memproses informasi secara lebih rinci dan mendetil. Namun, setiap individu memiliki otak yang berbeda dan kemampuan otak tergantung pada faktor genetik, lingkungan, dan pengalaman hidup.

5.4 Permainan untuk Perkembangan Otak Anak

Setelah kita mengetahui dan mengenal tahapan perkembangan otak pada anak, baik fungsi otak kiri-kanan maupun beda fungsi otak pria-wanita, maka pada sub-bab ini membahas mengenai berbagai permainan yang bisa dilakukan oleh orang tua bersama anaknya sehingga perkembangan otak anak berkembang secara optimal berdasarkan usianya. Usia anak yang berkisar antara 0-5 tahun atau 8 tahun hingga 12 tahun merupakan masa keemasan anak. Masa keemasan anak ini dikenal dengan istilah *golden age*, yang artinya masa penuh potensi dan keunggulan yang dimiliki anak dibandingkan masa-masa lainnya.

Berikut ini merupakan panduan untuk orang tua agar dapat mengoptimalkan otak anak pada masa *golden age*:

- 1) Memberikan stimulasi kepada anak sesering mungkin, tetapi tanpa adanya paksaan dan tekanan
- 2) Menghargai usaha yang dilakukan oleh anak, jangan lupa untuk selalu memberikan hadiah dan pujian
- 3) Mengusahakan semaksimal mungkin untuk menjawab pertanyaan anak, jangan pernah mengecewakan anak ataupun menghardik/memarahi anak karena banyaknya pertanyaan yang diajukannya
- 4) Orang tua merupakan teladan yang baik bagi anak, anak merupakan peniru terbaik.
- 5) Orang tua tidak menetapkan target yang melampaui batas kemampuan anak dan membandingkan kemampuan anak dengan anak yang lain. (Rijkiyani et al., 2022)

Masa *golden age* awal termasuk usia balita, dan usia balita adalah usia bermain. Jadi, jangan salah bila dunia anak usia dini merupakan usianya untuk bermain sambil belajar mengeksplorasi keadaan sekelilingnya. Bermain bagi dunia si kecil adalah belajar tanpa adanya paksaan. Semua kegiatan yang dilakukan dengan senang hati, sukarela dan atas kemauannya sendiri merupakan belajar penuh makna dan sangat berarti bagi anak walau dalam bentuk permainan. Bentuk permainan yang baik adalah permainan yang dapat mengasah perkembangan otak menjadi optimal, sehingga permainan ini dikenal dengan istilah *brain game*.

Brain game adalah jenis permainan atau latihan yang dirancang untuk memperkuat koneksi otak dan meningkatkan kinerja kognitif. Berikut adalah pengertian brain game menurut beberapa ahli:

Menurut Dr. Adam Gazzaley, seorang profesor neurologi di University of California, San Francisco, mengatakan bahwa *brain game* adalah "Jenis permainan interaktif yang dirancang untuk meningkatkan fungsi kognitif"(Gazzaley & Rosen, 2016). Kemudian, pendapat Dr. Michael Merzenich, seorang profesor neurosains di University of California, San Francisco, (Fitri & Imansari, 2020) mengatakan bahwa *brain game* adalah "latihan otak yang spesifik, yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan otak dan meningkatkan kinerja kognitif" sedangkan Dr. Daphne Bavelier, seorang profesor ilmu otak di University of Geneva, mengatakan bahwa *brain game* adalah "permainan komputer yang melatih kemampuan visual dan perhatian, dan dapat meningkatkan fungsi kognitif secara signifikan" (Bavelier et al., 2015).

Brain game bukan sekedar permainan yang digunakan untuk mengoptimalkan kinerja fungsi otak, yang memiliki sifat menyenangkan saja tetapi memiliki manfaat ganda yaitu membantu menstimulasi kinerja otak serta mengembangkan ketajaman otak sehingga anak akan tumbuh menjadi cerdas, kreatif serta kritis. Brain game, permainannya sangatlah banyak dan beragam, serta memiliki banyak manfaatnya sehingga orang tua harus pandai memilah-memilih berbagai permainan untuk anaknya agar lebih bermanfaat.

Berikut ini yang harus diperhatikan orang tua dalam memberikan *brain game*: 1) sesuaikan dengan usia serta kemampuan anak, 2) perlu adanya batasan waktu bermain untuk bayi durasi bermain 10-30 menit sedangkan balita durasinya 1 jam, 3) memastikan bahwa permainan atau mainan itu aman bagi anak, 4) memanfaatkan barang-barang sekitar, mainan anak tak haruslah mewah atau selalu dibeli. Orang tua dan anak dapat bersama membuat mainan, 5) bersosialisasi dengan teman. Permainan yang baik adalah permainan yang melibatkan sekelompok orang untuk bersosialisasi dan bekerja sama.

Beberapa jenis *brain game* yang dapat membantu perkembangan otak anak (Diamond & Ling, 2016):

- 1) Puzzle: Jenis permainan ini melibatkan penyelesaian masalah dan kecerdasan spasial. Contoh puzzle yang umum adalah teka-teki silang, sudoku, dan jigsaw.
- 2) Game Memori: Jenis permainan ini membantu mengembangkan kemampuan memori dan pengenalan pola. Contoh game memori yang umum adalah game kartu dan matching game.
- 3) Game Strategi: Jenis permainan ini melibatkan perencanaan dan pengambilan keputusan. Contoh game strategi yang umum adalah catur, dam, dan monopoli.
- 4) Game Musik: Jenis permainan ini melibatkan pengenalan nada dan ritme, serta pengembangan kemampuan musik anak. Contoh game musik yang umum adalah game drum dan game piano.
- 5) Game Bahasa: Jenis permainan ini melibatkan pengembangan kemampuan bahasa dan kosakata anak. Contoh game bahasa yang umum adalah scrabble dan game bahasa Inggris.

5.4.1 Permainan Otak (Brain Game) Usia 0-6 Bulan

5.4.1.1 Memanggil Nama

Permainan ini tidak menggunakan bahan khusus ataupun alat. Cara bermain memanggil nama ini cukuplah sederhana, caranya adalah dengan meletakkan bayi dalam posisi terlentang di dalam tempat tidur bayi atau di atas kasur. Ajaklah bayi berbicara terlebih dahulu, agar bayi merasakan kehadiran Anda. Panggillah nama bayi di pinggir tempat tidur. Pancinglah bayi dengan selalu memanggil namanya sampai bayi menoleh dan menggerakkan kepala serta matanya untuk mencari arah suara Anda, orang tuanya. Setelah bayi mengetahui sumber suara,

maka Anda pun dapat pindah posisi dan kembali memanggil namanya. Setelah bayi dapat menemukan arah suara Anda berilah bayi Anda pujian, seperti “pintarnya anak mama/papa” atau sebut nama bayi lalu puji dia pintar. Permainan ini memiliki manfaat melatih respon bayi, menstimulus koneksi saraf-saraf otak bayi baik dari pendengaran, reflek gerakan, respon anggota tubuh sampai bahasa.

5.4.1.2 Genggam Jariku

Permainan ini juga tidak membutuhkan alat khusus. Cara bermainnya adalah dengan cara ajak bayi menggenggam jari orang tuanya. Ambil tangan bayi, masukkan jari telunjuk Anda ke dalam genggamannya. Bayi akan secara refleks menggenggam kuat jari telunjuk Anda yang berada dalam genggamannya. Saat jari Anda dalam genggaman bayi, ajaklah bayi berbicara serta berikan pujian. Seperti “Ayo... genggam yang kuat nak” atau “Anak mama hebat/pintar” atau sebut nama si bayi.

Permainan ini memiliki manfaat untuk menguatkan otot-otot tangan/jemari si bayi, melatih kepekaan bayi, respon bayi dan memperkaya pengetahuannya dengan lebih banyak berkomunikasi dengan orang tuanya.

5.4.1.3 Ayo, Dorong...

Permainan ini juga sama tidak menggunakan alat khusus. Caranya bermain adalah dengan memposisikan bayi dalam keadaan tengkurap, lalu peganglah kedua kaki si bayi. Bayi akan merasakan bahwa kakinya ada yang memegang, sehingga bayi akan refleks menggerakkan kakinya dengan mendorong tubuhnya agar bisa maju. Jika bayi tidak memiliki respon menggerakkan kakinya, maka orang tua dapat memberikan dorongan agar bayi mau bergerak maju dengan menggerakkan kedua kaki si bayi. Agar bersemangat, ucapkanlah pujian, kata-

kata semangat atau nyanyian. Permainan ini bermanfaat untuk melatih otot-otot kaki dan juga pinggul si bayi.

5.4.1.4 Bermain Jari Tangan

Permainan ini tidak menggunakan alat khusus. Cara bermainnya adalah dengan berbaring bersama dengan si bayi, kemudian mainkanlah jari Anda di atas kepalanya agar bayi dapat melihat pergerakan jari-jemari Anda. Agar permainan lebih menarik, Anda tidak hanya memainkan jari-jemari tetapi juga membuat suara-suara. Seperti “pesawat mendarat...” atau “kupu-kupu hinggap...” lalu jatuhkan jari Anda ke bagian-bagian tubuh si bayi seperti hidungnya, perutnya, pipinya atau anggota badan lainnya. Manfaat permainan ini adalah melatih indera penglihatan si bayi, agar dapat fokus serta melihat benda-benda yang bergerak di sekitarnya, melatih indera pendengarannya dan juga kepekaan tubuh bayi saat jari-jemari menyentuh kulit si bayi.

5.4.1.5 Bermain Jari Kaki

Permainan ini juga tidak menggunakan alat khusus. Cara bermainnya dengan cara pertama adalah mencuci bersih kaki bayi. Pada usia 6-7 bulan bayi sudah mulai bermain dengan kakinya. Biarkan bayi memegang dan mengangkat kedua kakinya. Biarkan bayi memasukan kakinya ke dalam mulutnya maupun mengulum jari kakinya. Orang tua bisa juga bermain dengan si bayi, caranya bermain dengan menyentuh jari-jemari kaki bayi, menyentuh telapak kaki bayi dan juga mencium telapak kaki bayi. Manfaat permainan ini membuat bayi terasa nyaman dan tenang. Penggunaan kaos kaki warna terang menstimulus indera penglihatannya.

5.4.1.6 Yuk, Ngoceh

Permainan ini tak butuh alat. Cara bermainnya pangku bayi atau timang bayi atau juga letakkan di atas Kasur, lalu ajaklah bayi Anda berbicara. Tatap matanya, biarkan bayi

menatap mata Anda dan Anda juga menatap mata bayi Anda. Ajak bicara berulang-ulang dan bayi akan refleks merespon suara Anda atau nada suara bayi mengikuti suara Anda. Manfaatnya melatih indera penglihatan, pendengaran dan juga alat ucap si bayi. Hal ini merupakan langkah awal bayi mulai berlatih berbicara.

5.4.2 Permainan Otak (*Brain Game*) Usia 6-12 Bulan

5.4.2.1 Bermain dengan Cermin

Permainan ini memerlukan alat yaitu cermin besar. Cara bermain pangku bayi Anda atau ambil posisi berdiri sambil menghadap cermin. Seluruh bayang bayi dan Anda tampak dengan jelas dan terlihat dalam cermin. Ajaklah bayi menyapa bayangannya di cermin, seolah-olah bayangan bayi tersebut adalah orang asing. Sapaannya seperti “ Halo... cantik /tampan siapa namamu?” atau “Hai... adik manis anak siapa?” atau “Siapa yah di sana?” atau “ini Namanya siapa yah senyum terus?”. Goyang-goyangkan badan si bayi sambil diberi pertanyaan berulang kali hingga merasa gembira. Responlah reaksi bayi Anda dengan pujian, bila si bayi tersenyum/tertawa. Bila si bayi menangis maka responlah dengan menyebut nama si bayi dan perasaan yang membuat bayi tersebut menangis dan segera hentikan permainan. Manfaat permainan merangsang indera penglihatan si bayi yang sudah mulai terbentuk dan mulai meluas, melatih bayi mengenal dirinya, mengekspresikan emosinya dan juga menambah kosakatanya.

5.4.2.2 Mengejar Menangkap Bola

Permainan ini membutuhkan bola dengan ukuran besar. Cara bermain pilihlah bola dari bahan yang tidak licin dan warna yang mencolok, agar bayi dapat memainkannya. Posisikan bayi dalam keadaan duduk dan pastikan keamanan posisi bayi saat duduk. Gulirkan bola ke dekat bayi dan biarkan bayi menangkap bolanya. Perlihatkan wajah gembira, tepukan tangan dan juga

pujian Ketika bayi berhasil menangkap bola. Biarkan bayi mengejar bolanya jika bola tersebut luput dari tangkapan si bayi. Jangan lupa untuk selalu memberi semangat serta pujian, ketika anak mengejar bola maupun berhasil menangkap bola. Seperti “horee...bolanya tertangkap” atau “anak mama hebat/pintar” atau “Ayo... kejar/tangkap bolanya”. Manfaat permainan ini adalah mengkoordinasikan kerja mata dan anggota tubuh lainnya, melatih respon/reaksi si bayi, dan melatih bayi memahami perintah sederhana.

5.4.2.3 Memasukan Mengeluarkan Mainan

Permainan ini memerlukan wadah seperti toples plastik, baskom atau kaleng, dan beberapa mainan dengan warna cerah. Pilihlah bahan yang aman untuk bayi. Cara bermain dudukkan bayi dan sebaiknya jika Anda berada di belakang bayi. Perlihatkan wadah yang telah disiapkan, kemudian perkenalkan nama maupun warna satu persatu. Perlihatkan cara memasukan benda tersebut dan perlihatkan cara mengeluarkan benda yang ada dalam wadah. Lakukanlah berulang kali Bersama-sama dengan si bayi memasukan benda ke wadah lalu mengeluarkan benda yang ada dalam wadah tersebut sambil menyebutkan nama-nama atau warna benda/ warna wadah tersebut. Manfaat permainan ini adalah untuk melatih kemampuan motoric anak yaitu memegang, menggenggam, dan mengambil benda-benda di sekitarnya, serta melatih koordinasi antara gerak mata dan gerak tangan si bayi, serta bayi mampu mengenal ukuran, warna dari benda-benda tersebut.

5.4.2.4 Bertepuk Tangan

Permainan ini tidak membutuhkan alat khusus. Cara bermain pangku anak atau posisikan anak untuk duduk berhadapan. Nyanyikan sebuah lagu sambil bertepuk tangan. Lalu nyanyikan lagu dengan lirik ini : “kalo kau suka tepuk tangan” lalu tepuk tangan 2x prok...prok... “mari tepuk-tepuk tangan suka-suka” lalu taruh tangan di atas kepala. Jika anak

belum bisa menaruh tangan di atas kepalanya, maka berikan perintah “Ayo ikuti tangannya letakan di kepala” (bantu si bayi jika belum mampu). Lalu nyanyikan lagi “kalo kau suka tepuk tangan” lalu tepuk tangan 2x prok...prok...”mari kita tepuk-tepuk pinggang”, maka tangan letakan di pinggang. Lalu “kalo kau suka hati tepuk tangan” lalu tepuk tangan 2x prok...prok “kalo kau sangat senang mari loncat” maka meloncatlah bersama si anak. Kemudian “kalo kau suka tepuk tangan” lalu tepuk tangan 2x prok...prok” lalu “Ku ingin terbang bebas seperti burung” maka buatlah gerakan merentangkan kedua tangan ke samping seperti burung yang terbang. Ulangilah kembali permainan ini. Manfaat permainan ini melatih motorik halus anak, melatih koordinasi antara mata dan anggota tubuh serta keselarasan antara mata dan juga tangan anak, menggugah jiwa seni anak dan juga kognitif anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Alim, A. sa'diyah. (2020). Hakikat Manusia, Alam Semesta, dan Masyarakat dalam Konteks Pendidikan Islam. *Jurnal Penelitian Keislaman*, 15(2), 144–160.
<https://doi.org/10.20414/jpk.v15i2.1760>
- Amashinta. (2015). *Tingkat Kecerdasan Pada Anak Ditinjau Dari Perbedaan Gender Anggraeni Mashinta Sulistyani*.
- Amin, M. S. (2018). Perbedaan Struktur Otak dan Perilaku Belajar Antara Pria dan Wanita; Eksplanasi dalam Sudut Pandang Neuro Sains dan Filsafat. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 1(1), 38. <https://doi.org/10.23887/jfi.v1i1.13973>
- Anditiasari, N., & Dewi, N. R. (2021). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Anak Usia 11 Tahun Di Brebes. *Mathline: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 6(1), 97–108.
<https://doi.org/10.31943/mathline.v6i1.177>
- Arsyad, A. H. (2018). *Perbedaan Dominasi Hemisfer Kanan Pada Siswa Jurusan Ipa Dan Jurusan Animasi*.
[https://eprints.umm.ac.id/42489/%0Ahttps://eprints.umm.ac.id/42489/1/SKRIPSI ANGGINA HUMAERA ARSYAD 201410230311138.pdf](https://eprints.umm.ac.id/42489/%0Ahttps://eprints.umm.ac.id/42489/1/SKRIPSI%20ANGGINA%20HUMAERA%20ARSYAD%20201410230311138.pdf)
- ASMAN, A. (2022). Modul Pembelajaran Ilmu Biomedik Dasar. *Ilmi Biomedik Dasar*, 116–132.
- Aziz, A. (2020). Right Brain Method. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 1–8.
- Bavelier, D., Green, C. S., Han, D. H., Renshaw, P. F., Merzenich, M. M., & Gentile, D. A. (2015). Brains on video games -HHS Public Access. *Nat Rev Neurosci*, 12(12), 763–768.
<https://doi.org/10.1038/nrn3135.Brains>
- Breen, L. (2011). *88 Fine, C. (2010). 23(1), 2010–2011*.

- Darlington, C. (2002). The Female Brain. *The Female Brain*.
<https://doi.org/10.4324/9780203301425>
- Diamond, A., & Ling, D. S. (2016). Conclusions about interventions, programs, and approaches for improving executive functions that appear justified and those that, despite much hype, do not. *Developmental Cognitive Neuroscience*, 18, 34–48.
<https://doi.org/10.1016/j.dcn.2015.11.005>
- Edwards, B. (1997). Drawing on the right side of the brain. *Conference on Human Factors in Computing Systems - Proceedings, 22-27-Marc*(March), 188–189.
<https://doi.org/10.1145/1120212.1120336>
- Fitri, R., & Imansari, M. L. (2020). Permainan Karpets Engkle: Aktivitas Motorik untuk Meningkatkan Keseimbangan Tubuh Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1186–1198.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.754>
- Gazzaley, A., & Rosen, L. D. (2016). *Philosophers Notes More Wisdom in Less Time The Distracted Mind Ancient Brains in a High-Tech World THE BIG IDEAS Matacognition*. 1–6.
<http://www.cs.uni.edu/~jacobson/1025/17/The-Distracted-Mind.pdf>
- Hengki, W. (2018). Pendidikan Neurosains Dan Implikasinya Dalam Pendidikan Masa Kini. *Pendidikan Dasar*, 2(March), 1–19.
- Murniati, W. (2018). Edutainment Dalam Pengembangan Multiple Intelligences Teori Howard. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 6(2), 301–324.
- Ode, L., Dosen, A., Pgra, P., Tarbiyah, J., & Abstrak, Q. K. (n.d.). *Perkembangan Otak Anak Usia Dini*. <http://www.tiga>

- Rijkiyani, R. P., Syarifuddin, S., & Mauizdati, N. (2022). Peran Orang Tua dalam Mengembangkan Potensi Anak pada Masa Golden Age. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4905–4912. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2986>
- Susanto, S., & Munfarohah, I. R. (2020). Neurosains Dalam Mengembangkan Kecerdasan Intelektual Peserta Didik Sd Islam Al-Azhar Bumi Serpong Damai. *Kordinat: Jurnal Komunikasi Antar Perguruan Tinggi Agama Islam*, 19(2), 331–348. <https://doi.org/10.15408/kordinat.v19i2.19000>
- Thoriqussu'ud, M. (2013). *Pengantar Psikolinguistik: Buku Perkuliahan Program S-1 Program Studi Bahasa dan Sastra Arab Fakultas Adab dan Humaniora UIN Sunan Ampel Surabaya*.

BAB 6

MACAM-MACAM METODE PENGEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI

Oleh Ade Ismail Fahmi

6.1 Pendahuluan

Seorang pendidik perlu memahami perkembangan kognitif anak itu menjadi sesuatu hal yang sangat penting untuk melihat perkembangannya. Dengan memahami perkembangan kognitif anak, pendidik dapat mengerti bagaimana anak belajar dan bagaimana arah terbaik mengajari mereka. Hal ini seperti yang dikemukakan oleh Comer menyebutkan bahwa *every teacher to understand how children grow and develop to able to understand how children learn and how best to teach them* (Salvin, 2018) hal yang sama dikemukakan oleh Santrock (Santrock, 2010a) *the more learn you learn about children's development, the more you can understand at what level it is appropriate to teach them* (Santrock, 2010b).

Seorang guru bisa memilih beberapa metode dalam kegiatan belajar mengajar. Oleh sebab itu setiap guru yang akan mengajar diupayakan untuk memilih metode yang baik. Karena baik dan tidaknya suatu metode yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar terletak pada ketepatan memilih suatu metode sesuai dengan tuntutan proses belajar mengajar. Adapun ciri-ciri metode yang baik untuk proses belajar mengajar adalah sebagai berikut: a) Bersifat luwes, fleksibel dan memiliki daya yang sesuai dengan watak murid dan materi. b)

Bersifat fungsional dalam menyatukan teori dengan praktik dan mengantarkan murid pada kemampuan praktis. c) Tidak mereduksi materi, bahkan sebaliknya mengembangkan materi. d) Memberikan keleluasaan pada murid untuk menyatakan pendapat. e) Mampu menempatkan guru dalam posisi yang tepat, terhormat dalam keseluruhan proses pembelajaran (Fathurrohman, Pupuh & Sutikno, 2007).

6.2 Pengertian Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran adalah teknik penyajian yang dikuasai oleh seorang guru untuk menyajikan materi pelajaran kepada murid di dalam kelas baik secara individual atau secara kelompok agar materi pelajaran dapat diserap, dipahami dan dimanfaatkan oleh murid dengan baik (Ahmadi, 2005). Lebih lanjut Agung mengemukakan bahwa metode ialah jalan atau cara yang harus dilalui untuk mencapai suatu tujuan (Agung, 2012). Artinya bahwa metode digunakan untuk merealisasikan proses belajar mengajar yang telah ditetapkan. Sementara menurut Abdurrahman Ginting metode pembelajaran adalah cara atau pola yang khas dalam memanfaatkan berbagai prinsip dasar pendidikan serta berbagai teknik dan sumberdaya terkait lainnya agar terjadi proses pembelajaran pada diri pembelajar (Ginting, 2008). Kemudian Yuliani menambahkan bahwa metode adalah cara menyampaikan atau mentransfer ilmu yang tepat sesuai dengan anak usia TK sehingga menghasilkan pemahaman yang maksimal bagi anak didik (Yuliani., 2005).

Dari pendapat pakar tersebut di atas, mengenai definisi dari metode. Maka dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah cara penggunaan serta pengelolaan pembelajaran dalam mencapai tujuan yang ditetapkan oleh seorang guru. Sehingga peranan metode pembelajaran sangat strategis menuju hasil belajar yang optimal. Dalam keberadaan yang sebenarnya, cara atau metode pembelajaran yang

digunakan untuk menyampaikan informasi berbeda dengan cara yang ditempuh untuk memantapkan anak dalam menguasai pengetahuan (kognitif), ketrampilan (psikomotorik) dan sikap (afektif). Khusus metode pembelajaran di kelas, efektifitas metode dipengaruhi oleh faktor tujuan, faktor anak, faktor situasi dan faktor guru itu sendiri. Dengan demikian metode dalam rangkaian sistem pembelajaran memegang peran yang sangat penting, karena keberhasilan pembelajaran sangat tergantung pada cara guru dalam menggunakan metode pembelajaran.

6.3 Prinsip-prinsip Metode Pembelajaran

Prinsip-prinsip penentuan metode dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut: a) Prinsip motivasi dan tujuan belajar. Motivasi memiliki kekuatan yang sangat dahsyat dalam proses belajar mengajar. Belajar tanpa motivasi seperti badan tanpa jiwa. ,b) Prinsip kematangan dan perbedaan individual. Semua perkembangan anak memiliki karakter yang berbeda-beda, karena itu setiap guru agar memperhatikan pertumbuhan dan perkembangan anak, motif, intelegensi dan emosi kecepatan menangkap pelajaran, serta pembawaan dan faktor lingkungan, c) Prinsip penyediaan peluang dan pengalaman praktis. Belajar dengan memperhatikan peluang sebesar-besarnya bagi partisipasi anak didik dan pengalaman langsung akan lebih memiliki makna dari pada belajar verbalistik, d) Integrasi pemahaman dan pengalaman. Penyatuan pemahaman dan pengalaman menghendaki suatu proses pembelajaran yang mampu menerapkan pengalaman nyata dalam suatu proses belajar mengajar, e) Prinsip fungsional. Belajar merupakan proses pengalaman hidup yang bermanfaat bagi kehidupan berikutnya. Setiap belajar nampaknya tidak bisa lepas dari nilai manfaat, sekalipun bisa berupa nilai manfaat teoritis atau praktis bagi kehidupan sehari-hari, f) Prinsip pengembangan.

Belajar merupakan proses kegiatan yang terus berlanjut tanpa henti-henti, tentu seiring kebutuhan dan tuntutan yang terus berkembang, Maka metode mengajar yang berkaitan dengan kepentingan belajar yang terus menerus dilaksanakan jangan sampai memberi kesan memberatkan, sehingga kesadaran pada anak untuk belajar membosankan dan cepat berakhir (Yusuf LN, 2012).

Memperhatikan prinsip-prinsip metode pembelajaran di atas, diharapkan dalam proses belajar mengajar dapat lebih efektif dan efisien dan dapat mengoptimalkan tercapainya tujuan yang hendak dicapai, karena dengan memperhatikan prinsip-prinsip tersebut seorang guru bisa mempertimbangkan mana metode yang sesuai yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar.

6.4 Pengertian Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini

Menurut Khadijah pengembangan kognitif anak usia dini diarahkan pada pengembangan a) Auditori, b) Visual, c) Taktil, kinestik, aritmatika, geometri, dan sains. Bidang-bidang pengembangan tersebut akan dijelaskan secara rinci di bawah ini, sebagai berikut (Khadijah, 2016). Anak usia dini dalam mendengar yang melalui proses menerima kumpulan bunyi benda, kosa kata atau kalimat yang memiliki makna dalam topik tertentu merupakan pengembangan kemampuan auditory anak usia dini. Anak usia dini memiliki beberapa tingkatan tentang:

1. Kemampuan mendengar, di antaranya sebagai berikut:
 - Mendengar bunyi-bunyi kata tanpa membekas dalam pikiran,
 - b) Mendengar setengah-setengah,
 - c) Mendengar dengan mulai merangkai idea atau pengetahuan (Mujib, Fathul dan Rahmawati, 2012).

Kemampuan mendengar anak usia dini merupakan kemahiran pokok dalam proses mempelajari suatu pengetahuan. Anak yang mempunyai kemampuan mendengar dengan baik, maka anak akan memahami maksud dan membuat penafsiran tentang sesuatu hal (Mujib, Fathul dan Rahmawati, 2012). Kemampuan ini berhubungan dengan bunyi atau indera pendengaran anak. Kemampuan yang dikembangkan, antara lain, mendengarkan atau menirukan bunyi yang didengar sehari-hari, mendengarkan nyanyian atau syair dengan baik, mengikuti perintah lisan sederhana, mendengarkan cerita dengan baik, mengungkapkan kembali cerita sederhana, menebak lagu atau apresiasi musik, mengikuti ritmik dengan bertepuk, mengetahui asal suara. Tujuan pengembangan auditory anak usia dini adalah memperoleh informasi dan dapat berinteraksi dengan lingkungan. Contoh permainan pengembangan auditory anak usia dini adalah menebak bunyi, menebak suara.

2. Pengembangan visual anak usia dini;

Pengembangan visual anak usia dini adalah kemampuan yang berhubungan dengan penglihatan, pengamatan, perhatian, tanggapan, pemahaman, penjelasan dan persepsi anak terhadap lingkungan sekitarnya. Kemampuan yang dikembangkan, antara lain, mengenali benda-benda sehari-hari, membandingkan benda-benda dari yang sederhana menuju ke yang lebih kompleks, mengetahui benda dari ukuran, bentuk, atau dari warnanya.

3. Pengembangan taktil anak usia dini;

Pengembangan taktil anak usia dini adalah kemampuan yang berhubungan dengan indera peraba (tekstur) anak usia dini. Kemampuan yang dikembangkan, antara lain: mengembangkan kesadaran akan indera sentuhan, mengembangkan kesadaran akan berbagai

tekstur, mengembangkan kosa kata untuk menggambarkan berbagai tekstur seperti tebal-tipis, halus-kasar, panas-dingin, dan tekstur kontras lainnya, bermain di bak pasir, bermain air, bermain dengan plastisin, menebak , dengan meraba tubuh teman.

4. Pengembangan kinestetik anak usia dini

Pengembangan kinestetik anak usia dini adalah kemampuan yang berhubungan dengan kelancaran gerak tangan atau keterampilan atau motorik halus anak usia dini yang mempengaruhi perkembangan kognitif. Tujuan dari pengembangan ini adalah mengkoordinasikan keseimbangan, kekuatan eksplorasi serta imajinasi dan kelenturan otot-otot tubuh. Cara lain yang dikembangkan untuk anak usia dini adalah menjiplak huruf-huruf geometri, melukis dengan cat air, menjahit dengan sederhana, melipat kertas dengan sederhana, merobek kertas koran, menciptakan bentuk-bentuk dengan balok, membuat gambar sendiri dengan berbagai media, menjiplak bentuk lingkaran, bujur sangkar, segitiga atau empat persegi panjang, memegang dan menguasai sebatang pensil, menyusun atau menggabungkan potongan gambar atau tekateki dalam bentuk sederhana, mampu menggunakan gunting dengan baik, dan mampu menulis, melukis dengan jari (*Finger Painting*), melukis dengan cat air, mewarnai dengan sederhana, menggunting, meronce, menjiplak, berlari, melompat dan meloncat.

5. Pengembangan aritmatika anak usia dini

Pengembangan aritmatika anak usia dini ini diarahkan untuk kemampuan matematika. Beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh orang tua sebelum mengajarkan matematika pada anak-anak, terutama pada anak usia dini adalah: (a) Matematika itu bukanlah hanya sekedar berhitung angka-angka, (b) Matematika adalah bagian dari

kehidupan sehari-hari dan bukanlah sesuatu yang abstrak, (c) Untuk membuat anak usia dini cinta matematika, orangtua tidak boleh takut pada matematika, (d) Belajar tidak harus dipisahkan dari bermain (Adityasari, 2013). Kemampuan aritmatika berhubungan dengan kemampuan yang diarahkan untuk kemampuan berhitung atau konsep berhitung permulaan. Kemampuan yang dikembangkan, antara lain, mengenali atau membilang angka, menyebut urutan bilangan, menghitung benda, mengenali himpunan dengan nilai bilangan berbeda, memberi nilai bilangan pada suatu himpunan benda, mengerjakan atau menyelesaikan operasi penjumlahan, pengurangan, dengan menggunakan konsep dari kongkrit ke abstrak, menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan, dan menciptakan bentuk benda sesuai dengan konsep bilangan. Dalam prakteknya, dapat diterapkan dengan: (a) Menggunakan konsep waktu misalnya hari ini, (b) Menyatakan waktu dengan jam, (c) Mengurutkan lima sampai dengan sepuluh benda berdasarkan urutan tinggi besar, dan (d) Mengenali penambahan dan pengurangan.

6. Pengembangan geometri anak usia dini

Geometri berasal dari bahasa Yunani yaitu "*ge*" yang berarti bumi dan "*metrein*" yang berarti mengukur (Kandou, 2014). Pengembangan geometri anak usia dini adalah kemampuan yang berhubungan dengan konsep bentuk dan ukuran. Adapun kegiatan yang dilakukan antara lain: (a) Mengukur benda dengan sederhana (b) Menggunakan bahasa ukuran seperti besar, kecil, panjang pendek, tinggi, rendah (c) Mencipta bentuk geometri dan lain-lain (d) Memilih benda menurut warna, bentuk dan ukurannya (e) Mencocokkan benda menurut warna, bentuk dan ukurannya (f) Membandingkan benda menurut ukurannya besar-kecil, panjang-lebar, tinggi-rendah (g) Mengukur benda secara sederhana (h) Mengerti dan menggunakan bahasa ukuran,

seperti besar-kecil, tinggi-rendah, panjang-pendek, dan sebagainya (i) Menyebut benda-benda yang ada di kelas sesuai dengan bentuk geometri (j) Mencontoh bentuk-bentuk geometri (k) Menyebut, menunjukkan, dan mengelompokkan lingkaran, segitiga, dan segiempat (l) Menyusun menara dari delapan kubus (m) Mengenal ukuran panjang, berat, dan isi (n) Meniru pola dengan empat kubus .

7. Pengembangan sains permulaan anak usia dini

Pengembangan sains permulaan anak usia dini adalah kemampuan yang berhubungan dengan berbagai percobaan atau demonstrasi sebagai suatu pendekatan secara saintifik atau logis. Hakikat pengembangan sains di PAUD adalah kegiatan belajar sambil bermain yang menyenangkan dan menarik melalui pengamatan, penyelidikan dan percobaan untuk mencari tahu atau menemukan jawaban tentang segala sesuatu yang ada di dunia sekitar. Pengembangan sains di PAUD secara umum bertujuan agar anak mampu secara aktif mencari informasi mengenai apa yang ada di sekelilingnya; Sedangkan secara khusus permainan sains di PAUD bertujuan agar anak memiliki kemampuan mengamati berbagai perubahan yang terjadi, melakukan percobaan sederhana, melakukan kegiatan mengklasifikasi, membandingkan, memperkirakan dan mengkomunikasikannya serta membangun kreatifitas dan inovasi pada diri anak. Proses penemuan ilmiah dapat terjadi dimana saja dan kapan saja. Kegiatan sains dapat dilakukan oleh anak dan guru di Laboratorium atau Pusat Sains, tetapi juga dapat dilakukan di luar kelas dengan memanfaatkan lingkungan sekitar. Cara mengajarkan sains permulaan dengan mengajak anak ke kebun atau ke taman. Banyak hal yang dapat diamati anak di alam sekitarnya. Adapun kemampuan yang akan dikembangkan, antara lain: (a) Mengeksplorasi berbagai benda yang ada di sekitar (b) Mengadakan berbagai percobaan sederhana (c) Mengkomunikasikan apa yang telah diamati dan diteliti.

6.5 Pandangan Para Pakar tentang Pentingnya Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini

Pandangan para pakar dan pentingnya pengembangan kognitif anak usia dini. Terdapat pandangan yang bervariasi tentang pemahaman kognitif baik ahli psikologi maupun pendidikan. Dengan mengetahui berbagai pandangan para pakar tentang pengembangan kognitif maka wawasan sebagai seorang guru pendidik anak usia dini akan lebih luas lagi, sehingga dengan mengetahui perkembangan kognitif anak usia dini, akan sangat membantu membimbing mereka mencapai pengembangan kognitif secara optimal. Beberapa pandangan yang dikemukakan oleh para pakar diantaranya.

1. Alfred Binet

Potensi kognitif seseorang tercermin dalam kemampuannya menyelesaikan tugas-tugas yang menyangkut pemahaman dan penalaran. Perwujudan potensi kognitif manusia harus di mengerti sebagai suatu aktivitas atau perilaku kognitif yang pokok, terutama pemahaman penilaian dan pemahaman baik yang menyangkut kemampuan berbahasa maupun yang menyangkut kemampuan motorik. Menurut Alfred Binet, terdapat tiga aspek kemampuan dalam inteligensi, yaitu:

- a. Konsentrasi Kemampuan memusatkan pikiran kepada suatu masalah yang harus dipecahkan
- b. Adaptasi Kemampuan mengadakan adaptasi atau penyesuaian terhadap masalah yang dihadapinya atau fleksibel dalam menghadapi masalah.
- c. Bersikap kritis Kemampuan untuk mengadakan kritik, menyangkut kemampuan berbahasa maupun yang menyangkut kemampuan motorik. Perkembangan kognitif adalah perkembangan dari pikiran.

Pikiran adalah bagian berpikir dari otak, bagian yang digunakan, yaitu untuk pemahaman, penalaran, pengetahuan dan pengertian. Pikiran anak mulai aktif sejak lahir, dari hari ke hari sepanjang pertumbuhannya. Perkembangan pikirannya, seperti: belajar tentang orang; belajar tentang sesuatu; belajar tentang kemampuan-kemampuan baru; memperoleh banyak ingatan; menambah banyak pengalaman. Sepanjang pikirannya berkembang, anak menjadi lebih cerdas.

2. Carl Witherington

Menurut Carl Witherington, inteligensi merupakan kesempatan bertindak sebagaimana dimanifestasikan dalam kemampuan-kemampuan atau kegiatan-kegiatan sebagai berikut.

- a. Fasilitas dalam menggunakan bilangan dan angka.
- b. Efisiensi penggunaan bahasa.
- c. Kecepatan pengamatan.
- d. Fasilitas dalam memahami hubungan.

Mengkhayal atau mencipta. Pikiran adalah bagian berpikir dari otak, bagian yang digunakan, yaitu untuk pemahaman, penalaran, pengetahuan dan pengertian. Pikiran anak mulai aktif sejak lahir, dari hari ke hari sepanjang pertumbuhannya. Perkembangan pikirannya, seperti: belajar tentang orang; belajar tentang sesuatu; belajar tentang kemampuan-kemampuan baru; memperoleh banyak ingatan; menambah banyak pengalaman. Sepanjang pikirannya berkembang, anak menjadi lebih cerdas.

Selanjutnya Witherington mengemukakan bahwa “kognitif adalah pikiran, kognitif (kecerdasan pikiran) melalui pikiran dapat digunakan dengan cepat dan tepat dalam mengatasi suatu situasi untuk memecahkan masalah”.

Sedangkan perkembangan kognitif (perkembangan mental), adalah perkembangan pikiran. Pikiran adalah bagian dari proses berpikir dari otak. Pikiran yang digunakan untuk mengenali, mengetahui, dan memahami

3. Cameron dan Barley

Menurut Cameron dan Barley, aktivitas kognitif akan sangat bergantung pada kemampuan berbahasa baik secara lisan maupun tulisan karena bahasa adalah alat berpikir, di mana dalam berpikir menggunakan pikiran (kognitif).

4. Guilford Guilford

Kognitif suatu model struktur intelektual yang dapat digambarkan sebagai suatu kubus yang terdiri dari 3 dimensi intelektual. Model struktur ini menggambarkan keragaman kemampuan intelektual manusia yang sekaligus dapat mengklasifikasikan dan menjelaskan seluruh aktivitas manusia. Guilford mengembangkan suatu teori atau model tentang kognitif manusia yang disusun dalam suatu sistem yang disebut "Struktur Kognitif". Berdasarkan model ini, aktivitas mental dapat diklasifikasikan sebagai berikut.

- a) Operasi (proses) intelektual yang menyangkut proses pemikiran yang berlangsung dan terdiri dari 5 kategori, yaitu kognisi, ingatan, berpikir konvergen, berpikir divergen, penilaian.

Menurut Carl Witherington, inteligensi merupakan kesempatan bertindak sebagaimana dimanifestasikan dalam kemampuan-kemampuan atau kegiatan-kegiatan sebagai berikut.

- (a) Fasilitas dalam menggunakan bilangan dan angka.
- (b) Efisiensi penggunaan bahasa.
- (c) Kecepatan pengamatan.
- (d) Fasilitas dalam memahami hubungan.

- (e) Mengkhayal atau mencipta. Pikiran adalah bagian berpikir dari otak, bagian yang digunakan, yaitu untuk pemahaman, penalaran, pengetahuan pengertian dan menambah banyak pengalaman. Sepanjang pikirannya berkembang, anak menjadi lebih cerdas.
- b) *Content* (materi), yang menunjukkan macam materi yang digunakan terdiri dari 4 kategori, yaitu figural, simbolik, semantik, behavioral (perilaku).
 - c) Produk yang merupakan hasil dari operasi (proses) tertentu yang diterapkan pada konten (materi) tertentu terdiri dari 6 kategori, yaitu unit, kelas, hubungan, sistem, transformasi, implikasi. Klasifikasi tersebut sekaligus menunjukkan adanya 120 aktivitas mental manusia karena terdiri dari 5 operasi x 4 isi x 6 hasil.

5. Sternberg

Lima komponen kognitif yang dikemukakan oleh Sternberg adalah:

- a) Metakomponen Proses kendali yang lebih tinggi tingkatnya, yang digunakan dalam perencanaan pelaksanaan dan pengambilan keputusan dalam pemecahan masalah.
- b) Komponen penampilan Proses yang menjalankan rencana dan melaksanakan keputusan-keputusan bersama yang dipilih oleh metakomponen.
- c) Komponen pencapaian Proses yang terlibat dalam usaha mempelajari informasi baru.
- d) Komponen ingatan Proses yang terlibat dalam pengingatan informasi yang sebelumnya telah disimpan dalam ingatan.
- e) Komponen alih terap Proses yang terlibat dalam pemindahan informasi yang diingat dari satu situasi ke situasi yang lain.

6. Renzulli

Menurut Renzulli kemampuan kognitif memiliki ciri-ciri (untuk anak berbakat kognitif), yaitu antara lain mudah menangkap pelajaran, ingatan baik, perbendaharaan kata luas, penalaran tajam (berpikir logis, kritis, memahami hubungan sebab akibat), daya konsentrasi baik, menguasai banyak bahan tentang macammacam topik, senang dan sering membaca, ungkapan diri lancar dan jelas, pengamat yang cermat, senang mempelajari kamus, peta dan ensiklopedi, cepat memecahkan soal, cepat menemukan kekeliruan atau kesalahan,. Ia juga membagi bidang-bidang kognitif antara lain meliputi daya abstraksi, kemampuan penalaran dan kemampuan memecahkan masalah.

7. John Locke dan Herbart

Kognitif merupakan jalannya tanggapan-tanggapan yang dikuasai oleh hukum asosiasi. Dalam alam kejiwaan, yang terpenting adalah terjadinya, tersimpannya dan bekerjanya tanggapan-tanggapan. Unsur yang paling sederhana dan merupakan dasar bagi semua aktivitas kejiwaan adalah tanggapan-tanggapan. Daya jiwa yang lebih tinggi seperti perasaan, kemauan, keinginan dan berpikir, semua terjadi karena bekerjanya tanggapan-tanggapan.

8. Wachs

Perkembangan kognitif dapat ditingkatkan apabila orang tua penuh kasih, responsif secara verbal dan memberikan lingkungan yang terorganisasi dan bisa diramalkan dengan kemungkinan untuk variasi pengalaman. Lingkungan yang dapat mengganggu pemfungsian kognitif adalah bunyi yang berlebihan dan ketidakteraturan. Contohnya dalam 39 anak yang dikaji dari usia 12 hingga 24 bulan, jumlah bunyi dari televisi, anak lain, lalu lintas, atau peralatan secara konstan dihubungkan dengan performansi yang relatif buruk pada tes pemfungsian kognitif.

9. Galton

Keunggulan kognitif seseorang tercermin dalam keunggulan kekuatan fisiknya, misalnya ukuran batok kepala, genggam tangan, dan lain-lain. Selain itu Galton juga menghubungkan kecerdasan intelektual dengan struktur analisis otak.

10. Gagne

Gagne mengemukakan bahwa kognitif adalah kemampuan membedakan (diskriminasi), konseptual yang riil membuat definisi-definisi, merumuskan peraturan berdasarkan dalil-dalil dan bagaimana cara individu bertingkah laku, cara individu bertindak, yaitu cepat lambatnya individu di dalam memecahkan suatu masalah yang dihadapinya.

11. Williams

Ciri-ciri perilaku kognitif menurut Williams adalah: (a) berpikir lancar, yaitu menghasilkan banyak gagasan atau jawaban yang relevan dan arus pemikiran lancar (b) berpikir luwes, yaitu menghasilkan gagasan-gagasan yang beragam, mampu mengubah cara atau pendekatan dan arah pemikiran yang berbeda-beda (c) berpikir orisinal, yaitu memberikan jawaban yang tidak lazim atau lain dari yang lain yang jarang diberikan kebanyakan orang lain (d) berpikir terperinci (elaborasi), yaitu mengembangkan, menambah, memperkaya suatu gagasan, memperinci detail-detail dan memperluas suatu gagasan.

12. Jerome Bruner

Bruner mengemukakan teori kognitif, bahwa pada dasarnya segala ilmu dapat diajarkan pada semua anak dari semua usia, asal materinya benar-benar sesuai. Itu sebabnya peranan pendidikan sangat penting dalam hal ini. Menurut Bruner, ada 3 tingkat perkembangan:

- a) Enactiva Bayi akan belajar dengan baik bila belajar ini dilakukan lewat hubungan sensorimotoriknya.
- b) Iconic Tahap ini terjadi pada saat anak telah menginjakkan kakinya di TK. Di sini anak belajar lewat gambaran mental dan bayangan ingatannya. Pada tahap ini seorang anak banyak belajar dari contoh yang dilihatnya. Gambaran contoh dari orang yang dikaguminya menjadi gambaran mentalnya dan mempengaruhi perkembangan kognitifnya.
- c) Penggunaan lambang Pada saat ini anak telah duduk di SD kelas akhir atau SMP di mana anak secara prima mampu menggunakan bahasa dan berpikir secara abstrak.

13. Anita E. Woolfolk

Kognitif memiliki tiga pengertian, yaitu: (a) kemampuan untuk belajar; (b) keseluruhan pengetahuan yang diperoleh; (c) kemampuan untuk beradaptasi dengan situasi baru atau lingkungan pada umumnya dengan berhasil. Selanjutnya Woolfolk mengemukakan bahwa kognitif merupakan satu atau beberapa kemampuan untuk memperoleh dan menggunakan pengetahuan dalam rangka memecahkan masalah dan beradaptasi dengan lingkungan.

14. Raymon Cattell, dkk.

Mengklasifikasikan kognitif ke dalam dua kategori, yaitu: (a) Fluid intelligence adalah tipe kemampuan analisis kognitif yang relatif tidak dipengaruhi oleh pengalaman belajar sebelumnya. (b) Crystallized intelligence adalah keterampilan-keterampilan atau kemampuan nalar (berpikir) yang dipengaruhi oleh pengalaman belajar sebelumnya. Jadi dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif (perkembangan mental dan perkembangan kognisi) adalah dari pikiran. Pikiran merupakan bagian dari proses berpikirnya otak. Pikiran anak-anak sudah dapat bekerja

aktif sejak dia dilahirkan. Hari demi hari pemikirannya berkembang sejalan dengan pertumbuhannya, misalnya dalam hal: (a) belajar tentang orang lain; (b) belajar tentang sesuatu; (c) belajar keterampilan baru; (d) mendapatkan kenangan yang indah; (e) mendapatkan pengalaman baru. Jika anak berkembang pemikirannya dengan cepat dan baik, maka anak akan menjadi lebih kognitif.

6.6 Macam-macam Metode Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini

Berkaitan dengan penerapan pengembangan kognitif pada anak usia dini, maka pendidik dapat menerapkan program kegiatan bermain sambil belajar bagi anak usia dini dengan menggunakan metode yang tepat yang ada di jenjang PAUD. Metode itu sendiri mempunyai arti bagian dari strategi kegiatan. Setiap pendidik harus mampu menggunakan metode sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Sebagai alat untuk mencapai tujuan tidak selamanya metode berfungsi secara optimal. Oleh karena itu, dalam memilih metode, pendidik perlu memiliki alasan yang kuat dan perlu memperhatikan karakteristik tujuan dan karakteristik anak yang dibinanya. Sesuai dengan karakteristik, tidak semua metode mengajar cocok digunakan pada program kegiatan anak PAUD.

Berikut ini akan disajikan macam-macam-macam metode bermain sambil belajar dalam mengembangkan kognitif anak usia dini, sebagai berikut:

6.6.1 Metode Bermain

1. Pengertian Metode Bermain Piaget

Pengertian Metode Bermain Piaget dalam Khadijah mengemukakan bahwa kegiatan bermain merupakan latihan untuk mengkonsolidasikan berbagai pengetahuan

dan keterampilan kognitif yang baru dikuasai sehingga dapat berfungsi secara efektif (Khadijah, 2016). Melalui kegiatan bermain, semua proses mental yang baru dikuasai dapat diinternalisasi oleh anak. Lebih lanjut ia mengemukakan bahwa kegiatan bermain ini dimulai pada periode sensorimotor, khususnya pada usia 4 bulan dimana gerakan anak sudah terkoordinir menuju aktivitas bertujuan yang diulang-ulang oleh anak dan disebut sebagai *functional pleasure (parctce play)*, mendekati akhir periode ini kegiatan eksplorasi muncul dan pada akhir periode ini simbolisme sederhana sudah mulai dikuasai anak sehingga memungkinkan mereka melakukan permainan pura-pura. Selanjutnya pada periode praoperasional aktivitas bermain anak masih banyak bersifat *symbolic play*, di dini asimilasinya banyak berhubungan dengan konsolidasi pengalaman emosional, hal yang penting dialami oleh anak akan diulangi dalam bermain, namun dalam bentuk terdistorsi karena tidak ada usaha melakukan adaptasi realitas yang di hadapai/dimainkan.

Dalam Jamaris, Vygotsky menyatakan bahwa bermain secara langsung berperan penting dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak. Temuan ini didukung oleh penelitian Liberman yang menunjukkan bahwa bermain aktif di taman kanak-kanak berhubungan secara signifikan dengan tingkat kecerdasan divergen (kemampuan berpikir berbeda) anak (Jamaris, 2006). Selanjutnya, Jamaris mengutip Bruner yang mengungkapkan bahwa bermain mendorong anak untuk mengatasi masalah melalui penemuan (Jamaris, 2006). Oleh karena itu, seperti yang disampaikan Sylvia, Bruner, dan Genova dalam Jamaris, bermain memperkuat kemampuan dan keterampilan anak dalam memecahkan masalah. Berdasarkan pendapat para ahli ini, dapat disimpulkan bahwa melakukan berbagai eksperimen dengan konsep

yang diketahui maupun yang belum diketahui merupakan cara yang baik untuk melibatkan anak dalam bermain.

2. Bahan dan Peralatan Bermain bagi Pengembangan Kognitif AUD

Kemampuan kognitif yang dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain: kemampuan mengenal, mengingat, berfikir konvergen, divergen, memberi penilaian. Kegiatan bermain dilakukan dengan mengamati dan mendengar. Mengamati dilakukan dengan; melihat bentuk, warna, ukuran: melihat persamaan dan perbedaan bentuk, warna dan ukuran: menciptakan masalah berdasar pengenalannya tentang, bentuk, warna ukuran. Sedangkan kegiatan mendengar dilaksanakan dengan: mendengar bunyi, suara, nada: melihat persamaan dan perbedaan bunyi, suara, nada; memecahkan masalah berdasarkan pengenalannya tentang bunyi, suara dan nada.

Peralatan yang dibutuhkan untuk meningkatkan kemampuan mendengar adalah berbagai instrumen musik; beberapa macam benda yang menimbulkan bunyi yang berbeda bila dijatuhkan, digerak-gerakkan, dikocok-kocok dan sebagainya; suara binatang yang ada di seputar anak; suara kucing mengeong, suara anjing menggonggong, suara burung berkicau, suara ayam berkokok, suara tikus mencicit. Bahan atau peralatan apa saja yang disediakan hendaknya membantu perkembangan anak dalam mengamati dan mendengar agar memperoleh keterampilan dalam hal mengenal, mengenal, mengingat, berpikir konvergen, berpikir divergen dan memberi penilaian. Bahan dan peralatan yang dibutuhkan sebagaimana yang terdapat dalam pedoman alat peraga Taman Kanak-kanak ; papan pasak kecil, papan pasak berjenjang, papan tongkat, warna, menara gelang bujur sangkar, balok ukur, papan hitung. Di

samping itu juga bermacam benda yang ada di sekitar anak TK (R. Moeslichatoen, 2004) .

3. Jenis Bermain dalam Mengembangkan Kognitif AUD

Aktivitas bermain ini berfungsi untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Keterlibatan kognitif dalam kegiatan bermain ini bergerak dari pelibatan kemampuan kognitif secara sederhana kepada kemampuan kognitif yang lebih tinggi. Adapun jenis-jenis bermain tersebut ialah:

- a) Bermain konstruktif: sejalan dengan perkembangan kognitifnya, anak melakukan permainan konstruktif. Kegiatan bermain diantaranya dilakukan anak dengan jalan menyusun balok-balok kecil menjadi suatu bangunan, seperti rumah, menara dan sebagainya. Di samping itu, dalam kegiatan bermain ini, anak melatih gerakan motorik halus. Hal ini terlihat pada waktu ia menggunakan jari-jarinya untuk menyusun balok-balok agar tidak jatuh.
- b) Bermain untuk pengembangan kemampuan dasar IPA yaitu Jenis bermain ini ditujukan untuk mengembangkan kemampuan dasar IPA di Taman Kanak-kanak. Oleh sebab itu, permainan ini syarat dengan kegiatan yang berkaitan dengan aktivitas kognitif. Misalnya kegiatan dalam melakukan pengamatan, penyelidikan, kegiatan dalam mendapatkan penemuan dan mengklasifikasi objek dan peristiwa yang berkaitan dengan IPA.
- c) Bermain matematika, yaitu Seperti permainan yang dilakukan dalam bermain IPA, permainan matematika juga salah satu bentuk permainan yang melibatkan aktivitas kognitif dari tingkat sederhana ketingkat yang lebih kompleks seperti menyebutkan angka, mencocokkan angka dengan jumlah benda yang sesuai dengan angka yang dimaksud, dan lain-lain,
- d) Bermain untuk pengembangan kemampuan kognitif, kemampuan bahasa dan psikososialyaitubermain drama

merupakan refleksi dari pengembangan kemampuan kognitif anak usia Taman Kanak-kanak yang ditekankan dalam imajinasi atau fantasi. Seiring dengan hal tersebut, bermain drama merupakan sarana yang dapat digunakan bagi pengembangan kemampuan bahasa dan komunikasi, serta kemampuan psikososial atau perilaku anak tersebut.

- e) Bermain sebagai latihan koordinasi gerakan motorik yaitu bermain sebagai latihan untuk meningkatkan keterampilan dalam mengkoordinasikan gerakan motorik, baik motorik kasar maupun motorik halus, disebut bermain sebagai sarana latihan. Hal ini dapat dilihat dari aktivitas anak yang melakukan gerakan motorik secara berulang-ulang, seperti berlari, memanjat, naik sepeda dan lain-lain. Walaupun kegiatan bermain ini lebih ditekankan pada pengembangan koordinasi gerakan motorik, akan tetapi kegiatan bermain ini secara bersamaan juga mengembangkan kemampuan kognitif anak.
- f) Bermain formal yaitu bermain formal dilakukan anak pada waktu ia melakukan permainan yang bersifat pertandingan atau perlombaan. Kegiatan bermain ini telah memiliki aturan, struktur, dan tujuan. Misalnya, bermain untuk menang. Seperti yang terjadi pada waktu anak bermain kelereng, sepak bola dan lain-lain. Anak Taman Kanak-kanak sudah dapat melakukan aktivitas bermain ini walaupun pada tahap permulaan (Jamaris, 2006).

4. Rancangan dan Pelaksanaan Metode Bermain

Rancangan kegiatan bermain meliputi penentuan tujuan dan tema kegiatan bermain, macam kegiatan bermain, tempat dan ruang bermain, bahan dan peralatan bermain dan urutan langkah bermain. Adapun langkah-langkah pelaksanaan kegiatan bermain yaitu:

- a. Kegiatan pra bermain: ada dua macam persiapan dan kegiatan pra bermain yaitu: 1) kegiatan penyiapan

siswa dalam melaksanakan kegiatan bermain, yang meliputi: guru mengkomunikasikan kepada siswa tujuan kegiatan bermain, guru mengkomunikasikan batasan-batasan yang harus dipatuhi siswa, guru menawarkan peran kepada masing-masing anak untuk disepakati sebagai ayah-ibu-anak atau yang lainnya, guru memperjelas apa yang harus dilakukan peran ayah-ibu-anak dan sebagainya. 2) kegiatan penyiapan bahan dan peralatan yang siap untuk dipergunakan yang meliputi: menyiapkan meja makan dengan bahan dan peralatan yang diperlukan, mencuci tangan, mengeringkan tangan.

- b. Kegiatan bermain: adapun langkah-langkah dari kegiatan bermain yaitu: 1) semua anggota keluarga menuju tempat cuci tangan untuk mencuci tangan dengan tertib bergiliran dengan menggunakan bahan dan peralatan cuci tangan dengan tidak berebutan, 2) dengan bimbingan guru anak bergiliran mengeringkan tangan mereka, 3) menuju ke meja makan dengan tertib dan menarik kursi tempat duduk masing-masing, 4) yang berperan sebagai ayah memimpin pembacaan doa, 5) dengan bimbingan guru anak mulai melaksanakan peran masing-masing mengambil nasi dan lauk pauk secara bergiliran dan tertib, 6) selama makan anak diperbolehkan menyatakan keinginannya sesuai batasan-batasan yang sudah dikomunikasikan guru, 7) bila kegiatan makan berakhir diikuti pembacaan doa oleh anak yang berperan sebagai ayah, 8) kegiatan akhir makan yang masih harus dilakukan adalah merapikan kembali meja makan.
- c. Kegiatan penutup: dalam kegiatan penutup kegiatan bermain itu guru dapat melakukan tindakan-tindakan berikut: 1) menarik perhatian dan membangkitkan minat anak tentang aspek-aspek penting dalam mencuci tangan seperti hemat dalam menggunakan air, penggunaan alat mencuci dalam kaitan anak lain, mengeringkan air di tangan, 2) menghubungkan

pengalaman anak dalam makan bersama di rumah dan makan bersama di sekolah, misalnya ketentuan yang harus ditaati pada waktu makan tidak boleh bicara pada waktu mulut penuh makanan, tidak boleh bersedawa, tidak boleh berkecap waktu mengunyah makanan dan lain-lainnya, c) menunjukkan aspek-aspek penting dalam makan bersama, 3) memahami seberapa penghayatan anak dalam kegiatan makan bermain bersama misalnya belajar untuk berbagi kesempatan dan giliran dalam mengambil lauk pauk atau nasi atau mengkomunikasikan keinginan untuk memperoleh sesuatu sesuai tata tertib makan.

6.6.2 Metode Bercerita

1. Pengertian dan tujuan metode bercerita merupakan salah satu pemberian pengalaman belajar bagi anak TK dengan membawakan cerita kepada anak secara lisan. Cerita yang dibawakan guru harus menarik dan mengundang perhatian anak dan tidak lepas dari tujuan pendidikan bagi anak TK. Bila isi cerita dikaitkan dengan dunia kehidupan anak TK, maka mereka dapat memahami isi cerita itu, mereka akan mendengarkan dengan penuh perhatian dan dengan mudah dapat menangkap isi cerita, adapun teknik-teknik dalam bercerita kepada anak yaitu: 1) membacakannya langsung dari buku cerita, 2) bercerita dengan menggunakan ilustrasi gambar dari buku, 3) menceritakan dongeng, 4) bercerita dengan menggunakan papan flanel, 5) bercerita dengan menggunakan media boneka, 6) dramatisasi suatu cerita, 7) bercerita sambil memainkan jari-jari tangan (Moeslichatoen, 2004b).
2. Tujuan metode bercerita bagi anak yaitu diantaranya: 1) Mengembangkan kemampuan berbicara dan memperkaya kosa kata anak, terutama bagi anak-anak balita yang sedang belajar bicara, 2) Bercerita atau mendongeng merupakan proses mengenalkan bentuk-bentuk emosi dan

ekspresi kepada anak, misalnya marah, sedih, gembira, kesal dan lucu, 3) Memberikan efek menyenangkan, bahagia dan ceria, khususnya bila cerita yang disajikan adalah cerita lucu, 4) Menstimulasi daya imajinasi dan kreativitas anak, memperkuat daya ingat, serta membuka cakrawala pemikiran anak menjadi lebih kritis dan cerdas, 5) Dapat menumbuhkan empati dalam diri anak, 6) Melatih dan mengembangkan kecerdasan anak, 7) Sebagai langkah awal untuk menumbuhkan minat baca anak, 8) Merupakan cara paling baik untuk mendidik tanpa kekerasan, menanamkan nilai moral dan etika juga kebenaran, serta melatih Kedisiplinan, 9) Membangun hubungan personal dan mempererat ikatan batin orang tua dengan anak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode bercerita merupakan usaha penanaman materi-materi pelajaran agar membekas dalam bentuk pemahaman dan pengalaman pengembangan kognitif anak.

Rancangan metode bercerita agar dapat bercerita dengan tepat, maka harus melalui tahapan-tahapan rancangan bercerita, yaitu: 1) Rancangan persiapan guru

a) Menetapkan tujuan dan tema yang dipilih untuk kegiatan bercerita Maksudnya tujuan kegiatan bercerita yaitu untuk mencapai tujuan dari pengajaran, dimana tema yang dipilih haruslah dekat dengan kehidupan anak tersebut. sehingga tema itu menjadi menarik, pemikat perhatian anak, menantang untuk menanggapi, menggetarkan perasaan dan menyentuh nuraninya. Contoh: tema: bencana banjir. Tujuan: menanamkan kepekaan dan ketanggapan terhadap penderitaan orang lain, suka menolong dan cinta kepada orang lain. b) Menetapkan rancangan bentuk bercerita yang dipilih setelah menetapkan rancangan tujuan dan tema bercerita, maka selanjutnya yaitu guru harus memilih salah satu dari bentuk-bentuk bercerita: bercerita dengan menggunakan ilustrasi gambar (misal: bercerita bencana banjir dengan

ilustrasi gambar), membaca cerita dengan majalah atau buku (misal: bercerita bencana banjir dengan membaca cerita dalam buku atau majalah), bercerita dengan menggunakan papan flanel (misal: bercerita bencana banjir dengan menggunakan papan flanel). c) Menetapkan bahan dan alat yang diperlukan untuk kegiatan bercerita. Maksudnya bila guru melakukan kegiatan bercerita dengan menggunakan ilustrasi gambar, maka cerita banjir tersebut harus digambarkan oleh guru atau dapat juga dengan menggunakan bantuan video atau film. Tetapi jika guru menggunakan bentuk bercerita dengan membaca buku mengenai banjir, maka guru hanya menunjukkan gambar dalam buku itu ketika bercerita. Namun bila guru menggunakan bentuk bercerita dengan menggunakan alat bantu papan flanel, maka guru harus menetapkan gambar rancangan yang mewakili perwatakan pemegang peran dalam cerita banjir tersebut, pola gambar para tokoh-tokoh dibuat pada kertas yang dilapisi kertas gosok untuk ditempelkan pada papan flanel supaya anak dapat melihat tokoh-tokoh itu pada saat dipergunakan sebagai ilustrasi guru dalam bercerita sesuai dengan jalan ceritanya. d) Menetapkan rancangan langkah-langkah kegiatan bercerita

Adapun langkah-langkah rancangan kegiatan yaitu: 1) mengkomunikasikan tujuan dan tema dalam kegiatan bercerita kepada anak. 2) mengatur tempat duduk anak. 3) merupakan pembukaan kegiatan bercerita. 4) merupakan pengembangan cerita yang dituturkan guru. 5) bila guru telah menyajikan langkah ketiga dan keempat secara lancar, maka guru menetapkan rancangan cara-cara bertutur yang dapat menggetarkan perasaan anak dengan cara memberikan gambar anak-anak yang bernasib baik yang terhindar dari bencana banjir. 6) merupakan langkah penutup kegiatan bercerita dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan isi cerita dan apa yang dapat kita lakukan untuk membantu para korban bencana banjir. e) Menetapkan rancangan

penilaian kegiatan bercerita sesuai dengan tujuan dan tema cerita yang dipilih, maka dapat dirancang penilaian kegiatan bercerita dengan menggunakan teknik bertanya pada akhir kegiatan bercerita yang memberikan petunjuk seberapa besar perhatian dan tanggapan anak terhadap isi cerita (Moeslichatoen, 2004b).

6.6.3 Metode Karya wisata

1. Pengertian dan manfaat metode karya wisata. Karya wisata merupakan salah satu metode melaksanakan kegiatan pengajaran di Taman Kanak-kanak dengan cara mengamati dunia sesuai dengan kenyataan yang ada secara langsung yang meliputi manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan, dan benda benda lainnya. Pengamatan secara langsung bagi anak memperoleh kesan yang sesuai dengan pengamatannya. Pengamatan ini juga diperoleh melalui panca indera yakni mata, telinga, lidah, hidung, dan tangan. Metode karyawisata sering diidentikkan dengan kegiatan darma wisata atau rekreasi yang hanya dilaksanakan di akhir tahun kegiatan pengembangan. Padahal, metode karyawisata merupakan suatu metode yang memungkinkan pendidik untuk mengajak anak berkunjung ke suatu tempat (objek) tertentu untuk mempelajari sesuatu hal secara lebih mendalam dan konkret. Metode karyawisata akan membantu anak memahami kehidupan nyata dalam lingkungan sekitar mereka (Gunarti, Winda, 2008b).

Moeslichatoen mengatakan bahwa anak TK dengan menggunakan kelima inderanya untuk mengamati dunia nyata secara langsung dalam kegiatan karyawisata dapat mengembangkan pengetahuan dan memperluas wawasan: 1) Setiap benda itu mempunyai sifat-sifat yang dapat dilihat, diraba, didengar, dirasakan, dan diraba serat dapat dideskripsikan, 2) Benda-benda itu dapat dibandingkan satu dengan yang lain berdasarkan persamaan dan

perbedaan yang dapat dilihat, diraba, didengar, dirasakan, dan diraba. 3) Benda-benda itu dapat digolong-golongkan berdasarkan kesamaan sifat. (Moeslichatoen, 2004b). Metode karyawisata akan membantu anak memahami kehidupan nyata dalam lingkungan sekitar mereka. melalui karyawisata diharapkan anak mendapat kesempatan yang luas untuk melakukan kegiatan dan dihadapkan dengan bermacam benda yang dapat menarik perhatiannya, memenuhi kebutuhan rasa ingin tahunya, dan mengadakan kajian terhadap fakta yang dihadapi secara langsung. Karyawisata memberi kesempatan anak untuk melihat, mendengar, membau, mengecap, dan meraba tentang benda-benda disekitarnya (Gunarti, Winda, 2008b).

Berbagai macam pengalaman yang diperoleh dengan tangan pertama tersebut merupakan hal yang menarik perhatian dan akan (Gunarti, Winda, 2008a) mendorong anak ingin mengetahui dan mengkaji lebih lanjut semua hal yang dipersepsikan. Moeslichatoen (2004: 70) mengatakan bahwa anak TK dengan Menggunakan kelima inderanya untuk mengamati dunia nyata secara langsung dalam kegiatan karyawisata dapat mengembangkan pengetahuan dan memperluas wawasan: 1) Setiap benda itu mempunyai sifat-sifat yang dapat dilihat, dibau, didengar, dirasakan, dan diraba serat dapat dideskripsikan, 2) Benda-benda itu dapat dibandingkan satu dengan yang lain berdasarkan persamaan dan perbedaan yang dapat dilihat, dibau, didengar, dirasakan, dan diraba. 3) Benda-benda itu dapat digolongkan berdasarkan kesamaan sifat yang dapat dilihat, dibau, dirasakan, dan diraba. Melalui karyawisata anak TK mendapat kesempatan untuk menumbuhkan minat tentang sesuatu hal dapat pula menjadi batu loncatan untuk melakukan kegiatan yang lain. Informasi-informasi

yang diperoleh anak di dunia nyata merupakan masukan dalam kegiatan belajar selanjutnya yang akan memperkaya kegiatan belajar di kelas. Misalnya dalam kegiatan bermain membangun, menggambar, dan bermain drama.

Melalui kegiatan tersebut anak dapat mengaitkannya dengan pengalaman yang diperolehnya melalui karyawisata. Ketertarikan itu akan memperjelas konsep yang baru diperolehnya. Misalnya pada saat anak bermain peran sebagai tukang sampah ia akan berusaha untuk tampil sebagai tukang sampah seperti apa yang pernah dilihatnya dalam kenyataan, yaitu berseragam kuning, menggunakan tutup kepala dan sarung tangan, menggunakan peralatan tukang sampah, ada kereta sampah dan tempat pembuangannya (Gunarti: 8.4). Hal ini sesuai dengan pendapat Fruebel, yang menyatakan bahwa apa yang ingin ditampilkan dan dilakukan oleh anak berangkat dari pemahamannya tentang sesuatu yang diamati. Anak melakukan beberapa hari untuk mencoba memperoleh pengalaman itu.

2. Rancangan metode karya wisata Menurut Moeslichatoen untuk anak TK dapat dipergunakan merangsang minat mereka terhadap minat sesuatu, dan memperluas informasi. Moeslichatoen mengatakan bahwa anak TK dengan Menggunakan kelima inderanya untuk mengamati dunia nyata secara langsung dalam kegiatan karyawisata dapat mengembangkan pengetahuan dan memperluas wawasan: 1) Setiap benda itu mempunyai sifat-sifat yang dapat dilihat, didengar, dirasakan, dan diraba serat dapat dideskripsikan, 2) Benda-benda itu dapat dibandingkan satu dengan yang lain berdasarkan persamaan dan perbedaan yang dapat dilihat, , didengar, dirasakan, dan diraba. 3) Benda-benda itu dapat digolong-golongkan berdasarkan kesamaan sifat yang dapat dilihat, dibau, dirasakan, dan diraba. Menurut Catherin Landers (1986: 422) dalam Gunarti karena Melalui kegiatan tersebut anak

dapat mengaitkannya dengan pengalaman yang diperolehnya melalui karyawisata. Ketertarikan itu akan memperjelas konsep yang baru diperolehnya.

Hal ini sesuai dengan pendapat Fruebel, yang menyatakan bahwa apa yang ingin ditampilkan dan dilakukan oleh anak berangkat dari pemahamannya tentang sesuatu yang diamati. Anak melakukan beberapa hari untuk mencoba memperoleh pengalaman itu. proses belajar anak TK lebih ditekankan pada “berbuat” daripada mendengarkan ceramah, maka mengajar anakusia TK itu lebih merupakan pem Gunarti (2008: 4.22) Metode karyawisata sering diidentikkan dengan kegiatan darma wisata atau rekreasi yang hanya dilaksanakan di akhir tahun kegiatan pengembangan. Padahal, metode karyawisata merupakan suatu metode yang memungkinkan pendidik untuk mengajak anak berkunjung ka suatu tempat (objek) tertentu untuk mempelajari sesuatu hal secara lebih mendalam dan konkret. Metode karyawisata akan mambantu anak memahami kehidupan nyata dalam lingkungan sekitar mereka

Melalui karyawisata anak TK mendapat kesempatan untuk menumbuhkan minat tentang sesuatu hal dapat pula menjadi batu loncatan untuk melakukan kegiatan yang lain. Informasi-informasi yang diperoleh anak di dunia nyata merupakan masukan dalam kegiatan belajar selanjutnya yang akan memperkaya kegiatan belajar di kelas. Misalnya dalam kegiatan bermain membangun, menggambar, dan bermain drama. 2004:79) mengemukakan secara umum persiapan guru untuk melakukan keryawisata adalah: a) Menetapkan sasaran yang diprioritaskan sesuai dengan pendapat Fruebel, yang menyatakan bahwa apa yang ingin ditampilkan dan dilakukan oleh anak berangkat dari pemahamannya

tentang sesuatu yang diamati. Anak melakukan beberapa hari untuk mencoba memperoleh pengalaman itu. Proses belajar anak TK lebih ditekankan pada “berbuat” daripada mendengarkan ceramah, Gunarti (2008: 4.22)

Metode karyawisata sering diidentikkan dengan kegiatan darma wisata atau rekreasi yang hanya dilaksanakan di akhir tahun kegiatan pengembangan. Padahal, metode karyawisata merupakan suatu metode yang memungkinkan pendidik untuk mengajak anak berkunjung ke suatu tempat (objek) tertentu untuk mempelajari sesuatu hal secara lebih mendalam dan konkret. Metode karyawisata akan membantu anak memahami kehidupan nyata dalam lingkungan sekitar mereka. melalui karyawisata diharapkan anak mendapat kesempatan yang luas untuk melakukan kegiatan dan dihadapkan dengan bermacam benda yang dapat menarik perhatiannya, memenuhi kebutuhan rasa ingin tahunya, dan mengadakan kajian terhadap fakta yang dihadapi secara langsung. Karyawisata memberi kesempatan anak untuk melihat, mendengar, membau, mengecap, dan meraba tentang benda-benda disekitarnya. Berikan bahan dan aktivitas sedemikian rupa sehingga anak belajar menurut pengalamannya sendiri. Metode karyawisata merupakan salah satu metode melaksanakan kegiatan pengajaran di Taman Kanak-kanak dengan cara mengamati dunia sesuai dengan kenyataan yang ada secara langsung yang meliputi manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan, dan benda benda lainnya. Pengamatan secara langsung bagi anak memperoleh kesan yang sesuai dengan pengamatannya. Pengamatan ini juga diperoleh melalui pancaindera yakni mata, telinga, lidah, hidung, dan tangan. Boleh di kelas, memberikan pengalaman mengenai kenyataan yang ada, dan dapat menambah wawasan (Gunarti:8.4). Dengan tema kegiatan belajar yang dipilih.

b) Mengadakan hubungan dan pengenalan medan sasaran karyawisata. c) Merumuskan program kegiatan melalui karyawisata. d) Menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan. e) Menetapkan tata tertib. f) Permintaan izin dan partisipasi orang tua siswa. g) Persiapan guru di kelas.

3. Sasaran karyawisata

Adapun beberapa sasaran yang menjadi karyawisata sesuai dengan minat dari kebutuhan anak yaitu: a. Dunia binatang yang meliputi: 1) peternakan domba, sapi, kuda, kelinci, ayam, bebek. 2) perikanan, udang, bandeng, lele, mujair. 3) kebun binatang. 4) akuarium. 5) taman burung. 6) museum binatang dan burung. Kunjungan ke dunia binatang ini akan banyak memberikan pengetahuan dan pengalaman anak bersama hewan. Seperti pengetahuan tentang macam-macam hewan, jenis-jenis tempat tinggal hewan, perkembangan biakan hewan, jenis hewan liar, jenis hewan peliharaan, dan jenis hewan buas, serta anak tahu ini berarti bahwa a) Pengertian dan manfaat metode karya Wisata Karyawisata merupakan salah satu metode melaksanakan kegiatan pengajaran di Taman Kanak-kanak dengan cara mengamati dunia sesuai dengan kenyataan yang ada secara langsung yang meliputi manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan, dan benda benda lainnya. Pengamatan secara langsung bagi anak memperoleh kesan yang sesuai dengan pengamatannya. Pengamatan ini juga diperoleh melalui panca indera yakni mata, telinga, lidah, hidung, dan tangan. Perolehan di kelas, memberikan pengalaman mengenai kenyataan yang ada, dan dapat menambah wawasan (Gunarti:8.4). Dengan tema kegiatan belajar yang dipilih. b) Mengadakan hubungan dan pengenalan medan sasaran karyawisata. c) Merumuskan program kegiatan melalui karyawisata. d) Menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan. e) Menetapkan tata tertib. f)

Permintaan izin dan partisipasi orang tua siswa. g) Persiapan guru di kelas. u bagaimana cara memberi makan hewan, dan bagaimana cara menyayangi hewan. Sedangkan melalui pengalaman anak akan dapat mengenal warna, suara, bau, sentuhan terhadap macam binatang tersebut dan dikaitkan dengan kehidupan anak sehari-hari. Selain aspek kognitif ternyata melalui pengalaman tersebut akan berdampak pada perkembangan perasaan anak dalam kehidupan masyarakat, sebab melalui interaksi anak dengan hewan peliharaan akan dapat: 1) memberi keterampilan bagi seorang anak untuk melakukan interaksi sosial kepada manusia, 2) Hewan peliharaan akan mengajarkan komunikasi nonverbal kepada seorang anak secara tidak langsung, 3) seorang anak yang memiliki hewan peliharaan akan lebih mudah untuk berempati kepada orang lain, 4) bisa membantu seorang anak yang menderita autisme untuk bisa melepaskan kesulitannya dari berinteraksi sosial, 5) Selain anak autisme, gangguan mental lain yang bisa disembuhkan dengan pemeliharaan hewan adalah trauma.

Hal ini karena hewan peliharaan bisa membentuk ikatan yang lebih dalam kepada anak tersebut. b. Dunia tanaman yang meliputi: 1) perkebunan: kebun buah-buahan, sawah dan sebagainya. 2) kebun raya yang ditanami bermacam-macam pohon-pohonan, perdu dan rumput. 3) taman bunga: mawar, melati anggrek, aster, gladiol, dan lain-lainnya. 4) taman kota. 5) hutan wisata. 6) daerah pertanian. Kunjungan ke dunia tanaman memberikan pengetahuan kepada anak tentang macam-macam tanaman, perkembangan biakan tanaman serta manfaat tanaman bagi kehidupan makhluk yaitu manusia dan hewan. c. Dunia kerja yang meliputi: 1) pekerjaan guru. 2) pekerjaan dokter. 3) pekerjaan polisi. 4) pekerjaan tukang pos. 5) tukang sampah. 6) tukang sayur/buah. 7)

pedagang. 8) pemusik, penyanyi, penari, pemain sandiwara. 9) tukang pangkas. 10) pekerjaan di rumah makan. 11) petugas pemadam kebakaran, dan seterusnya. Kunjungan ke dunia kerja akan memberikan pengetahuan kepada anak yaitu mengenai macam-macam pekerjaan, bagaimana cara melakukan pekerjaan, peralatan-peralatan yang digunakan dalam bekerja, dan siapa yang memerlukan jasa pekerjaan tersebut memperkaya pengetahuan. Sedangkan melalui pengalaman anak akan dapat memperkaya pengetahuan, wawasan dan perbendaharaan kata serta dapat mengembangkan minat anak pada pekerjaan yang disukainya.

4. Kehidupan manusia yang meliputi: 1) kehidupan di kota. 2) kehidupan di desa. 3) kehidupan di pesisir (pantai). 4) kehidupan di pegunungan. dengan memperoleh langsung mengenai kehidupan manusia akan memperkaya pengetahuan, wawasan dan pembendaharaan bahasan anak tentang kehidupan manusia. Dengan berbagai ciri kepribadian, kebiasaan, pola pergaulan, mata pencarian, dan sebagainya. d) Rancangan karyawisata a. Rancangan persiapan karyawisata oleh guru 1) Menetapkan sasaran yang diprioritaskan sesuai tema kegiatan belajar yang dipilih Maksudnya ialah guru harus menetapkan terlebih dahulu sasaran karyawisata yang ingin dikunjungi. Dimana sasaran tersebut harus dapat menunjang aspek-aspek perkembangan anak seperti kognitif, sosial emosional, bahasa, motorik dan agama/spritual. Selanjutnya sasaran karyawisata harus menarik dan menantang pengembangan minat anak dan mudah dijangkau oleh anak-anak serta tidak melelahkan dan memiliki resiko yang kecil. 2) Mengadakan hubungan dan pengenalan medan sasaran karyawisata Maksudnya ialah sebelum kegiatan karyawisata dilakukan bersama anak-anak, maka terlebih dahulu guru harus mengenal tempat karyawisata yang akan dikunjungi oleh anak sebelumnya untuk

mendapatkan informasi secara langsung agar anak banyak mendapatkan informasi disana melalui pengalaman dengan pengamatan yang penuh, tentunya tempat tersebut harus dapat membangkitkan minat anak. Selain itu, guru harus mengamati juga tempat-tempat berbahaya bagi anak sehingga nanti guru dapat meminta bantuan orang dewasa untuk pengamanannya. 3) Merumuskan program kegiatan melalui karyawisata Menurut Hildebrand ada lima pertimbangan yang perlu diperhatikan guru untuk memutuskan penggunaan metode karyawisata pada anak TK yaitu: a) sebelum kegiatan karyawisata diadakan tujuan pendidikan yang ingin dicapai telah tersusun secara mantap dalam kaitan pengembangan aspek perkembangan anak TK, b) karyawisata.

6.6.4 Metode Eksperimen

1. Pengertian dan Manfaat Metode Eksperimen Sudirman (1991:85) mengemukakan Metode eksperimen adalah cara penyajian pelajaran, dimana siswa melakukan percobaan dengan mengalami dan membuktikan sendiri sesuatu yang dipelajari. Lebih lanjut Ali (2000:85) mengemukakan bahwa metode eksperimen adalah percobaan tentang sesuatu. Dalam hal ini setiap anak bekerja sendirisendiri. Pelaksanaan lebih memperjelas hasil belajar, karena setiap anak mengalami dan melakukan kegiatan percobaan. Dengan demikian, disimpulkan bahwa metode eksperimen ialah metode yang ditandai dengan kegiatan melakukan percobaan dengan mengerjakan sesuatu dan mengamatinya serta kemudian melaporkan hasilnya. Jadi, tujuan pelaksanaan pembelajaran eksperimen menurut Druxes, dalam (Winataputra, 1999:20) sebagai berikut: a) Sebagai usaha pengenalan. Anak diajak untuk berkenalan dengan alat, bahan serta cara kerja alat tersebut. Di samping itu

Pengertian dan Manfaat Metode Eksperimen Sudirman (1991:85) mengemukakan metode eksperimen adalah cara penyajian pelajaran, dimana siswa melakukan percobaan dengan mengalami dan membuktikan sendiri sesuatu yang dipelajari.

Lebih lanjut Ali (2000:85) mengemukakan bahwa metode eksperimen adalah percobaan tentang sesuatu. Dalam hal ini setiap anak bekerja sendirisendiri. Pelaksanaan lebih memperjelas hasil belajar, karena setiap anak mengalami dan melakukan kegiatan percobaan. Dengan demikian, disimpulkan bahwa metode eksperimen ialah metode yang ditandai dengan kegiatan melakukan percobaan dengan mengerjakan sesuatu dan mengamatinya serta kemudian melaporkan hasilnya. Jadi, tujuan pelaksanaan pembelajaran eksperimen menurut Druxes, dalam (Winataputra, 1999:20). Ketika diajak untuk mengenal suatu konsep dengan berdasarkan alat kerja tersebut, b) Eksperimen sebagai usaha kejutan, dimaksudkan agar anak dengan bereksperimen akan memperoleh pengalaman kerja langsung, baik dari alat maupun reaksi yang terjadi dalam percobaan itu, c) Usaha eksperimen untuk memahami suatu konsep, agar anak lebih mudah untuk menerima konsep. Dengan pengalaman langsung maka pengetahuan yang diperoleh anak akan melekat lebih lama, d) Eksperimen sebagai model, dimaksudkan agar guru melaksanakan suatu usaha untuk mempermudah proses pembelajarannya dengan melakukan pendekatan-pendekatan yang memungkinkan anak lebih memahami konsep yang diajarkan. e) Sebagai usaha pengulangan, melalui eksperimen guru mengulangi teoritis yang telah disampaikan, dan konsep yang telah diajarkan akan lebih kongkrit jika melalui pelaksanaan eksperimen.

2. Rancangan Metode Eksperimen

Langkah-langkah dalam pelaksanaan pembelajaran melalui metode eksperimen, menurut Winataputra (Winataputra, 1999) sebagai berikut: a) Menetapkan tujuan eksperimen, adapun tujuan eksperimen mencampur warna adalah untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak, b) Mempersiapkan alat dan bahan yang diperlukan, adapun alat dan bahan dalam kegiatan ini adalah cat air, palet, kuas dan kertas gambar, c) Menyiapkan tempat pelaksanaan eksperimen d) Pertimbangkan jumlah peserta didik sesuai dengan alat-alat yang tersedia e) Perhatikan keamanan dan kesehatan agar dapat menghindari resiko sebagai berikut:

Berikan penjelasan tentang apa yang harus diperhatikan dan tahapan yang harus dilakukan oleh anak. Sebelum pelaksanaan eksperimen, guru memberikan prosedur yang harus diperhatikan dalam metode eksperimen Roestiyah (2001) dalam (Djamarah, 2000:81) mengemukakan prosedur yang harus dilakukan guru dalam eksperimen sebagai berikut: a) Perlu dijelaskan kepada anak tentang tujuan eksperimen, mereka harus memahami masalah yang akan dibuktikan melalui eksperimen, b) Anak perlu diterangkan alat-alat serta bahan-bahan yang akan digunakan dalam percobaan, urutan eksperimen, hal-hal apa saja yang akan dilakukan, c) Selama eksperimen berlangsung, guru harus mengawasi pekerjaan anak, bila perlu beri saran atau pertanyaan yang menunjang kesempurnaan jalannya eksperimen, d) Setelah eksperimen selesai guru harus mendiskusikan ke kelas dan mengevaluasi dengan tes atau sekedar tanya jawab.

6.6.5 Metode Tanya Jawab

Metode tanya jawab adalah suatu cara penyampaian pembelajaran oleh guru dengan jalan mengajukan pertanyaan dan siswa menjawab. Pandie (Pandie;, 1984) menyatakan

bahwa” metode dimaksudkan untuk meninjau pelajaran yang lalu agar para murid memusatkan lagi perhatiannya tentang sejumlah kemajuan yang telah dicapai sehingga dapat melanjutkan pada pelajaran berikutnya dan untuk merangsang perhatian murid”. Metode ini dapat digunakan sebagai persepsi, selingan, dan evaluasi.. Menurut Soetomo (Nurbiana, 2007) menyatakan bahwa “metode tanya jawab adalah suatu metode dimana guru memberikan pertanyaan kepada anak atau sebaliknya anak bertanya kepada guru dan guru yang menjawab”. Metode tanya jawab merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar bagi anak. Dengan metode tanya jawab guru dapat memberikan pertanyaan-pertanyaan untuk mendapatkan respon lisan dari anak. Penggunaan metode tanya jawab dapat dinilai sebagai metode yang cukup wajar dan tepat, apabila penggunaannya dipergunakan untuk: a) Merangsang agar perhatian anak terarah pada suatu bahan pelajaran yang sedang dibicarakan, b) Mengarahkan proses berfikir dan pengamatan anak didik, c) Meninjau atau melihat penguasaan anak didik terhadap materi/bahan yang telah diajarkan sebagai bahan pertimbangan. Untuk melanjutkan materi berikutnya, d) Melaksanakan ulangan, evaluasi dan memberikan selingan dalam ceramah.

Selanjutnya Menurut Pandie kelebihan metode tanya jawab, yaitu: a) Suasana kelas lebih hidup karena murid-murid berpikir aktif. b) Sangat positif untuk melatih anak untuk berani mengemukakan pendapat secara lisan dan teratur. c) Murid yang biasanya malas memperhatikan menjadi lebih hati-hati dan sungguh-sungguh mengikuti pelajaran. d) Walaupun pelajaran berjalan agak lambat tetapi guru dapat melakukan kontrol terhadap pemahaman murid. Selain kelebihan yang dimiliki oleh metode tanya jawab, maka terdapat juga kelemahan dari metode ini, yaitu: a) Terjadi perbedaan pendapat/jawaban, maka akan terjadi perdebatan sehingga memakan waktu banyak untuk menyelesaikan. b) Kemungkinan timbul penyimpangan dari pokok persoalan. c) Memakan waktu yang lama untuk merangkum bahan pelajaran. a) Tahapan metode tanya jawab Adapun empat tahap dalam prosedur pemakaian metode

tanyajawab, agar pemakaian metode tanya-jawab dapat mencapai hasil yang lebih baik.

Menurut Moedjiono dan Dimyati (Dimyati., 1991) tahapan-tahapan tersebut, yaitu: a) Tahap persiapan tanya-jawab Langkah persiapan ini dimaksudkan agar guru selalu membuat daftar pertanyaan yang akan diajukan kepada siswa. Pertanyaan hendaknya dirumuskan berdasarkan tujuan yang ingin dicapai dan karakter siswa. Selain itu, guru juga sudah memperkirakan alokasi waktu yang dibutuhkan untuk melaksanakan metode tanya-jawab. b) Tahap awal tanya-jawab Pada awal pertemuan yang menggunakan metode tanya-jawab, guru diharapkan memberikan penjelasan atau pengarahan tentang kegiatan yang akan dilaksanakan. Guru dapat melakukan dengan memberitahukan tujuan, langkah-langkah kegiatan, dan penjelasan garis besar isi pelajaran. c) Tahap pengembangan tanya-jawab Apabila guru telah memberikan pengarahan pada tahap awal tanya-jawab, maka guru dapat mengembangkan metode tanya-jawab dengan menempuh berbagai variasi dalam mengajukan pertanyaan. d) Tahap akhir tanya-jawab Pada tahap akhir pemakaian tanyajawab, guru bersama para siswa membuat ringkasan isi pelajaran yang telah disajikan selama tanyajawab. Kegiatan ini dimaksudkan untuk pemantapan sajian, dan sekaligus untuk memperoleh umpan balik dari para siswa. Dari beberapa tahapan-tahapan penggunaan metode tanya-jawab di atas, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan ke empat tahapan tersebut yaitu tahap persiapan, tahap awal, tahap pengembangan, dan tahap akhir. Maka pemakaian metode tanya jawab akan lebih terarah serta dapat mencapai hasil yang lebih baik.

6.6.6 Metode Pemberian Tugas

1. Pengertian dan manfaat metode pemberian tugas

Metode pemberian tugas ialah metode yang memberikan kesempatan kepada anak melaksanakan tugas berdasarkan petunjuk langsung dari guru, apa yang harus dikerjakan, sehingga anak dapat memahami tugasnya secara nyata agar

dapat dilaksanakan secara tuntas (Yuliani., 2005) merupakan salah satu tanggungjawab yang harus diselesaikan oleh anak. Metode pemberian tugas dimaksudkan agar: 1) Memberi kesempatan kepada anak untuk belajar lebih banyak. 2) Memupuk rasa tanggungjawab pada anak. 3) Memperkuat motivasi belajar. 4) Membangun hubungan yang erat dengan orang tua dan, 5) Mengembangkan keberanian berinisiatif.

2. Rancangan kegiatan pemberian tugas

a. Rancangan persiapan guru

- 1) Menetapkan tujuan dan tema yang dipilih: tujuan pengajaran melalui pemberian tugas yaitu untuk memperoleh penguasaan materi pelajaran lebih mantap dan peningkatan cara belajar yang lebih baik.
- 2) Untuk kegiatan pemberian tugas menetapkan rancangan bahan dan alat yang diperlukan: dalam menetapkan bahan dan alat yang disediakan guru haruslah sesuai dengan rancangan tujuan dan tema yang ditetapkan.
- 3) Kegiatan pemberian tugas memerlukan penetapan rancangan langkah-langkah: dalam menetapkan rancangan pemberian tugas ada beberapa langkah yang harus dilakukan guru yaitu: *langkah pertama*: rancangan mengkomunikasikan tujuan dan temapemberian tugas. *Langkah kedua*: membagikan buku tugas kepada masing-masing untuk mengerjakan tugas tersebut dengan menggunakan pinsil. *Langkah ketiga*: menjelaskan cara mengerjakan tugas untuk memasang gambar yang sesuai satu dengan yang lain. *Langkah keempat*: membimbing anak dalam mengerjakan tugas lebih teliti, bekerja lebih baik, dan lebih rapi.
- 4) Kegiatan pemberian tugas memerlukan penetapan rancangan penilaian: kualitas keberhasilan dalam pemberian tugas dipengaruhi oleh rancangan pelaksanaan pemberian tugas yang telah ditetapkan, dalam rancangan ini telah ditetapkan tujuan: a) meningkatkan cara mempelajari materi lebih baik

dalam pengertian bilangan, b) meningkatkan pemantapan pemahaman hubungan hal satu dengan hal lain yang sesuai dengan pengertian bilangan. Dengan demikian, rancangan penilaian yang ditetapkan harus menjadi tolak ukur kelancaran dan keberhasilan pelaksanaan pemberian tugas. c) Pelaksanaan pengajaran dengan metode pemberian tugas

b. Kegiatan pra pengembangan

Pada tahap ini sangat mempengaruhi guru dalam kelancaran pelaksanaan pemberian tugas, oleh karena itu, persiapan guru harus dilaksanakan secara cermat, agar tujuan dan tema yang ditetapkan dapat dilaksanakan dalam pemberian tugas secara memuaskan.

c. Kegiatan penutup

Setelah kegiatan pemberian tugas dilaksanakan sesuai dengan tujuan, maka guru dapat menutup kegiatan ini dengan strategi untuk menarik perhatian dan membangkitkan minat anak serta menantang pengembangan kreativitas anak untuk mengenal hubungan dua hal tidak hanya dalam kaitan mengembangkan keterampilan membilang, melainkan juga mengenal hubungannya dalam kaitan bentuk, warna, ukuran yang, yang mengerjakan, yang menggunakan dan sebagainya. Pada akhir pengajaran dengan menggunakan metode pemberian tugas tersebut guru menutup kegiatan itu dengan menunjukkan kaitannya dengan materi pelajar yang akan datang, yakni bila anak memiliki keterampilan membilang dengan baik akan membandingkan apakah sesuatu itu banyaknya lebih kecil atau lebih besar dengan sesuatu yang lain (Moeslichatoen, 2004a).

6.6.7 Metode Demonstrasi

1. Pengertian Metode Demonstrasi

Metode demonstrasi menurut Halimah ialah suatu cara penyajian pelajaran dengan memperagakan dan mempertunjukkan kepada peserta didik suatu proses, prosedur dan atau pembuktian suatu materi pelajaran yang sedang dipelajari dengan cara menunjukkan benda sebenarnya ataupun benda tiruan sebagai sumber belajar .(Moeslichatoen, 2004:76- 77). Sedangkan Samana (Samana, 1992) mengemukakan bahwa metode demonstrasi ialah pengajaran yang menunjukkan fungsi setiap unsur dan pengorganisasian yang mengarah pencapaian tujuan pengajaran yang telah ditetapkan terlebih dahulu. Tujuan pengajaran yang berupa keterampilan melakukan suatu gerakan dan karya mesti dicapai lewat penggunaan metode demonstrasi. Lebih lanjut Muhibbin Syah mengemukakan bahwa metode demonstrasi merupakan metode mengajar dengan cara memperagakan barang, kejadian, aturan, dan urutan melakukan suatu kegiatan, baik secara langsung maupun penggunaan media pengajaran yang relevan dengan pokok bahasan atau materi yang sedang disajikan (Syah, 2008).

Metode mengajar artinya dimana seorang guru atau orang lain yang sengaja diminta atau murid sendiri memperlihatkan pada seluruh kelas tentang sesuatu proses atau sesuatu kaifiyah melakukan sesuatu (Zuhairani, no date). Dengan demikian, disimpulkan bahwa metode demonstrasi ialah cara penyajian materi pelajaran kepada anak dengan mengadakan percobaan dan mengalami langsung serta membuktikan sendiri sesuatu yang dipelajarinya, yang bertujuan agar anak mampu memahami

2. Karakteristik dan manfaat metode demonstrasi

Adapun karakteristik yang dimiliki oleh metode demonstrasi ialah: 1) Digunakannya masalah atau soal-soal kongkrit yang berhubungan langsung dengan kehidupan

sehari-hari, 2) Anak didorong untuk menemukan Metode mengajar artinya dimana seorang guru atau orang lain yang sengaja diminta atau murid sendiri memperlihatkan pada seluruh kelas tentang sesuatu proses atau sesuatu kaifiyah melakukan sesuatu. (Zuhairani, dkk, 2006:94) Dengan demikian, disimpulkan bahwa metode demonstrasi ialah cara penyajian materi pelajaran kepada anak dengan mengadakan percobaan dan mengalami langsung serta membuktikan sendiri sesuatu yang dipelajarinya, yang bertujuan agar anak mampu memahami tentang cara mengatur atau menyusun sesuatu.

3. Tema kegiatan demonstrasi bagi Anak TK

Adapun tema yang sesuai dengan metode demonstrasi yaitu: 1) tema demonstrasi yang dimulai dengan penjelasan meliputi tema binatang, tema pakaian, tema kebersihan, kesehatan dan keamanan, tema rumah, dan tema kendaraan. 2) tema demonstrasi dalam bentuk dramatisasi: tema-tema hendaknya ditujukan untuk menanamkan nilai-nilai sosial atau kemasyarakatan, nilai-nilai, moral, dan nilai-nilai keagamaan.

Dimana sikap kebersihan, kerapian, kesehatan dan keamanan ini tercermin dalam keseharian seperti anak tidak mencoret-coret dinding, membuang sampah pada tempatnya, tidak memakai baju yang kotor, selalu mandi, selalu gosok gigi, selalu memotong kuku, mencuci tangan sebelum makan, berpakaian rapi dan serasi, menyisir rambut sendiri, menyeka keringat dengan sapu tangan yang bersih, menyimpan alat bermain ke tempatnya kembali, makan dengan tertib, tidak bermain dengan pisau, tidak bermain dengan benda yang beraliran listrik, tidak mengorek hidung dengan benda tajam, tidak mengorek telinga dengan benda keras, bermain dengan menggunakan alas kaki, tidak berteriak di dekat telinga teman, tidak menyebrang jalan sembarangan, mengenal benda berbahaya, memelihara kesehatan telinga, mengetahui bahaya main api, tidak melakukan permainan yang

berbahaya, mau mandi serta berkeramas, membuang ingus jika sedang flu pada tempatnya seperti sapu tangan, memakan makanan yang mengandung zat gizi, karbohidrat, protein, vitamin, dan minuman yang mengandung mineral, selanjutnya anak juga tidak berlebihan dalam makan, tidak memakan makanan yang kotor, tidak jajan sembarangan, mengetahui waktu tidur dan waktu bangun, suka bermain dengan teman, tidak menonton TV terlalu dekat, duduk dengan sikap yang baik di atas kursi demikian juga pada saat berdiri dan tidak bermain hujan-hujan. 5) Kemandirian dan tanggungjawab.

Adapun tema yang sesuai dengan metode demonstrasi yaitu: 1) tema demonstrasi yang dimulai dengan penjelasan meliputi tema binatang, tema pakaian, tema kebersihan, kesehatan dan keamanan, tema rumah, dan tema kendaraan. 2) tema demonstrasi dalam bentuk dramatisasi: tema-tema hendaknya ditujukan untuk menanamkan nilai-nilai sosial atau kemasyarakatan, nilai-nilai, moral, dan nilai-nilai keagamaan. menyayangi binatang, memberikan tempat duduk kepada yang lebih membutuhkan, memindahkan paku atau beling dari jalan, mau bergiliran atau antri ketika bermain, senang berkenalan dengan kawan baru, mau berbagi dengan teman, mau meminta maaf dan memaafkan, tidak suka memamerkan kehebatan, tidak memamerkan mainan, tidak memilih teman karena kekayaan, mau mengakui kesalahan, mau bermain bersama. dan 10) Dermawan, suka menolong dan gotong royong: yang ditunjukkan anak-anak dengan sikap berperilaku dermawan, memberi sedekah, memberi infaq, menjalin persaudaraan dan persahabatan, menolong orang yang sedang susah, menjenguk teman yang sakit, membantu ibu di rumah, menolong teman yang sedang sakit, menolong teman yang terjatuh, menghibur teman yang sedang sedih, membantu orang buta di jalan, mau membantu membawakan barang, tidak mengganggu tetangga, suka memberikan tempat duduk kepada yang lebih membutuhkan, menjenguk teman yang sedang sakit,

bekerjasama membersihkan halaman, bekerjasama membersihkan kelas, bekerjasama di masyarakat, ikut dalam kegiatan bergotong royong. (Megawangi, 2003)

4. Rancangan kegiatan demonstrasi

- a) Menetapkan rancangan tujuan dan tema kegiatan demonstrasi
- b) Dalam menetapkan tujuan metode demonstrasi guru mengidentifikasi perbuatan-perbuatan apa yang akan diajarkan kepada anak dalam pernyataan-pernyataan yang spesifik dan operasional. (Megawangi, 2003) dalam menetapkan tema guru perlu memperhatikan hal-hal berikut, yaitu tema tersebut harus ada kedekatan di dalam kehidupan anak, menarik dan menantang aktivitas belajar anak.
- c) Menetapkan rancangan bentuk demonstrasi yang dipilih: untuk demonstrasi yang disertai dengan penjelasan: maka guru mengajarkan keterampilan dengan cara menunjukkan-melakukan-menjelaskan secara terpadu. Tiap anak mendapatkan kesempatan untuk memperhatikan apa yang ditunjukkan
- d) Menetapkan rancangan bahan dan alat yang diperlukan untuk demonstrasi: ada dua macam rancangan bahan dan alat yang diperlukan. Pertama, bahan dan alat yang diperlukan untuk demonstrasi oleh guru. Kedua, bahan dan alat yang diperlukan untuk menirukan contoh yang dibuat oleh guru.
- e) Menetapkan rancangan langkah kegiatan demonstrasi
- f) Menetapkan rancangan penilaian kegiatan demonstrasi: tujuan demonstrasi yang dipilih dapat dirancang dengan menggunakan teknik penilaian melalui observasi, yang diobservasi ialah proses langkah-langkah menirukan model perilaku yang didemonstrasikan, kualitas keberhasilan pada langkah 1 akan berpengaruh terhadap kualitas keberhasilan langkah 2 dan seterusnya, yang pada gilirannya akan berpengaruh pada hasil akhir peniruan.

5. Pelaksanaan kegiatan demonstrasi

- a. Kegiatan pra pengembangan kegiatan ini merupakan persiapan yang harus dilakukan oleh guru sebelum memulai kegiatan demonstrasi, kegiatan tersebut terdiri dari: a) kegiatan penyiapan bahan dan alat yang akan dipergunakan untuk menunjukkan, mengerjakan, menjelaskan secara terpadu di dalam demonstrasi sesuai dengan tujuan dan tema yang sudah ditetapkan dan sesuai dengan urutan langkah-langkah demonstrasi yang sudah ditetapkan. b) kegiatan penyiapan bahan dan alat untuk menirukan pekerjaan seperti yang dicontohkan guru dalam demonstrasi. c) kegiatan penyiapan anak dalam mengikuti kegiatan demonstrasi dan diikuti peniruan contoh pekerjaan sesudah demonstrasi, pertama-tama guru mengkomunikasikan tujuan kegiatan demonstrasi yang harus dilakukan oleh guru dan kegiatan menirukan yang harus dilakukan anak sesudah guru selesai demonstrasi.
- b. Kegiatan pengembangan untuk pemanasan guru mengajak anak untuk memperhatikan apa yang akan dilakukan guru dengan mengajukan pertanyaan kepada anak yang mengikuti demonstrasi. Misalnya dengan pertanyaan retorik yaitu pertanyaan yang tidak memerlukan jawaban dari anak. Setelah guru mendemonstrasikan langkah demi langkah dan pada langkah terakhir guru membimbing dan mengarahkan anak untuk menirukan pekerjaan seperti yang dilakukan guru dalam demonstrasi.
- c. Kegiatan penutup. Dalam kegiatan penutup dapat dipergunakan guru untuk memotivasi anak yang berhasil untuk menunjukkan kinerja yang baik maupun kepada anak yang kurang berhasil. Dengan pelaksanaan demonstrasi yang baik oleh guru akan dapat mencapai tujuan indikator-indikator yang telah ditentukan sebelumnya. tetapi dibalik suatu kelebihan yang dimiliki oleh metode ini, ternyata juga memiliki suatu kelemahan. Adapun kelebihan metode demonstrasi yaitu: a) Siswa

lebih menguasai materi secara mendalam, sebab ia bukan hanya sekedar memahami materi akan tetapi dalam juga praktek atau mendemonstrasikannya, b) Pembelajaran akan lebih tertantang sebab ia harus mampu mempraktekkan ilmu yang diketahui, c) Siswa akan lebih tertantang sebab ia harus mampu mempraktekkan ilmu yang diketahui, d) Untuk melatih siswa dalam mengerjakan sesuatu, e) Meningkatkan keberanian dalam mengerjakan sesuatu, f) Siswa memiliki keterampilan sesuai dengan yang diperaktekkannya, g) Meningkatkan kerjasama diantara siswa dalam proses belajar mengajar.

Sedangkan kelemahan dari metode demonstrasi ini ialah: 1) Menggunakan waktu yang relatif lama, 2) Adakalanya media yang diperaktekkan atau didemonstrasikan kurang tersedia dengan baik, 3) Topik yang dipraktekkan kurang diatur secara baik sehingga merumitkan siswa dalam dalam mempraktekkannya, 4) Imajinasi siswa kurang terlatih dalam mempraktekkan materi yang diajarkan, karena jarang sekali guru melakukan hal ini, 5) Tidak semua siswa diberikan kesempatan untuk mempraktekkannya (Istrani, 2011).

6.6.8 Metode Mengucap Syair

Metode mengucapkan syair yaitu suatu cara menyampaikan sesuatu melalui syair yang menarik yang dibuat guru untuk sesuatu, agar dapat dipahami anak. Dengan demikian, syair merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan suatu isi materi mengenai tema yang sedang dibahas. sehingga hal ini akan memudahkan guru dalam menginternalisasikan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya agar tercapai dengan baik dalam suasana kegiatan yang menyenangkan yaitu mengucap syair. Adapun contoh-contoh syair pada Taman Kanak-kanak, sebagai berikut:

(Disimpang jalan raya)

Disimpang jalan
Ada lampu tiga
Hendaklah kawan
Ikut aturannya
Merah berhenti
Kuning jaga-jaga
Merah tandanya
Boleh jalan lagi

(Besar kecil)

Gajah besar
Kerbau besar
Komodo besar
Harimau besar
Semut kecil
Lalat kecil
Nyamuk kecil
Binatang besar ada kecil

6.6.9 Metode Sosio Drama**1. Pengertian dan manfaat metode sosiodrama**

Sosiodrama berasal terdiri dari dua kata, yaitu sosio dan drama. Sosio berarti sosial atau masyarakat menunjukkan pada kegiatan-kegiatan sosial, dan drama berarti pertunjukan, tontonan. Sosial atau masyarakat terdiri dari manusia yang satu sama lain saling membutuhkan dan berhubungan yang dikatakan hubungan sosial (Idris, no date). Kata drama berasal dari bahasa Yunani draomai yang berarti berbuat, berlaku, bertindak, atau beraksi. Pada dasarnya, drama bertujuan untuk menghibur, seiring berjalannya waktu drama mengandung pengertian yang lebih luas. Drama tidak hanya bertujuan untuk menghibur, tetapi juga sebagai wadah penyalur seni dan aspirasi, sarana hiburan dan sarana Pendidikan (Aintang, 2012).

Sebagaimana yang diungkapkan oleh Ki Hadjar Dewantara (Dewantara, 1977) bahwa drama ialah kesenian kesusasteraan, yang diwujudkan sebagai percakapan dengan disertai pemain-pemain (*dramatis personae*) untuk melakukan segala percakapan itu dengan

diiringi gerak dan laku, agar dapat mewujudkan ceritanya sebagai keadaan yang nyata-nyata kejadian. Sosiodrama adalah metode pembelajaran bermain peran untuk memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan fenomena sosial, permasalahan yang menyangkut hubungan antara manusia seperti masalah kenakalan remaja, narkoba, gambaran keluarga yang otoriter, dan lain sebagainya. Sosiodrama digunakan untuk memberikan pemahaman dan penghayatan akan masalah-masalah sosial serta mengembangkan kemampuan anak untuk memecahkannya (Sanjaya, 2008).

DAFTAR PUSTAKA

- Adityasari, A. (2013) *Main Matematika Yuk*. Jakarta.
- Agung, A.A.G. (2012) *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Singaraja.
- Ahmadi, A. dan T.P.J. (2005) *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung.
- Aintang, P. (2012) *Drama Teori Dan Pementasan*. Yogyakarta.
- Ali, M. (2000) *Guru dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung.
- Dewantara, K.H. (1977) *Bagian Pertama Pendidikan: Cetakan Kedua*. II. Yogyakarta.
- Dimiyati, M. dan (1991) *Strategi Belajar Mengajar Pelajar*. Jakarta.
- Fathurrohman, Pupuh & Sutikno, M.S. (2007) *Strategi Belajar Mengajar melalui Penanaman Konsep Umum dan Islami*. Bandung.
- Ginting, A. (2008) *Esensi Praktis Belajar dan Pembelajaran*. Bandung.
- Gunarti, Winda, D. (2008a) *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan. Dasar Anak Usia Dini*. 4.22. Jakarta.
- Gunarti, Winda, D. (2008b) *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta:
- Idris, M. dan M. (no date) *Strategi Dan Metode Pengajaran: Menciptakan Keterampilan Mengajar Yang Efektif Dan Edukatif*. Yogyakarta.
- Istrani (2011) *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan.
- Jamaris, M. (2006) *Perkembangan Dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak Pedoman Bagi Orang Tua Dan Guru*. Jakarta.
- Kandou, J.T.R. dan S. (2014) *Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Yogyakarta.

- Khadijah (2016) *Pengembangannya, Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini: Teori dan Pengembangannya*. Medan.
- Moeslichatoen, R. (2004a) *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta.
- Moeslichatoen, R. (2004b) *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta.
- Mujib, Fathul dan Rahmawati, N. (2012) *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta.
- Nurbiana, D. dkk (2007) *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta.
- Pandie;, mansjah A. (1984) *Pemansjah Ali Pandie ranan media dalam pembelajaran dengan alat peraga dapat mengembangkan imajinasi anak terhadap pengalaman yang dialami*.
- R. Moeslichatoen (2004) *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta.
- Salvin, R. (2018) *Educational Psychology Tjeory and Practice*. USA.
- Samana (1992) *System Pengajaran*. Yogyakarta.
- Sanjaya, W. (2008) *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta.
- Santrock, J. (2010a) *Child Development (Thirteenth Editiona)*. New Yor.
- Santrock, J. (2010b) *Child Development (Thirteenth Editiona)*. New York.
- Sudirman (no date) 'Ilmu Pendidikan'.
- Syah, M. (2008) *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung.
- Winataputra, E.S.& U.S. (1999) *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta.
- Yuliani., S.N. (2005) *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta.

Yusuf LN, S. (2012) *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*.
Bandung.

Zuhairani, D. (no date) *Methodes Khusus Pendidikan Agama*.
Surabaya.

BAB 7

MEDIA DAN KREATIVITAS PENGEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI

Oleh Nurlina

7.1 Pendahuluan

Kehadiran teknologi dan media dalam kehidupan sehari-hari tidak dapat dihindari, bahkan di kalangan anak usia dini. Sebagai orang tua dan pendidik, kita dituntut untuk memilih media yang tepat dan mendukung pengembangan kognitif anak-anak kita. Selain itu, kreativitas juga menjadi faktor penting dalam pembentukan karakter dan keberhasilan anak di masa depan.

Bab ini bertujuan untuk memberikan pemahaman tentang bagaimana media dan kreativitas dapat mempengaruhi pengembangan kognitif anak usia dini. Pembaca akan diperkenalkan pada jenis-jenis media yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak, serta strategi kreatif yang dapat diterapkan dalam pengembangan kognitif dan meningkatkan kreativitas anak.

Selain itu, bab ini juga membahas peran orang tua dan pendidik dalam mengembangkan kreativitas anak, serta pengaruh media pada kreativitas anak. Metode pengembangan kognitif anak yang efektif juga akan dibahas di dalam bab ini, agar pembaca dapat mengaplikasikannya secara praktis dalam kehidupan sehari-hari.

Semoga pembahasan ini dapat menjadi referensi yang bermanfaat bagi orang tua, pengasuh, guru, atau siapa saja yang ingin mempelajari cara efektif dalam menggunakan media dan meningkatkan kreativitas untuk mendukung pengembangan kognitif anak usia dini.

7.2 Pengertian dan Peran Media dalam Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini

Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian anak usia dini sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Dalam pengembangan kognitif anak usia dini, media memiliki peran penting sebagai perantara antara informasi dan anak. Media dapat membantu anak dalam memahami, mengingat, dan mengaplikasikan informasi yang diterima. Selain itu, media juga dapat membantu anak dalam mengembangkan kreativitas, berpikir kritis, dan mengeksplorasi lingkungannya. Oleh karena itu, penggunaan media yang tepat dan sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini dapat meningkatkan pengalaman belajar mereka.

Media dapat diartikan sebagai alat atau sarana yang digunakan untuk mengkomunikasikan pesan atau informasi kepada orang lain. Dalam konteks pengembangan kognitif anak usia dini, media dapat berupa buku, audio, visual, dan interaktif. Media memiliki peran penting dalam memfasilitasi pengalaman belajar anak karena dapat membantu anak memahami konsep, meningkatkan daya ingat, dan memperluas wawasan anak.

Penggunaan media yang tepat dapat membantu anak dalam proses eksplorasi lingkungan sekitar dan memperkaya pengalaman belajarnya. Misalnya, buku-buku cerita anak yang dilengkapi dengan gambar dapat membantu anak mengembangkan imajinasi dan memperluas kosakata. Selain itu,

media interaktif seperti aplikasi pembelajaran juga dapat membantu anak belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif.

Namun, perlu diingat bahwa penggunaan media harus diimbangi dengan pengalaman belajar yang langsung melalui interaksi sosial dan lingkungan sekitar. Orang tua dan pendidik perlu memilih media yang sesuai dengan usia dan kebutuhan anak, serta memastikan bahwa penggunaan media tidak menggantikan interaksi sosial dan pengalaman langsung dalam pembelajaran anak.

7.2.1 Definisi Media dan Jenis-jenis Media yang Digunakan dalam Pengembangan Kognitif Anak

Media merupakan kata jamak dari Medium yang artinya pengantara atau perantara yang digunakan oleh komunikator untuk menyampaikan pesan kepada komunikan dalam mencapai efek tertentu. Kata media berasal dari bahasa Latin “medio”. Dalam bahasa Latin media diartikan sebagai antara. Media merujuk pada bentuk jamak dari kata medium yang berarti sarana atau perantara dalam menyampaikan pesan atau informasi (Kustiawan, 2016).

Media sebagai alat perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan dengan tujuan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat, dan perhatian anak usia dini sehingga terjadi proses belajar (Khadijah, 2016). Secara umum media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi (Guslinda and Kurnia, 2018). Sedangkan secara khusus, pengertian media dalam proses belajar-mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografi, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal (Maghfiroh and Shofia Suryana, 2021).

Media pada suatu kegiatan dapat diartikan sebagai segala bentuk alat atau objek yang dapat digunakan untuk mengirimkan pesan atau materi pelajaran, merangsang daya pikir, emosi, perhatian, serta kemampuan anak, sehingga dapat memacu proses belajar-mengajar yang dipicu oleh guru. Dalam hal ini media sebagai perantara dari sumber informasi ke penerima informasi (Sanjaya, 2014).

Briggs berpendapat bahwa media pembelajaran merujuk pada segala alat fisik yang memungkinkan penyampaian pesan dan dapat membangkitkan minat belajar peserta didik. Sementara itu, NEA mendefinisikan media sebagai bentuk komunikasi yang dapat dicetak atau *audio visual* beserta alatnya, yang memungkinkan untuk dimanipulasi, dilihat, didengar, dan dibaca (Sadiman and Dkk, 2012). Menurut Mukthar Latif, media pembelajaran dalam konteks pendidikan anak usia dini mengacu pada bahan (*software*) dan peralatan (*hardware*) yang digunakan dalam bermain untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan membentuk sikap (Latif and Dkk, 2013).

Berikut adalah beberapa jenis media yang dapat digunakan dalam kegiatan bermain sambil belajar pada pendidikan anak usia dini untuk mengembangkan kognitif anak:

- a. Balok atau kotak bangunan, yang berguna untuk memperkenalkan bentuk kotak bangunan kepada anak-anak.
- b. Kotak huruf, yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat baca anak dan membantu mereka dalam menyusun huruf menjadi kata yang bermakna.
- c. Papan pengenalan warna.
- d. Papan flanel, yang berguna untuk memperkenalkan konsep bilangan dan untuk bercerita dengan papan panel.
- e. Papan geometris, yang berguna untuk mengenalkan bentuk-bentuk geometris.
- f. Kotak pos, yang berguna untuk membandingkan bentuk-bentuk geometris.

- g. Boneka, yang dapat digunakan sebagai alat peraga dalam bermain sandiwara yang berkaitan dengan perkembangan kognitif anak.
- h. Loto, yang berguna untuk mengembangkan imajinasi anak.
- i. Domino benda yang sama atau kepingan gambar, yang dapat digunakan oleh guru untuk memperlihatkan gambar sambil bertanya kepada anak-anak.
- j. Gelas ukur, yang berguna untuk percobaan mencampur warna dan mengenalkan konsep bilangan.
- k. Ukuran panjang/pendek, yang berguna untuk mengukur tinggi, lebar, dan panjang.
- l. Kotak kubus, yang berguna untuk membentuk suatu benda dari kubus secara mendatar.
- m. Alat mengenal peraba, yang berguna untuk mengenalkan permukaan kasar dan halus.
- n. Bak air, yang dapat digunakan untuk melakukan berbagai percobaan tentang tenggelam, terapung, melayang, menyerap, dan lain sebagainya.
- o. Buku-buku, yang berguna untuk merangsang minat baca anak.
- p. Alat-alat yang ada di luar kelas, seperti ayunan, jungkat-jungkit, peluncur, dan papan titian (Khadijah, 2016)

Dalam penggunaan media tersebut, penting bagi guru atau pengasuh untuk memperhatikan kemampuan dan minat anak serta menyesuaikan jenis media yang tepat untuk setiap kegiatan.

7.2.2 Fungsi dan Peran Media dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak

Fungsi media dalam pengembangan kognitif anak meliputi merangsang anak melakukan kegiatan, bereksperimen, menyelidiki, menjadi alat bantu dan peraga, memperjelas sesuatu, mengembangkan imajinasi, melatih kepekaan berpikir, dan digunakan sebagai alat permainan. Media pembelajaran juga

dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi, meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan interaksi langsung antara siswa, serta memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.

Media pembelajaran adalah segala bentuk yang dapat digunakan untuk memberikan informasi dan merangsang anak untuk melakukan kegiatan, pikiran, perasaan, perhatian, dan minat dalam belajar. Tujuan penerapan media dalam pengembangan kemampuan kognitif anak antara lain adalah untuk mengajak anak bereksperimen, menyelidiki, dan meneliti, serta memberikan alat bantu dan alat peraga yang dapat memperjelas konsep tertentu. Selain itu, penggunaan media juga dapat mengembangkan imajinasi dan melatih kepekaan berpikir anak, serta dapat digunakan sebagai alat permainan yang menyenangkan (Sujiono, 2005).

Media pembelajaran memiliki dua fungsi utama dalam proses belajar mengajar yaitu memperjelas penyampaian informasi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar, serta dapat meningkatkan perhatian dan motivasi belajar anak dan mendorong interaksi yang lebih aktif antara siswa. Dalam rangka mempersingkat, dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah memperjelas penyampaian informasi dan meningkatkan perhatian, motivasi, dan interaksi peserta didik (Azwandi, 2007).

Media memainkan peran penting dalam pengembangan kognitif anak. Dalam proses belajar mengajar, media pembelajaran dapat membantu memperjelas penyampaian pesan dan informasi, memotivasi anak untuk belajar, meningkatkan interaksi langsung antara anak dan guru, serta memfasilitasi eksplorasi, eksperimen, dan penelitian. Dengan demikian, media pembelajaran dapat membantu mengembangkan kemampuan kognitif anak, seperti pemahaman, berpikir kritis, analisis, sintesis, dan evaluasi.

Media juga dapat membantu anak untuk merangsang kegiatan, pikiran, perasaan, dan minat, serta mengembangkan imajinasi dan kreativitas anak.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam pengajaran di PAUD, karena memberikan pedoman, menjelaskan struktur dan urutan pengajaran dengan baik, memudahkan pengajar dalam kembali mengenai materi pembelajaran, serta meningkatkan kecermatan dan ketelitian dalam penyajian pembelajaran. Media pembelajaran juga membantu meningkatkan kualitas pembelajaran dan membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar. Sementara itu, manfaat dari media pembelajaran bagi pembelajar/anak usia dini adalah meningkatkan motivasi belajar, memberikan dan meningkatkan variasi belajar, memberikan struktur dan inti informasi pelajaran, merangsang pembelajar untuk berpikir dan beranalisis, menciptakan kondisi dan situasi belajar yang tidak menekan, serta membantu pelajar memahami materi pelajaran secara sistematis (Khadijah, 2016).

Fungsi dan peran media dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak adalah media pembelajaran dapat merangsang pikiran, perhatian, dan minat anak dalam belajar, serta memperjelas penyajian informasi dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga dapat memberikan pedoman, arah, dan struktur materi pelajaran dengan baik, serta meningkatkan motivasi belajar dan variasi belajar bagi anak. Penggunaan media pembelajaran dalam pendidikan anak usia dini dapat menciptakan kondisi dan situasi belajar yang lebih menyenangkan dan memudahkan anak memahami materi pelajaran secara sistematis.

7.2.3 Kriteria Pemilihan Media yang Tepat dan Berkualitas dalam Pengembangan Kognitif Anak

Pada hakikatnya, anak belajar melalui bermain sebagaimana prinsip pembelajaran pada anak usia dini. Pembelajaran melalui bermain akan memberikan suasana yang menyenangkan bagi anak, sehingga muatan-muatan pembelajaran mudah diterima oleh anak. Dalam hal ini, anak tidak merasa bosan belajar karena mereka tidak sadar bahwa aktivitas yang dilakukan bukan belajar melainkan bermain. Karena itu, aktivitas yang disediakan untuk anak harus menarik, menghibur, menginspirasi semangat dan rasa ingin tahu yang tinggi, mendorong anak untuk berpikir secara kritis, dan membantu mereka menemukan hal-hal baru. Dengan bermain, anak didorong untuk mengeksplorasi dan memanfaatkan benda-benda di sekitarnya. Bermain bagi anak adalah suatu proses kreatif untuk belajar menemukan pengalaman baru (Daryanto, 2013).

Dalam memilih media pembelajaran yang baik, ada beberapa kriteria yang harus diperhatikan. Pertama, media tersebut harus sesuai dengan tujuan pembelajaran. Kedua, media tersebut harus praktis, mudah digunakan, dan tahan lama. Ketiga, media tersebut harus sesuai dengan sasaran peserta didik. Dan yang terakhir, media tersebut harus memiliki mutu teknis yang baik (Sari *et al.*, 2019).

Dalam memilih media yang tepat dan berkualitas untuk pengembangan kognitif anak usia dini, ada beberapa kriteria yang perlu diperhatikan, antara lain:

- a. Sesuai dengan perkembangan anak. Media yang dipilih harus sesuai dengan tahap perkembangan kognitif, emosional, dan sosial anak usia dini. Misalnya, media yang digunakan untuk anak usia 2 tahun tidak sama dengan media yang digunakan untuk anak usia 5 tahun.

- b. Konten positif dan mendidik. Media yang dipilih harus mengandung konten yang positif dan mendidik. Sebagai contoh, media yang memberikan nilai-nilai moral dan sosial yang baik serta meningkatkan keterampilan kognitif seperti bahasa, matematika, dan sebagainya.
- c. Interaktif dan partisipatif. Media yang dipilih harus dapat mendorong partisipasi dan interaksi anak. Sebagai contoh, media yang memungkinkan anak untuk berinteraksi dengan isi yang disajikan seperti bermain game interaktif, memainkan puzzle, atau membuat kreasi seni.
- d. Berbahan berkualitas. Media yang dipilih harus dibuat dari bahan yang berkualitas, aman, dan tahan lama sehingga tidak membahayakan kesehatan anak dan dapat digunakan berulang kali.
- e. Sesuai dengan nilai budaya dan agama. Media yang dipilih harus sesuai dengan nilai-nilai budaya dan agama yang dianut oleh keluarga anak.
- f. Mendukung perkembangan motorik kasar dan halus. Media yang dipilih juga harus dapat mendukung perkembangan motorik kasar dan halus anak. Sebagai contoh, media yang memungkinkan anak untuk bergerak seperti tarian, bermain lari-lari kecil, atau memegang dan menggerakkan benda.
- g. Sesuai dengan batasan waktu. Media yang dipilih harus digunakan dalam batasan waktu yang tepat. Sebaiknya tidak digunakan terlalu lama atau terlalu sering agar anak tetap berinteraksi dengan lingkungan sekitar dan tetap melakukan kegiatan fisik dan sosial secara langsung.

7.3 Kreativitas Anak dalam Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini

Kreativitas sangat penting dalam pengembangan kognitif anak usia dini. Dalam kegiatan bermain dan belajar, anak-anak dapat mengembangkan kreativitasnya melalui pengalaman langsung, eksplorasi, dan imajinasi. Dalam hal ini, pendidik harus memberikan lingkungan yang mendukung dan mendorong anak untuk berpikir kreatif, menciptakan, dan

mengeksplorasi ide-ide baru. Melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat, anak-anak dapat meningkatkan keterampilan kognitif mereka, seperti pemecahan masalah, memori, keterampilan verbal dan visual, serta kemampuan untuk berpikir abstrak. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk mengembangkan kreativitas anak sejak dini sebagai bagian dari upaya meningkatkan kemampuan kognitif mereka secara keseluruhan.

Anak usia dini memiliki potensi kreativitas alamiah yang perlu dikembangkan sejak dini. Kreativitas tersebut memungkinkan anak untuk menghasilkan pemikiran yang asli, fleksibel, dan tidak biasa dalam merespon dan mengembangkan aktivitas. Kehilangan dunia kreativitas anak dapat mengancam nilai-nilai sosial yang murni dan alami, karena kreativitas melibatkan interaksi dengan sesama anak dalam bermain dan mengenal hal yang disenangi atau tidak disenangi bersama teman bermainnya (Yus and Thahir, 2018).

Pada anak usia dini, kreativitas juga sangat penting dalam pengembangan kognitif mereka. Anak-anak yang kreatif cenderung memiliki kemampuan berpikir yang lebih fleksibel dan mampu menyelesaikan masalah dengan cara yang unik dan tidak terduga. Anak-anak yang kreatif juga lebih mampu berimajinasi dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, sehingga mereka cenderung lebih aktif dalam mencari tahu dan bereksplorasi. Hal ini dapat membantu mereka dalam memperluas wawasan dan memperkaya pengalaman belajar mereka. Oleh karena itu, penting bagi pendidik dan orang tua untuk memberikan kesempatan dan lingkungan yang mendukung anak-anak usia dini untuk mengeksplorasi dan mengekspresikan kreativitas mereka secara bebas.

7.3.1 Definisi Kreativitas dan Bentuk-bentuk Kreativitas yang dapat Diterapkan dalam Pengembangan Kognitif Anak

Kreativitas adalah proses mengubah sesuatu yang telah ada menjadi suatu konsep yang baru. Dalam proses ini, dua konsep yang sudah ada digabungkan untuk menciptakan konsep baru (Semiawan, 2009). Menurut Barron, kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang belum ada sebelumnya (Ngalimun, 2013).

Menurut Santrock, kreativitas adalah kemampuan untuk berpikir dengan cara yang baru dan tidak biasa, dan menciptakan solusi unik untuk masalah. Sedangkan menurut Freeman dan Munandar, kreativitas adalah ekspresi dari seluruh kemampuan anak, dan oleh karena itu, penting untuk dikembangkan sejak anak lahir (Sit *et al.*, 2016).

Kreativitas pada anak usia dini terlihat dalam kemampuan mereka untuk menghasilkan pemikiran dan aktivitas yang asli, tidak biasa, dan fleksibel saat bermain. Hal ini terlihat dari karya-karya, lukisan, atau khayalan spontan yang diciptakan anak dengan alat mainannya (Abdurrahman, 2005). Rhodes memberi definisi kreativitas yang meliputi empat aspek, yaitu individu, proses, produk, dan lingkungan yang mendorong individu untuk berperilaku kreatif. Definisi ini disebut juga sebagai model "4P" dalam kreativitas (Munandar, 2009).

Bentuk-bentuk kreativitas yang dapat diterapkan dalam pengembangan kognitif anak antara lain adalah bermain, menggambar, mewarnai, berimajinasi, berkreasi dengan bahan-bahan sederhana, dan mengekspresikan diri melalui lagu dan tari. Selain itu, memecahkan masalah, berpikir kritis, dan mengasah kemampuan berbahasa juga dapat menjadi bentuk kreativitas dalam pengembangan kognitif anak (Sit *et al.*, 2016).

7.3.2 Peran Kreativitas dalam Pengembangan Kognitif Anak

Pendidikan kreativitas menjadi semakin penting di era revolusi industri 4.0 karena masyarakat dihadapkan dengan berbagai tantangan dan persaingan. Kreativitas dianggap sebagai faktor kunci dalam memanfaatkan potensi manusia dengan menggabungkan interaksi antara kekuatan intelektual, emosional, dan motivasional. Oleh karena itu, pendidik memiliki peran yang vital dalam mengembangkan kemampuan kreativitas tersebut (Maulana and Mayar, 2019).

Kreativitas memegang peranan penting dalam pengembangan kognitif anak. Ketika anak merangsang dan mengembangkan kreativitasnya, maka ia juga merangsang dan mengembangkan kemampuan kognitifnya, seperti kemampuan berpikir logis, penalaran, dan pemecahan masalah. Kreativitas juga dapat membantu anak dalam mengembangkan kemampuan motorik halus dan kasar, serta kemampuan sosial dan emosional.

Melalui kreativitas, anak dapat belajar mengeksplorasi, bereksperimen, dan menciptakan ide-ide baru. Hal ini memungkinkan anak untuk belajar dengan cara yang lebih efektif, karena ia merasa terlibat secara aktif dan menjadi pemain utama dalam proses belajar. Selain itu, kreativitas juga dapat membantu anak dalam mengembangkan kemampuan untuk berpikir *out of the box* atau berpikir di luar kotak, sehingga ia dapat menghasilkan solusi yang inovatif dan unik.

Dengan memperluas cara berpikir anak, kreativitas juga dapat membantu anak dalam menghadapi dan menyelesaikan masalah di kehidupan sehari-hari. Anak yang memiliki kemampuan kreativitas yang baik akan lebih mudah menemukan solusi yang inovatif dan efektif dalam menghadapi berbagai situasi dan tantangan yang dihadapinya. Oleh karena itu, penting bagi orang tua dan pendidik untuk memperhatikan

dan mengembangkan kreativitas anak dalam pengembangan kognitifnya.

7.3.3 Strategi untuk Memfasilitasi Pengalaman Belajar yang Kreatif bagi Anak Usia Dini

Kreativitas melibatkan interaksi seseorang dengan lingkungan sekitarnya untuk menghasilkan produk atau metode yang inovatif dan berguna untuk menyelesaikan masalah. Anak-anak yang kreatif memiliki kemampuan untuk menghasilkan gagasan yang unik dan memperkaya imajinasi serta fantasi mereka. Mereka juga sensitif terhadap rangsangan dari lingkungan sekitarnya. Untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini, diperlukan strategi yang sesuai dengan kemampuan dan situasi mereka saat ini (Widyasanti, 2021).

Berikut adalah beberapa strategi yang dapat memfasilitasi pengalaman belajar yang kreatif bagi anak usia dini:

- a. Memberikan lingkungan yang mendukung kreativitas. Lingkungan belajar yang menarik dan mendukung kreativitas seperti ruangan yang cerah, bermain dengan bahan-bahan alami, buku cerita, mainan interaktif, dan alat-alat seni.
- b. Memfasilitasi kegiatan eksplorasi. Anak usia dini perlu diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi lingkungan sekitar mereka dan menemukan hal-hal baru. Memberikan kegiatan seperti kunjungan ke taman atau kebun binatang, atau memberikan permainan eksplorasi dapat membantu anak untuk meningkatkan kreativitas dan memperkaya pengalaman belajarnya.
- c. Memberikan tantangan. Memberikan tantangan kepada anak dengan tugas yang mendorong pemikiran kreatif, seperti menggambar atau menulis cerita pendek. Hal ini membantu anak mengembangkan kemampuan kognitif dan kreativitasnya.
- d. Memberikan dukungan. Memberikan dukungan positif dan pujian ketika anak melakukan kegiatan yang kreatif dapat

membantu meningkatkan rasa percaya diri dan motivasi belajar anak.

- e. Memberikan kesempatan untuk bermain bebas. Bermain bebas sangat penting untuk perkembangan kreativitas anak. Memberikan waktu dan ruang yang cukup untuk bermain dan bereksplorasi dapat membantu anak mengekspresikan dirinya secara kreatif dan meningkatkan kemampuan kognitifnya.
- f. Menggunakan media yang tepat. Memilih media yang sesuai dan bermanfaat bagi perkembangan anak, seperti buku cerita, aplikasi pendidikan, atau permainan interaktif, dapat membantu meningkatkan kreativitas dan pengalaman belajar anak.
- g. Menyediakan waktu untuk refleksi. Memberikan waktu untuk refleksi setelah melakukan kegiatan kreatif dapat membantu anak memperkuat konsep-konsep dan meningkatkan pemahaman serta kreativitasnya.

Dengan memfasilitasi pengalaman belajar yang kreatif dan menstimulasi kreativitas anak, anak dapat meningkatkan kemampuan kognitifnya dan mengembangkan potensi kreatifnya secara optimal.

7.4 Hubungan antara Media dan Kreativitas dalam Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini

Media dan kreativitas berperan penting dalam pengembangan kognitif anak usia dini. Anak-anak pada usia ini masih dalam masa pembentukan dan perkembangan kognitif yang sangat pesat. Media dapat membantu memperluas pengetahuan anak, memperkaya pengalaman, dan memfasilitasi interaksi sosial yang positif, sementara kreativitas dapat membantu anak mengembangkan kemampuan untuk berpikir kritis, menyelesaikan masalah, dan beradaptasi dengan lingkungan sekitar.

Pengembangan kognitif anak melalui penggunaan media dan kreativitas dapat diperhitungkan melalui empat hal, yaitu memberikan rangsangan mental pada aspek kognitif dan kepribadian anak serta menciptakan lingkungan yang mendukung, dimana peran guru dan orang tua juga sangat penting dalam memberikan stimulasi yang tepat. Semua faktor tersebut perlu dijaga agar dapat berjalan beriringan seperti simulasi otak kiri dan kanan (Munandar, 2009).

Penggunaan media yang tepat dan kreatif dapat meningkatkan kemampuan anak untuk berpikir secara kreatif dan melahirkan ide-ide baru. Anak-anak yang memiliki kemampuan kreatif yang baik juga dapat lebih mudah mengeksplorasi dan memanfaatkan media secara kreatif, sehingga dapat meningkatkan kualitas pengalaman belajar mereka. Selain itu, media juga dapat digunakan sebagai sarana untuk mengembangkan kreativitas anak, misalnya melalui penggunaan aplikasi atau permainan yang dirancang untuk membangkitkan imajinasi dan kreativitas anak.

Namun, penggunaan media juga harus dilakukan dengan bijak dan penuh pengawasan, terutama pada anak usia dini. Orang tua dan pendidik harus memastikan bahwa media yang digunakan aman, sesuai dengan usia dan perkembangan anak, serta memberikan pengalaman belajar yang positif dan bermanfaat. Dalam hal ini, kreativitas dapat membantu untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi anak, sehingga meningkatkan keefektifan penggunaan media dalam pengembangan kognitif anak usia dini.

7.4.1 Peran Media dan Kreativitas dalam Mengoptimalkan Pengalaman Belajar Anak

Dalam upaya meningkatkan hasil belajar yang efektif dan efisien, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Tujuannya adalah untuk mencegah rasa bosan pada peserta didik dan menghindari pembelajaran yang monoton serta terlalu normatif yang dapat menghambat transfer pengetahuan. Oleh karena itu, media pembelajaran memiliki peran penting dalam memastikan bahwa proses belajar mengajar tidak membosankan bagi peserta didik (Sapriyah, 2019).

Media dan kreativitas dapat memainkan peran penting dalam mengoptimalkan pengalaman belajar anak. Dalam pengembangan kognitif anak, penggunaan media dan kreativitas dapat membantu anak untuk lebih aktif dalam belajar dan mengasah kemampuan kognitifnya. Beberapa peran media dan kreativitas dalam mengoptimalkan pengalaman belajar anak antara lain:

- a. Meningkatkan minat dan motivasi belajar anak. Penggunaan media yang menarik dan kreativitas dalam pembelajaran dapat memotivasi anak untuk belajar dengan lebih aktif dan antusias.
- b. Memperluas cakupan dan mendiversifikasi materi pembelajaran. Media seperti gambar, video, atau audio dapat membantu anak untuk lebih mudah memahami dan mengingat materi pembelajaran. Dalam hal ini, kreativitas guru atau pendidik dalam membuat materi pembelajaran yang menarik dan inovatif juga sangat penting.
- c. Meningkatkan interaksi dan kolaborasi antara anak dan lingkungannya. Penggunaan media dan kreativitas dapat memfasilitasi interaksi dan kolaborasi antara anak dan lingkungan sekitarnya, seperti teman-teman sebaya atau keluarga. Hal ini dapat membantu anak untuk belajar dengan lebih efektif dan mengembangkan kemampuan sosialnya.

- d. Mengasah kemampuan kognitif anak. Penggunaan media dan kreativitas dalam pembelajaran dapat membantu anak untuk mengasah kemampuan kognitifnya, seperti kemampuan berpikir logis, kreatif, dan kritis.

Namun, perlu diingat bahwa penggunaan media dan kreativitas dalam pembelajaran juga perlu dilakukan dengan bijak dan sesuai dengan usia anak. Orang tua dan pendidik perlu memilih media dan strategi kreatif yang tepat dan mengawasi penggunaannya agar tidak berdampak buruk bagi perkembangan anak.

7.4.2 Strategi Penggunaan Media yang dapat Meningkatkan Kreativitas Anak

Mengembangkan kreativitas sejak dini sangat penting dan perlu didampingi untuk memastikan keberhasilannya. Guru yang kreatif dapat menciptakan desain pembelajaran yang kreatif, sehingga siswa dapat aktif dalam mengembangkan kreativitas mereka sendiri. Berbagai strategi dapat digunakan untuk membangun iklim pembelajaran yang dapat memicu kemampuan berpikir dan bekerja, seperti memberikan pertanyaan menantang tingkat proses berpikir tinggi, yang sesuai dengan profil kreativitas seseorang, seperti profil individu imajinatif, investasi, improver, dan gagasan inkubasi (Nisa and Fajar, 2016).

Berikut adalah beberapa strategi penggunaan media yang dapat meningkatkan kreativitas anak:

- a. Pilih media yang sesuai dengan minat dan bakat anak. Anak cenderung lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar ketika mereka dapat menggunakan media yang mereka sukai.
- b. Berikan anak kesempatan untuk bereksplorasi dengan media tersebut. Biarkan anak mencoba berbagai cara

untuk menggunakan media, jangan membatasi mereka hanya pada satu cara atau penggunaan.

- c. Dorong anak untuk mengeksplorasi ide-ide baru dan kreatif dengan media tersebut. Berikan tantangan dan pertanyaan yang merangsang pikiran kreatif mereka.
- d. Berikan dukungan dan pujian atas upaya dan hasil kreatif anak. Ini akan memberikan motivasi dan rasa percaya diri bagi anak untuk terus mengeksplorasi dan mengembangkan kreativitas mereka.
- e. Gunakan media sebagai sarana untuk kolaborasi dan kerja tim. Anak dapat belajar dan berkembang lebih baik ketika mereka berkolaborasi dengan orang lain dan memecahkan masalah secara bersama-sama.
- f. Libatkan anak dalam proses pembuatan media. Berikan kesempatan bagi anak untuk merancang, membuat, dan membagikan hasil karya mereka.
- g. Selalu awasi dan pantau penggunaan media oleh anak. Pastikan media yang digunakan sesuai dengan usia dan pengembangan kognitif mereka, serta tidak mengandung konten yang tidak pantas atau berbahaya.

7.4.3 Strategi Kreatif yang dapat Memaksimalkan Penggunaan Media dalam Pengembangan Kognitif Anak

Pengembangan kognitif pada anak merupakan salah satu hal penting yang harus diperhatikan dalam proses pembelajaran. Dalam era digital seperti saat ini, media menjadi salah satu faktor yang sangat berpengaruh dalam pengembangan kognitif anak. Oleh karena itu, diperlukan strategi kreatif yang dapat memaksimalkan penggunaan media dalam pengembangan kognitif anak. Dengan demikian, anak akan dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya secara optimal dan efektif (Khadijah, 2016).

Berikut adalah beberapa strategi kreatif yang dapat memaksimalkan penggunaan media dalam pengembangan kognitif anak:

- a. Pilihlah media yang tepat. Pilihlah media yang sesuai dengan usia dan tahap perkembangan anak. Pastikan juga media yang dipilih memiliki nilai pendidikan yang baik.
- b. Pantau penggunaan media. Orang tua dan pendidik harus memantau penggunaan media oleh anak dan mengatur waktu penggunaannya agar tidak berlebihan.
- c. Ajak anak untuk berinteraksi dengan media. Ajak anak untuk berinteraksi dengan media secara aktif dan kreatif. Misalnya, ajak anak untuk membuat cerita dari film atau buku yang ditonton atau dibaca.
- d. Berikan tantangan dan permainan. Berikan tantangan dan permainan yang melibatkan penggunaan media untuk mengembangkan keterampilan kognitif anak, seperti memori, penalaran, dan pemecahan masalah.
- e. Berikan pengalaman langsung. Berikan pengalaman langsung kepada anak melalui permainan atau aktivitas fisik yang melibatkan penggunaan media. Misalnya, ajak anak untuk membangun sesuatu dengan blok atau merakit mainan yang membutuhkan penggunaan teknologi.
- f. Libatkan anak dalam proses pembuatan media. Ajak anak untuk terlibat dalam proses pembuatan media, seperti membuat film pendek atau merekam dan mengedit video.
- g. Gunakan media sebagai sarana pembelajaran. Gunakan media sebagai sarana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, seperti aplikasi atau game edukatif.

Dengan strategi kreatif tersebut, penggunaan media dalam pengembangan kognitif anak dapat lebih optimal dan memberikan manfaat yang positif bagi perkembangan anak.

7.5 Peran Orang Tua dan Pendidik dalam Memilih Media dan Kreativitas dalam Pengembangan Kognitif Anak

Guru, orang tua, dan lingkungan berperan penting dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini. Stimulasi, fasilitas, dan dukungan dalam melakukan kegiatan kreativitas menjadi faktor pendukung, sedangkan kurangnya dorongan dan fasilitas menjadi faktor penghambat. Memberikan alat permainan edukatif atau bahan sederhana untuk membuat alat permainan edukatif juga dapat membantu meningkatkan kreativitas anak (Renawati and Suyadi, 2021).

Pengembangan kognitif anak dapat didukung melalui pilihan media yang tepat serta melalui kreativitas. Orang tua dan pendidik memiliki peran penting dalam memilih media dan mengembangkan kreativitas anak. Dalam memilih media, perlu diperhatikan apakah media tersebut sesuai dengan usia dan tahap perkembangan anak serta memiliki konten yang positif dan mendukung pembelajaran. Selain itu, orang tua dan pendidik juga perlu memantau dan mengawasi penggunaan media oleh anak agar tidak berlebihan dan berdampak negatif pada kesehatan dan perkembangan anak.

Kreativitas juga dapat dikembangkan melalui berbagai aktivitas yang merangsang otak anak, seperti seni, musik, olahraga, dan bermain. Orang tua dan pendidik dapat memberikan kesempatan dan dukungan pada anak untuk mengembangkan kreativitasnya melalui kegiatan tersebut. Selain itu, memberikan pujian dan pengakuan atas karya kreatif yang dihasilkan anak juga dapat meningkatkan rasa percaya diri dan motivasi anak untuk terus berkembang.

Dalam memilih media dan mengembangkan kreativitas anak, orang tua dan pendidik perlu bekerja sama untuk menciptakan lingkungan yang mendukung pengembangan

kognitif anak. Dengan kerjasama yang baik, diharapkan anak dapat tumbuh dan berkembang dengan optimal.

7.6 Tantangan dan Peluang dalam Pengembangan Kognitif Anak Melalui Media dan Kreativitas

Pengembangan kognitif anak melalui media dan kreativitas membawa banyak tantangan dan peluang. Salah satu tantangan utama adalah terlalu banyaknya pilihan media dan teknologi yang dapat membingungkan orang tua dan pendidik dalam memilih yang terbaik untuk anak-anak. Selain itu, penggunaan media dan teknologi yang berlebihan dapat mengganggu pengembangan kognitif anak dan mengarah pada kecanduan.

Namun, penggunaan media dan kreativitas juga membawa banyak peluang bagi pengembangan kognitif anak. Dengan menggunakan media yang tepat dan kreativitas yang tepat, anak-anak dapat mengembangkan keterampilan kognitif mereka seperti pemecahan masalah, keterampilan sosial, dan kemampuan berpikir kritis. Selain itu, penggunaan media dan kreativitas juga dapat membantu anak-anak untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru yang dapat memperkaya pemahaman mereka tentang dunia. Media dapat menjadi sarana yang efektif dalam memperluas pengetahuan dan pengalaman anak, serta dapat menstimulasi kreativitas dan imajinasi anak. Selain itu, dengan bantuan teknologi, penggunaan media dan kreativitas dapat dilakukan dengan lebih mudah dan fleksibel, sehingga dapat menghasilkan hasil yang lebih optimal dalam pengembangan kognitif anak.

Sebagai orang tua dan pendidik, penting untuk memperhatikan tantangan dan peluang dalam pengembangan kognitif anak melalui media dan kreativitas. Dalam memilih media dan kreativitas yang tepat, harus mempertimbangkan faktor seperti usia anak, tingkat perkembangan kognitif, dan minat anak. Selain itu, penting juga untuk menetapkan batas

waktu penggunaan media dan teknologi agar anak-anak tidak terlalu banyak menghabiskan waktu di depan layar dan tetap memiliki waktu untuk bermain dan berinteraksi secara sosial.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, J. (2005) *Tahapan Mendidik Anak*. Bandung: Irsyad Baitus Salam.
- Azwandi, Y. (2007) *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Dikti Direktorat Ketenagaan.
- Daryanto (2013) *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Bandung: Yrama Widya.
- Guslinda and Kurnia, R. (2018) *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: CV. Jakad Publishing
- Khadijah (2016) *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Kustiawan, U. (2016) *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang: Penerbit Gunung Samudera.
- Latif, M. and Dkk (2013) *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Kencana.
- Maghfiroh and Shofia Suryana, D. (2021) 'Pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini', *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 05(01), p. 1561.
- Maulana, I. and Mayar, F. (2019) 'Pengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di Era Revolusi 4.0', *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(5), pp. 1141–1149.
- Munandar, U. (2009) *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ngalimun, D. (2013) *Perkembangan dan Pengembangan Kreativitas*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Nisa, T.F. and Fajar, Y.W. (2016) 'Strategi pengembangan kreativitas pendidikan anak usia dini dalam pembelajaran', *Pg-Paud*, 3(2), pp. 118–127. Available at: <https://journal.trunojoyo.ac.id/pgpaudtrunojoyo/article/view/3497>.

- Renawati and Suyadi. (2021) 'Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid 19 melalui Alat Permainan Edukatif Papan Pintar dari Kulit Kerang', *Journal on Early Childhood*, 4(1), pp. 22 – 27.
- Sadiman, A.S. and Dkk (2012) *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatanya*. Depok: Rajawali.
- Sanjaya, W. (2014) *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sapriyah (2019) 'Peran Media Pembelajaran meningkatkan Hasil Belajar', *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), pp. 470–477.
- Sari *et al.* (2019) *Modul Media Pembelajaran*. Bandung: Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati.
- Semiawan, C.R. (2009) *Memupuk Bakat dan Kreativitas Siswa Sekolah Menengah*. Jakarta: Gramedia.
- Sit, M. *et al.* (2016) *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Pengembangan Teori dan Praktik*, Perdana Publishing.
- Sujiono, Y.N. (2005) *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Widyasanti, N.P. (2021) 'Strategi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Di masa Pandemi', *Kumarottama: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), pp. 74–83. Available at: <https://doi.org/10.53977/kumarottama.v1i1.287>.
- Yus, A. and Thahir, J. (2018) 'Pengembangan Kognitif Dan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Kegiatan Bermain Balok Di Taman Kanak-Kanak Plus Swasta', *Tematik*, 8(2), pp. 183–189.

BAB 8

MODEL TAKSONOMI BLOOM

RANAH KOGNITIF

Oleh Michael Johannes Hadiwijaya Louk

8.1 Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini menjadi pendidikan yang penting bagi seorang anak. Hal ini berkaitan dengan masa pertumbuhan dan perkembangan otak anak yang sudah mencapai 80% pada usia 6 tahun. Pada usia tersebut segala sesuatu yang diterima anak akan dapat memberikan bekas yang kuat dan tahan lama. Kesalahan dalam mendidik anak akan memberikan efek negatif jangka panjang yang sulit diperbaiki. Struktur kurikulum PAUD memuat program-program pengembangan yang mencakup: a. nilai agama dan moral; b. Fisik motorik; c. kognitif; d. bahasa; e. Sosial emosional; dan f. seni. Program pengembangan nilai agama dan moral mencakup perwujudan suasana belajar untuk berkembangnya perilaku baik yang bersumber dari nilai agama dan moral serta bersumber dari kehidupan bermasyarakat dalam konteks bermain. Program pengembangan fisik motorik mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kematangan kinestetik dalam konteks bermain. Program pengembangan kognitif mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kematangan proses berfikir dalam konteks bermain. Program pengembangan bahasa mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kematangan bahasa dalam konteks bermain. Program pengembangan sosial emosional mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kepekaan, sikap,

dan keterampilan sosial serta kematangan emosi dalam konteks bermain. Program pengembangan seni mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya eksplorasi, ekspresi, dan apresiasi seni dalam konteks bermain. Ke enam (6) program pengembangan di atas diberikan melalui rangsangan pendidikan yang dilakukan oleh pendidik dalam kegiatan belajar melalui suasana bermain.

Kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (*intelegensi*) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar. Dalam memberikan stimulasi untuk mengembangkan aspek kognitif tersebut, tentulah pemahaman akan metode pengembangan yang berkaitan dengan kognitif sangat diperlukan. Kognitif berarti persoalan yang menyangkut kemampuan untuk mengembangkan kemampuan rasional (akal). Teori kognitif lebih menekankan bagaimana proses atau upaya untuk mengoptimalkan kemampuan aspek rasional yang dimiliki oleh orang lain.

Kognitif adalah salah satu ranah dalam taxonomi pendidikan. Secara umum kognitif diartikan potensi intelektual yang terdiri dari tahapan: pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehention*), penerapan (*aplication*), analisa (*analysis*), sintesa (*sinthesis*), evaluasi (*evaluation*). Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Kognitif sering kali diartikan sebagai kecerdasan, daya nalar atau berpikir. Kognitif adalah pengertian yang luas mengenai berpikir dan mengamati sehingga muncul tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan. Kognitif atau intelektual adalah suatu proses berfikir berupa kemampuan atau daya untuk menghubungkan suatu peristiwa dengan peristiwa lainnya serta kemampuan menilai dan mempertimbangkan segala sesuatu yang diamati dari dunia sekitar. Kognitif dapat diartikan sebagai pengetahuan yang luas

daya nalar, kreatifitas atau daya cipta, kemampuan berbahasa serta daya ingat. Gabungan antara kematangan anak dengan pengaruh lingkungan disebut kognisi. Faktor kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar karena sebagian besar aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah mengingat dan berpikir. Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari cara anak berpikir. Kemampuan anak untuk mengkoordinasikan berbagai cara berpikir untuk menyelesaikan berbagai masalah dapat dipergunakan sebagai tolak ukur pertumbuhan kecerdasan.

Perkembangan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya sehingga dengan pengetahuan yang didupatkannya tersebut anak dapat melangsungkan hidupnya. Pengembangan kemampuan kognitif anak di TK bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berfikir agar anak dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak dalam mengembangkan kemampuan logika matematikanya. Terkadang kemampuan logika ini disebut juga sebagai kemampuan berfikir anak. Piaget menjelaskan bahwa kemampuan anak untuk beradaptasi dengan lingkungan sudah dirintis sejak kecil sejalan dengan perkembangan anak usia PAUD sudah dapat mengenal lingkungan sekitarnya. Perkembangan kognitif anak usia TK menurut Piaget berada pada tahap pra operasional. Pada tahap ini, pemikiran anak masih didominasi oleh hal-hal yang berkaitan dengan aktivitas fisik dan pengalamannya sendiri sekalipun yang ada dalam pikirannya tidak selalu ditampilkan lewat tingkah laku nyata.

8.2 Taxonomi Bloom Ranah Kognitif

Secara bahasa taxonomi diambil dari bahasa Yunani yaitu *tassein* dan *nomos*. *Tassein* yang berarti untuk mengelompokkan dan *nomos* yang berarti aturan. Taxonomi dapat pula diartikan secara istilah yaitu, sebagai pengelompokan suatu hal berdasarkan hierarki (tingkatan) tertentu. Dimana taxonomi yang lebih tinggi bersifat lebih umum atau masih luas dan taxonomi yang lebih rendah bersifat lebih spesifik atau lebih terperinci. Jadi taxonomi dapat dikatakan sebagai acuan ataupun aturan dari pengelompokkan hasil belajar dan tujuan pendidikan yang hendak dicapai.

Para ahli pada umumnya sepakat untuk menggunakan pemikiran dari Bloom sebagai tujuan pembelajaran yang dikenal dengan nama taxonomi Bloom (*Bloom's Taxonomy*). Menurut Bloom perilaku individu dapat diklasifikasikan ke dalam 3 ranah, yaitu ;

1. Ranah kognitif; ranah yang berkaitan dengan aspek-aspek intelektual atau berfikir/nalar, di dalamnya mencakup: pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), penguraian (*analysis*), memadukan (*synthesis*), dan penilaian (*evaluation*);
2. Ranah afektif; ranah yang berkaitan dengan aspek-aspek emosional, seperti perasaan, minat, sikap, kepatuhan terhadap moral dan sebagainya, di dalamnya mencakup: penerimaan (*receiving/attending*), sambutan (*responding*), penilaian (*valuing*), pengorganisasian (*organization*), dan karakterisasi (*characterization*); dan
3. Ranah psikomotor; ranah yang berkaitan dengan aspek-aspek keterampilan yang melibatkan fungsi sistem syaraf dan otot (*neuronmuscular system*) dan fungsi psikis. Ranah ini terdiri dari: kesiapan (*set*), peniruan (*imitation*),

membiasakan (*habitual*), menyesuaikan (*adaptation*) dan menciptakan (*origination*).

Mengenai apa itu kognitif, beberapa ahli psikologi yang mendefinisikan pengertian kognitif:

1. Terman mendefinisikan bahwa kognitif adalah kemampuan untuk berfikir secara abstrak
2. Colvin mendefinifikan bahwa kognitif adalah kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya
3. Henman mendefinisikan bahwa kognitif adalah intelektual ditambah dengan pengetahuan
4. Hunt mendefinisikan bahwa kognitif adalah teknik untuk memproses informasi yang disediakan oleh indera.

Pamela Minet mendefinisikan bahwa perkembangan intelektual sama dengan perkembangan mental, sedangkan perkembangan kognitif adalah perkembangan pikiran. Pikiran adalah bagian dari proses berfikir dari otak untuk mengenali, memberi alasan rasional, mengatasi dan memahami kesempatan penting.

Menurut Muhibbinsyah, istilah "*cognitive*" berasal dari kata *cognition* yang padanannya *knowing* yang berarti mengetahui. Dalam arti yang luas Neisser menjelaskan, *cognition* (kognisi) ialah perolehan, penataan dan penggunaan pengetahuan. Dalam perkembangan selanjutnya, istilah kognitif menjadi populer sebagai salah satu domain atau wilayah/ranah psikologis manusia yang menurut Chaplin hal tersebut meliputi setiap perilaku mental yang berhubungan dengan pemahaman, pertimbangan, pengolahan informasi, pemecahan masalah, kesengajaan dan keyakinan.

Menurut Susanto, kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses

kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (*intelengensi*) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar. Selanjutnya menurut Gardner dalam Susanto menyatakan intelegensi sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk mencipta karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan atau lebih.

Jadi dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan kognitif berarti persoalan yang menyangkut kemampuan untuk mengembangkan kemampuan rasional (akal) atau inteligensi. Menurut Permendikbud No. 137 tahun 2014, standar kognitif pendidikan anak usia dini meliputi :

1. belajar dan pemecahan masalah, mencakup kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima sosial serta menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru;
2. berfikir logis, mencakup berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab-akibat;
3. berfikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan, dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, serta mampu merepresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar

Taxonomi Bloom ranah kognitif pertama kali dikembangkan oleh Bloom. Ranah kognitif ialah kemampuan yang merupakan hasil kerja otak. Bloom (1956) membagi ranah kognitif ini menjadi enam tingkatan kemampuan yang tersusun secara hierarkis mulai dari: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Artinya, ke enam tingkatan ini mulai dari, C1, C2, C3, C4, C5, dan C6 merupakan jenjang kemampuan mulai dari yang rendah sampai yang paling tinggi. Ranah ini meliputi beberapa aspek, yaitu :

1. Pengetahuan

Pengetahuan didefinisikan sebagai ingatan terhadap hal-hal yang telah dipelajari sebelumnya. Kemampuan ini merupakan kemampuan awal meliputi kemampuan mengetahui sekaligus menyampaikan ingatannya bila diperlukan. Hal ini termasuk mengingat bahan-bahan, benda, fakta, gejala, dan teori. Kata kuncinya meliputi definisikan, identifikasi, memberi nama, sebutkan, jodohkan, buat bagan, mengingat kembali, mengenali, memilih, memproduksi kembali, menyatakan. Contoh: menyebutkan nama suatu benda atau makhluk Tuhan.

2. Pemahaman

Pemahaman didefinisikan sebagai kemampuan untuk memahami materi/bahan. Proses pemahaman terjadi karena adanya kemampuan menjabarkan suatu materi/bahan lain. Seseorang yang mampu memahami sesuatu antara lain dapat menjelaskan narasi (pernyataan dengan kalimat sendiri) ke dalam angka, dapat menafsirkan sesuatu melalui pernyataan dengan kalimat sendiri atau dengan rangkuman. Pemahaman juga dapat ditunjukkan dengan kemampuan memperkirakan kecenderungan, kemampuan meramalkan akibat-akibat dari berbagai penyebab suatu gejala. Hasil belajar dari pemahaman lebih maju dari ingatan sederhana, hafalan atau pengetahuan tingkat rendah. Kata kuncinya meliputi mengubah, mempertahankan, membedakan, memperkirakan, menjelaskan, memperluas, generalisasi dan memberikan. Contoh: membedakan berbagai warna, rasa, bau dan benda.

3. Penerapan

Penerapan didefinisikan sebagai kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari dan dipahami ke dalam situasi konkrit, nyata, atau baru. Kemampuan ini mencakup penggunaan pengetahuan, aturan, rumus, konsep, prinsip, hukum, dan teori. Hasil belajar untuk kemampuan

menerapkan ini tingkatannya lebih tinggi dari pemahaman. Kata kunci meliputi aplikasikan, ubah, hitung, kembangkan, tunjukkan, temukan, manipulasi, modifikasi, operasikan, prediksi, menyiapkan, memproduksi, mengaitkan, menunjukkan, memecahkan, menggunakan. Contoh: menggunakan jari atau benda untuk berhitung.

4. Analisis

Analisis ialah merupakan kemampuan untuk mengurakan materi ke dalam bagian-bagian atau komponen-komponen yang lebih terstruktur dan mudah dimengerti. Kemampuan menganalisis termasuk mengidentifikasi bagian-bagian, menganalisis kaitan antar bagian, serta mengenali atau mengemukakan organisasi dan hubungan antar bagian tersebut. Hasil belajar analisis merupakan tingkatan kognitif yang lebih tinggi dari kemampuan memahami dan menerapkan, karena untuk memiliki kemampuan menganalisis, seseorang harus mampu memahami isi/substansi sekaligus struktur organisasinya. Kata kuncinya meliputi analisa, pisahkan, bandingkan, kontras, diagram, memisahkan, membedakan, identifikasi, gambarkan, ambil kesimpulan, buat bagan, kaitkan, pilih, pisahkan. Contoh: menggambar suatu benda atau peristiwa.

5. Sintesis

Sintesis merupakan kemampuan untuk mengumpulkan bagian-bagian menjadi suatu bentuk yang utuh dan menyeluruh. Kemampuan ini meliputi memproduksi bentuk komunikasi yang unik dari segi tema dan cara meng-komunikasikannya, mengajukan proposal penelitian, membuat model atau pola yang mencerminkan struktur yang utuh dan menyeluruh dari keterkaitan pengertian atau informasi abstrak. Hasil belajar sintesis menekankan pada perilaku kreatif dengan mengutamakan perumusan pola atau struktur yang baru dan unik. Kata

kuncinya meliputi kategori, kombinasikan, ciptakan, rancang, jelaskan, buatlah, modifikasi, organisasikan, rencanakan, atur kembali, susun kembali, kaitkan, organisasikan, kembali, revisi ulang, rangkum, ceritakan, tuliskan. Contoh: merancang bangunan dari potongan balok atau pazel.

6. Penilaian

Penilaian ialah kemampuan untuk memperkirakan dan menguji nilai suatu materi untuk tujuan tertentu. Penilaian didasari dengan kriteria yang terdefinisikan. Kriteria terdefinisikan ini mencakup kriteria internal (organisasi) atau kriteria eksternal (terkait dengan tujuan) yang telah ditentukan. Peserta didik dapat menentukan kriteria sendiri atau memperoleh kriteria dari nara sumber. Hasil belajar penilaian merupakan tingkatan kognitif paling tinggi sebab berisi unsur-unsur dari semua kategori, termasuk kesadaran untuk melakukan pengujian yang syarat nilai dan kejelasan kriteria. Kata kuncinya meliputi nilai, bandingkan, simpulkan, kontraskan, mengkritik, mempertahankan, menjelaskan, membedakan, mengevaluasi, menginterpretasikan, memberikan alasan, menghubungkan, merangkum dan mendukung. Contoh: memilih gambar yang benar dan gambar yang salah.

8.3 Perubahan Taxonomi Bloom Ranah Kognitif

Lorin Anderson seorang murid Bloom merevisi taxonomi Bloom pada tahun 1990. Hasil perbaikannya dipublikasikan pada tahun 2001 dalam buku yang berjudul *Taxonomy for Learning, Teaching and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. Dalam revisi ini ada perubahan kata kunci, pada kategori dari kata benda menjadi kata kerja. Masing-masing kategori masih diurutkan secara hirarkis, dari urutan terendah ke yang lebih tinggi. Pada ranah

kognitif kemampuan berpikir analisis dan sintesis diintegrasikan menjadi analisis saja. Tidak berubahnya jumlah dari enam kategori pada konsep terdahulu jumlahnya digambarkan versi lama dan versi baru taxonomi Bloom setelah dilakukan revisi oleh Lorin Anderson dkk.

1. *Remembering* (mengingat)

Level ini merujuk pada kemampuan peserta didik untuk mengingat-ingat kembali (*recall*) apa yang disampaikan oleh pendidiknya. Peserta didik bisa menyampaikan informasi/pengetahuan sederhana secara verbal atau tulisan. Misalnya, tentang tanggal lahir suatu tokoh, nama-nama ilmuwan, nama-nama presiden, nama tempat, menghafal puisi, dll.

2. *Understanding* (memahami)

Level ini merujuk pada kemampuan peserta didik untuk memahami, menjabarkan, atau menegaskan informasi yang masuk seperti menafsirkan dengan bahasa sendiri memberi contoh, menjelaskan idea atau konsep, membuat summary dan melakukan interpretasi sederhana terhadap data/informasi. Misalnya, peserta didik diminta untuk menafsirkan informasi yang diberikan, menerjemahkan informasi dari satu media ke yang lain, atau secara sederhana memberikan penjelasan sesuatu dengan kata-kata mereka sendiri.

3. *Applying* (menerapkan)

Aplikasi memerlukan informasi yang dipelajari untuk digunakan dalam mencapai solusi atau menyelesaikan tugas. Contoh, peserta didik menerapkan aturan tata bahasa ketika menulis makalah, atau mereka menerapkan teorema geometris ketika memecahkan masalah geometri. Untuk dikategorikan sebagai kegiatan mengaplikasikan, masalah harus unik. Dalam level ini, peserta didik dapat melakukan

aktivitas belajar dengan melaksanakan, menggunakan, menjalankan, melakukan, mempraktikkan, memilih, menyusun, memulai, menyelesaikan, mendeteksi, dsb.

4. *Analysis* (menganalisis)

Level ini merujuk pada kemampuan anak didik dalam menguraikan, membandingkan, mengorganisir, menyusun ulang, mengubah struktur, mengkerangkakan, menyusun outline, mengintegrasikan, membedakan, menyamakan, mengintegrasikan, mengelompokkan, menjelaskan cara kerja sesuatu, menganalisis hubungan antara bagian-bagian, mengenali motif atau struktur organisasi, dsb.

5. *Evaluating* (mengevaluasi)

Level ini merujuk pada kemampuan peserta didik memberikan justifikasi terhadap sesuatu yang dievaluasi. Ini berarti, peserta didik dengan sendirinya memiliki berbagai bahan pertimbangan yang diperlukan untuk memberi nilai. Contoh, peserta didik bisa diminta menentukan sumber energi terbaik bagi Indonesia. Intinya, peserta didik diminta memutuskan yang terbaik maupun terburuk; mengidentifikasi paling tidak atau paling penting yang membutuhkan pemikiran dan penalaran tingkat tinggi.

6. *Creating* (berkreasi)

Level ini merujuk pada kemampuan peserta didik memadukan berbagai macam informasi dan mengembangkannya sehingga terjadi sesuatu bentuk yang baru. Selain itu juga ditunjukkan dengan kemampuan dalam merancang, membangun, merencanakan, memproduksi, menemukan, membaharui, menyempurnakan, memperkuat, memperindah, mengubah, dsb.

Taxonomi Bloom revisi ini mencerminkan bentuk dimana siswa harus berpikir kritis dan aktif serta lebih akurat dari sebelumnya yaitu dari menggunakan kata benda menjadi kata kerja, seperti tabel di bawah ini:

Taxonomi Bloom Lama	Taxonomi Bloom Revisi
Pengetahuan	Mengingat
Pemahaman	Memahami
Penerapan	Menerapkan
Analisis	Menganalisis
Sintesis	Mengevaluasi
Evaluasi	Mencipta/Mengkreasi

Sumber. Ahmad Susanto

8.4 Manfaat Model Taxonomi Bloom

Manfaat Model Taxonomi Bloom dalam PAUD adalah:

1. Sebagai sistem klasifikasi sasaran belajar
2. Sebagai cara untuk mengembangkan dan mengevaluasi pertanyaan yang diajukan pendidik kepada siswa.

Biasanya sebagian pertanyaan berada pada tingkat pengetahuan dan pemahaman, sehingga kurang memberi tantangan bagi siswa berbakat. Dengan pengembangan keterampilan untuk mengajukan pertanyaan pada setiap tingkat taxonomi, pendidik merangsang siswa untuk lebih menggunakan kemampuan kognitif dan mengembangkan keterampilan berpikir tinggi. Siswa memerlukan latihan dan kesempatan untuk belajar berpikir dengan cara yang efektif. Jika pendidik belajar untuk mengajukan pertanyaan yang lebih baik, siswa juga akan mengembangkan kemampuannya dalam hal ini. Mula-mula pendidik dapat menggunakan catatan dengan pertanyaan pada setiap tingkat taxonomi Bloom untuk bahan yang diajarkan. Setelah mempraktekkan hal ini untuk waktu-waktu tertentu, akhirnya menjadi

kebiasaan dan tingkat sulit bagi pendidik. Tetapi jika mau yakin bahwa pertanyaan yang diajukan mencakup keenam tingkat pemikiran, pendidik dapat menggunakan tape recorder selama mengajar untuk kemudian dapat mengklasifikasi pertanyaannya sesuai dengan keenam tingkat taxonomi.

3. Untuk mengembangkan kegiatan dan untuk menulis soal ujian.

Kegiatan ini dapat dikembangkan menggunakan tingkat-tingkat yang berbeda dari taxonomi dan yang digunakan dalam pelajaran, atau sebagai tugas khusus diluar kelas. Kunci untuk menyusun kegiatan adalah memasukkan beberapa tingkat dalam setiap kegiatan atau mengusahakan keseimbangan dari semua tingkat untuk sekelompok kegiatan. Kemudian, jika kemahiran siswa dinilai, mereka harus diberi kesempatan untuk menunjukkan kemampuannya untuk berpikir diluar tingkat pengetahuan dan pemahaman. Keterampilan yang baru dikembangkan itu harus diukur melalui pertanyaan esai, demonstrasi, dan proyek.

4. Pendidik dapat mendiferensiasi pembelajaran tanpa perlu memisahkan siswa berbakat dari siswa yang lain.

Taxonomi Bloom mengenai sasaran pendidikan ranah kognitif merupakan model yang relatif sederhana untuk diterapkan dan amat bermanfaat bagi yang menggunakannya: siswa dapat mengembangkan dan menggunakan keterampilan berpikir mereka dan dapat mendiferensiasi pembelajaran tanpa perlu memisahkan siswa berbakat dari siswa yang lain.

Pendidik hanya perlu menyesuaikan jumlah waktu untuk setiap tingkat taxonomi dengan tingkat kemampuan siswa. Siswa yang cepat menguasai tingkat-tingkat rendah taxonomi

dapat menggunakan lebih banyak waktu untuk tingkat-tingkat rendah taxonomi dapat menggunakan lebih banyak waktu untuk tingkat tingkat pemikiran yang tinggi. Dengan demikian semua siswa memperoleh pembelajaran yang sesuai dalam kerangka kerja yang sama.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin Zainal. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementrian Agama RI.
- Ahmad Susanto. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Khadijah. 2016. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, Medan: Perdana Publishing,
- Muhibbinsyah. 2013. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*, Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Patmonodewo, Soemiarti. 2010. *Pendidikan Anak Prasekolah*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Permendikbud nomor 137 tahun 2014 tentang *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*
- Permendikbud No. 146 tahun 2014 tentang *Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*
- Slamet Suyanto. 2005. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Hikayat Publishing,
- Syaiful Sagala. 2010. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Cet.VIII, Bandung: Alfabeta.
- Trianto. 2010. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik bagi Anak Usia Dini TK / RA dan Anak Usia Kelas Awal SD / MI*, Jakarta: Kencana Prenada media Group.
- Utami Munandar. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta,.
- Yuli Kwartolo, *Multiple Intelligences dan Implementasinya dalam Taxonomi Bloom*, Jurnal Penabur di <http://bpkpenabur.or.id/wp-content/uploads/2015/10/jurnal-No18-Thn11-Juni2012.pdf>
- Yuliani Nurani Sujiono, dkk. 2011. *Metode Pengembangan Kognitif*, Jakarta: Universitas Terbuka.

BAB 9

KEGIATAN BERMAIN KREATIF UNTUK ANAK USIA DINI MENGGUNAKAN PENDEKATAN MENTESORY

Oleh Lukas Maria Boleng

9.1 Pendahuluan

Proses belajar kinestetik dibiasakan frekwensinya selama anak berada di sekolah dengan menampilkan pemecahan masalah agar terbentuk *frames of mind*. Gardner membuat catatan perbedaan anatara pikiran dan fisik tubuh anak. Ia mencatat bahwa pemisahan antara pikiran dan tubuh telah muncul dalam budaya tradisional.

Dia mengeluh hilangnya cita-cita bangsa Yunani tentang "keharmonisan antara pikiran dan tubuh", dengan pikiran terlatih untuk menggunakan tubuh dengan benar. Dan tubuh terlatih dianggap sebagai kekuatan ekspresif dari pikiran. Robert McKim dalam bukunya *Experiences in Visual Thinking*, menyetujui bahwa kekuatan berpikir kinetik mengikuti perhatikan cara pematung berpikir dalam tanah liat, ahli kimia yang berpikir dengan memanipulasi model molekuler tiga dimensi, atau perancang yang berpikir dengan merakit dan menata ulang pembuatan karton.

Dari pendapat ini dapat disimpulkan bahwa antara pikiran dan tubuh harus dilatihkan sedemikian rupa sehingga saling menguntungkan. Gerak manusia memacu kemampuan berpikir. Sebaliknya adanya pikiran yang cemerlan tidak ditunjang dengan gerak tubuh maka terlihat pincang. Begitu juga hal ini akan terjadi padan anak usia dini.

Anak Usia Dini dikategorikan ke dalam anak dari usia nol tahun sampai berumur 6 (enam) tahun yang dalam perkembangan dan pertumbuhannya sangat pesat, memerlukan perhatian dan pemberian stimulus yang baik agar kelak mereka menjadi anak yang berguna baik untuk diri sendiri maupun untuk orang lain. Anak pada dasarnya senang bermain atau melakukan aktivitas. John Goodlad (dalam Linda Campbell:1996:68) mengatakan bahwa "terlepas dari mata pelajaran, siswa melaporkan bahwa mereka suka melakukan kegiatan yang melibatkan mereka secara aktif atau di mana mereka bekerja dengan orang lain

Begitu ragam permainan diciptakan untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan yang diciptakan oleh para ahli. Strategi dalam menciptakan permainan menurut para ahli yaitu Pestalozzi : Pentingnya permainan dalam pendidikan yaitu :

1. Froebel : Salah satu alat terbaik untuk men-didik anak-anak ialah permainan.
2. John Locke : Bermain dapat membantu usaha mencapai tujuan pendidikan.
3. Rousseau & Emile : Pentingnya bermain dapat bermanfaat dalam perkembangan anak
4. Froebel & Montessori : anak belajar sesuatu melalui permainan.
5. Bruner : Bermain & berexplorasi akan membantu perkembangan otak anak (kemampuan berbahasa meningkat ,bersosialisasi, bernalar, dan perkembangan motorik
6. Vigotsky : bermain dan aktifitas konkret dapat memberi momentum alami bagi anak untuk belajar sesuai dgn usianya.

Charlota Buhler berpendapat bermain merupakan pemicu kreatifitas. Aneka permainan yang banyak dilakukan anak dalam bermain akan meningkatkan kreativitasnya, serta sarana untuk mengubah potensi-potensi yang terdapat dalam diri anak tersebut. Pendapat lain Seto bermain sangat penting yang memiliki unsur kegembiraan, tetapi tidak saja untuk kesenangan, akan tetapi anak dapat meniru dan menguasai perilaku orang dewasa untuk mencapai kematangan.

Frobel dan Montessori menerapkan satu pikiran bahwa anak-anak belajar dari permainan serta menggunakan permainan sebagai suatu alat pendidikan. Salah satunya adalah permainan untuk perkembangan anak dengan metode Montessori. Tujuan pembuatan metode ini untuk meningkatkan potensi perkembangan anak, baik fisik, intelektual, emosi dan sosial. Penggunaan metode ini pada anak usia dini lebih menitikberatkan pada literasi dan numerasi.

Goodman melihat bahwa guru dapat mengoptimalkan kesempatan siswa secara aktif menggunakan bahasa lisan dan tulisan pada saat pembelajaran berlangsung. Dalam pembelajaran anak usia dini menerapkan konsep learning by doing (Jhon Dewey), di mana seluruh dimensi anak (manusia) yaitu fisik, sosial, emosi, kognitif terlibat secara aktif.

Begitu banyak manfaat dari metode Montessori ini termasuk di dalamnya memungkan anak memilih aktivitas yang akan mereka lakukan dalam kesehariannya, sehingga tanpa disadari kemandirian mereka terbina;

Manfaat lain dari metode ini adalah melatih anak untuk memecahkan masalah, anak melatih diri untuk mengenali, memperbaiki dan belajar dari kesalahan yang mereka buat; Melatih ketertiban, setelah mereka selesai bermain, mereka dilatih untuk mengembalikan alat permainan tersebut ke tempat semula; Membangun rasa kebersamaan, jika permainan itu dilakukan dalam kelompok maka terjadi kerjasama antar anak,

saling membantu satu dengan yang lain, melatih anak dalam mengurangi egonya dan dapat berbagi dengan orang lain dalam bermain.

Selain itu pada saat anak bermain mereka dapat melatih kreativitas dalam membentuk atau menyusun balok-balok kecil, melatih motorik halus, memilih warna yang cocok sesuai keinginan mereka bermain secara bebas. Tanpa terasa mereka terbiasa menciptakan kreativitas sambil bermain.

9.2 Permainan Kreatif Metode Montessori

Permainan dengan metode Montessori dapat dipelajari secara sederhana dan dimainkan secara individu maupun secara berkelompok adalah sebagai berikut :

9.2.1 Permainan Cylinder Socket

Permainan cylinder socket ini dilakukan oleh anak-anak dari umur 1 tahun sampai usia 4 tahun. Mainan Montessori ini membantu si Kecil untuk belajar memperhatikan perbedaan visual, membandingkan setiap silinder dalam satu balok, dan melihat perbedaannya. Cara bermainnya sederhana, anak hanya memasukkan silinder ke dalam balok yang sesuai dengan ukurannya.



Gambar 9.1. Permainannya cylinder socket

(https://www.google.com/search?q=cylinder+socket+montessori&rlz=1C1GCEA_enID927ID927&oq=Cylinder+Socket&aqs=chrome.1.69i57j0i19i512j0i15i19i22i30l3j0i19i22i30j0i15i19i22i30l3j0i19i22)

9.2.2 Permainan Pikler Triangle

Permainan ini dapat mendorong kecerdasan gerak tubuh pada anak Kecil. Dalam bermain Anak dilatih melakukan tindakan dan mengontol tubuhnya secara baik, dengan kecerdasan kinestetik tubuh terlatih secara baik. Permainan ini juga dapat melatih keseimbangan (*balance*), kekuatan (*strength*), fleksibilitas(*flexibility*) dan kelenturan pada anak.



Gambar 9.2. Permainan Pikler Triangle

(https://www.google.com/search?q=Pikler+Triangle&rlz=1C1GCEA_enID927ID927&sxsrf=APwXEdcTq5OCUs5MLQ1aE4oyR-njiRA6EA%3A1686263691426&ei=i1eCZOzVGfbz4-EPy_2wkA8&ved=0ahUKEwisx8zi3bT_AhX2-TgGHcs-DPIQ4dUDCA4&uact=5&oq=Pikler+Triangle&gs_lcp=Cgxn3Mtd2l6LXNlcnAQAzIFCAAQgAQyBQgAEIAEMgUIABCABDIFCAAQgAQyBQgAEIAEMgUIABCABDIFCAAQgAQyBggAEBYQHjIGCAAQFhAeMgYIABAWEB46CggAEBMQgAQQsANKBAhBGAFO9yZY9yZg1GJoAnAAeACAAWmIAWmSAQMwLjGYAQCGAQKGAQHAAQHIAQE&scient=gws-wiz-serp#imgsrc=o0qB1UOcYKYApM)

9.2.3 Permainan Balok Susun Pelangi

Permainan menyusun balok warna-warni bias dilakukan oleh anak yang berisi tujuh potong balok dan menjadikannya seperti warna pelangi. Potongan balok tersebut dapat berbentuk kotak dan bentuk melengkung sehingga imajinasi anak bisa membentuknya sesuai dengan apa yang dilihatnya pada

cakrawala. Kreativitas anak akan tumbuh dengan melakukan permainan ini.



Gambar 9.3. Permainan Balok Susun

(https://www.google.com/search?q=permainan+balok+pelangi+anak+tk&rlz=1C1GCEA_enID927ID927&oq=Permainan+balok+pelangi&aqs=chrome.2.69i57j33i160l2.15905j0j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8#imgsrc=7HDJWXQRz1GfaM)

9.2.4 Permainan Sortir Warna

Permainan ini termasuk dalam kegiatan pengembangan motorik halus bagi anak. Permainan sortir warna akan membantu anak mengenal warna, seperti merah, kuning, biru, dan hijau. Mainan ini juga mendorong koordinasi antara mata dan tangan si Kecil. Selain mengembangkan otot-otot kecil anak, kegiatan ini juga dapat menambah perkembangan kosakata berhubungan dengan literasi, ketika bermain sortir warna, setiap orang dewasa bisa bantu menyebutkan nama warna tersebut agar kosakata anak semakin bertambah.



Gambar 9.4. Permainan Sortir Warna

(https://www.google.com/search?q=permainan+sortir+warna-warni&tbm=isch&chips=q:permainan+sortir+warna+warni,online_chips:ide+permainan+montessori:ltV4NaHBvBw%3D&bih=506&biw=1094&rlz=1C1GCEA_enID927ID927&hl=id&sa=X&ved=2ahUKEwjxn6rXiLX_AhX9yKACHTHTDEoQ4lYoAXoECAEQJw#imgrc=dcKlhDqql8tRJM)

9.2.5 Permainan dengan Alat Musik dari Kayu

Kegiatan untuk melatih rasa seni (musical) dan mengembangkan keterampilan gerak dasar motorik halus dan keterampilan motorik kasar dengan menggunakan musik yang terbuat dari kayu, misalnya memukul musik kulintang, bermain gitar ukulele (semacam gitar kecil)



Gambar 9.5. Permainan Musik dari Kayu

(sumber : <https://www.bibli.com/p/xylophone-kayu-plastik-mainan-musik-bayi-montessori-kulintang-perkusi-xilofon/is--BUM-60065-00460-00001?source=SEARCH&sid=35f830d3a4cc77eb&cnc=false&pickupPointCode=PP-3113411&pid=MTA-26610740&list=undefined>)

9.2.6 Permainan Busy Board

Busy board adalah salah satu jenis permainan Montessori yang cukup dikenal dalam pendidikan anak usia dini. Permainan ini dapat dilakukan untuk mengembangkan motorik halus bagi anak, dengan cara misalnya menggunakan permainan buka-tutup resleting, membuka kancing baju, atau yang cukup sederhana adalah mengikat tali sepatu anak sendiri.

Permainan ini selain mengembangkan motorik halus juga motorik kasar yang membutuhkan kecermatan dalam melakukannya, latihan konsentrasi, koordinasi mata dan tangan, butuh strategi, kreativitas dan masih banyak lagi keuntungan dari permainan. Selain itu dapat melatih anak usia diri untuk lebih mandiri dalam melakukan kegiatan harian mereka.



Gambar 9.6. Permainan Busy Board

(Sumber : <https://www.blibli.com/p/busy-board-montessori-mainan-edukasi-sensori-dan-motorik-anak-bayi/is--DAO-70047-15523-00001>)

9.2.7 Permainan Meronce

Meronce adalah permainan atau aktivitas merangkai manik-manik. Permainan sederhana ini memiliki ragam manfaat untuk anak, Kegiatan ini melatih anak sabar dalam melakukan suatu kegiatan, melatih koordinasi mata dan tangan, melatih kreativitas anak dan mengembangkan motoric halus, serta melatih ketekunan anak. Dalam bermain anak bisa menggunakan biji-bijian, seperti biji petai cina, tutupan botol plastic, sedotan dari plastic yang dipotong dengan ukuran tertentu tapi tidak terlalu kecil, manik-manik dengan ukuran besar bisa digunakan sekaligus dapat menghindari anak untuk tidak memasukkan alat ini ke dalam mulut mereka. Usahakan menggunakan biji-bijian atau manik-manik warna warni sehingga menari bagi anak usia dini.



Gambar 9.7. Permainan Meronce

(Sumber : <https://www.blibli.com/p/mainan-edukasi-anak-meronce-rantai-warna-warni-100-gram-mainan-edukatif-anak-perempuan-laki-laki-ape-paud-tk-mainan-menthosari/ps--DET-70025-00064>)

9.2.8. Permainan Miniatur Hewan dan Tumbuhan

Buatan miniature beragam hewan termasuk dalam permainan yang dikembangkan dalam metode Montessori yang cocok bagi anak usia dini. Permainan ini cocok untuk melatih keterampilan motor anak, mengembangkan mimajimasi, melatih perkembangan bahasa, dimana anak pada saat bermain dia sambil berbicara. Mainan ini berguna untuk mendorong kecerdasan naturalis anak. Anak dengan kecerdasan naturalis biasanya mempunyai daya tarik pada lingkungan alam, termasuk hewan dan tumbuhan.

Dengan permainan ini secara tidak langsung mendidik anak untuk mencintai lingkungan alam, melestarikannya sekaligus anak akan sayang pada binatang yang ada pada lingkungannya. Pendidikan melalui permainan ini mengajarkan

anak usia dini pentingnya menjaga keseimbangan alam dan menghargai ciptaan Tuhan Yang Maha Esa.



Gambar 9.8. Permainan miniature Hewan dan Tumbuhan
(Sumber : https://www.tokopedia.com/vildatoko/sensory-play-montessori-toys-miniatur-animal-hewan-binatang-darat-laut?utm_source=google&utm_medium=organic&utm_campaign=pdp-seo)

DAFTAR PUSTAKA

Drs. Bambang Sujiono, M.Pd. Drs. M.S. Sumantri, M.Pd. Dra. Titi Chandrawati, M.Ed. Metode Pengembangan Fisik, PGTK2302/MODUL 1, Universitas Terbuka, Jakarta.

Dale H. Schunk, 2012, Learning Theories, Pearson Education Inc, Sixth Edition, diterjemahkan oleh Eva Hamdiah, Rahmat Fajar, Pustaka Pelajar, Yogyakarta.

Departemen Pendidikan Nasional, 2006, Bahan Ajar Kapita Selekta di Sekolah Dasar, Konsorsium Program Pendidikan Jarak Jauh S1 PGSD, Jakarta.

Linda Campbell, Bruce Cambepbell, Dee Dickison, 1996, Teaching and Learning Through Multiple Intelligences, A Simon dan Schuster company Needham Heights, Massachusset.

Permainan Cylinder Socket Metode Montessori.
https://www.tokopedia.com/vildatoko/sensory-play-montessori-toys-miniatur-animal-hewan-binatang-darat-laut?utm_source=google&utm_medium=organic&utm_campaign=pdp-seo)

Permainan Meronce Metode Montessori.
<https://www.bibli.com/p/mainan-edukasi-anak-meronce-rantai-warna-warni-100-gram-mainan-edukatif-anak-perempuan-laki-laki-ape-paud-tk-mainan-menthosari/ps--DET-70025-00064>

Permainan Busy Board Metode Montessori.
<https://www.bibli.com/p/busy-board-montessori-mainan-edukasi-sensori-dan-motorik-anak-bayi/is--DAO-70047-15523-00001>)

Permainan Musik dari Kayu Metode Montessori.
<https://www.bibli.com/p/xylophone-kayu-plastik-mainan-musik-bayi-montessori-kulintang-perkusi-xilofon/is--BUM-60065-00460-00001?source=SEARCH&sid=35f830d3a4cc77eb&cnc=fals&pickupPointCode=PP-3113411&pid=MTA-26610740&list=undefined>)

Permainan Nortir Warna Metode Montessori.
<https://www.google.com/search?q=permainan+sortir+warna-warni&tbm=isch&chips=q:permainan+sortir+warna+warni,online chips:ide+permainan+montessori:ltV4NaHBvBw%3D&bih=506&biw=1094&rlz=1C1GCEA enID927ID927&hl=id&sa=X&ved=2ahUKEwjxn6rXiLX AhX9yKACHTHTDEo Q4lYoAXoECAEQJw#imgsrc=dcKlhDqq18tRJM>

Permainan Pikler Triangle, Metode Montessori.
https://www.google.com/search?q=Pikler+Triangle&rlz=1C1GCEA enID927ID927&sxsrf=APwXEdcTq5OCUs5MLQ1aE4oyR-njjRA6EA%3A1686263691426&ei=i1eCZOzVGfbz4-EPy 2wkA8&ved=0ahUKEwix8zi3bT AhX2-TgGHcs-DPIQ4dUDCA4&uact=5&oq=Pikler+Triangle&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIFCAAQgAQyBQgAEIAEMgUIABCABDIFCAAQgAQyBQgAEIAEMgUIABCABDIFCAAQgAQyBggAEBYQHjIGCAAQFhAeMgYIABAWEB46CggAEBMQgAQQsANKBAhBGAFQ9yZY9yZg1GJoAnAAeACAAWmIAWmSAQMwLjGYAQCGAQKGAQHAAQHIAQE&scIent=gws-wiz-serp#imgsrc=o0qB1UOcYKYApM)

Permainan Cylinder Socket Metode Montessori.
<https://www.google.com/search?q=cylinder+socket+montessori&rlz=1C1GCEA enID927ID927&oq=Cylinder+Socket&aqs=chrome.1.69i57j0i19i512j0i15i19i22i30l3j0i19i22i30j0i15i19i22i30l3j0i19i22>

BAB 10

HAKIKAT DAN PEDOMAN EVALUASI/PENILAIAN PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI

Oleh I Nyoman Wahyu Esa Wijaya

10.1 Pendahuluan

Sumber Daya Manusia (SDM) memegang peran penting dalam beradaptasi dengan perubahan masa depan di dunia yang sedang mengalami perkembangan dan perubahan yang sangat cepat. SDM yang berkualitas dan intensitas yang tinggi jelas merupakan kebutuhan yang tidak perlu dipertanyakan lagi betapa pentingnya dimiliki bagi setiap orang. Seperti yang kita ketahui bahwa peningkatan kecepatan perubahan serta peningkatan yang terjadi begitu cepat dan mencakup semua bidang, kebutuhan masa depan akan pentingnya perencanaan mempersiapkan SDM yang berkualitas, kritis dan terampil sangat relevan untuk disiapkan. Jika SDM kurang berkualitas dan tidak memiliki intensitas global, maka jelas bangsa kita akan tertinggal jauh dari bangsa lain.

Sebuah bangsa dapat dikatakan bangsa yang besar salah satu indikatornya adalah bangsa yang menyiapkan generasi penerusnya dengan baik. Mulai dari sejak dini anak-anak disiapkan untuk menghadapi perkembangan dunia global yang semakin canggih. Karena seperti yang kita ketahui bahwa, anak-anak lah yang nantinya melanjutkan estafet eksistensi sebuah bangsa. Anak-anak lah yang merupakan generasi penerus, dimana yang muda akan menggantikan yang tua. Untuk menyiapkan generasi penerus yang memiliki karakter serta daya saing tingkat global, pentingnya dari sejak dini memberikan

pendidikan serta pembelajaran yang relevan dengan kemajuan dan perkembangan zaman.

Pembelajaran anak usia dini merupakan kegiatan pembelajaran yang berorientasi pada anak dan disesuaikan dengan tingkat usia anak. Menurut Pasal 28 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) No. 20 Tahun 2003 ayat 1 menyatakan bahwa rentang usia anak usia dini adalah berkisar dari usia 0-6 tahun. Sedangkan pada Pasal 1 angka 14 UU SISDIKNAS No. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu kegiatan pembinaan yang difokuskan pada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang diwujudkan melalui rangkaian dorongan pendidikan untuk membantu perkembangan dan peningkatan fisik yang mendalam dengan tujuan agar anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan yang lebih tinggi. Dengan kata lain bahwa pengembangan kurikulum berupa seperangkat rencana yang akan di implementasikan dalam suatu proses pembelajaran, dengan memuat sejumlah pengalaman belajar melalui bermain, yang disiapkan oleh pendidik dengan menyiapkan materi (konten) dan proses pembelajaran itulah yang dimaksud dengan pendidikan anak usia dini.

Suatu proses pembelajaran dalam menentukan tingkat pencapaian tujuan pembelajaran harus dilakukan suatu proses evaluasi. Tujuan dilakukan evaluasi adalah salah satunya untuk mengetahui sejauh mana efektifitas pembelajaran yang telah digunakan oleh pendidik dalam mengajar. Selain itu evaluasi pembelajaran memiliki tujuan untuk mengumpulkan data yang menjadi dasar dalam menghitung tingkat kemajuan, perkembangan, dan ketercapaian pembelajaran peserta didik. Kegiatan utama dalam proses evaluasi pembelajaran adalah adanya pengukuran dan penilaian.

10.2 Hakikat Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini

10.2.1 Pengertian Pembelajaran Pada Anak Usia Dini

Pembelajaran yang baik harus ditopang dengan persiapan yang baik pula sehingga mulai dari perencanaan dan penilaian pengalaman pendidikan akan lebih terkoordinasi dan *on the track*. Tugas Utama seorang pendidik adalah membelajarkan peserta didik. Bantuan yang diberikan oleh pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan keterampilan dan karakter, serta pembentukan sikap dan rasa percaya diri pada diri peserta didik merupakan salah satu komponen dalam pembelajaran. Menurut Sudjana (2012) pembelajaran merupakan upaya sengaja yang dilakukan oleh pendidik yang dapat membuat peserta didik melakukan kegiatan belajar. Sedangkan Hamalik (2003) berpendapat bahwa pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang sistematis meliputi unsur-unsur manusiawi, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling terkait untuk mencapai tujuan dari pembelajaran itu sendiri. Dari pendapat diatas terkait dengan pengertian pembelajaran dapat di simpulkan bahwa pembelajaran merupakan upaya sengaja yang dilakukan pendidik, dengan unsur-unsur yang disiapkan secara sistematis dengan prosedur dan tujuan yang jelas untuk diaplikasikan kepada peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar. Namun jika dilihat dari sisi tingkatan suatu pembelajaran, tentunya ada perbedaan antara pembelajaran orang dewasa dan anak usia dini.

Hartati (2005) menyatakan bahwasanya pembelajaran anak usia dini ialah proses interaksi antara anak dengan orang tua atau orang dewasa lainnya dalam suatu situasi lingkungan untuk menggapai fungsi perkembangan anak. Salah satu faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran yang akan dicapai adalah proses interaksi yang dibangun antara anak dan orang dewasa lainnya. Sangat erat kaitannya antara perkembangan anak dan proses interaksi. Dikatakan seperti itu

karena interaksi tersebut mencerminkan hubungan dimana anak akan memperoleh pengetahuan serta pengalaman yang bermakna, sehingga proses belajar dapat berlangsung tanpa hambatan. Menurut Lestarinigrum (2017) pembelajaran anak usia dini adalah aktivitas yang berorientasi pada anak yang disesuaikan dengan tingkat usia anak dengan mengembangkan kurikulum yang berisi kumpulan rencana dengan menitik beratkan pengalaman melalui bermain yang disiapkan oleh pendidik dengan merencanakan materi (konten) dan proses belajar. Sedangkan menurut Khairunnisa (2019) pembelajaran pada anak usia dini adalah suatu proses interaksi antara pendidik, orang tua dan individu disekitar mereka dengan lingkungan umum untuk mencapai tujuan perkembangannya yang berlandaskan pada kebutuhan anak usia dini dan diwujudkan melalui permainan. Interaksi antara anak usia dini dengan orang dewasa dalam lingkungan yang berpondasi pada kebutuhan anak usia dini dengan tujuan perkembangannya dengan memperhatikan norma yang dilakukan dengan bermain, merupakan kesimpulan yang dapat penulis simpulkan terkait dengan pengertian pembelajaran anak usia dini.

10.2.2 Tujuan Pembelajaran Pada Anak Usia Dini

Dalam Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan, Fungsi dan Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini diatur dalam Pasal 61 yang berbunyi:

- 1) Pendidikan anak usia dini berfungsi membina, menumbuhkan, dan mengembangkan seluruh potensi anak usia dini secara optimal sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangannya agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya.
- 2) Pendidikan anak usia dini bertujuan:
 - a) Membangun landasan bagi berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia,

- berkepribadian luhur, sehat, berilmu, cakap, kritis, kreatif, inovatif, mandiri, percaya diri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab; dan
- b) Mengembangkan potensi kecerdasan spiritual, intelektual, emosional, kinestetis, dan sosial peserta didik pada masa emas pertumbuhannya dalam lingkungan bermain yang edukatif dan menyenangkan.

Menurut Catron & Allen (dalam Khairunnisa, 2019) menyatakan bahwa tujuan program pembelajaran yang utama adalah untuk mengoptimalkan perkembangan anak secara lengkap serta terjadinya hubungan interaksi. Benang merah program pendidikan untuk anak usia dini harus fokus pada peningkatan ideal seorang anak melalui lingkungan sekitarnya yang dapat menyelidiki berbagai kemungkinan melalui permainan dan asosiasi dengan wali atau orang dewasa yang berbeda. Dengan kata lain bahwa tujuan pembelajaran pada anak usia dini adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh dalam lingkungan yang edukatif dan menyenangkan melalui bermain.

10.2.3 Prinsip-prinsip Pembelajaran Pada Anak Usia Dini

Menurut pendapat Bruce (dalam Atabik & Burhanuddin, 2015) ada dua (2) prinsip dalam kegiatan Pendidikan anak usia dini, yaitu prinsip teoritis dan prinsip praktis. Adapun bagian-bagian yang tergolong dalam prinsip teoritis dan prinsip praktis dapat dilihat pada penjabaran berikut ini.

- 1) Prinsip-prinsip teoritis diantaranya adalah sebagai berikut:
 - a) Masa anak dari sejak dini adalah masa dari kehidupannya secara keseluruhan. Masa ini tidak dipersiapkan untuk menghadapi kehidupan pada masa yang akan datang saja, melainkan hanya sampai optimalisasi potensi secara optimal.
 - b) Fisik, mental, dan kesehatan, sama pentingnya dengan berpikir maupun aspek psikis (spiritual) lainnya. Oleh

sebab itu, keseluruhan aspek perkembangan anak menjadi pertimbangan yang tidak bisa dikesampingkan.

- c) Pembelajaran pada anak usia dini melalui berbagai kegiatan saling terkait satu sama lain sehingga desain stimulasi perkembangan harus bersifat menyeluruh melingkupi banyak aspek.
 - d) Membangkitkan motivasi dari dalam diri anak akan menghasilkan inisiatif sendiri yang sangat bermakna dari pada motivasi dari luar diri siswa.
 - e) Program pendidikan pada anak usia dini menekankan pada pentingnya sikap disiplin, sebab sikap disiplin dapat mencetak karakter dan kepribadiannya.
 - f) Masa peka (usia 0-3 tahun) dalam mempelajari sesuatu pada tahap perkembangan tertentu, perlu diteliti lebih cermat.
 - g) Tolok ukur pembelajaran anak usia dini hendaknya bertumpu pada kegiatan yang telah mampu dikerjakan anak, bukan mengajarkan hal baru meskipun tujuannya baik, sebab baik menurut pendidik dan orang tua belum tentu baik menurut anak.
 - h) Suatu kondisi terbaik terjadi dalam diri anak, khususnya pada kondisi yang mendukung.
 - i) Orang dilingkungan sekitar dalam interaksi merupakan hal penting, karena orang dewasa secara otomatis menjadi guru bagi anak.
 - j) Pada hakikatnya, pendidikan anak usia dini merupakan interaksi antara anak, orang dewasa, dan pengetahuan dalam lingkungan sekitarnya.
- 2) Prinsip-prinsip praktis diantaranya adalah sebagai berikut:
- a) Berorientasi pada kebutuhan anak
 - b) Pembelajaran anak sesuai dengan perkembangan anak
 - c) Mengembangkan kecerdasan majemuk anak
 - d) Belajar melalui bermain
 - e) Tahapan pembelajaran anak usia dini
 - f) Anak sebagai pembelajar aktif
 - g) Interaksi sosial anak
 - h) Lingkungan yang kondusif

- i) Merangsang kreativitas dan inovasi
- j) Mengembangkan kecakapan hidup
- k) Memanfaatkan potensi lingkungan
- l) Pembelajaran sesuai dengan kondisi sosial budaya
- m) Stimulasi secara holistic.

10.3 Hakikat Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini

10.3.1 Pengertian Pengukuran

Pengukuran adalah penetapan angka bagi individu dengan cara sistematis yang merefresentasikan karakteristik dari individu tersebut (Allen & Yen, 1979). Menurut Cangelosi (1995) pengukuran adalah proses pengumpulan data melalui peninjauan empiris untuk mengumpulkan informasi yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Pengukuran menurut Arikunto (2004) sebagai aktivitas membandingkan suatu hal dengan satuan ukuran tertentu sehingga sifatnya menjadi kuantitatif. Sedangkan menurut Ratnawulan (2014) pengukuran adalah kegiatan yang dilakukan dalam proses pembelajaran, yang diperlukan untuk menentukan fakta kuantitatif serta disesuaikan dengan standar tertentu mengikuti dengan objek yang akan diukur. Dari beberapa pendapat diatas bisa dikatakan bahwa pengukuran adalah proses pengumpulan data berupa angka kuantitatif dengan cara sistematis untuk mengetahui karakteristik dari sesuatu yang diukur.

10.3.2 Pengertian Evaluasi

Wysong (dalam Magdalena, dkk., 2020) mengatakan bahwa evaluasi adalah proses untuk mendeskripsikan, memperoleh, atau menghasilkan keterangan yang berguna untuk mempertimbangkan suatu keputusan. Menurut Lessinger (dalam Ratnawulan, 2014) berpendapat bahwa evaluasi sebagai proses penilaian dengan jalan mengkomparasi antara tujuan

yang diharapkan dengan kemajuan yang dicapai. Evaluasi juga dapat dicirikan sebagai penjabaran perkembangan dan kemajuan peserta didik terhadap tujuan atau nilai-nilai yang telah ditetapkan dan dituliskan dalam kurikulum. Tujuan evaluasi pendidikan anak usia dini adalah untuk menghimpun informasi berupa data yang dijadikan dasar atau tolak ukur untuk mengetahui tingkat kemajuan, perkembangan, dan pencapaian belajar peserta didik, serta keefektifan pengajaran yang dilakukan oleh pendidik.

Lingkup dalam evaluasi yaitu kegiatan pengukuran dan penilaian. Dalam rangka kegiatan pembelajaran, evaluasi dapat didefinisikan sebagai proses yang tersusun secara sistematis dalam menentukan tingkat pencapaian tujuan pembelajaran sesuai dengan apa yang telah ditetapkan. Proses sistematis pengumpulan, pengolahan, dan hasil informasi tentang suatu objek, untuk selanjutnya diberikan pertimbangan nilai atas objek tersebut berdasarkan pada suatu kriteria tertentu hal itu disebut dengan penilaian.

Esensi komponen evaluasi dapat dibagi menjadi tiga jenis yaitu objek, keputusan, dan kriteria. Penjabaran dari ke tiga komponen evaluasi adalah sebagai berikut:

1) Objek

Objek ditandai sebagai sesuatu yang akan dievaluasi. Untuk memiliki pilihan dalam memberikan penilaian yang tepat dan cermat. Dibutuhkan data informasi memadai tentang suatu objek yang akan dievaluasi. Dengan cara ini, diperlukan informasi yang memadai sehingga dapat merepresentasikan situasi terkait apa yang sedang dievaluasi.

2) Keputusan

Keputusan yang dimaksud disini adalah proses pertimbangan yang dilakukan oleh penilai untuk menentukan nilai suatu objek. Dalam prosedur pertimbangan, penilai memikirkan seberapa banyak informasi dan data yang terkait dengan objek yang telah dihimpun dengan langkah-langkah atau pedoman yang telah ditetapkan.

3) Kriteria

Kriteria merupakan kebutuhan dasar untuk menentukan nilai atau kualitas suatu objek tertentu yang di evaluasi. Umumnya objek penilaian dalam pembelajaran anak usia dini adalah proses dan hasil pembelajaran itu sendiri.

10.3.3 Tujuan dan Fungsi Evaluasi

Penilaian suatu proses pembelajaran dan hasil belajar pada Pendidikan Anak Usia Dini memiliki beberapa tujuan, diantaranya adalah:

- 1) Untuk memperoleh data tentang perkembangan dan peningkatan yang telah dicapai oleh anak-anak selama mengikuti Pendidikan di Pendidikan Anak Usia Dini
- 2) Untuk menggunakan data yang didapat sebagai umpan balik bagi pendidik untuk lebih mengembangkan aktivitas pembelajaran dan lebih meningkatkan pelayanan kepada peserta didik sehingga afektif, kognitif dan psikomotor peserta didik mampu tumbuh dengan optimal
- 3) Untuk memberikan informasi kepada orang tua dalam melakukan pengasuhan di lingkungan keluarga yang sesuai dan terpadu dengan pengalaman pendidikan di dalam Pendidikan anak usia dini
- 4) Untuk memberikan bahan masukan kepada berbagai pihak terkait untuk memperhatikan dan membantu mencapai perkembangan anak yang optimal.

Fungsi evaluasi/penilaian aktivitas pembelajaran anak usia dini yaitu untuk mengamati kemajuan belajar, hasil belajar, dan perbaikan yang terus-menerus, hasil dari kegiatan pembelajaran anak usia dini yang dilakukan secara berkesinambungan.

10.3.4 Ruang Lingkup Evaluasi

Ruang lingkup evaluasi mencakup proses dan hasil belajar dari kegiatan pembelajaran yang melingkupi semua bagian dari pengembangan yang digambarkan dalam kompetensi afektif, kognitif dan psikomotor.

10.4 Pedoman Penilaian Pembelajaran Anak Usia Dini

10.4.1 Pengertian Penilaian

Penilaian dalam suatu pembelajaran merupakan istilah lazim yang mencakup semua cara kemudian digunakan untuk menilai hasil tes peserta didik. Griffin & Nix (1991) mendefinisikan penilaian merupakan pernyataan sesuai fakta untuk menggambarkan kualitas suatu objek. Menurut Masidjo (1995) menyatakan bahwa penilaian merupakan suatu kegiatan membandingkan hasil pengukuran sifat suatu objek dengan suatu acuan yang relevan dan signifikan sehingga diperoleh kuantitas suatu objek yang bersifat kualitatif. Sedangkan Sudradjat (2008) menyatakan bahwa penilaian adalah penerapan berbagai cara dan penggunaan beragam alat penilaian untuk memperoleh informasi data tentang hasil belajar atau ketercapaian kompetensi peserta didik. Bahwasanya kegiatan penilaian tidak hanya terbatas pada karakteristik peserta didik, tetapi juga mencakup metode mengajar, kurikulum, fasilitas serta hal-hal terkait lainnya.

10.4.2 Fungsi Penilaian

Penilaian aktivitas belajar anak memiliki fungsi untuk mengamati kemajuan belajar, hasil belajar, dan kenaikan pada hasil proses aktivitas pembelajaran anak secara berkelanjutan.

10.4.3 Tujuan Penilaian

Tujuan penilaian proses pembelajaran dan hasil belajar Pendidikan Anak Usia Dini diantaranya untuk:

- 1) Memperkirakan pencapaian pelaksanaan program yang telah disusun dengan rencana kerja yang telah disusun.
- 2) Memperoleh data tentang kemajuan yang telah dicapai peserta didik selama mengikuti pendidikan di tingkat Pendidikan anak usia dini
- 3) Memanfaatkan data yang didapat sebagai bahan umpan balik bagi pendidik untuk lebih mengembangkan kegiatan pembelajaran dan lebih mengembangkan kompetensi afektif, kognitif dan psikomotor tumbuh dengan optimal
- 4) Memberikan data kepada orang tua untuk melakukan pengasuhan dalam lingkungan keluarga yang sesuai dan terkoordinasi terpadu dengan proses pembelajaran di tingkat pendidikan anak usia dini.
- 5) Memberikan bahan masukan kepada berbagai pihak terkait untuk ikut serta dalam tujuan untuk mencapai kemajuan anak yang optimal

10.4.4 Prinsip-prinsip Penilaian

Penilaian proses pembelajaran dan hasil belajar anak usia dini berdasarkan pada prinsip-prinsip sebagai berikut:

1) Mendidik

Proses interaksi dan hasil penilaian dapat dijadikan sebagai landasan untuk membangkitkan, mencipta dan mendukung anak agar dapat tumbuh dan berkembang secara optimal sesuai fase perkembangannya.

2) Berkesinambungan

Penilaian dilakukan secara terstruktur, progresif dan tanpa henti untuk mendapatkan garis besar perkembangan dan peningkatan kompetensi yang dimiliki anak.

3) Objektif dan Akuntabel

Penilaian berpondasi pada metodologi dan langkah-langkah yang jelas, menggunakan banyak instrumen yang secara khusus disiapkan dengan maksud untuk mensurvei memberikan nilai pada anak-anak sesuai kelompok usia. Dengan demikian diyakini bahwa komponen subjektivitas dalam penilaian dapat ditekan.

4) Transparan

Penilaian dilakukan sesuai prosedur dan hasil penilaian dapat diketahui oleh orang tua dan semua pihak terkait lainnya.

5) Sistematis

Penilaian dilakukan secara konsisten dan disesuaikan dengan perkembangan dan peningkatan anak dengan menggunakan instrumen yang berbeda.

10.4.5 Teknik Penilaian

Penilaian pembelajaran anak usia dini dilakukan dengan mempertimbangkan gambaran perkembangan dan kemajuan, serta performa peserta didik yang diperoleh dengan menggunakan strategi penilaian yang berbeda. Dalam aktivitas pembelajaran sehari-hari penggunaan metode penilaian yang berbeda dikoordinasikan dengan kegiatan pembelajaran itu sendiri sehingga pendidik tidak perlu menggunakan instrumen yang khusus. Kemudian untuk peserta didik yang menunjukkan perkembangan dan perilaku yang memiliki ciri khas dan memerlukan penanganan secara khusus, diperlukan instrumen yang khusus pula sesuai dengan kebutuhannya.

Beberapa teknik penilaian yang dapat dipakai dalam pembelajaran anak usia dini, adalah sebagai berikut:

1) Observasi

Observasi adalah pengalaman yang dilakukan secara langsung dan normal untuk memperoleh informasi dan data

tentang perkembangan anak dalam berbagai keadaan dan kegiatan yang dilakukan. Agar proses observasi ini lebih terarah, pendidik dapat menggunakan instrumen observasi yang sekarang sudah tersedia namun tetap mengacu pada indikator keberhasilan perkembangan peserta didik.

2) Catatan Anekdote

Pada dasarnya Catatan Anekdote merupakan salah satu bagian dari teknik observasi. Teknik ini lebih menekankan pada catatan tentang mentalitas dan perilaku peserta didik yang terjadi secara eksplisit atau peristiwa terjadi secara tidak terduga atau secara tiba-tiba.

3) Percakapan

Teknik percakapan dilakukan untuk mendapatkan data tentang informasi atau pemikiran peserta didik tentang sesuatu. Percakapan dapat dilakukan dimana saja, namun tidak terlepas dari konteks yang akan di nilai.

4) Penugasan

Penugasan adalah Teknik penilaian melalui pemberian tugas yang harus diselesaikan oleh peserta didik dalam waktu tertentu, secara individu maupun dalam kelompok. Misalnya melakukan percobaan dengan menanam tumbuhan, membuat berbagai bentuk dengan bahan dasar tepung, tanah liat, plastisin, serta jenis-jenis penugasan yang lainnya.

5) Unjuk kerja

Unjuk kerja merupakan penilaian yang menuntut peserta didik untuk melakukan tugas praktek yang dapat diamati, misalnya praktek olah raga, menari dan sejenisnya. Dimana dalam Teknik unjuk kerja ini lebih menekankan pada aspek psikomotor peserta didik.

6) Hasil karya

Hasil Karya ialah hasil kerja yang dibuat oleh peserta didik setelah melakukan aktivitas pembelajaran, yang dapat dikerjakan dengan pekerjaan tangan atau mahakarya seni.

Karya peserta didik disajikan dalam bentuk individu maupun sebagai pajangan peserta didik yang diperkenalkan dan ditampilkan bersama.

7) Portofolio

Portofolio pada dasarnya adalah kumpulan atau riwayat berbagai hasil kegiatan atau catatan pendidik tentang berbagai aspek perkembangan anak dalam jangka waktu tertentu, misalnya dalam satu semester atau satu tahun. Berdasarkan informasi ini, pendidik melaksanakan ujian untuk mendapatkan kesimpulan tentang gambaran akhir perkembangan anak berdasarkan indikator atau petunjuk yang telah disepakati setiap semester.

10.4.6 Prosedur Penilaian

- 1) Pendidik melakukan penilaian kepada peserta didik mengenai tingkat pencapaian peningkatan perkembangan, pencapaian formatif dengan mengacu pada indikator yang harus dicapai dalam suatu kegiatan yang disusun dalam tahapan waktu tertentu dan memperhatikan standar penilaian yang telah ditetapkan sebelumnya.
- 2) Penilaian kegiatan pembelajaran dilakukan secara integratif pada saat proses pembelajaran. Maksudnya pendidik tidak secara khusus melaksanakan penilaian, tetapi menjadi satu kesatuan dengan kegiatan pembelajaran berlangsung. Pelaksanaan penilaian harian yang dilakukan oleh pendidik mengacu pada indikator standar tingkat pencapaian kemajuan yang merupakan penjabaran dari pencapaian formatif dan kemungkinan peningkatan peserta didik yang harus dicapai.

DAFTAR PUSTAKA

- Allen, M.J., & Yen, W.M. 1979. *Introduction to Measurement Theory*. Monterey, CA: Brooks/cole Publishing Company.
- Arikunto, S. 2004. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Atabik, A., & Burhanuddin, A. 2015. *Prinsip dan Metode Pendidikan Anak Usia Dini*. Kudus: STAIN kudus.
- Cangelosi, J.S. 1995. *Merancang Tes Untuk Menilai Prestasi Siswa*. Bandung: Penerbit ITB.
- Griffin, P., & Nix, P. 1991. *Educational Assessment and Reporting*. Sydney: Harcourt Brace Javanovich Publisher.
- Hamalik, O. 2003. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hartati, S. 2005. *Perkembangan belajar pada anak usia dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Khairunnisa, E.W. 2019. *Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak Harapan Ibu Sukarame Bandar Lampung*. Lampung: UIN Raden Intan.
- Lestarinigrum, A. 2017. *Perencanaan Pembelajaran Anak Usia Dini*. Nganjuk: CV. Adjie Media Nusantara.
- Magdalena, I., Mulyani, F., Fitriyani, N., & Delvia, A.H. 2020. *Konsep Dasar Evaluasi Pembelajaran Sekolah Dasar di SD Negeri Bencongan 1*. PENSA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial, Vol. 2, No.1, April 2020.
- Masidjo. 1995. *Penelitian Pencapaian Hasil Belajar Siswa di Sekolah*. Yogyakarta: Kanisius.
- Nuarca, I.K. 2019. *Pedoman Penilaian Pendidikan Anak Usia Dini*. Denpasar: Balai Pengembangan PAUD Bali.

Peraturan Pemerintah RI Nomor 17, 2010. *Pengelolaan dan Penyelenggara Pendidikan*. Jakarta: Pemerintah RI.

Ratnawulan, E. 2014. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Penerbit pustaka.

Sudjana, N., & Ibrahim. 2012. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sudrajat, A. 2008. *Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik, Taktik, dan Model*. Jakarta: Bumi Aksara.

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Visimedi.

Wijaya, I.N.W.E., & Suardiasa, I.N. 2023. *Pendampingan Peningkatan Kemampuan Literasi dan Siswa SD Negeri Fatupisa*. KELIMUTU Journal of Community Service, Vol. 3, No.1, Mei 2023.

BIODATA PENULIS



Natalia Sulisty Veerman., M.Psi., Psikolog
Pendidik dan Psikolog
CEO Conquera Psikologi

Penulis merupakan seorang praktisi dalam bidang psikologi dan pendidikan. Ia juga pernah menjadi dosen di beberapa universitas di Surabaya baik di Fakultas Psikologi maupun di Fakultas Pendidikan Anak Usia Dini. Ia juga memiliki pengalaman dalam mengajar anak-anak usia dini yang membantunya memahami perkembangan anak usia dini dengan sangat baik. Penulis lahir di Surabaya tanggal 24 Desember 1984. Ia mendapatkan Gelar Kesarjanaannya (S-1) dari Fakultas Psikologi Universitas Hang Tuah Surabaya serta program magister profesi Psikologi (S2), di Magister Profesi Psikologi Universitas Airlangga. Selain sebagai Psikolog Klinis dan Konsil Tenaga Kesehatan Indonesia. Penulis aktif menjadi narasumber dalam berbagai topik *Pendidikan, Kesehatan mental, Parenting, Pernikahan, Soft Skill, dan Personal Development*. Selain itu, ia juga aktif dalam mengembangkan training-training bagi para pendidik. Penulis telah menghasilkan beberapa karya buku, antara lain buku Psikologi Umum (2023), Psikologi Abnormal (2023), Psikologi Kesehatan (2023). Email: natalia.veerman@gmail.com.

BIODATA PENULIS



Dr. Tendi, S.Pd., S.T., M.Hum

Dosen Sejarah Peradaban Islam

Fakultas Ushuluddin dan Adab IAIN Syekh Nurjati Cirebon

Penulis lahir di Kuningan pada Desember 1989. Penulis adalah dosen tetap pada Program Studi Sejarah Peradaban Islam Fakultas Ushuluddin dan Adab, IAIN Syekh Nurjati Cirebon. Menyelesaikan pendidikan S1 pada Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial UIN Jakarta dan melanjutkan S2 pada Magister Sejarah dan Kebudayaan Islam di kampus yang sama. Saat itu, penulis juga mendapatkan beasiswa untuk melaksanakan studi S1 Teknik Informatika di STT Telematika Cakrawala Nusantara. Setelah lulus dalam program magisternya, penulis mendapatkan beasiswa masyarakat berprestasi untuk melanjutkan studi S3 di Program Doktor Ilmu Sejarah, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia. Penulis menekuni bidang sejarah dan telah menelurkan pelbagai karya, yang membahas perihal sejarah kolonial, sejarah lokal, sejarah kebudayaan, dan lain sebagainya.

BIODATA PENULIS



Ika Rahayu Satyaninrum, S. Psi., M.Si.

Dosen Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
STAI Al-Hamidiyah Jakarta

Lulusan Sarjana Psikologi (S.Psi.) dari Fakultas Psikologi, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta pada tahun 2008. Kemudian, melanjutkan pendidikan jenjang magister pada Fakultas Psikologi program studi Magister Sains Psikologi (M.Si.) UIN Syarif Hidayatullah Jakarta dan lulus pada tahun 2013. Saat ini sedang menempuh pendidikan jenjang Doktoral (S3) di Sekolah Pascasarjana UIN Syarif Hidayatullah Jakarta program studi Doktor Pengkajian Islam dengan konsentrasi pada Psikologi Islam.

Berkarir sebagai dosen di STAI Al-Hamidiyah Jakarta sejak tahun 2014 sampai sekarang. Mata kuliah yang pernah diampu oleh penulis diantaranya adalah Metodologi Penelitian, Kapita Selekta Hasil Penelitian PAUD, Psikologi Umum, Psikologi Perkembangan, Psikologi Pendidikan, Pendidikan bagi Anak Berkebutuhan Khusus, Pengembangan Kognitif pada Anak Usia Dini, Diagnostik Perkembangan Anak, dan Deteksi Dini Tumbuh Kembang Anak Usia Dini.

BIODATA PENULIS



Mardiana Sari, M.Pd.

Dosen Universitas PGRI Palembang

Penulis lahir di Palembang 27 Desember 1984 Dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Prodi PG-PAUD Universitas PGRI Palembang sampai dengan sekarang. Penulis berhasil membukukan karyanya bersama penulis lainnya dengan judul buku *Rembulan Tak Boleh Padam* tahun 2019 diterbitkan oleh Tasik Zona Barokah dengan judul puisi *Bulan Merindu* dan *Rembulanku* sedangkan buku *Kumpulan Karya Sastra Covid-19* tahun 2020 diterbitkan oleh Yaguwipa (Yayasan Guna Widya Parameswara) puisinya berjudul *Mahluk Kecil itu Bernama Corona*. Selain buku-buku sastra penulis pun menulis buku mengenai hasil penelitiannya seperti “Wacana Unsur Eksternal pada Film Contagion” dan buku “Perkembangan Bahasa Anak 1-3 Tahun” yang kedua buku tersebut diterbitkan oleh penerbit NEM pada tahun 2021. Selain menjadi penulis juga menjadi editor pada buku-buku pendidikan, ekonomi dan ilmu teknologi, seperti buku “Menakar Ekonomi di Era Pandemi COVID 19 & New Normal”, “Pengantar Teknologi Informasi”, “Inovasi Pembelajaran Peningkatan Kualitas Guru” dan “Model Pembelajaran Kreatif, Inspiratif dan Motivatif”. Pendidikan yang

pernah ditempuh penulis sebagai berikut; SD. Negeri 545 Palembang (1990-1996), SMP Negeri 2 Palembang (1996-1999), SMA Tri Dharma Palembang (1999-2002), Universitas PGRI Palembang Pendidikan Bahasa & Sastra Indonesia (2002-2006) dan Pascasarjana Universitas PGRI Palembang Pendidikan Bahasa Indonesia (2007-2009).

BIODATA PENULIS



Ade Ismail Fahmi, S.Ag. M.Pd.

Dosen Program Studi
Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah

Penulis lahir di Karawang 16 Februari 1970. Penulis adalah dosen tetap pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Menyelesaikan S1 Fakultas Syariah Institut Agama Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta tahun 1997 , S2 pada Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Jakarta tahun 2019. Penulis menekuni bidang menulis, ilmu yang diperoleh pada jenjang Pascasarjana S2.

Penulis termotivasi mendalami dan mempelajari Pendidikan anak usia dini Ketika mendidik di lingkungan Pendidikan Anak Usia Dini dimulai sekitar tahun 1999. Bekal pengalaman mendidik yang penulis miliki yang kemudian diterapkan di Perguruan Tinggi yaitu Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Rakeyan Santang Karawang khususnya pada Program Study Pendidikan Islam Anak Usia Dini mulai tahun 2019 sampai sekarang. Rakeyan Santang Karawang

BIODATA PENULIS



Nurlina, S.Pd.I., S.Pd., M.Pd.

Dosen Program Studi PG-PAUD

Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Kendari

Penulis lahir di Jera'e Soppeng tanggal 03 Juli 1976. Penulis adalah dosen tetap pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Kendari. Menyelesaikan pendidikan S1 pada Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Indonesia Timur dan Pendidikan S1 pada Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar dan melanjutkan S2 pada Jurusan Administrasi Pendidikan Kekhususan PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

Pada tahun 2004, menikah dengan Darsing, SE., dan telah diamanahi satu orang putra yaitu Nur Ikramul Hidayah (2005) dan satu orang putri yaitu Nur Annisa Azzahra Salsabilah (2008).

BIODATA PENULIS



Michael Johannes Hadiwijaya Louk, M.Or.

Dosen Program Studi Penjaskesrek
Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan
Universitas Nusa Cendana

Ketertarikan penulis terhadap dunia pendidikan dimulai pada tahun 2006 silam. Hal tersebut membuat penulis memilih untuk masuk ke Perguruan Tinggi dan berhasil menyelesaikan studi S1 di prodi PJKR pada tahun 2010 di universitas Kristen artha wacana. Dan tahun 2012 penulis melanjutkan studi S2 di prodi Ilmu Keolahragaan konsentrasi Pendidikan Olahraga Usia Dini selesai tahun 2014 di Universitas Negeri Yogyakarta. Penulis merupakan Dosen Tetap Universitas Nusa Cendana Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Penjaskesrek, untuk mewujudkan karir sebagai dosen profesional, penulis pun aktif sebagai penulis dan peneliti dibidangnya. Beberapa penelitian yang telah dilakukan didanai oleh internal perguruan tinggi. Selain peneliti, penulis juga aktif menulis buku dengan harapan dapat memberikan kontribusi positif bagi bangsa dan negara yang sangat tercinta ini.

Email Penulis: michaellouk@staf.undana.ac.id

BIODATA PENULIS



Dr. Lukas Maria Boleng, M.Kes, AIFO

Dosen Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan
Rekreasi FKIP Universitas Nusa Cendana

Penulis lahir di Larantuka tanggal 30 Juli 1959. Penulis adalah Dosen Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi FKIP Universitas Nusa Cendana Kupang NTT,. Menyelesaikan pendidikan S1 pada Jurusan Pendidikan Olahraga IKIP Negeri Yogyakarta tahun 1983 dan melanjutkan S2 pada Program Studi Ilmu Kesehatan Olahraga, Universitas Airlangga Surabaya tahun 2002. Pada tahun 2016 menyelesaikan Pendidikan Doktor di Universitas Negeri Semarang pada Program Studi Pendidikan Olahraga, Mendalam Fisiologi olahraga sekaligus menjadi anggota Asosiasi Ilmu Fisiologi Olahraga.

Aktif pada KONI Provinsi NTT dari tahun 2005 sampai sekarang pada bidang Sport Science dan Kesehatan, Menjadi Yuri/Wasit Nasional Atletik, sekaligus menjadi konsultan olahraga di Dinas Pemuda dan Olahraga Provinsi NTT dan Sekolah Keberbakatan Olahraga Provinsi NTT.

BIODATA PENULIS



I Nyoman Wahyu Esa Wijaya, S.Pd., M.Pd.

Dosen Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Nusa Cendana

Penulis lahir di Tabanan Bali, 21 Maret 1987. Penulis memulai Pendidikan dasar di Sekolah Dasar Negeri 1 Dauh Peken dan lulus tahun 1999, kemudian melanjutkan Pendidikan tingkat pertama di Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama Negeri 3 Tabanan dan lulus Tahun 2002, kemudian melanjutkan Pendidikan tingkat atas di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Tabanan dan lulus Tahun 2005. Pada tahun 2010 penulis menyelesaikan perkuliahan Strata 1 di Jurusan Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Olahraga dan Kesehatan, Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja Provinsi Bali. Tahun 2010 penulis melanjutkan Pendidikan Strata 2 di Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Surabaya dengan Program Studi Pendidikan Olahraga dan lulus pada Tahun 2012. Penulis bekerja sebagai Aparatur Sipil Negara (ASN) Dosen di Universitas Nusa Cendana, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan

Rekreasi yang bertempat di Kota Kupang, Provinsi Nusa Tenggara Timur mulai dari tahun 2022 sampai saat ini.