

STRATEGI PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI

Oleh: Nur Hayati, M.Pd

Pendidikan anak usia dini merupakan upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan memberikan kegiatan pembelajaran yang mampu menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak. Pendidikan anak usia dini merupakan suatu pendidikan yang dilakukan pada anak sejak lahir hingga usia delapan tahun.

Pendidikan anak usia dini harus berlandaskan pada kebutuhan anak, yang disesuaikan dengan nilai-nilai yang dianut di lingkungan di sekitarnya, sesuai dengan tahap perkembangan fisik dan psikologis anak, dilaksanakan dalam suasana bermain yang menyenangkan serta dirancang untuk mengoptimalkan potensi anak.

Berdasarkan Peraturan Pemerintah No. 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, pasal 19 ayat 1 menyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik (PP tentang Standar Nasional Pendidikan, 2005). Proses pembelajaran akan optimal jika didukung dengan pendekatan yang sesuai dengan kebutuhan dan minat anak.

MODEL PEMBELAJARAN di TAMAN KANAK-KANAK

Model pembelajaran adalah pola yang digunakan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dalam rangka membantu anak mencapai hasil belajar tertentu (Depdiknas, 2005). Komponen model pembelajaran terdiri dari: identitas, kompetensi yang akan dicapai, langkah-langkah, alat atau sumber belajar serta evaluasi. Menurut Sujiono (2009:140) model pembelajaran pada anak usia dini terdiri dari dua jenis, yaitu pembelajaran yang berpusat pada guru dan pembelajaran yang berpusat pada anak. Model pembelajaran yang berpusat pada anak terdiri dari model pembelajaran kelompok dan model pembelajaran berdasarkan minat.

a. Model Pembelajaran Kelompok

Model Pembelajaran Kelompok atau *Cooperatif Learning* merupakan pembelajaran yang berupaya membantu anak didik untuk mempelajari materi belajar dan berbagai keterampilan guna mencapai sasaran serta tujuan sosial dan hubungan dengan orang lain.

Landasan teoritis dari model pembelajaran kelompok adalah mengacu pada teori John Dewey yang menyatakan bahwa kelas seharusnya mencerminkan masyarakat yang lebih luas dan menjadi laboratorium bagi pembelajaran kehidupan nyata. Menurut Dewey, guru seharusnya menciptakan lingkungan belajar yang demokratis disertai proses belajar yang ilmiah. Tanggung jawab utama guru adalah melibatkan peserta didik dalam penyelidikan (*inquiry*) tentang berbagai masalah sosial dan interpersonal.

Prinsip dasar dalam pembelajaran kelompok adalah: peserta didik bekerja dalam tim untuk mencapai tujuan belajar; anggota dalam kelompok tersebut terdiri atas siswa yang mempunyai kemampuan belajar rendah, sedang dan tinggi; jika memungkinkan, anggota kelompok tersebut terdiri dari campuran ras, budaya dan jenis kelamin; sistem *rewardnya* berorientasi pada kelompok. Prinsip berikutnya, dalam pembelajaran kelompok setiap anggota kelompok dapat bertukar tempat ke kelompok lain dengan catatan dalam kelompok yang dipilih ada tempat yang kosong.

Manfaat pembelajaran kelompok, antara lain memotivasi peserta didik yang kemampuan belajarnya rendah dan tinggi untuk saling membantu, menumbuhkan toleransi yang tinggi terhadap orang yang berbeda ras, budaya, kelas sosial, bahkan anak yang berkebutuhan khusus. Manfaat pembelajaran kelompok berikutnya adalah mengajarkan keterampilan kerja sama dan kolaborasi kepada anak didik.

Tahap atau langkah dalam pembelajaran kelompok dapat diuraikan sebagai berikut:

- 1) Pelajaran dimulai dengan guru membahas tujuan-tujuan pelajaran dan membangkitkan motivasi belajar.
- 2) Tahap selanjutnya adalah presentasi informasi dalam bentuk teks atau ceramah.
- 3) Peserta didik diorganisasikan menjadi kelompok-kelompok belajar.
- 4) Peserta didik dibantu guru bekerja bersama-sama untuk menyelesaikan tugas.

- 5) Anak tidak diharuskan menyelesaikan tugas semua kelompok, namun anak dapat berpindah kegiatan ke kelompok lain apabila ada tempat kosong di kelompok tersebut.
- 6) Presentasi hasil akhir kelompok atau menguji segala yang telah dipelajari siswa.
- 7) Memberi pengakuan pada usaha kelompok maupun individu

b) Model Pembelajaran Berdasarkan Minat

Model pembelajaran berdasarkan minat adalah model pembelajaran yang memberi kesempatan kepada anak didik untuk memilih atau melakukan kegiatan sendiri sesuai dengan minatnya.

Pembelajaran berdasarkan minat dirancang untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan spesifik anak.

Model pembelajaran berdasarkan minat adalah model pembelajaran yang memberi kesempatan kepada anak didik untuk memilih atau melakukan kegiatan sendiri sesuai dengan minatnya. Pembelajaran berdasarkan minat dirancang untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan spesifik anak.

Prinsipnya, dalam model pembelajaran berdasarkan minat mengutamakan:

- (1) pengalaman belajar bagi setiap anak secara individual
- (2) membantu anak untuk membuat pilihan-pilihan melalui kegiatan dan pusat-pusat kegiatan
- (3) melibatkan peran serta keluarga. Pelaksanaan pembelajaran berdasarkan minat dapat menggunakan beberapa area antara lain: area agama, balok, bahasa, drama, berhitung/matematika, sains, seni/motorik, musik, membaca dan menulis. Dalam satu hari dapat dibuka satu area bermain dengan 4-5 kegiatan bermain.

Tahap atau langkah pembelajaran berdasarkan minat:

1. Guru memberikan penjelasan kegiatan-kegiatan di dalam area yang diprogramkan beserta jumlah anak yang boleh bermain di area tersebut, misalnya alam terdiri dari kegiatan bermain pasir, bermain air berwarna, bermain mengocok air sabun, bermain bercocok tanam. Guru menyiapkan *entri tiket* sebanyak jumlah anak sesuai daya tampung sentra, misalnya area alam ini hanya menampung 6 anak,

maka guru hanya menyiapkan 6 tiket sebagai tanda masuk. Anak yang sudah menyelesaikan kegiatan di are alam dapat berpindah area dengan mengembalikan tiket di pintu masuk area agar dapat digunakan anak selanjutnya.

2. Guru membagi jumlah anak di setiap kegiatan bermain. Pembagian bertujuan agar seluruh anak mengalami pengalaman main yang direncanakan hari itu.
3. Guru memberikan kesempatan anak untuk bebas memilih kegiatan sesuai dengan minatnya. Pilihan yang diberikan tidak jauh dari area yang telah disiapkan agar pembelajaran lebih terarah.
4. Anak dapat berpindah kegiatan sesuai dengan minatnya jika ada tempat kosong di kegiatan tersebut.
5. Guru mencatat setiap kegiatan yang dilakukan peserta didik sebagai proses pemantauan tumbuh kembang anak.
6. Apabila ada peserta didik yang tidak mau melakukan kegiatan di semua kegiatan yang diprogramkan, maka guru dapat memotivasi anak agar mau mencoba bermain bersama temannya.
7. Guru melakukan evaluasi pembelajaran bersama peserta didik.
8. Guru memberikan pengakuan dan penguatan terhadap usaha yang telah dilakukan anak.

PENDEKATAN PEMBELAJARAN DI TK

Beberapa pendekatan dalam pembelajaran anak Taman Kanak-kanak antara lain: Pendekatan Montessori, Pendekatan Bank Street, pendidikan High/Scope, Pendekatan Kurikulum Kreatif, Pendekatan Reggio Emilia, Pendekatan Project Based, dan Pendekatan BCCT. Pada kesempatan kali ini, akan dijelaskan salah satu Pendekatan yang sesuai dengan minat anak, yaitu pendekatan BCCT.

a) Pendekatan BCCT

Dikembangkan oleh CCCRT (Creative Center for Childhood Research and Training) Florida, USA. Dilaksanakan di Creative Preschool asuhan Pamela. Pada perkembangannya di Indonesia bernama BCCT (Beyond Center and Cycle Time) yang kemudian akan diganti dengan nama SELING (Sentra & Lingkaran).

a. Konsep Pendekatan BCCT Melalui 3 jenis main, antara lain:

- 1) Main Sensorimotor

- a) anak belajar melalui panca indera dan hubungan fisik dengan lingkungan
 - b) Dengan menyediakan kesempatan untuk berhubungan dengan bermacam-macam bahan dan alat permainan di dalam dan di luar ruangan.
- 2) Main Peran, atau simbolik, main pura-pura, fantasi, imajinasi atau main drama Untuk perkembangan kognisi, sosial dan emosi anak. Main Peran dibagi atas 2 jenis :
- a) Main Peran Makro, Anak berperan sesungguhnya dan menjadi seseorang atau sesuatu
 - b) Main Peran Mikro, Anak memegang atau menggerak-gerakkan benda-benda berukuran kecil untuk menyusun adegan
- 3) Main Pembangunan
- a) Main pembangunan bahan sifat cair/bahan alam
Bermain dengan menggunakan bahan bahan cair seperti air, krayon, spidol cat dengan kuas, pensil, pulpen, playdough, ublegh, pasir, lumpur, biji-bijian seperti beras, kacang kedelai, kacang hijau dll.
 - b) Main Pembangunan Terstruktur
Bermain dengan mempergunakan balok unit, balok berongga, balok berwarna, lego, puzzle dan lain lain

b) Pendekatan Proyek

Pendekatan Proyek dikembangkan pertama kali oleh Lilian Katz. Kegiatan pembelajaran melalui pendekatan proyek melibatkan proses kesatuan hati (heart) dan pikiran (minds) diantara anggota kelompok. Dengan demikian, hasil pengamatan yang bervariasi dapat disatukan dalam proses penyelidikan yang akhirnya menghasilkan suatu karya yang berarti.

Prinsip Pendekatan Proyek antara lain:

- a. Pengetahuan (*knowledge*)
Fakta-fakta, informasi, cerita, konsep, dan banyak unsur dari pikiran
- b. Ketrampilan (*skills*)
Ketrampilan berbeda dengan pengetahuan. Pengetahuan harus dapat menjadi suatu ketrampilan
- c. Disposisi (*disposition*)
Kebiasaan berpikir yang digabungkan dengan hati

Kemampuan prososial, motivasi, peduli, dan empati kepada anak lain
Berkembang dengan baik melalui mengamati (*observing*) dan meniru (*modelling*)

- Bawaan dari lahir untuk memaknai pengalaman, bertanya, mencari jawaban, dll
- Tidak bisa diajarkan melalui instruksi
- harus diwujudkan dalam tingkah laku, diekspresikan dan digunakan
- disposisi yang hilang, tidak akan bisa kembali lagi

d. Perasaan (*feelings*)

- Dipelajari melalui pengalaman
- Tidak dapat dipelajari melalui instruksi, paksaan, atau doktrinasi
- Memberi kesempatan untuk terlibat aktif, menentukan pilihan, dan mengambil keputusan

Pelaksanaan pendekatan Proyek disesuaikan dengan **tujuan akademik** dimana guru mengajarkan pengetahuan, konsep, informasi dan ketrampilan dan sesuai dengan **tujuan intelektual** yang disesuaikan dengan tahapan perkembangan anak dalam mengeksperikan ide serta pemikirannya mencakup kegiatan menganalisa, mensintesa, menghipotesa, hubungan sebab akibat, meramalkan serta menginvestigasi.

Daftar Pustaka

- Essa, Eva L. 2003. *Introduction to Early Childhood Education*. Canada: Thomson Learning, Inc
- . (2007). *Kerangka Dasar Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Puskur.
- . (2006). *Pedoman Penerapan Pendekatan "Beyond Centers and Circle Time" (BCCT) Dalam Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Direktorat PAUD, Ditjen Pendidikan Luar Sekolah, Depdiknas
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Indeks