



MENJADI GURU PAUD YANG KREATIF

Hartono
FBS UNY

Diklat di TK Khalifah Yogyakarta
26 Maret 2013

Hartono, M.Hum.

Perum. Griya Purwa Asri C. 220
Purwomartani, Kalasan, Sleman,
Yogyakarta, 55571
Telp. (0274) 4395814
HP. 081578778767

e-mail: hartono-fbs@uny.ac.id



Kampus:
Jurusan
Pendidikan
Bahasa dan
Sastra Indonesia
FBS UNY

PAUD

- Anak usia dini

anak yang masuk dalam rentang usia
0 – 6 tahun

(Sesuai dengan pasal 28 ayat 1 Undang-Undang
Sistem Pendidikan Nasional No. 20/2003)

Menurut kajian rumpun ilmu PAUD di beberapa
negara, anak dalam rentang usia 0 – 8 tahun.

Area Perkembangan

Ada 4 area yang perlu ditingkatkan dalam PAUD:

- Perkembangan fisik, yang bertujuan agar anak mampu mengontrol gerakan kasar secara sadar dan untuk keseimbangan, mengontrol gerakan halus.
- Perkembangan sosial-emosional, yang bertujuan untuk mengetahui diri sendiri dan orang lain, bertanggung jawab terhadap diri sendiri dan orang lain, berperilaku sesuai dengan perilaku prososial

- Perkembangan kognitif yang bertujuan untuk belajar dan memecahkan masalah, berfikir logis
- Perkembangan bahasa bertujuan agar anak mampu mendengar secara aktif dan berkomunikasi dengan menggunakan bahasa, memahami sesuatu dapat diwakilkan dengan tulisan dan dapat dibaca



MASA-MASA PENTING PERTUMBUHAN ANAK

- *The Golden Years,*
 - Masa usia lima tahun pertama
 - Memiliki potensi yang sangat besar untuk berkembang
 - 90% fisik otak sudah terbentuk
 - Anak mulai diarahkan, dibimbing, dikenalkan dan dididik dengan kelembutan dan penuh kasih sayang (ketuhanan dan spiritual, moral, mental dan intelektual, jasmani, psikologis, dan sosial)

Fakta tentang Otak

1. Saat lahir, bayi memiliki 100 miliar sel otak yang belum tersambung. Pada usia 0 – 3 tahun, terdapat 1000 triliun koneksi (sambungan antarsel). Tiga tahun pertama merupakan masa yang paling sensitif dan akan menentukan perkembangan otak dan kehidupannya di masa mendatang.
2. Rangsangan yang terus-menerus yang diberikan melalui bentuk kegiatan yang berulang-ulang akan memperkuat hubungan antar sel-sel otak.
3. Otak yang belum matang rentan terhadap trauma, baik terhadap ucapan yang keras maupun tindakan yang menyakitkan.
4. Otak terdiri atas belahan kiri dan kanan yang memiliki fungsi yang berbeda tetapi saling mendukung.

9 Kecerdasan multipel yang harus dikembangkan pada AUD

1. Kecerdasan berbahasa verbal – linguistik (kemampuan menguraikan pikiran dalam kalimat-kalimat, presentasi, pidato, diskusi, tulisan).
2. Logika – matematika (kemampuan menggunakan logika matematika dalam memecahkan berbagai masalah).
3. Visual – spasial (kemampuan berpikir tiga dimensi).
4. *Bodily-kinesthetic* (keterampilan gerak tubuh, menari, olahraga).

Lanjutan:

5. Musikal (kepekaan dan kemampuan berekspresi dengan bunyi, nada, melodi, irama).
6. Emosi interpersonal (kemampuan memahami dan menyesuaikan diri dengan orang lain).
7. Emosi intrapersonal (kemampuan memahami dan mengendalikan diri sendiri).
8. Kecerdasan naturalis (kemampuan memahami dan memanfaatkan lingkungan).
9. Kecerdasan spiritual

Perbedaan Otak Kiri dan Kanan

Dominan Otak Kiri

- Menggunakan logika
- Berorientasi detail
- Melihat fakta
- Kata-kata dan bahasa
- Hari ini dan masa lalu
- Matematika
dan ilmu pengetahuan

Dominan Otak Kanan

- Menggunakan perasaan
- Berorientasi secara keseluruhan
- Melihat imajinasi
- Simbol dan gambaran
- Hari ini dan masa depan
- Filosofi dan religi

Otak Kiri dan Kanan

Dominan Otak Kiri

- Mengetahui
- Mengetahui
- Mengakui
- Mempersepsi urutan/pola

- Mengetahui nama objek
- Berdasar pada realita
- Menyusun strategi

- Praktis
- Bermain aman

Dominan Otak Kanan

- Memahami
- Mempercayai
- Mengapresiasi
- Mempersepsi secara spasial/ruang
- Mengetahui kegunaan objek
- Berdasar pada fantasi
- Berdasar pada apa yang terjadi
- Terburu-buru/tidak sabar
- Mengambil resiko

- **Bagaimana Hasilnya?**

(Tes A) Kanan + (Tes B) Kiri = seimbang
cenderung otak kanan

Sangat perhatian, konvensional, berbelit-belit,
cepat akrab dengan orang lain, waspada,
pengalah, stabil.

- (Tes A) Kanan + (Tes B) Kanan = Dominan
otak kanan

Suka tantangan dan bersikap apa adanya, cepat
bertindak, imajinasinya kuat, selalu ingin tahu, dan
suka tantangan, ceroboh dan nekat, jarang
mendengarkan pendapat.

- (Tes A) Kiri + (Tes B) Kiri = dominan otak kiri
Berdedikasi, cuek, perfeksionis, logis, selalu merasa benar, bisa dipercaya, kaku, memiliki banyak hal yang membanggakan, lawan yang tangguh.
- (Tes A) Kiri + (Tes B) Kanan = seimbang cenderung Kiri
Suka mengurus orang lain, berbakat jadi pemimpin, pandai berbicara dan menyiasati situasi, perhatian, tenang, bertanggung jawab, selalu berhati-hati dalam berpenampilan.
- Jadi, bagaimana kepriadian Anda berdasarkan bagian otak yang sering dipakai? Apakah hasilnya sama?

Cara memaksimalkan tumbuh kembang otak balita

1. Pemberian nutrisi yang tepat dan seimbang.
2. Hubungan yang selalu hangat dan dekat antara orang tua/guru dan anak.
3. Perhatikan ritme dan perilaku mereka. Cobalah mengerti apa yang mereka rasakan dan mereka katakan.

Lanjutan:

4. Orang tua/guru hendaknya menyadari bahwa setiap anak adalah unik. Ingat, sejak lahir anak memiliki temperamen yang berbeda.
5. Membacakan cerita, berbicara, dan bernyanyi bersama.
6. Biarkan mereka mengeksplorasi dunia mereka dengan bermain. Awasi dan bantulah saat mereka membutuhkan.
7. Tanamkan disiplin yang luwes.
8. Canangkan rutinitas yang dapat diandalkan.

Keterampilan Berbahasa

| Ket. Berbahasa | Lisan, Langsung | Tertulis tidak langsung |
|-----------------------|------------------------|------------------------------------|
| Aktif Reseptif | Menyimak | Membaca |
| Aktif Produktif | Berbicara | Menulis |

Teori belajar Behavioristik

Anak belajar melalui tahapan

1. imitasi
2. reward
3. reinforcement
4. frekuensi

Pujian pada Anak

1. Puji prosesnya, bukan hasilnya
2. Ungkapkan dengan spesifik
3. Wajar, jangan berlebihan
4. Tepat waktu, sasaran, dan tempat

Dalam Mendidik

1. Berkomunikasi secara positif
2. Hindari membandingkan
3. Dorong anak untuk ikut kompetisi
4. Hindari memotong pembicaraan
5. Fokus pada tujuan
6. Memberikan banyak pujian
7. Berikan pelukan, belaian, dan ciuman
8. Membangun aturan sederhana
9. Hindari untuk berbicara dengan anak ketika sedang mengalami emosi negatif

Tolong Jangan Katakan

1. “Pergi sana! Ibu mau sendiri”
2. “Kamu itu,…”
3. “Jangan menangis”
4. “Mengapa kamu tidak bisa seperti Saudaramu”

Hal yang harus diperhatikan ketika terpaksa memarahi anak

1. Memarahi bukan marah-marah
2. Ajarkan kepada mereka konsekuensi bukan ancaman
3. Stop: “Ibu sudah bilang berkali-kali”
4. Jangan cela dirinya cukup perilakunya saja
5. Jangan katakan “Jangan”
tetapi apa yang harus dilakukan

Apabila Anak Suka Membantah

1. Berilah kesempatan berbicara
2. Berilah pilihan yang tidak disukai
3. Jangan ulangi pilihan yang sama
4. Ubah pola didik
5. Komunikasi

Pemilihan Pendekatan dalam Pembelajaran untuk AUD

1. Berorientasi pada kebutuhan anak
2. Belajar melalui kegiatan bermain
3. Kreatif dan inovatif
4. Lingkungan yang kondusif
5. Menggunakan pembelajaran terpadu
6. Mengembangkan keterampilan hidup
7. Menggunakan berbagai media
8. Stimulasi terpadu

Metode Pembelajaran untuk AUD

1. Bercerita
2. Bernyanyi
3. Bermain
4. Berdarmawisata
5. Peragaan
6. Pemberian Tugas
7. Proyek/Pengamatan
8. Pembiasaan
9. Bercakap-cakap
10. Latihan



Metode Pembelajaran untuk Anak Usia Dini

- Pembelajaran di PAUD bersifat holistik dan terpadu.
- Pembelajaran mengembangkan semua aspek perkembangan, meliputi (1) moral dan nilai-nilai agama, (2) sosial-emosional, (3) kognitif (intelektual), (4) bahasa, (5) Fisik-motorik, (6) Seni.



- Pemilihan metode pembelajaran di PAUD, tidak didasarkan pada aspek kognitif, tetapi pada aspek motorik.

Metode pembelajaran yang banyak digunakan di PAUD adalah bermain, bercerita, dan bernyanyi



Pembelajaran untuk anak usia dini menggunakan prinsip belajar, bermain, dan bernyanyi.

- Pembelajaran di PAUD bersifat terpadu yaitu tidak mengajarkan bidang studi secara terpisah. Satu kegiatan dapat menjadi wahana belajar berbagai hal bagi anak.
- Bermain sambil belajar, esensi bermain menjiwai setiap kegiatan pembelajaran amat penting bagi PAUD



- Pembelajaran untuk anak usia dini diwujudkan sedemikian rupa sehingga dapat membuat anak aktif, senang, bebas memilih.
- Anak-anak belajar melalui interaksi dengan alat-alat permainan dan perlengkapan serta manusia.
Anak belajar dengan bermain dalam suasana yang menyenangkan. Hasil belajar anak menjadi lebih baik jika kegiatan belajar dilakukan dengan teman sebayanya. Dalam belajar anak menggunakan seluruh alat inderanya



- Bermain merupakan kebutuhan anak.
- Bermain merupakan aktivitas yang menyatu dengan dunia anak, yang di dalamnya terkandung bermacam-macam fungsi seperti pengembangan kemampuan fisik motorik, kognitif, afektif, sosial, dan bahasa.
- Dengan bermain, anak akan mengalami suatu proses yang mengarahkan pada perkembangan kemampuan manusiawinya, termasuk bahasa.



- Perkembangan anak usia 0-6 tahun masih terfokus pada aspek motorik, seharusnya metode pembelajarannya lebih menekankan pengembangan *soft skill* dengan cara bermain.
- Masa balita adalah masanya bermain dan bermain. Memaksakan anak melakukan sesuatu yang sebenarnya ia belum siap justru akan memberikan pengalaman yang tidak menyenangkan, bahkan akhirnya muncul penolakan.



- Ada orang tua yang berpandangan bahwa anak-anak tidak perlu bermain lama.
- Jika anak terstimulasi dengan baik dan benar pada saat usia dini dan diberikan kesempatan untuk bermain, anak tersebut tidak akan menemui hambatan dalam belajar di kemudian hari dan anak tersebut distimulasi untuk menjadi lebih kreatif.

Bermain yang terarah merupakan fondasi yang penting untuk menunjang kesempurnaan dalam kemampuan belajar di kemudian hari.

Bermain

- menumbuhkan rasa ingin tahu,
- mengasah kemampuan, dan rasa percaya pada diri sendiri.
- mempersiapkan anak untuk dapat mengerjakan tugas-tugas sekolah dan untuk belajar keterampilan.
- Mendorong anak bermain dengan menyediakan bahan-bahan dan ide-ide adalah salah satu kebutuhan dasar.
- memperoleh stimulasi mental yang merupakan cikal bakal dari proses belajar



Faktor-faktor yang mempengaruhi kegiatan bermain

- Kesehatan
- Inteligensi
- Jenis kelamin
- Lingkungan
- Status sosial ekonomi



Jenis kegiatan bermain pada anak

Bermain aktif

- Kegiatan yang memberikan kesenangan dan kepuasan pada anak melalui aktivitas yang mereka lakukan sendiri.
- melibatkan banyak aktivitas tubuh atau gerakan-gerakan tubuh
 - Bermain bebas dan spontan atau eksplorasi
 - Drama
 - Bermain musik
 - Mengumpulkan atau mengoleksi sesuatu
 - Olahraga

Jenis Bermain

Bermain pasif

- Hiburan (*amusement*) merupakan salah satu bentuk bermain pasif. memperoleh kesenangan bukan berdasarkan kegiatan yang dilakukannya sendiri
 - Membaca
 - Mendengarkan radio
 - Menonton TV

Prinsip-prinsip dalam kegiatan bermain

1. **Perlu ekstra energi**

2. **Waktu yang cukup**

stimulus yang diberikan dapat optimal. mempunyai kesempatan yang cukup untuk mengenal alat-alat permainannya.

3. **Alat bermain**

harus sesuai dengan usia dan tahap perkembangan anak. harus aman dan mempunyai unsur edukatif bagi anak. Jangan sampai mainan tersebut membuat bosan atau sebaliknya justru membuat stress anak karena stimulus yang diterima oleh anak tidak sesuai dengan usianya.



Prinsip...

4. Ruang untuk bermain
5. Pengetahuan cara bermain
6. Teman bermain

Ada saat-saat tertentu di mana anak bermain sendiri agar dapat menemukan kebutuhannya sendiri. Teman diperlukan untuk mengembangkan sosialisasi anak dan membantu anak dalam memahami orang lain



Tahapan bermain

- *Sensory Motor Play*
($\pm \frac{3}{4}$ bulan – $\frac{1}{2}$ tahun)

Bermain dimulai pada periode perkembangan kognitif sensori motor, sebelum usia 3-4 bulan, gerakan atau kegiatan anak belum dapat dikategorikan sebagai bermain. Kegiatan anak semata-mata merupakan kelanjutan kenikmatan yang diperolehnya.



Symbolic atau Make Believe Play *(± 2 – 7 tahun)*

- Symbolic atau make believe play merupakan ciri periode praoperasional yang terjadi antara usia 2-7 tahun
- yang ditandai dengan bermain khayal dan bermain pura-pura.
- Pada masa ini anak juga lebih banyak bertanya dan menjawab pertanyaan, mencoba berbagai hal berkaitan dengan konsep angka, ruang, kuantitas dan sebagainya.



- Bermain simbolik juga berfungsi untuk mengasimilasikan dan mengkonsolidasikan (menggabungkan) pengalaman emosional anak. Setiap hal yang berkesan bagi anak, akan dilakukan kembali dalam kegiatan bermainnya.
- Dalam perkembangan selanjutnya, kegiatan bermain simbolik ini akan semakin bersifat konstruktif dalam arti lebih mengarahkan anak untuk menyesuaikan diri terhadap lingkungannya.

Social play games with rules *(± 8 tahun – 11 tahun)*

- Dalam bermain tahap yang tertinggi penggunaan simbol lebih banyak diwarnai oleh nalar, logika yang bersifat objektif.
- Sejak usia 8-11 tahun anak lebih banyak terlibat dalam kegiatan games with rules. Kegiatan anak lebih banyak dikendalikan oleh aturan permainan



Games with rules & Sports

(11 tahun ke atas)

- Kegiatan bermain lain yang memiliki aturan adalah olah raga.
- Kegiatan bermain ini masih menyenangkan dan dinikmati anak-anak, meskipun aturannya jauh lebih ketat dan diberlakukan secara kaku dibandingkan dengan permainan yang tergolong games seperti kartu atau kasti.
- Anak senang melakukannya berulang-ulang dan terpacu untuk mencapai prestasi sebaik-baiknya.



Bercerita

Tips Bercerita:

1. Pilihlah buku yang sesuai dengan perkembangan anak
2. Bacakan cerita dengan ekspresif dan menarik
3. Usahakan gunakan suara yang berbeda untuk setiap karakter dalam cerita atau cukup dengan intonasi
4. Gunakan efek drama seperti tertawa, merengek, berbisik, sedih atau efek suara yang lain



5. Tambahkan gerakan (bahasa tubuh)
6. Ketika membacakan cerita, tunjukkan halaman depan, sebutkan judul (sebutkan buku tersebut bercerita tentang apa), sebutkan pengarang buku dan penggambarannya, lalu tunjukkan kata-kata yang dibaca dengan jari agar membantu anak untuk membayangkannya dalam otak
7. Pancing dengan beberapa pertanyaan, “apa yang akan terjadi menurut kamu?” atau “apa ini?”, “apa itu?”

8. Ajukan pertanyaan-pertanyaan seputar cerita
9. Biarkan anak bertanya mengenai cerita.
10. Buat cerita sebagai salah satu cara untuk berkomunikasi dengan anak
11. Biarkan anak menceritakan kembali cerita itu dengan bahasanya sendiri
12. Pada usia tiga tahun seorang anak sudah bisa menghafal cerita dan biasanya senang diberikan kesempatan untuk bercerita.

Agar Cerita Lebih Memikat

1. Cari perhatian anak
2. Kreasikan cerita dan alur
3. Libatkan anak dalam cerita
4. Lakukan kontak mata
5. Menyesuaikan dongeng dengan minat anak



Fungsi Dongeng/Cerita

1. Mengembangkan imajinasi dan kreativitas
2. Meningkatkan keterampilan berbahasa
3. Meningkatkan minat baca
4. Membangun kecerdasan emosional
5. Membentuk anak yang mampu berempati
6. Proses identifikasi
7. Memberi hiburan

Mengapa Mendongeng/Bercerita penting bagi Anak?

1. Bercerita atau mendongeng merupakan alat pendidikan budi pekerti yang paling mudah dicerna anak di samping teladan yang dilihat anak setiap hari.
2. Bercerita atau mendongeng merupakan metode dan materi yang dapat diintegrasikan dengan dasar keterampilan lain, yakni menulis, membaca, berbicara, dan menyimak.



Lanjutan

3. Bercerita atau mendongeng memberi ruang lingkup yang bebas pada anak untuk mengembangkan kemampuan bersimpati dan berempati terhadap peristiwa yang menimpa orang lain.
4. Bercerita atau mendongeng memberi contoh pada anak bagaimana menyikapi suatu permasalahan dengan baik dan bagaimana melakukan pembicaraan yang baik.
5. Bercerita atau mendongeng memberikan barometer sosial pada anak, nilai-nilai apa saja yang diterima oleh masyarakat sekitar.



lanjutan

6. Bercerita atau mendongeng memberikan “pelajaran” budaya dan budi pekerti yang memiliki resistensi lebih kuat daripada “pelajaran” budi pekerti yang diberikan melalui penuturan dan perintah langsung.
7. Bercerita atau mendongeng memberikan ruang gerak pada anak, kapan sesuatu nilai yang berhasil ditangkap akan diaplikasikan.



lanjutan

8. Bercerita atau mendongeng memberikan efek psikologis yang positif bagi anak dan guru sebagai pencerita, seperti kedekatan emosional sebagai pengganti figur lekat orang tua.
9. Bercerita atau mendongeng membangkitkan rasa tahu anak akan peristiwa atau cerita, alur, plot dan yang demikian itu menumbuhkan kemampuan merangkai hubungan sebab akibat dari suatu peristiwa.

Beberapa contoh media bercerita



Beberapa contoh media bercerita



Bila Seorang Anak,....

- Bila seorang anak hidup dengan kritik, ia akan belajar menghukum.
- Bila seorang anak hidup dengan permusuhan, ia akan belajar kekerasan.
- Bila seorang anak hidup dengan olokan, ia belajar menjadi malu.
- Bila seorang anak hidup dengan rasa malu, ia belajar merasa bersalah.



- Bila seorang anak hidup dengan dorongan, ia belajar percaya diri.
- Bila seorang anak hidup dengan keadilan, ia belajar menjalankan keadilan.
- Bila seorang anak hidup dengan ketentraman, ia belajar tentang iman.
- Bila seorang anak hidup dengan dukungan, ia belajar menyukai dirinya sendiri.
- Bila seorang anak hidup dengan penerimaan dan persahabatan, ia belajar untuk mencintai dunia.”

(Dorothy Law Nolte, *Children Learn What They Live: Parenting to Inspire Values*)



14 Pesan untuk Orang Tua dan Guru

1. Anakmu suka berdusta → Anda terlalu ketat mengevaluasi perbuatannya.
2. Anakmu tidak punya rasa percaya diri → Anda tidak memberikan dorongan kepadanya.
3. Anakmu lemah dalam bicara → Anda jarang mengajaknya berdialog.
4. Anakmu mencuri → Anda tidak membiasakannya untuk memberi dan berkorban.



5. **Anakmu pengecut → Anda terlalu memberikan pembelaan kepadanya.**
6. **Anakmu tidak menghormati orang lain → Anda tidak berbicara dengan kelembutan kepadanya.**
7. **Anakmu selalu marah-marah → Anda tidak memberikan pujian kepadanya.**
8. **Anakmu pelit → Anda tidak menyertakannya dalam berbuat.**
9. **Anakmu suka jahat kepada orang lain → Anda kasar kepadanya.**



10. Anakmu lemah→ Anda menggunakan ancaman dalam mendidiknya.
11. Anakmu cemburu→ Anda sering mengabaikannya.
12. Anakmu mengganggu→ Anda tidak mencium atau mendekapnya.
13. Anakmu tidak mau patuh kepadamu→ Anda terlalu banyak permintaan.
14. Anakmu cemberut→ Anda sibuk terus.



*Terima kasih
Wassalamualaikum wr. wb.*

