

# AKTIVITAS FISIK

## *Sebagai Model Pembelajaran Anak*

Ifina Trimuliana, M.Pd.  
Zulfikar, M.Pd | Rahmat Permana, M.Pd



AKTIFITAS FISIK SEBAGAI MODEL PEMBELAJARAN  
ANAK USIA DINI

ISBN : 978-623-6187- 40-1  
PENERBIT : EduPublisher

PENULIS:

Ifina Trimuliana, M.Pd.  
Zulfikar, M.Pd  
Rahmat Permana, M.Pd

## Daftar Isi

### Contents

JUDUL;	Error! Bookmark not defined.
Daftar Isi	3
BAB I	1
Konsep Pendidikan Anak Usia Dini	1
A. Mengenal Sosok Anak Usia Dini	1
B. Karakteristik Anak Usia Dini	2
1. Egosentris	2
2. Suka Bereksplorasi	3
3. Rasa Ingin Tahu yang Tinggi	5
4. Unik	6
C. Jenis-jenis kecerdasan	6
D. Gaya belajar anak	9
A. Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini	11
B. Aspek Perkembangan Anak usia dini	14
1. Kognitif	14
2. Sosial-emosional	20
3. Fisik Motorik	24
3.1 Bayi (Lahir-Usia 2)	24
3.2 Usia 2-6 tahun	25
4. Bahasa	27
4.1 Kemampuan Bicara	28

4.2	Keterampilan Menulis.....	29
4.3	Keterampilan Membaca.....	30
4.4	Kemampuan Menyimak.....	32
5.	<b>Nilai Agama dan Moral.....</b>	34
6.	<b>Seni.....</b>	38
<b>BAB 2 .....</b>		44
<b>PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI.....</b>		44
A.	<b>Teori Belajar.....</b>	44
1.	Albert Bandura.....	44
2.	Skinner.....	49
3.	Ivan Pavlov.....	55
4.	Bronfenbrenner.....	56
B.	<b>Model Pembelajaran Anak Usia Dini.....</b>	59
1.	Model discovery Learning.....	59
2.	<i>Model Problem Based Learning (PBL)</i> .....	61
3.	<i>Model Project Based Learning (Pembelajaran Berbasis proyek)</i> .....	62
C.	<b>Metode Pembelajaran Anak Usia Dini .....</b>	64
1.	Metode Karya Wisata .....	64
2.	Metode Demonstrasi.....	65
3.	Metode Cerita.....	66
4.	Metode Bernyanyi.....	67
5.	Metode percakapan.....	68
D.	<b>Prinsip Pembelajaran Anak Usia Dini .....</b>	69

**E. Hubungan Aktivitas Fisik Dengan Pembelajaran Anak Usia Dini** 83

<b>BAB 3</b> .....	88
Assesmen .....	88
A. Konsep Asesmen.....	88
B. Tahapan Assesmen .....	89
C. Teknik Assesmen .....	91
D. Prinsip Assesmen .....	97
E. Menciptakan Penilaian Autentik pada Anak.....	99
<b>Bab 4</b> .....	102
Mengenal Konsep Aktivitas Fisik Pada Anak.....	102
A. Apa itu aktivitas fisik .....	102
B. Manfaat aktivitas fisik bagi perkembangan anak.....	103
C. Dampak Aktivitas Fisik yang Teratur .....	106
<b>BAB 5</b> .....	115
<b>PEMBELAJARAN MELIBATKAN AKTIVITAS FISIK</b> .....	115
A. Pengertian Model Pembelajaran.....	115
B. Belajar Gerak .....	117
C. Sistem Informasi gerak.....	121
D. Aktivitas Fisik Dasar Pada Anak .....	124
E. Aktivitas Fisik dengan Pendekatan Bermain.....	132
<b>BAB 6</b> .....	139
Literasi Fisik .....	139
A. Pengertian Literasi Fisik.....	139

<b>B. Dimensi Literai Fisik.....</b>	<b>141</b>
<b>C. Literasi fisik sebagai peningkatan kualitas hidup.....</b>	<b>148</b>
<b>Bab 7.....</b>	<b>150</b>
<b>Pemanfaatan Teknologi Aplikasi sederhana untuk Menstimulasi Keterampilan Motorik AUD selama Pandemi Covid-19.....</b>	<b>150</b>
<b>A. Pendahuluan.....</b>	<b>150</b>
<b>B. Pemaanfaatan WhatsApp Group.....</b>	<b>151</b>
<b>C. Pemanfaatan Telegram.....</b>	<b>159</b>
<b>D. Pemanfaatan Facebook.....</b>	<b>162</b>
<b>E. Pemanfaatan Google Classroom.....</b>	<b>163</b>

## BAB I

### Konsep Pendidikan Anak Usia Dini

#### A. Mengenal Sosok Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Berdasarkan Permendikbud 137 tahun 2014 tentang standar Pendidikan Anak Usia Dini, dikatakan Anak Usia Dini yaitu anak yang berada pada usia 0-6 tahun. Sedangkan menurut NAEYC (*National Association for The Education of Young Children*) usia dini itu adalah usia yang berada pada umur 0-8 tahun. Pada usia ini manusia mengalami lompatan perkembangan yang tinggi dibandingkan usia lainnya. Kenapa bisa begitu? Menurut ilmu neorosains di usia inilah peluang otak manusia berkembang paling besar.

Saat anak lahir kemungkinan otak baru berkembang sebesar 30%. Nah, setelah lahir sampai usia delapan tahun perkembangan otaknya dapat meningkat 50%. Sedangkan di atas usia delapan tahun hanya tersisa peluang 20%. Peluang 50% akan terbuang sia-sia apabila lingkungan tidak memberikan stimulasi dengan baik dan tidak akan bisa diulang pada usia berikutnya. Oleh karena itu usia dini dikenal dengan *golden age* (usia emas perkembangan) yang tidak bisa ulang lagi pada usia selanjutnya.

Anak usia dini juga dikenal dengan sosok individu yang berada pada masa kreativitas dan fantasi yang tinggi. Hal ini merupakan wujud atau bentuk dari perkembangan otak mereka. Seorang anak akan menggali pengetahuannya berdasarkan penemuan-penemuan yang ia lakukan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, sering kita jumpai anak-anak yang senang bermain peran atau menceritakan sesuatu yang mungkin tidak masuk akal bagi kita orang dewasa. Sebenarnya pada saat itu ia bukanlah berbohong atau mengada-ngada hanya saja mereka sedangkan berusaha untuk mengungkapkan suatu ide melalui imajinasinya (Teresa, 2016).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa Anak Usia dini merupakan anak yang berada pada usia 0-8 tahun yang sedang mengalami masa pesat pertumbuhan dan perkembangan.

## B. Karakteristik Anak Usia Dini

### 1. Egosentris

Anak-anak memiliki karakteristik tertentu yang akan berbeda dengan orang dewasa, seperti kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari anak rebutan mainan saat bermain dan tidak ada yang mau mengalah. Ada juga yang setiap keinginannya harus turuti. Kasus seperti ini merupakan salah bentuk karakter egosentris anak. Egosentris ini disebabkan oleh ketidakmampuannya membedakan antara sudut pandang sendiri dan orang lain, kenapa bisa begitu? Kita harus tahu bahwa pada usia dini perkembangan kognitif belum sempurna kognitif orang dewasa. Anak belum mampu membedakan konsep dirinya dan orang lain. Hal inilah yang membuat ia sering memaksakan kehendak. Namun, seiring bertambahnya usia, kognitif juga semakin berkembang maka egosentris anakpun semakin berkurang. Piaget seorang ilmuwan psikolog perkembangan mengatakan bahwa egosentris mulai berkurang pada usia 7-8 tahun. Pada usia ini ia mulai belajar membedakan dirinya dengan orang lain (Looft & Charles, 1971). Namun demikian orang tua guru tetap bisa mencoba untuk meredam egosentris ini dengan beberapa cara berikut ini:

**Menumbuhkan empati,** kita perlu menumbuhkan empati anak. Sikap ini dapat membantu mereka memahami orang lain bahwa mungkin berbeda dengan dirinya. Contoh: dorong untuk berbagi dan saling membantu sesama teman.

**Mendorong anak untuk bersosialisasi,** ini penting bagi mereka karena akan membuka peluang berinteraksi dengan teman sebaya. Tentu di dalamnya akan terjadi saling mengemukakan pendapat. Hal ini dapat membantu meredam egosentris, ia akan belajar mendengarkan pendapat orang lain dan memahami perasaan orang lain.

**Diskusikan bersama anak tentang perasaan,** egosentris ini muncul juga karena ketidakmampuan anak memahami perasaan orang lain, maka penting bagi kita semua untuk mendiskusikan perasaan bersama mereka. Misalnya bagaimana perasaan seseorang jika mainannya di ambil, tidak punya makanan, tidak punya tempat tinggal dan lain sebagainya. Dengan demikian perlahan-lahan anak dapat memahami orang lain.

**Tenangkan anak dengan cara yang tepat,** saat anak merengek maupun menangis memaksakan kehendaknya, orang dewasa harus bisa

menenangkan dengan cara yang tepat, salah satunya yaitu mengalihkan perhatian dengan hal-hal yang disukainya, misalkan memberikan mainan kesayangannya dan lain-lain.

## **2. Suka Bereksplorasi**

Piaget juga mengemukakan karakteristik anak lainnya yaitu anak membangun pengetahuannya berdasarkan pengalaman nyata yang ia temui dalam kehidupan sehari-harinya, artinya pengalaman yang mereka tangkap dari panca inderanya (sensori), misalkan anak sedang bermain tanah, kemudian ia menemukan seekor cacing, dari penemuan itu maka ia memahami bahwa cacing hidupnya dalam tanah. Berdasarkan hal tersebut dapat kita lihat bahwa tidak bisa kita hindari salah satu karakteristik anak adalah suka bereksplorasi atau menjelajahi lingkungannya. Jadi ketika orang tua dan guru menjumpai anak yang menjelajahi sekitar lingkungan rumah maupun sekolah jangan lagi memarahi anak. tetapi arahkan anak untu dapat mengeksplorasi yang bersifat positif. Jika mereka menjelajahi sesuatu yang berbahaya maka berikan penjelasan sederhana tentang hal tersebut dan segera alihkan perhatian mereka untuk melakukan aktivitas yang ain. Anak juga tertarik untuk bereksperimen (uji coba) seperti mencampur warna, memodifikasi cara bermain mainan yang ia punya dan lain sebagainya. Seperti yang terlihat pada gambar di bawah ini, Musthofa sibuk membongkar pasang mainannya. Ia mempunyai beberapa mobil-mobilan yang kemudian dia bongkar pasang. Ia mencoba mencari tahu bagaimana cara membuka ban mobil ia punya kemudian ia pasang kembali. Begitu juga dengan lego yang ia punya. Melalui kegiatan ini banyak manfaat yang diperoleh oleh Musthofa, diantaranya yaitu:

- (1) Fisik motorik halus, disaat membongkar pasang mainan jari-jari musthofa terlatih sehingga menjadi lebih lenutur. Perkembangan motorik halus membantu kemampuan menulis Musthofa nantinya.
- (2) Kognitif, tentu saat membongkar pasang mainan Mustofa akan berfikir bagaimana caranya agar ia bisa membongkar dan memasang kembali, sehingga dengan hal tersebut kognitif musthofa dapat terstimulasi dengan baik.
- (3) Kerja keras, untuk mendapatkan hal ia inginkan Musthofa akan terus mencoba sampai ia menemukan caranya sendiri.

Maka, sudah jelas hal ini akan menumbuhkan jiwa kerja keras baginya.

- (4) Emosional, untuk menemukan cara yang tepat musthofa tidak langsung menemukan begitu aja untuk membongkar pasang mainannya, artinya tidak terlepas dari kemungkinan ia gagal dan mencoba lagi. Kesabaran sangat dibutuhkan dalam hal ini. Anak yang tidak abar mungkin sudah melempar atau meninggalkan mainannya, bahkan menangis meminta bantuan orang tuanya.

Orang tua yang tidak memahami pentingnya kesempatan untuk bereksplorasi ini mungkin sudah memerahi anaknya dan menjudge bahwa anaknya tidak menjaga suka ngerusakin mainan dan membuat rumah berantakan. Bahan ada juga orang tua yang habis membelikan mainan untuk anaknya, tapi mainannya hanya disimpan dalam lemari dan anak boleh melihatnya saja atau mengizinkan mamainkan dalam waktu tertentu saja. Sangat disayangkan sikap orang tua yang seperti ini. Hanya gara-gara harga mainan yang tidak seberapa, tetapi anak kehilangan moment untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangannya.

Mengacu pada banyak manfaat yang telah disampaikan di atas, seharusnya orang berbangga diri jika melihat anaknya aktif mengeksplor mainan yang ia punya. Mengapa demikian? Anak tertarik untuk membongkar pasang, artinya otak mereka berkembang dengan baik. Justru orang tua perlu khawatir jika anak tidak ada inisiatif atau ketertarikan terhadap mainan yang ia punya, karena hal ini menandakan fungsi kognitif mereka tidak berjalan dengan baik.



Gambar 1. Anak sedang bermain lego

### 3. Rasa Ingin Tahu yang Tinggi

Mungkin tidak jarang kita dibuat kesal oleh anak yang bertubi-tubi memberikan pertanyaan, padahal sudah kita jawab, tapi masih ada pertanyaan lanjutan. Apakah kita harus marah dalam situasi itu? Dan apakah mereka boleh kita katakan nyinyir? Tentu jawabannya TIDAK! Jangan sama sekali mematahkan rasa ingin tahu mereka. Mereka bertanya adalah sebagai wujud rasa ingin tahu mereka. Rasa ingin tahu ini ibarat pengemudi dalam pembelajaran, ia sebagai penggerak untuk membangun pengetahuan anak. Selain itu, keingintahuan juga mempersiapkan otak untuk belajar. Anak senang mempelajari sesuatu yang menarik baginya, ketika anak-anak menjadi penasaran, otak menjadi alat pengumpul informasi yang bergerak cepat saat pembelajaran berlangsung (Lindholm, 2018). Oleh karena itu, hendaknya pembelajaran harus berangkat dari rasa ingin tahu ini. Kita dapat mendorong rasa ingin tahu anak melalui beberapa cara berikut ini:

**Jawab pertanyaan mereka dengan sederhana,** anak usia dini akan terus bertanya sesuatu yang menarik bagi mereka, maka berilah jawaban sederhana yang mudah mereka pahami. Jika orang tua dan guru tidak memiliki jawabannya, katakan pada mereka. Tidak apa-apa jika kita tidak memiliki semua jawaban dari pertanyaan mereka. Ajak mereka untuk sama-sama mencari jawabannya. Hal ini merupakan kesempatan baginya untuk berpikir kritis bagaimana menemukan suatu jawaban. Anak-anak akan senang apabila mereka menemukan jawaban pertanyaan mereka, sehingga kedepannya mereka tetap antusias untuk bertanya.

**Alihkan perhatian mereka,** jika anak tertarik atau ingin tahu tentang sesuatu yang membahayakan mereka, cobalah untuk mengalihkan perhatiannya, misalnya, anak memainkan pisau ketika orang tua memasak, orang tua dapat memberikan tugas lain seperti mencuci sayur dan lain sebagainya untuk mengalihkan perhatiannya. Dengan demikian anak tidak merasa dilarang untuk melakukan sesuatu tetapi diberikan pilihan yang lebih baik sehingga rasa ingin tahu anak tidak terhenti begitu saja.

**Ciptakan lingkungan belajar yang bervariasi,** lingkungan yang bervariasi akan mendorong mereka ingin tahu apa yang ada di sekitar mereka. Misalnya menyediakan alat bermain yang beragam seperti balok, air, pasir, pot dan bahan seni lainnya, berikan mereka

kesempatan untuk mengikuti rasa ingin tahunya tentang cara bermain yang berbeda dengan benda-benda tersebut.

**Ajak anak untuk diskusi**, tunjukkan pada anak rasa ingin tahu kita, ajak mereka untuk mendiskusikannya, maka ia juga akan terbiasa dengan hal tersebut, mereka akan sering bertanya dan mendiskusikan pertanyaan-pertanyaanya, dengan demikian pengetahuan anak akan terus terbangun.

**Gunakan pertanyaan terbuka**, artinya pertanyaan yang tidak hanya memiliki satu jawaban, seperti “benar atau salah”, dan tidak bisa dijawab hanya dengan satu kata seperti "ya" atau "tidak", tetapi pertanyaan yang mendorong anak untuk menjelaskan, contoh “bagaimana bunga ini bisa layu ?” berikan ia kesempatan menjawabnya sesuai imajinasi mereka.

#### 4. Unik

Selanjutnya setiap anak terlahir unik, artinya kita harus paham bahwa mereka berbeda satu sama lainnya. Mereka memiliki bakat dan potensi tersendiri. Mereka mempunyai minat, bakat, gaya belajar dan potensi yang berbeda sehingga tidak bisa disamakan satu sama lainnya. Jangan heran ketika kita menemui anak-anak dengan usia yang sama, tapi kemampuannya tidak sama. Ada anak lebih menonjol dibidang olahraga dan ada yang menonjol dibidang akademik. Berdasarkan hal ini dapat kita lihat bahwa mereka sama-sama mempunyai potensi. Tidak ada anak yang bodoh, yang ada hanya anak yang tidak mendapatkan kesempatan, anak yang tidak dihargai kelebihanannya, tidak dipupuk kecerdasannya. Itulah pentingnya memahami kelebihan atau kecerdasan anak dan gaya belajar anak.

### C. Jenis-jenis kecerdasan

Ada beberapa jenis kecerdasan yang perlu kita ketahui menurut teori kecerdasan majemuk oleh Gardner, berikut ini:

**Kecerdasan bahasa/linguistik**, kemampuan untuk menggunakan dan memproses kata-kata secara efektif baik secara lisan maupun tulisan. Kecerdasan bahasa tertulis terlihat pada kemampuan anak menulis, sedangkan bahasa lisan terlihat pada kemampuan mendongeng, berbicara di depan umum, dan percakapan umum dan lain sebagainya. Perkembangan kecerdasan bahasa pada anak dapat didorong dengan bermain peran, memperkaya kosakata, menulis sajak dan puisi sederhana dan mencitakan kembali isi cerita. Anak-anak yang

memiliki kecerdasan linguistik pada umumnya mampu mendengarkan dengan cermat dan menanggapi komunikasi verbal, menulis dan berbicara secara efektif dan memiliki kosa kata yang luas.

**Kecerdasan Matematis-Logis**, kemampuan yang terkait dengan penggunaan angka dan logika. Anak-anak dengan kecerdasan ini dapat dengan mudah melihat sebab dan akibat. Perkembangan dapat distimulasi dengan menggunakan media seperti maze dan balok, puzzle. Anak-anak yang memiliki kecerdasan matematis logis umumnya mampu mengenali dan memahami konsep bilangan, waktu dan prinsip kausalitas, mengamati objek dan mereka juga mempunyai kemampuan memecahkan masalah yang baik.

**Kecerdasan visual-spasial**, kemampuan untuk mengenali bentuk dan benda secara tepat dan memiliki kekuatan imajinasi. Kecerdasan spasial pada anak dapat didorong melalui menggambar, melukis, dan membentuk. Anak-anak yang memiliki kecerdasan spasial umumnya senang mencoret-coret, menggambar, melukis, dan membuat patung, imajinatif dan kreatif. Mereka suka poster, gambar, film, dan presentasi visual lainnya. Mereka menggemari mengamati, melihat, mengenali bentuk benda, dan warna dan lain-lain.

**Kecerdasan Kinestetik**, kemampuan untuk menggunakan tubuh atau gerak tubuh untuk mengekspresikan ide dan perasaan. Perkembangan kecerdasan kinestetik tubuh pada anak dapat ditingkatkan dengan menari, senam, menirukan gerakan, dan pantomim. Anak-anak yang memiliki kecerdasan kinestetik umumnya memiliki keseimbangan, ketangkasan, dan gerak anggun yang baik. Mereka suka pengalaman kehidupan nyata seperti karyawisata, menikmati permainan peran, permainan fisik, menari, dan olahraga. Mereka juga suka menyentuh, memegang atau bermain dengan apa yang dipelajari. Mereka suka belajar dengan mendapatkan terlibat secara langsung, yang mengembangkan ingatan yang kuat tentang apa yang dialami atau dilihat.

**Kecerdasan Musikal**, kemampuan untuk mengembangkan, mengekspresikan, dan menikmati bentuk dan suara musik, kepekaan terhadap ritme, melodi dan intonasi serta kemampuan memainkan musik instrumen. Perkembangan kecerdasan musik pada anak dapat ditingkatkan dengan bernyanyi, menulis lagu, dan memainkan alat musik. Anak yang memiliki kecerdasan musikal umumnya menikmati bermain alat musik, bernyanyi, membaca lirik, peka terhadap suara,

memahami nuansa dan emosi yang terkandung dalam sebuah lagu, membaca dan menciptakan musik komposisi.

**Kecerdasan Interpersonal**, kemampuan untuk mengerti dan peka terhadap perasaan dan karakter orang lain. Anak dengan kecerdasan ini akan mudah menempatkan diri dalam pergaulan dan menjalin hubungan. Kecerdasan intrapersonal pada anak dapat dikembangkan dengan mendorong mereka untuk mengungkapkan perasaan dan motivasi mereka. Anak yang memiliki kecerdasan ini biasanya mudah berinteraksi dengan orang baru, ramah, punya banyak teman.

**Kecerdasan Intrapersonal**, kemampuan yang berhubungan dengan pemahaman terkait dirinya sendiri. Kecerdasan ini membuat anak mampu mengelola perasaan, dan beradaptasi dengan sekitar berdasar pemikirannya. Kecerdasan ini dapat distimulasi melalui bermain bersama, kegiatan outbond, makan bersama, dan drama. Anak yang memiliki kecerdasan interpersonal umumnya mengenali emosi dalam diri mereka sendiri dan orang lain; mampu menyalurkan pikiran dan perasaan; serta mampu bekerja secara mandiri dan mengembangkan konsep diri yang baik.

**Kecerdasan Naturalis**, adalah kemampuan memahami tumbuhan dan hewan serta peka terhadap lingkungan alami. Perkembangan kecerdasan ini pada anak dapat dilakukan distimulasi dengan kegiatan berkebun, dan mengamati pertumbuhan tanaman, dan ternak. Anak-anak yang memiliki kecerdasan naturalis antusias terhadap alam dan pada umumnya suka mengamati, mengidentifikasi, memperhatikan, merawat dan berinteraksi dengan benda-benda alam, tumbuhan atau hewan. Mereka senang untuk mempelajari siklus hidup tumbuhan dan hewan, dan menikmati aktivitas luar ruangan seperti berjalan dan mendaki, (Morisson, 2016).

Beberapa jenis kecerdasan yang telah dipaparkan di atas, hendaknya mampu menyadarkan kita untuk jangan membandingkan anak lagi. Membandingkan bukanlah cara untuk membuat anak lebih baik, justru anak malah semakin terpuruk dan merasa tidak mampu apa. Mungkin memang benar membandingkan inilah suatu hal yang lumrah terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Banyak yang menganggap dengan membandingkan adalah cara untuk memotivasi. Persepsi yang seperti inilah yang mematikan jiwa anak. Memotivasi bukanlah dengan cara membandingkan, tetapi memberikan dukungan atas potensi yang ada dalam diri mereka, mengapresiasi potensi

tersebut, memupuk potensi tersebut dengan memberikan fasilitas yang memadai. Berikan pujian pada mereka, bukan memberikan hinaan.

Seorang anak yang seharusnya berpeluang untuk menjadi seniman terkenal, tetapi malah tidak jadi apa-apa hanya karena orang tua atau guru tidak mampu melihat potensi itu. Sibuk memaksakan anak-anak untuk pintar dalam bidang yang sebenarnya bukan potensinya dia. Contoh: menyuruh anak untuk les matematika karena nilainya jelek. Orang tua ingin nilai matematika anaknya bagus, jadi sepanjang hari anak menghabiskan waktunya mempelajari hal itu. Apa yang terjadi? Nilai matematika anak tetap jadi biasa-biasa saja karena memang itu bukan potensinya. Di sisi lain anak juga tekeh kehilangan kesempatan untuk mengaah potensinya. Akhirnya anak gagal jadi ahli matematika dan gagal juga jadi seniman. Andai di waktu itu orang tua atau guru paham akan potensi emas anaknya, mungkin bisa saja sekarang ia sudah jadi seniman terbaik. Apa pelajaran yang dapat kita ambil dari sini? “Hargailah apapun potensi anak kita, jika tidak, maka kita akan kehilangan peluang kesuksesan anak kita”.

#### **D. Gaya belajar anak**

Sebelum menciptakan pembelajaran sebaiknya kita meninjau sisi psikologis anak terlebih dahulu, artinya guru dan orang tua perlu mengkaji perkembangan “bagaimana cara belajar dan faktor yang mempengaruhi kemampuan belajar anak”. Pada usia dini, anak tentu belajar melalui bermain. Namun permainan akan lebih bermakna apabila sesuai gaya belajar. Anak memiliki gaya yang berbeda dan khas dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilannya (Hapidin, 2015). Berikut akan kita bahas secara umum gaya belajar tersebut:

**Auditori**, anak yang memiliki gaya ini akan mempelajari sesuatu dengan baik melalui kemampuan mendengarnya. Pemahaman terhadap sesuatu akan lebih cepat jika anak mendengarkan sesuatu yang sedang ia pelajari, maka media terbaik bagi anak tipe ini adalah media yang mengandung unsur suara atau media yang dapat didengar oleh anak. Adapun ciri gaya belajar ini yaitu:

- Pembelajaran menggunakan suara akan lebih digemari anak
- Senang berbicara atau mengolah kata
- Menjadi tenang dengan situasi bernuansa musik
- Senang mengeraskan suara ketika membaca sesuatu

- Mudah mengikuti arahan secara lisan

**Visual**, tipe ini akan memiliki kekuatan belajar dengan cara melihat langsung tentang berbagai hal yang sedang ia pelajari. Oleh karena itu untuk mendukung gaya belajar ini guru hendaknya menyediakan media gambar atau media visual lainnya. Sebelumnya kita juga perlu tahu bahwa ciri gaya belajar ini yaitu:

- Tertarik pada objek yang berkaitan dengan pemandangan
- Mudah mengingat tanda-tanda atau symbol visual (gerak, warna, bentuk, ukuran dan lain-lain)
- Menunjukkan koordinasi tangan dan mata dengan baik
- Menunjukkan kemampuan menggambar dengan baik
- Membutuhkan kertas dan pulpen
- mencoret-coret sambil mendengarkan

**Kinestetik**, gaya belajar yang seperti ini akan mengandalkan sentuhan, rabaan atau gerak dalam mempelajari sesuatu, maka sebaiknya guru menggunakan metode eksperimen, proyek, praktek langsung atau metode pembelajaran lainnya yang melibatkan aktivitas fisik. Untuk mengidentifikasi gaya ini guru dapat mengamati dari ciri sebagai berikut:

- Belajar dengan mengutamakan sentuhan
- Senang melakukan gerakan
- Menunjukkan keunggulan dalam bidang olahraga.

Setelah mengetahui gaya-gaya belajar di atas, diharapkan guru maupun orang tua dapat menciptakan pembelajaran yang sesuai, yaitu menyediakan media pembelajaran dan aktivitas yang bervariasi untuk menunjang gaya-gaya belajar tersebut. Anak yang memiliki gaya belajar visual akan kesulitan memahami pembelajaran yang disajikan dengan media auditori, begitu juga sebaliknya. Itulah pentingnya menyediakan menyediakan media pembelajaran yang beragam.

### **Suka bergerak**

Jika kita perhatikan dalam kehidupan sehari-hari, anak-anak juga terlihat lebih aktif bergerak dibandingkan usia dewasa, kepala dewan kebugaran dan olahraga menyatakan bahwa anak sangat menyukai

bermain bebas dan bereksperimen. Terutama pada anak-anak prasekolah, ia lebih cenderung tertarik pada permainan yang tidak terorganisir atau banyak aturan dalam bermain, seperti aktivitas berlari, berenang, melempar, dan menangkap dan lain sebagainya (*Council on Sport Medicine and Fitness and Council on School Health, 2006*). Hal ini dilakukan anak karena melalui bergerak mereka dapat memahami fungsi anggota tubuh mereka, apa yang terjadi apabila salah satu anggota tubuh diangkat, diturunkan dan lain sebagainya. Selain itu bergerak juga membantu mereka mewadahi rasa ingin tahu mereka untuk melakukan sesuatu yang ada dalam pemikirannya sehingga terbentuk pengetahuan yang baru dalam diri anak. Dengan demikian sudah seharusnya orang tua maupun guru menyadari bahwa meminta anak untuk duduk diam adalah suatu hal yang tidak baik bagi mereka. Biarkan mereka bergerak bebas mengikuti tahapan perkembangannya. Bergerak mampu memproduksi hormon endorfin, yaitu hormone memberikan sensasi kebahagiaan bagi anak, sedangkan kebahagiaan adalah kunci sukses pembelajaran

### **Suka Meniru**

Sekitar usia dua tahun anak mulai mengembangkan kemampuannya meniru orang lain, pandangan ini juga dipelopori oleh oleh Piaget disebut "imitasi, artinya kemampuan anak untuk mereproduksi aktivitas model yang telah ia disaksikan di beberapa titik di masa lalunya sehingga pada akhir tahap sensorik (18-24 bulan) mereka mampu membayangkan dan merepresentasikan simbol atau aktivitas yang pernah ia lihat tersebut (babakr et al., 2019)

Anak perempuan tertarik untuk menggunakan make up, kadang ia diam-diam memakai lipstick ibunya. Ketertarikan ini muncul karena ia sering melihat ibunya dandan menggunakan make up. Apapun yang dilihat anak maka itu akan menjadi model bagi mereka. Jika yang ia lihat adalah hal-hal yang bersifat positif maka ia juga tumbuh dengan nilai yang positif tersebut. begitu juga sebaliknya, ketika anak sering melihat ibu atau orang terdekatnya berbohong maka ia menganggap berbohong adalah suatu hal yang biasa, karena baginya orang dewasa pun juga berbohong. Maka dari itu penting memberikan contoh yang baik bagi anak.

### **A. Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini**

### Contoh kasus

Seorang ibu selalu mengantar dan menjemputnya anak ke Lembaga PAUD setiap hari, walaupun ia tahu bahwa anaknya di sekolah hanya banyak bermain. Sedangkan ada orang tua yang juga mempunyai anak, tapi tidak mau memasukkan anaknya ke PAUD, dengan alasan “untuk apa masukin anak ke PAUD, kalau anak hanya main-main di sana, kita juga bisa mengajarkan anak membaca menulis di rumah kok”



Gambar 2. Ibu mengantar anaknya

Memang tidak bisa kita pungkiri kasus-kasus seperti yang digambarkan di atas masih banyak terjadi di Negara kita. Minimnya pengetahuan orang tua akan pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini menjadi suatu hal yang sulit untuk kita berantas. Mereka hanya menganggap di PAUD anak hanya main ayunan, jongkat-jangkit, perosotan dan main lainnya tanpa belajar, sementara harapan mereka anak dimasukan sekolah adalah untuk belajar seperti anak tingkat SD dan lainnya. Pandangan seperti ini yang membuat mereka memilih untuk mengajarkan sendiri anak mereka di rumah untuk membaca, menulis dan berhitung sebelum masuk SD.

Ayah, Bunda, belajar memang tidak harus datang ke sekolah dan orang tuapun memang mampu mengajarkan sendiri anaknya, karena memang sudah seharusnya orang tua adalah pendidik pertama dan utama bagi anak-anaknya. Tetapi apakah ada jaminan bahwa setiap orang tua memahami konsep Pendidikan Anak Usia Dini yang benar? Apakah setiap orang tua memahami metode pembelajaran yang tepat? Tentu tidak. Tidak semua ilmu dikuasai oleh orang tua, untuk itu perlu peran guru sebagai tempat berbagi tentang pertumbuhan dan perkembangan anak.

Pembelajaran yang tidak sesuai dengan tahapan perkembangan anak justru akan merusak potensi mereka, anak bukan jadi pintar,

malah menghambat proses perkembangan mereka. Oleh karena itu, jadikanlah sekolah sebagai wadah untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak agar ia tumbuh dan kembang dengan optimal. Di sekolah mereka akan bertemu banyak teman sebayanya, tentu hal ini akan membantu menstimulasi sosial emosionalnya, bahasa, kognitif dan aspek perkembangan lainnya. Ketika di rumah mereka memang bertemu orang tua, kerabat atau tetangga tetapi mereka kehilangan kesempatan untuk merasakan bagaimana menempatkan diri di lingkungan sosial, bagaimana menjalin komunikasi dengan orang banyak yang baru ia kenal dan lain sebagainya.

Pendidikan anak usia dini diatur dalam Permendikbud 137 (2014) tentang standar pendidikan anak usia dini mengungkapkan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Pembinaan ini dilakukan dengan pemberian stimulus pendidikan. Adapun tujuan pemberian stimulus tersebut adalah untuk membantu perkembangan, pertumbuhan fisik baik jasmani maupun rohani sehingga anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan yang lebih lanjut. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diberikan untuk memberikan rangsangan pendidikan kepada anak usia 0-6 tahun.

Rangsangan Pendidikan ini memiliki banyak tujuan, diantaranya untuk membentuk generasi Indonesia yang berkualitas yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga memiliki kesiapan untuk memasuki jenjang pendidikan lebih lanjut. Selain itu, tujuan utama Pendidikan anak usia dini juga bertujuan untuk membentuk manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Melihat pentingnya tujuan yang telah diuraikan di atas maka, sudah sepatutnya Pendidikan anak usia Dini ini menjadi prioritas kita bersama, karena stimulus yang diberikan sangat berpengaruh terhadap peluang 50% otak anak kita. Melalui Pendidikan inilah perkembangan otak tersebut dapat dioptimalkan sehingga berbagai kecerdasan dan kemampuan dapat stimulasi termasuk juga membentuk karakter.

Selain itu, hasil penelitian menemukan bahwa anak yang mengikuti jenjang Pendidikan Anak Usia Dini secara konsisten tampil lebih baik dalam tes prestasi akademik ketika memasuki sekolah formal dibandingkan anak yang tidak mengikuti jenjang Pendidikan Anak Usia

Dini, walaupun ia juga menyatakan bahwa hal ini juga dipengaruhi oleh peran penting orang tua dan keluarga dalam pengasuhan (Ansari, 2018).

Keberhasilan ataupun kegagalan pengembangan kecerdasan intelektual, emosional dan spiritual seorang anak, terletak pada tingkat kemampuan dan kesadaran guru atau orang dewasa lainnya. Kesadaran yang dimaksud ialah kesadaran untuk memberikan stimulasi pada usia dini. Berdasarkan hasil penelitian ini diketahui bahwa *the golden age* merupakan masa yang sangat efektif dan berkualitas untuk dilakukannya optimalisasi sebagai potensi kecerdasan yang dimiliki oleh anak (Capecchi, 2014).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Anak Usia berperan penting untuk membantu anak menyiapkan agar anak siap memasuki jenjang Pendidikan yang lebih lanjut. Kesiapan ini berkaitan dengan optimalisasi tumbuh kembang anak dari berbagai aspek perkembangannya.

## **B. Aspek Perkembangan Anak usia dini**

### **1. Kognitif**

Piaget membagi perkembangan kognitif manusia ke dalam 4 tahap yaitu:

**Tahap sensorimotorik**, dimulai sejak lahir hingga berumur dua tahun. Pada tahap ini anak membangun pengetahuannya berdasarkan apa yang ia tangkap melalui pancainderanya (aktivitas sensor) dan motoriknya. Mereka menggunakan system sensorimotorik bawaan seperti, menghisap, menggenggam dan aktivitas motorik kasar untuk membangun pengetahuan mereka. Inilah sebabnya kenapa kita menjumpai anak-anak usia ini sering memasukkan benda yang ia pegang ke dalam mulutnya ataupun melemparkan benda tersebut sambil tertawa. Mereka mulai membangun permanensi (ketetapan) objek dan berpikir melibatkan indera serta tindakan-tindakan refleks bawaan. Tahapan sensorimotorik ini terdiri dari beberapa tahap (Teresa, 2016) yaitu:

**Tahap tindakan refleks** (lahir-1 bulan), selama tahap ini anak terlihat menghisap dan menggenggam segala sesuatu, hal ini diatur oleh tindakan refleks mereka. Karena refleks ini tidak bisa dipilah-pilah, maka mereka akan merespon segala sesuatu dengan cara yang sama.

Cara inilah yang membantu mereka berinteraksi dengan dunia. Menggenggam adalah pengetahuan dasar (skema primer) sensorimotorik bayi. Sejak lahir, refleks menggenggam terdiri dari atas mengatupkan jari-jari di sekitar objek yang ada diletakkan ditangannya. Seiring bertambahnya usia tindakan menggenggam refleks ini kemudian terkoordinasi dengan tatapan, membuka tangan, menarik jari-jari, dan melepas genggam dan munculnya intensional atau perhatian terhadap suatu objek, melepaskan sesuatu yang di tangannya dan meraih objek yang menarik baginya.



Gambar 3. bayi menggenggam jari orang dewasa.

**Tahap reaksi sirkuler primer (1-4 bulan)**, pondasi tahap ini adalah memodifikasi tindakan refleks pada tahap 1, yaitunya munculnya reaksi yang baru yang tidak muncul pada tahap 1, seperti menghisap jempol tangan. Tindakan ini menggambarkan adanya koordinasi antara tangan dan mulut. Kemudian melacak objek bergerak dengan mata dan menggerakkan kepala. Artinya anak mulai mengarahkan perilakunya sendiri dari pada bergantung pada tindakan refleks.



Gambar 4. bayi menghisap jempol.

**Tahap reaksi sirkuler primer.** Respon refleks mendasar mendasar yang melibatkan seluruh tubuhnya. Anak akan mengulangi perilaku yang sama. Contohnya meletakkan terus menerus tangan dan jempolnya ke dalam mulut. Disebut sirkuler primer karena seluruh reaksi itu muncul dari tubuhnya.

**Tahap reaksi sirkuler sekunder (usia 4-8 bulan).** Tahap ini dicirikan oleh Tindakan-tindakan berulang yang dimaksudkan untuk mendapatkan respon yang sama dari sebuah objek. Contoh: anak menguncang-nguncang mainan untuk mendapatkan bunyi yang sama. Disebut sirkulasi sekunder karena reaksi itu muncul dari luar tubuhnya atau menggunakan benda tertentu seperti mainan.



Gambar 5. Anak menguncangkan mainannya

**Tahap koordinasi skema sekunder (8-12 bulan),** selama tahap ini anak menggunakan cara-cara tertentu untuk mencapai tujuannya. Contoh menggerakkan mainan untuk mendapatkan mainan baru. Ia juga mulai mencari objek atau benda tersembunyi.



Gambar 6. Batita mengejar mainannya.

**Tahap reaksi sirkuler tersier/eksperimen (12-18 bulan)**, tahap inilah klimaksnya periode sensorimotorik. Anak mulai melakukan eksperimen, ia mengulangi tindakan dan memodifikasi perilaku berulang-ulang untuk melihat apa yang akan terjadi. Pengulangan ini yang membantunya untuk memahami hubungan sebab akibat serta mengarahkannya untuk menemukan penemuan baru. Pada tahap ini juga terlihat keinginan anak untuk berjalan. Pertumbuhan fisiknya terpadu dengan keinginannya untuk melakukan eksperimen dengan benda. Ia akan sering terjatuh disaat mencoba berjalan, namun tetap berusaha berdiri lagi. Ia akan menyentuh dan meraih apa yang bisa ia lari. Meskipun kadang membahayakan buat dirinya namun anak tetap aktif. Oleh karena itu penting menyediakan atau menyiapkan lingkungan yang aman baginya. Misalnya menjauhkan benda-benda tajam, menghindari sudut-sudut yang tajam dan lain sebagainya.



Gambar 7. Anak memanjat lemari.

**Tahap kecerdasan representasional (18-24 bulan),** tahap ini adalah masa transisi dari dari sensorimotorik menuju representasi simbolik. Pada tahap ini anak mengembangkan kemampuan mengingatnya dan merepresentasikan kembali tindakan-tindakan yang pernah ia lihat (proses meniru). Anak juga menghadirkan gambar mental menjadi seperti sesuatu dunia nyata. Misalkan membangun rumah-rumahan dari balok. Untuk menstimulasi tahapan sensorimotorik ini, ada beberapa hal yang harus dilakukan yaitu:

- menyediakan mainan interaktif, yang bisa mengaktifkan berbagai pancaindera, seperti mainan yang juga memiliki suara. Jadi selain anak bisa melihat dan meraba anak juga bisa mendengar.
- Menyediakan lingkungan dimana bayi atau atau batita dapat merangkak dan bereksplorasi.
- Ajak anak bermain, seperti bermain sembunyi-cari agar anak tertarik untuk aktif dan mencari benda yang disembunyikan.
- Menyediakan lingkungan yang kaya bahasa, artinya mengajak anak untuk berinteraksi agar kosa kata anak dapat meningkat.

**Tahap praoperasional.** Tahap ini dimulai dari 2 tahun sampai 7 tahun. Selama tahap ini, kemampuan simbolis bayi berkembang seperti menggunakan gambar dan kata-kata sebagai simbol untuk memahami dunia fisik. Antara usia 2 dan 4 tahun ia sudah bisa menggambar. Namun, mereka tidak memiliki kemampuan berpikir logis. Menurut Piaget, batasan pertama pada tahap praoperasional adalah animisme (Santrock, 2015). Animisme adalah kemampuan untuk membedakan antara benda hidup dan benda mati. Anak-anak di tahap ini percaya bahwa segala sesuatu di sekitar mereka hidup. Ibu peri bukanlah orang sungguhan, tetapi karena anak-anak biasanya melihatnya di TV dan gambar; mereka percaya bahwa itu ada. Bahkan Anak-anak pada tahap ini percaya bahwa benda mati itu hidup, dan mereka berkata "pohon itu mendorong daunnya, dan pohon tumbang adalah pohon yang turun".

Pada usia ini ia dapat memahami sesuatu melalui benda-benda konkret. Artinya mereka belum mampu mempelajari sesuatu yang bersifat abstrak atau yang tidak bisa mereka tangkap dengan panca

indera mereka. Misalkan bola itu “bulat”, anak akan tahu bulat itu seperti apa jika kita memperlihatkan bentuk bola tersebut. begitu juga dengan pengetahuannya lainnya seperti angka, huruf dan lain sebagainya. Oleh karena itu pada pembelajaran anak usia dini, guru dan orang tua wajib menggunakan media pembelajaran yang menarik yang bisa ditangkap oleh pancaindera mereka. Mereka belum memiliki kecerdasan operasional sebagaimana orang dewasa. Contoh: ketika menuangkan air yang volumenya sama pada wadah yang memiliki ukuran berbeda, satu kecil dan satunya lagi besar, maka apabila ditanyakan manakah air yang lebih banyak? Maka anak akan menjawab air yang di wadah lebih besarlah yang lebih banyak.

Jika masih ada guru dan orang tua memaksakan anak belajar hanya dengan menjelaskan tanpa menyediakan media, maka hal itu sama saja dengan melakukan kekerasan intelektual pada anak. Kapasitas otak mereka belum mampu untuk belajar dengan cara tersebut. untuk itu, berikut adalah peran guru dan orang tua mendukung tahapan praoperasional anak:

- Menyediakan mainan dan bahan-bahan permbelajaran yang menarik, sehingga dapat mengembangkan imajinasi mereka
- Ciptakan lingkungan yang kondusif untuk anak bereksplorasi
- Jadilah role model bagi anak
- Jangan batasi kreativitas anak dengan kegiatan yang mengekang
- Dorong minat dan bakat dengan memberikan fasilitas yang mendukung

**Tahap operasional konkret**, yaitu berada pada usia 7-12 tahun. pada tahapan ini egosentris anak mulai berkurang, mereka mulai menunjukkan kemampuan untuk memahami hal-hal yang bersifat abstrak. Mereka juga mulai memecahkan masalah yang kompleks, menggunakan gambaran-gambaran mental dan symbol selama berpikir dan dapat membalikkan operasi-operasinya (konsep). Anak-anak sudah mulai memahami bahwa perubahan pada tampilan fisik tidak serta merta mengubah kualitas da kuantitasnya. Sebagai contoh: : ketika menuangkan air yang volumenya sama pada wadah yang memiliki

ukuran berbeda, satu kecil dan satunya lagi besar, maka apabila ditanyakan manakah air yang lebih banyak? Maka anak akan menjawab bahwa airnya adalah sama banyak.

**Tahap operasional formal**, berada paada usia di ats 12 tahun, mereka mencapai tahap akhir perkembangan kognitif Piaget percaya bahwa selama tahap ini, pemikiran dan pemahaman seseorang berkembang secara signifikan. Mereka menginjak usia remaja dan dalam tahap ini dapat berpikir logis, kausalitas dan lain sebagainya.

Adapun contoh aspek perkembangan kognitif anak yaitu:

- (1) Kemampuan pemecahan masalah, Dengan kemampuan ini anak mampu memecahkan suatu masalah dalam kehidupan sehari-hari. Untuk itu orang tua dan guru hendaknya dapat mengasah kemampuan ini dengan menciptakan situasi pembelajaran yang sesuai dengan usia perkembangan anak dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- (2) Berpikir kritis, yang mana kemampuan ini dibutuhkan untuk menganalisis fakta, mengemukakan dan mempertahankan pendapat, membuat perbandingan, menarik kesimpulan, mengevaluasi argumen serta memecahkan masalah. Berpikir kritis mendorong anak untuk menerima informasi, menganalisisnya, dan membuat penilaian tentangnya, dan semua hal ini membutuhkan imajinasi dan rasa ingin tahu. Ketika anak-anak menerima informasi baru, mereka mengisi semacam perpustakaan di dalam otak mereka. Mereka harus memikirkan tentang bagaimana informasi baru itu sesuai dengan apa yang sudah mereka ketahui, ataupun yang belum mereka ketahui.
- (3) Kemampuan mengenal angka, klasifikasi (pengelompokkan), konsep corespondensi satu-satu (satu lawan satu), pengukuran, pemecahan masalah, berhitung dan lain-lain.

## 2. Sosial-emosional

Kita menjumpai dalam kehidupan sehari-hari kadang ada bayi yang selalu menangis apabila digendong selain ibunya. Mungkin kadang hal ini membuat seorang ibu kewalahan, karena bayinya tidak mau

ditinggal sebentar saja, walaupun orang yang jagainnya masih tergolong keluarga. Dalam kasus seperti ini menandakan bahwa orang lain yang menggendong tersebut belum mendapat kepercayaan seutuhnya dari bayi tersebut, sehingga ia merasa khawatir ditinggalkan oleh ibunya

Erik H. Erikson mengembangkan teori psikososial berdasarkan kesimpulan bahwa kognitif dan sosial berkembang beriringan yang tidak bisa dipisahkan. Kedua hal ini berkembang dalam konteks masyarakat, (Teresa, 2016). Dengan demikian anak akan belajar dari apa yang terjadi dalam kehidupan sehari-harinya. Ia belajar dari orang-orang yang ada di sekitarnya, maka dalam konteks ini orang dewasa berperan penting dalam perkembangan sosial emosional anak. Erikson ini membagi perkembangan sosial anak usia dini ke dalam beberapa tahap seperti tabel berikut ini:

**Tabel 1. Tahapan Psikososial Anak**

Tahap	Diskripsi	Karakteristik
Rasa percaya Vs tidak percaya (lahir-18 bulan)	Anak belajar atau tidak percaya kepada lingkungan atau orang yang mengasuh mereka, baik orang tua maupun orang dewasa lainnya.	Bayi belajar untuk percaya atau tidak percaya bahwa orang lain akan memenuhi kebutuhan dasar mereka, artinya mereka belajar mempercayai orang yang mampu memenuhi kebutuhan mereka akan, tersenyum, menangis, tertawa dan lain-lain sebagai bentuk responnya. Anak Dengan demikian kelekatan akan terbangun anatara pengasuh dengan anak.
Percaya diri Vs rasa malu dan ragu (18	Anak mengerjakan	Batita belajar untuk mandiri dan percaya

bulan-3 tahun)	<p>sendiri, artinya melalui kesempatan yang tepat mereka akan belajar mengembangkan dirinya untuk lebih berkompoten. Sedangkan kesempatan yang tidak tepat dari pengasuhan yang tidak tepat pula, akan menimbulkan rasa ragu dan malu pada diri anak.</p>	<p>diri atau bahkan meragukan kemampuannya sendiri apabila ia tidak mendapatkan pengasuhan yang tepat, seperti ketika berjalan, makan, bicara, ke toilet dan lain-lain. Rasa percaya diri atau tidak, muncul karena kualitas hubunga mereka dengan pengasuh.</p>
Inisiatif Vs rasa bersalah (3-5 tahun)	<p>Anak perlu merespon dengan inisiaif sendiri terhadap aktivitas-aktivitas dan tugas-tugas yang mampu membuat mereka merasa dihargai atas apa yang telah meraka lakukan dan capai. Sedangkan anak akan merasa bersalah jika mereka dilemahkan atau dilarang saat berinisiatif melakukan sesuatu dan terlalu membatasi upaya mereka untuk melakukan sesuatu dengan sendiri.</p>	<p>Anak-anak pra sekolah kadang melampaui batas-batas yang ditetapkan orang tua dan mereka merasa bersalah. Mereka mencari dan merespon kesempatan-kesempatan ung mengeksplorasi, belajar, bereksperimen dan mengalami hal-hal baru, sehingga anak mulai merasakan sukses atau gagal.</p>
Kerja keras Vs inferioritas (5-8 tahun)	<p>Anak menampilkan sikap kerja keras dan ingin menjadi produktif. Mereka ingin membangun, meemukan dan</p>	<p>Usia ini anak sangat aktif dan sibuk untuk terlihat berkompoten dan produktif atau anak merasa inferior (tidak mampu).</p>

---

memanipulasi sesuatu serta ingin tahu bagaimana mengerjakan sesuatu. Mereka juga menginginkan pengakuan atas apa yang mereka lakukan untuk membnetuk keinginan keja keras mereka. Apabila mereka di kritik, dicecilkan, diabaikan atau mebatasi kesempatannya makai a akan merasa inferior atau rendah diri dan merasa tidak mampu.	Namun anak perlu merasa dirinya mampu dan setara dengan teman sebayanya agar tidak merasa inferior.
---	---

---

Dengan demikian, dapat terlihat bahwa perkembangan sosial emosional anak sangat bergantung bagaimana perlakuan orang dewasa terhadapnya. Jangan sekali-kali melamahkan, mematahkan atau tidak menghargai anak di usia ini, karena hal tersebut berdampak terhadap perkembangannya. Di usia ini mereka butuh cinta dan kasih sayang orang di sekitarnya. Dorong mereka agar memiliki emosional yang baik. Terutama pada usia 1-5 tahun perkembangan sosial emosional tergantung perilaku fisik orang dewasa yang terjadi berulang-ulang kepadanya, yaitu sentuhan kasih sayang dan pengendalian kasih sayang. Sentuhan ini mampu untuk membangun regulasi emosi sebagai respons penuh kasih terhadap tekanan yang dialami oleh anak-anak. Selain itu sentuhan yang bersahabat dengan melibatkan anak-anak dalam kasih sayang yang spontan atau tidak dibuat-buat, dan sentuhan dengan memberikan pengendalian penuh kasih dapat mengontrol dan mengarahkan perilaku anak untuk menjadi lebih positif (Asta Cekaite, 2018). Artinya secara sederhana dapat dikatakan bahwa cinta dan kasih sayang yang cukup akan membangun emosi yang positif pada diri anak.

Anak yang mampu mengatur atau mengatur emosinyalah yang lebih mungkin untuk menyesuaikan diri di sekolah dan memiliki hasil

prestasi akademik yang lebih baik di masa yang akan datang. Oleh karena itu, kemampuan ini dianggap memberikan landasan yang kuat untuk kesuksesan akademis seseorang. Kematangan emosional "termasuk kemampuan untuk berpikir sebelum bertindak, keseimbangan antara terlalu takut dan perasaan lainnya, kemampuan untuk menghadapi perasaan pada tingkat yang sesuai dengan usia, dan respons empatik terhadap perasaan orang lain (Mullen, 2017).

Pendidikan anak usia dini, khususnya program prasekolah, hendaknya berfokus memperhatikan pengembangan sosial-emosional anak. Kompetensi sosial dan pembelajaran sosial adalah dua hal saling terkait yang akan membantu kesiapan sekolah anak. Pembelajaran sosial dapat membantu anak-anak untuk mengembangkan kemampuan mengidentifikasi emosi diri mereka sendiri dan orang lain, mampu mengelola emosi mereka dengan tepat, memiliki interaksi positif dengan guru dan teman sebaya dan kemampuan pemecahan masalah secara efektif. Selain itu juga memiliki kesadaran diri, manajemen diri, kesadaran sosial, keterampilan hubungan, dan pengambilan keputusan yang bertanggung jawab. Semua hal ini harus distimulasi dengan baik selama masa usia dini karena usia inilah masa kritis dalam perkembangan anak-anak, termasuk kemampuan sosial-emosional (Humphries et al., 2018).

### **3. Fisik Motorik**

Fisik motorik anak akan berkembang mengikuti usia mereka. Berikut ini akan dibahas perubahan fisik motorik anak berdasarkan usia mereka.

#### **3.1 Bayi (Lahir-Usia 2)**

Masa bayi adalah periode pertumbuhan cepat yang dibangun di atas fondasi perkembangan prenatal sebelum tali pusat dipotong, refleks haus, pernapasan, menghirup oksigen, dan mengeluarkan karbon dioksida. Pernapasan dan beberapa refleks lainnya dimulai pada masa bayi dan berlangsung sepanjang hidup. Refleks tambahan, seperti secara otomatis menggenggam benda kecil yang diletakkan di tangan dan menanggapi suara keras dengan melebarkan lengan dan kaki, hanya berlangsung beberapa bulan.

Seiring bertambahnya usia bayi, mereka menunjukkan keterampilan motorik pada bagian fisik mereka. Dalam 12-18 bulan pertama, bayi mengangkat kepala, berguling, meraih benda, duduk, merangkak, dan

belajar berjalan. Pada tahun kedua, mereka berjalan dengan menambah beberapa cepat, mengambil benda dengan tangan mereka. Keterampilan motorik muncul dalam urutan tertentu, mengikuti model copisalocaudal dan proximodistal model. Cephalocaudal mengacu pada urutan vertikal dari keterampilan yang muncul, dimulai dari kepala ke bawah. Bayi terlebih dahulu belajar untuk mengontrol kepala mereka, lalu bahu dan tubuh, dan kemudian kaki mereka

Model proximodistal mengacu pada pola dalam ke luar di mana pertumbuhan berkembang ke luar dari tulang belakang. Bayi pertamanya belajar mengontrol lengan mereka, lalu tangan mereka, dan terakhir jari-jari mereka. Karena bayi tidak dapat menggunakan kata-kata untuk mengkomunikasikan kebutuhan, orang tua harus mengamati bayi dengan cermat. Peka terhadap kebutuhan makan, minum, popok, dan kenyamanannya.

### **3.2 Usia 2-6 tahun**

Perubahan drastis terjadi pada motorik kasar dan motorik halus selama masa kanak-kanak. Keterampilan motorik kasar (misalnya, berjalan, berlari, melompat, berguling, melompat, memanjat, dan mengayun memungkinkan pergerakan di seluruh lingkungan. Keterampilan motorik halus (misalnya, menggambar, menulis. Memotong dengan gunting, dan memanipulasi benda-benda kecil melibatkan lebih terbatas, terkontrol, dan gerakan yang tepat, terutama dengan tangan.

Selama masa prasekolah, anak-anak menguasai beberapa keterampilan motorik kasar, misalnya mengendarai sepeda roda tiga dan melempar serta menangkap bola. Keterampilan motorik menjadi lebih halus dan lebih terkoordinasi dari waktu ke waktu sebagai hasil dari beberapa faktor - latihan, perkembangan lengan dan kaki yang lebih panjang, dan peningkatan kontrol otot dan lain sebagainya. Optimisme, tekad, dan kesenangan dalam menggunakan keterampilan baru juga berkontribusi pada proses pembelajaran untuk menstimulasi motorik ini.

Anak usia ini juga membuat kemajuan besar dalam keterampilan motorik halus. Mereka mendandani dan membuka pakaian mereka sendiri dan makan dengan peralatan makan sendiri, mereka main balok, menyusun dan membangun balo tersebut menjadi berbagai bentuk bangunan. Mereka juga menggemari main manik-manik tali. Selain itu anak juga menghabiskan banyak waktu untuk menggambar dan

memotong, membentuk bentuk-bentuk kreatif (misalnya, dengan menggabungkan lingkaran dan garis untuk merepresentasikan manusia), dan meniru tulisan orang dewasa dengan garis bergelombang atau simpul yang terhubung (Teresa, 2016).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa fisik motorik anak mencakup motorik halus yang berkaitan dengan perkembangan otot-otot halus anak, seperti kelenturan jari-jemari dan juga **motorik kasar**, yaitu gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar, sebagian besar atau seluruh anggota tubuh, yang terdiri dari kemampuan gerakan tubuh secara terkoordinasi, lentur, seimbang, lincah, yang dikenal dengan gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif.

**Lokomotor** yaitu gerak yang melibatkan anggota tubuh atau bagian tubuh tertentu untuk tetap di tempat terjadinya perpindahan tepat, ini juga dikenal sebagai **gerak non-lokomotor**. Artinya Gerakan yang bertumpu pada satu titik atau beberapa titik. Contohnya termasuk membungkuk, atau memutar kepala. Dengan demikian, gerak non-lokomotor menyebabkan peregangan, keseimbangan, merendahkan, mendorong, menarik, dan lain-lain.



Gambar 8. Contoh gerak non lokomotor.

**Gerak lokomotor** mengacu pada gerakan tubuh yang terkoordinasi dari satu titik ke titik lainnya, secara horizontal sehingga menyebabkan terjadinya perpindahan tempat/posisi (misalnya, berjalan, berlari, bergelombang, merangkak) atau secara vertical, misalnya melompat. Sedangkan



Gambar 9. contoh gerak lokomotor.

**Gerak manipulative** salah satu bentuk aktivitas gerak dasar yang dilakukan anggota badannya dengan menggunakan objek. Contoh: memantulkan bola, melempar dan menangkap (Bautista et al., 2019). Menstimulasi gerak lokomotor, non lokomotor dan manipulative ini membutuhkan ruang, peralatan atau sumber daya yang lebih memadai, karena anak akan berpindah tempat dan bergerak bebas.



Gambar 10. Contoh gerak manipulatif

#### 4. Bahasa

Anak-anak belajar bahasa, fungsi bahasa, dan cara menggunakan bahasa terjadi dalam semua interaksi sosial pada saat yang sama, baik dalam keluarga, sekolah, masyarakat maupun teman sebaya. Perbedaan anak-anak dalam penguasaan bahasa anak-anak merupakan cerminan bagaimana lingkungan memperkaya bahasa mereka, baik di rumah maupun di sekolah. Merespons pembicaraan anak dan aktif mengajak mereka berbicara, seperti bercerita, bercakap-cakap dan lain-lain. Kita tidak bisa mengelakkan bahwa perilaku memfasilitasi bahasa anak, membantu mendukung pertumbuhan kosa kata anak-anak semasa usia dini (Justice et al., 2018).

Mencapai keberhasilan dalam keterampilan bahasa anak, maka dibutuhkan suatu penguatan untuk kemampuan berbahasa anak. baik penguatan internal maupun eksternal. Artinya lingkungan harus menjadi tempat belajar berbahasa yang kondusif bagi anak, mendukung interaksi verbal, kebiasaan, dan kegiatan stimulasi lainnya (AlHammadi, 2017). Adapun aspek perkembangan bahasa meliputi:

#### **4.1 Kemampuan Bicara**

Bicara merupakan bagian dari aspek perkembangan bahasa anak. Kemampuan ini sangat penting, melalui bicara maka akan terjadi komunikasi antara anak yang satu dengan anak lainnya. Kemampuan ini dapat dilatih melalui interaksi dengan orang lain. Untuk itu penting sekali untuk mengenali tahapan berbicara anak serta tips untuk menstimulasinya. Adapun secara umum perkembangan kemampuan bicara anak terdiri dari dua periode yaitu sebagai berikut:

**Cooing dan tawa** ketika senang atau puas dan dapat terdiri dari suara vokal atau konsonan. Contoh: aaaaa, mmmm

**Babbling** atau mengoceh (*babblingstage*), kemampuan ini terlihat ketika anak mulai mengoceh. Pada tahap ini suara yang dikeluarkan tidak hanya berupa bunyi huruf vokal tapi juga berupa bunyi huruf konsonan yang kadang-kadang anak menggabungkannya, contoh: bayi seperti menyebut baaaaa, maaaa, dan lain-lain. Seiring bertambahnya usia, bayi mampu menggabungkannya menjadi berbentuk suku kata seperti maaaamaa dan lain-lain.

**Periode Linguistik**, Periode linguistik adalah tahap perkembangan bahasa yang ditandai oleh munculnya kata-kata dan komunikasi simbolik. Ada enam periode perkembangan:

**Bahasa linguistic 1**, periode ini disebut dengan periode satu kata yaitu dimulai sekitar usia 14-24 bulan. Pada tahap ini, kata-kata yang digunakan oleh anak mudah diidentifikasi, dan ia mulai memberi nama dan label orang dan benda di lingkungannya. Kosakata khas seorang anak selama periode ini akan terdiri dari kata-kata seperti mama, papa.

**Bahasa linguistic 2**, yaitu periode dua kata. Seperti namanya, ini adalah saat dia akan mulai menggabungkan dua kata bersama untuk membuat frasa sederhana, seperti “mau makan”. Periode dua kata biasanya dimulai dari usia 20-30 bulan.

**Sedangkan periode tiga kata** dimulai sekitar usia 28-42 bulan. Selama periode ini, seorang anak menambahkan setidaknya satu kata lagi ke frasa mereka dan mulai menggunakan kata ganti. Contohnya 'dia menendang bola.'

**Pada usia sekitar 34-48 bulan**, periode empat kata dimulai. Pada saat ini, anak mulai menggunakan kombinasi empat hingga enam kata dan kata sifat mulai muncul dalam pembicaraan mereka. Contohnya adalah "aku punya kucing lucu.

**Periode terakhir yaitu** periode ujaran yang kompleks. Itu dimulai sekitar usia 48-60 bulan. Pada saat ini, seorang anak secara teratur menghasilkan frasa yang panjangnya lebih dari enam kata, dan mereka mulai mengekspresikan konsep masa lalu dan masa depan. Contohnya: Kemaren saya tersandung di halaman rumah besok kita pergi ke mall (Bohm et al., 2010).

Lingkungan sangat mempengaruhi cara berbicara anak, terutama orang tua (Ibu). Anak akan meniru bagaimana orang terdekatnya berbicara. Apabila ia sering mendengar kata-kata yang kasar maka ia pun akan terbiasa untuk berkata kasar, begitupun sebaliknya. Bukti menunjukkan anak tidak hanya mengulangi kalimat yang telah dia dengar, tetapi juga menciptakan kalimatnya sendiri sesuai dengan aturan tata bahasa yang terus-menerus dia bangun dan perbaiki berdasarkan pengalaman lingkungannya dalam berbicara (Chomsky, 1972).

#### **4.2 Keterampilan Menulis**

Menulis merupakan bagian dari perkembangan bahasa anak yang harus distimulasi dengan baik. Menulis disini berarti anak-anak mendapatkan manfaat untuk menyampaikan ide, pengetahuan dan membangun kreativitas melalui tulisan. Anak-anak juga akan memahami bahwa menulis memiliki tujuan, memiliki makna dan berarti untuk dirinya. Agar anak dapat terstimulasi dengan baik dalam perkembangan menulisnya, perlu bagi guru dan orang tua untuk memahami tahapan perkembangan menulis.

Adapun tahapan perkembangan kemampuan menulis (Brewer, 2007) ialah sebagai berikut:

- 1) *Scribble stage* (tahap mencoret atau membuat goresan). Dalam kehidupan sehari-hari sering kita menjumpai anak-anak yang suka mencoret-coret, baik itu di kertas, di lantai, di dinding atau apa saja yang dianggapnya dapat ditulis. Hal ini menunjukkan

perkembangan kemampuan menulis anak, yang mana ia mulai membuat tanda-tanda dengan menggunakan alat-alat tulisan, anak mulai belajar bahasa tulisan (Sapsağlam, 2017)

- 2) *Linear repetitive stage* (tahap pengulangan secara linier). Tahap selanjutnya dalam perkembangan menulis adalah tahap pengulangan secara linear. Pada tahap ini, anak menelusuri bentuk tulisan yang horizontal. Tulisan yang dihasilkan anak seperti membuat gambar rumput.
- 3) *Random letter stage* (tahap menulis secara random). Pada tahap ini, anak belajar tentang tulisan yaitu tulisan yang dibuat sudah berbentuk huruf, walaupun huruf yang muncul masih acak. Pada tahapan ini anak sudah mampu untuk menuangkan ide pada gambar menjadi tulisan walaupun kata yang muncul tidak utuh (hurufnya acak), contoh: anak ingin menulis kata ” aku punya mainan baru” tetapi yang muncul ”aku punya mnan abru”.
- 4) *Letter name writing or Phonetic writing stage* (tahap menulis tulisan nama). Pada tahap ini, anak mulai menghubungkan antara tulisan dan bunyi. Tahapan ini ditandai dengan anak menulis sesuatu sesuai dengan bunyi yang ia dengar. Sebagai contoh, anak menulis kata “dua” dengan “duwa”, “pergi” dengan “pegi”, “sekolah” dengan “skola”.
- 5) Pada tahapan yang kelima yakni Transitional Spelling (tahapan pengejaan transisi). Kadang anak menulis dari bawah ke atas, dari kiri ke kanan, anak mulai mengeja beberapa kata dengan cara konvensional, sehingga disebut dengan tahapan transisi karena anak belum sepenuhnya memahami tata tulis.

Keterampilan menulis berawal dari mencontoh perilaku menulis orang dewasa di sekitarnya (Sapsağlam, 2017). anak-anak yang sering melihat orang dewasa menulis, juga ingin memegang buku tulis dan pulpen yang digunakan oleh orang dewasa tersebut. ini merupakan awal dari keingintahuan anak tentang menulis. Orang dewasa sebaiknya memfasilitasi anak keingintahuan anak ini dengan menyediakan fasilitas, seperti buku gambar, krayon pensil warna dan lain sebagainya sehingga anak termotivasi untuk menulis.

### **4.3 Keterampilan Membaca**

Menurut definisi, berarti mendapatkan makna dari huruf cetak, bukan hanya mengucapkan kata-kata. Ketika pembaca mencoba

memahami makna dari huruf tersebut, dia memprediksi apa yang akan disampaikan, menggunakan isyarat dari huruf untuk mengonfirmasi atau menolak prediksinya atau dugaannya terhadap suatu konsep, dan melanjutkan jika prediksinya benar. Bahkan ketika anak mulai belajar membaca ia sering menerapkan beberapa bagian dari proses secara bersamaan. Apa yang kita tahu selama ini bahwa membaca adalah tidak hanya melihat huruf-huruf, mengucapkan huruf tersebut, mengucapkan kata, dan kemudian mengulangi proses itu. Tetapi sebenarnya ia juga menggunakan sistem isyarat dalam proses pembacaan tersebut, termasuk hubungan suara huruf dan bentuknya, menghubungkan dengan latar belakang pengetahuan mereka, tentang bahasa, isyarat ilustrasi (jika materi diilustrasikan, misalnya kata Apel, tapi dan di dalam buku juga menampilkan gambar Apel), dan sejumlah sinyal yang bersifat pribadi bagi mereka, artinya apa yang mereka ketahui dan yang belum diketahui sebelumnya tentang kata tersebut (Brewer, 2013). Misalnya, ketika anak membaca kata air mata, apakah itu berarti "air jatuh dari mata kita"? atau "air yang bagaimana"? contoh lain, ketika ia membaca kata "kucing" ia langsung dapat membayangkan bentuk kucing. Demikian juga apabila anak membaca kata yang belum ia ketahui sebelumnya, maka hubungan huruf-suara yang ia baca tersebut memberikan informasi baginya. Namun sebelum sampai pada kemampuan yang seperti itu, terlebih dahulu anak mengalami beberapa tahapan sebagaimana berikut:

1. Membuat hubungan antara bentuk visual sebuah kata dan bunyinya dan artinya disimpan dalam memori anak, tahapan ini disebut dengan fase koneksi, artinya anak tidak memiliki pengetahuan alfabet untuk menghubungkan huruf dan suara.
2. Fase parsial-abjad (anak memiliki beberapa pengetahuan tentang nama huruf dan suaranya) maka ia mampu membuat menghubungkan antara huruf dan suara tersebut, biasanya hanya untuk huruf awal dan akhir.
3. Fase abjad lengkap mencakup hubungan antara semua huruf dan bunyi yang diwakilinya dalam kata dan representasi suara, ejaan, dan makna. Anak sudah mampu memahami makna dari suara ejaan. Koneksi tersebut memfasilitasi transisi ke fase abjad

terkonsolidasi, di mana pembaca dapat memanfaatkannya pola yang lebih besar dari suara huruf individu (rimes, suku kata, atau morfem); fase ini meliputi pengetahuan alfabet, kepekaan terhadap fonem awal, kepekaan terhadap fonem akhir, decoding alfabet lengkap, dan pengenalan kata otomatis. Anak memperoleh pengetahuan khusus item daripada model berbasis tahap. (Kaplan & Walpole, 2005).

#### **4.4 Kemampuan Menyimak**

Menyimak adalah kemampuan yang setara dengan pemahaman saat membaca. Ketika anak-anak mendengarkan, mereka belajar memiliki keterampilan yang sama untuk membangun pengetahuan, ia memahami apa yang ia dengar, kemudian memvisualisasikan peristiwa yang sedang diceritakan yang juga diperlukan pembaca ketika mereka memahami teks. Ketika anak menyimak berarti ia terlibat dalam memprediksi apa yang akan terjadi selanjutnya dan belajar untuk melihat bahasa isyarat yang menandakan peristiwa baru atau penutupan isi cerita. Kemampuan untuk mendengarkan cerita, bersama dengan keinginan untuk melakukannya, adalah faktor yang mampu mendorong anak untuk menjadi melek (Brewer, 2013). Selain itu menyimak juga berpusat pada penerimaan dan pemahaman makna bahasa yang disampaikan oleh seseorang (Gallagher et al., 2017). Anak-anak perlu belajar mendengarkan 'dengan lebih baik, begiu juga sebaliknya ia perlu untuk didengarkan ketika menyuarakan pandangan mereka.

Keterampilan sangat dibutuhkan untuk bagaimana anak bisa memahami isi, pesan atau makna yang disampaikan oleh orang lain, baik isi cerita, kalimat perintah atau kalimat lainnya yang didengar oleh anak. oleh karena itu hendaknya guru mampu mengamati aspek aspek perkembangan bahasa bahasa anak sebagaimana seperti halnya berikut in:

- 1) Selalu amati bahasa anak dalam berbagai konteks sebelum menarik kesimpulan apa pun tentang kemampuannya. Beberapa anak mungkin terlihat memiliki kemampuan berbahasa yang baik di sekolah, sedangkan beberapa anak lainnya mungkin terlihat sedikit berinterkasi selama di sekolah tetapi dapat berkomunikasi secara efektif satu per

satu dengan anak atau orang dewasa. Guru maupun orang tua perlu mencari apa penyebab ini.

- 2) Bangun beberapa kompetensi dalam menggunakan bahasa untuk berbagai keperluan. Contoh, bagaimana anak berbagi informasi, mendapatkan apa yang diperlukan atau, atau menggunakan bahasa imajinatif, dorong anak untuk baik dengan orang dewasa maupun dengan anak-anak lain.
- 3) Cari efektivitas dalam komunikasi, bukan hanya berfokus pada kemampuan, seperti "Anak berbicara dalam kalimat lengkap." Pada anak-anak, komunikasi yang paling efektif kadang tidak memerlukan penggunaan kalimat. Apa yang perlu diketahui guru adalah apakah bahasa anak-anak dapat beradaptasi dengan situasi berbicara yang berbeda. Misalnya di sekolah, di rumah maupun dalam lingkungan lainnya.
- 4) Carilah tanda-tanda pertumbuhan pengetahuan anak tentang bahasa. Misalnya, apakah ada kemajuan dari waktu ke waktu
- 5) kembangkan kosakata anak, misalnya berpartisipasi dalam kegiatan yang disediakan di kelas maupun di rumah.

Pengamatan tentang bahasa anak-anak yang cermat akan memberikan wawasan yang membantu guru merencanakan kegiatan dan menyusun lingkungan untuk menumbuhkan kemampuan berbahasa anak. Guru yang mengamati bahwa seorang anak tidak tahu bahasa untuk mengekspresikan emosi, misalnya, akan mengenalkan berbagai perasaan, misalnya sedih, senang, kecewa dan lain-lain sehingga anak mampu untuk mengungkapkan perasaannya. Guru juga dapat sering mengajak anak bercerita, bercakap-cakap dan lebih banyak memberikan kesempatan untuk menceritakan kegiatan maupun perasaan dalam pada hari itu. Guru dapat pemandu dengan bertanya "Apa yang lebih dulu terjadi?" atau "Lalu apa yang terjadi?" dan sebagainya. Rencana dan bimbingan yang memenuhi kebutuhan individu anak-anak hanya dapat diberikan berdasarkan pengamatan yang cermat. Tanpa pengetahuan tentang bahasa anak-anak, pembelajaran yang efektif hampir tidak mungkin diberikan.

## 5. Nilai Agama dan Moral

Studi sosial sebagai konten dan proses penting dari kurikulum anak usia dini. Studi sosial di pusat kurikulum anak usia dini memberikan fokus pendidikan pada pengembangan anak-anak yang efektif, efisien, etis yang akan mengenalkan anak tentang lingkungan secara langsung ataupun tidak langsung dan penuh pertimbangan. Aspek perkembangan agama merupakan salah satu bagian utama pada pada studi sosial anak. anak mulai dikenalkan agama secara sederhana dalam kehidupan sehari-hari (Gayle Mindes, 2011).

Kurikulum 2013 dalam hal ini adalah Pendidikan, Kebudayaan, & Indonesia (2014) menjelaskan bahwa nilai agama dan moral mengatur tentang pengembangan aspek agama dan moral sebagaimana dituangkan pada ayat (1) meliputi kemampuan mengenal nilai agama yang dianut, mengerjakan ibadah, berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat, sportif, menjaga kebersihan diri dan lingkungan, mengetahui hari besar agama, menghormati, dan toleran terhadap agama orang lain.

Aspek perkembangan agama di atas berkaitan dengan terbentuknya perilaku religius yang tercermindari sikap mental seseorang yang patuh terhadap aturan-aturan agama yang dianutnya. Sutarto Et al (2017:239) mengungkapkan

*The value of religious character reflects faith in God Almighty which is manifested in the behavior of carrying out religious teachings and beliefs that are embraced, respecting religious differences, upholding tolerant attitudes toward religious practices and other beliefs, living in harmony and peace with followers of other religions.*

Kutipan ini menjelaskan bahwa Nilai karakter religius mencerminkan iman kepada Allah SWT yang dimanifestasikan dalam perilaku melaksanakan ajaran agama dan keyakinan yang dianut, menghormati perbedaan agama, menjunjung tinggi sikap toleran terhadap praktik keagamaan dan keyakinan lain, hidup selaras dan damai dengan para pengikut agama lain. Berarti religius merupakan sikap mental seseorang yang patuh terhadap ajaran agama yang dianutnya. Religius terlihat dari sikap menjalankan ibadah dalam kehidupan sehari-hari.

Religius memberikan batasan dalam kehidupan sehari-hari. Religius menentukan banyak ritual kehidupan sehari-hari. Religius juga menentukan mana yang boleh dilakukan dan mana yang tidak, serta membatasi makanan mana yang boleh dimakan dan mana yang tidak

(Brainerd dan Menon 2019:459). Pendapat ini menjelaskan bahwa sikap religius bagi seseorang menjadi panutan dalam kehidupan sehari-harinya. Sikap dan perilakunya tidak terlepas dari aturan yang ada dalam agama yang di anutnya. Oleh karena itu, orang yang religius bertindak berdasarkan aturan yang ada dalam agama yang dianutnya.

Religius merupakan sesuatu yang menekankan pada kepercayaan. Religius juga berkaitan dengan perilaku ritual yang berhubungan dengan kepercayaan. Kepercayaan tersebut yang mencakup afiliasi dan kepemilikan, perilaku dan praktik, kepercayaan dan nilai-nilai, dan pengalaman agama dan spiritual (Hemming 2015:5). Jadi pendapat ini menjelaskan bahwa religius berkaitan dengan kegiatan spiritual yang dilakukan oleh seseorang dalam kehidupan sehari-harinya. Spiritual ini muncul berdasarkan kepercayaan yang dianutnya.

Perilaku religius Islami anak terlihat ketika anak mengenal kegiatan ibadah dalam kehidupan sehari-hari. Religius Islami anak usia 5-6 tahun adalah anak mampu mengucapkan kalimat-kalimat religius. Kalimat ini ditunjukkan ketika anak mampu hafal doa-doa pendek, hadist pendek, mempersiapkan diri untuk sholat. Selain itu, anak juga mampu menggunakan doa-doa tertentu sesuai dengan situasi, anak mampu mengenal nama nabi dan rasul (Tafsir 2017:72). Pendapat ini menegaskan bahwa perilaku religius Islami anak usia dini dapat dibentuk melalui mengajak anak untuk kegiatan-kegiatan ibadah sesuai dengan ajaran agama Islam.

Spiritualitas secara sederhana menghubungkan gagasan, praktik, dan komitmen yang memelihara, mempertahankan, dan membentuk jalinan kehidupan manusia, baik individu maupun komunitas. Pendapat ini menegaskan bahwa perilaku religius Islami juga berkaitan dengan perilaku yang menjaga hubungan baik sesama manusia (Ursula 2013). religius tidak hanya menekankan pada proses ibadah, tapi juga memelihara hubungan sesama manusia sebagai makhluk sosial. Pada anak usia dini perilaku ini dapat dilihat dari perlakuan anak pada teman sebayanya dan juga perilaku anak pada orang dewasa. Spiritualitas anak dipahami melalui perspektif kualitas yang dapat dirasakan atau diamati, seperti keajaiban. spiritualitas anak-anak berfokus pada lima kualitas berbeda: (1) hubungan antara spiritualitas dan cinta, (2) pengembangan rasa diri, koneksi dan hubungan yang dalam, (3) keajaiban, kegembiraan, kebahagiaan, dan kekaguman, (4) pertanyaan besar yang mampu membawa seseorang melampaui rasa diri, (5) munculnya

kebajikan, nilai, dan karakter. Kami meninjau kualitas ini di bawah. Kami kemudian meninjau bagaimana spiritualitas telah dikonseptualisasikan di pusat anak kecil. Banyak peneliti telah menyarankan bahwa spiritualitas anak-anak dipupuk melalui cinta (Mata-mcmahon et al., 2018)

Membentuk perilaku religius Islami merupakan suatu hal yang sangat penting. Oleh karena itu, orang dewasa harus memahami tahapan perkembangan moral agama anak agar dapat membentuk perilaku religius tersebut sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Adapaun perkembangan moral agama anak usia 5-6 tahun menurut Piaget dalam Nucci (2014:62) Tahap moralitas Heteronom. Pada tahapan ini anak berada pada tahap pertama dari perkembangan moral. Anak berfikir bahwa keadilan dan peraturan adalah properti dunia yang tidak bisa diubah dan dikontrol oleh orang. Anak berfikir bahwa peraturan dibuat oleh orang dewasa dan terdapat pembatasan-pembatasan dalam bertingkah laku. Pada tahap ini, anak menilai kebenaran atau kebaikan tingkah laku berdasarkan konsekuensinya, bukan niat dari orang yang melakukan. Anak juga percaya bahwa aturan tidak bisa diubah dan diturunkan oleh sebuah otoritas yang berkuasa. Jadi pada tahapan ini anak melakukan ibadah dengan alasan bahwa ibadah adalah aturan yang diberikan oleh orang dewasa yang ada di lingkungannya. Oleh karena itu, anak beribadah karena menganggap akan ada konsekuensi apabila melanggar aturan tersebut.

Menurut Kohlberg dalam Santrock (2015) perkembangan moralitas manusia terdiri dari beberapa fase yaitu:

- a) **Prakonvensional**, fase ini umumnya terjadi saat usia anak-anak. Moralitas dipahami sebagai baik atau buruk yang berdasarkan sistem hukuman dan penghargaan serta diawasi oleh orang dewasa yang berwenang. Contoh : anak dipuji karena menolong temannya yang terjatuh, semakin banyak pujian maka anak akan merasa tindakannya semakin baik. Fase ini terdiri dari dua tahapan yaitu :

**Tahap 1 : Hukuman dan kepatuhan.** Anak bertindak dan merespon terhadap konsekuensi fisik dari perilaku. Pada tahap ini, tindakan moral anak sebatas untuk menghindari hukuman. Misalnya anak ikut sholat berjamaah karena karena takut ditegur oleh orang tua.

**Tahap 2 : Orientasi perbandingan.** Anak bertindak sesuai dengan apa yang orang lain lakukan terhadapnya. Namun anak-anak memahaminya secara sederhana, dan umumnya pada tindakan yang menguntungkan dirinya. Contoh: anak berbagi makanan di sekolah, karena ia juga pernah diberikan makanan oleh temannya.

b) **Konvensional**, pada fase ini anak sudah lebih kompleks dari fase sebelumnya dan cenderung ada pada diri remaja hingga orang dewasa. Pada fase ini seseorang sudah mempertimbangkan penilaian masyarakat saat melakukan tindakan.

c) **Pascakonvensional**

Pada fase ini juga disebut sebagai fase prinsip. Artinya selain mempertimbangkan penilaian masyarakat, seseorang juga memiliki prinsip pribadi yang tak terpengaruh oleh pihak luar. fase ini umumnya ada pada orang dewasa, yang sudah memiliki pendirian dan menghargai perbedaan pendapat.

Anak usia 5-6 tahun berada tahapan Penalaran Prakonvensional adalah : tingkat yang paling rendah dalam teori perkembangan moral Kohlberg. Pada tingkat ini, anak tidak memperlihatkan internalisasi nilai-nilai moral- penalaran moral dikendalikan oleh imbalan (hadiah) dan hukuman eksternal. Dengan kata lain aturan dikontrol oleh orang lain (eksternal) dan tingkah laku yang baik akan mendapat hadiah dan tingkah laku yang buruk mendapatkan hukuman. Pendapat ini menegaskan bahwa perlu kontrol orang dewasa untuk anak agar memiliki perilaku yang mencerminkan nilai agama. Perilaku mencerminkan nilai agama yang dimaksud adalah anak belajar melaksanakan ibadah dalam kehidupan sehari-hari.

Perkembangan agama anak terlihat dari perilaku religiusnya dalam kehidupan sehari-hari, salah satunya yaitu dengan mengenal kegiatan ibadah. Ibadah utama dalam agama islam yaitu mendirikan sholat lima waktu. Mendidik anak agar mendirikan sholat merupakan perintah dalam agama Islam, sebagaimana yang disampaikan oleh hadist berikut ini:

مُرُوا أَبْنَاءَكُمْ بِالصَّلَاةِ لِسِنِّ سَبْعٍ وَاضْرِبُوهُمْ عَلَيْهَا لِعَشْرِ وَفَرَّقُوا بَيْنَهُمْ فِي الْمَضَاجِعِ

“Suruhlah anak-anakmu shalat ketika berumur tujuh tahun, pukullah mereka jika meninggalkannya setelah berumur sepuluh tahun dan pisahkanlah tempat tidurnya.” (shahih, HR. Ahmad dan Abu Dawud)

Berdasarkan hadist di atas, ditegaskan bahwa wajib mengajarkan sholat pada anak sedini mungkin sehingga di umur 7 tahun anak sudah bisa mengerjakan sholat. Tetapi apabila anak belum mau mengerjakan sholat di umur tersebut maka orang tua harus bertindak tegas, seperti menerapkan punishment agar anak mau sholat. Jadi hadist ini menegaskan bahwa sholat merupakan sesuatu hal penting yang harus diajarkan kepada anak agar anak mampu tumbuh menjadi pribadi yang Islami. Oleh karena itu, hendaknya lembaga pendidikan anak usia dini mengajarkan kepada anak tata cara sholat agar anak mengerti tata cara sholat baik yang wajib maupun yang sunnah. Mengajarkan sholat kepada anak merupakan suatu hal yang sangat penting karena dalam agama islam sholat adalah tiang agama.

Perilaku religius Islami lain yang harus dimiliki oleh anak ialah memiliki kemampuan membaca Al Qur'an. Oleh karena itu penting bagi anak untuk diajarkan bagaimana tata cara membaca Al Qur'an sebagaimana yang disampaikan hadist di bawah ini:

خَيْرُكُمْ مَنْ تَعَلَّمَ الْقُرْآنَ وَعَلَّمَهُ

Dari 'Utsman radhiyallahu'anhu, dari Nabi shallallahu'alaihi wasallam bersabda, "Sebaik-baik kalian adalah yang belajar Al Quran dan mengajarkannya." (HR Bukhari no.5027)

Jadi hadist ini menjelaskan bahwa perilaku Islami membaca Al Qur'an merupakan amalan terbaik dalam agama Islam. Orang yang membaca Al Qur'an akan diberikan pahala yang besar oleh Allah. Selain itu, pahala yang besar tidak hanya didapatkan oleh orang yang membaca Al Qur'an tetapi juga oleh orang yang mendengarkan bacaan Al Qur'an. Namun, tidak kalah pentingnya bahwa mengajarkan anak membaca Al Qur'an juga termasuk pahala dalam agama Islam. Oleh karena itu penting bagi pendidik ataupun orang tua mengajarkan anak membaca Al Qur'an.

## 6. Seni

Seni merupakan sesuatu yang diciptakan oleh manusia sebagai sebuah ciptaan hasil karyanya. Seni melibatkan pengembangan pengetahuan dan keterampilan fisik. Pada Anak Usia Dini karakteristik pengalaman seni berfokus pada proses, tidak ada petunjuk langkah demi langkah, tidak ada contoh untuk diikuti oleh anak-anak, tidak ada cara yang benar atau salah, artinya kegiatan seni hanya berfokus untuk

mengeksplorasi, berkreasi dan membangun pengalaman. Oleh karena itu seni ini penting untuk pembelajaran anak, baik secara fisik maupun intelektual. Diharapkan kegiatan seni ini dapat diakses oleh semua anak dengan kemampuannya masing-masing. Seni itu sendiri ada beberapa macam diantaranya seni rupa, seni tari dan seni musik. Ketiga macam seni perlu dikembangkan sedini mungkin.

### **1. Seni rupa**

Seni rupa merupakan kegiatan di mana anak-anak terlibat dalam kegiatan seni yang diarahkan oleh guru dengan fokus yang berorientasi pada produk, biasanya diidentifikasi sebagai kerajinan. Contoh: guru menyediakan kertas dan cat air, kemudian anak menuangkan imajinasinya dalam sebuah gambar.

Selain itu juga kegiatan yang tidak diarahkan atau bersifat terbuka, yaitu anak-anak melakukan kegiatan seni untuk membangun pengalaman terbuka berdasarkan penemuan mereka.

Contoh: anak-anak bermain bebas, dan mereka membuat patung dari plastisin yang tersedia di rak mainan mereka.

Anak mampu menggunakan bahan seni untuk mengekspresikan pemikiran mereka. Namun mereka membutuhkan kepekaan dan responsif orang dewasa untuk mendukung perkembangan tersebut. Untuk menstimulasi aspek seni rupa ini setidaknya membutuhkan beberapa prinsip (McClure et al., 2017) di bawah ini:

#### **Prinsip 1: Seorang anak membutuhkan lingkungan yang kaya alat dan bahan-bahan seni**

Prinsip ini mengharuskan guru maupun orang tua menyediakan ruang kelas mana pun di mana ruangan tersebut dapat mendorong anak melakukan penemuan, interaksi, eksplorasi sensorik dan kinestetik dan berimajinasi. Alat dan bahan di tempat yang mudah di jangkau anak, misalnya rak yang tidak terlalu tinggi, sehingga anak bisa mengambil sendiri alat dan bahan yang mereka perlukan. Selain itu juga harus memiliki nilai estetika. Ruangan yang indah, tertata dengan rapi mendorong imajinasi anak. Terakhir, lingkungan kelas harus mencerminkan budaya sekitarnya, misalnya di sumatera barat: ruangan kelas hendaknya menampilkan ciri khas sumatera barat seperti bentuk rumah gadang, pakaian adat dan lain sebagainya.

## **Prinsip 2. Anak membutuhkan kebebasan untuk mengekspresikan berbagai karya seni.**

Dika, menggambar apel berbeda dari apel asli dan mewarnai dengan warna coklat. Kemudian guru datang dan melihat gambar tersebut sambil mengatakan “Dik, gambar Apel bukan seperti itu, harusnya Apelnnya dikasih warna merah”, kemudian Dika menjawab “bu, ini Apel Busuk yang saya lihat waktu itu di Kulkas Ibu ketika membersihkan Kulkas”

Alat dan bahan seni yang disediakan hendaknya bervariasi. Ruangan tempat anak bermain seni menyediakan berbagai alat dan bahan sensorik yang dapat mendorong imajinasi dan kreativitas mereka. Mereka juga dapat mengeksplor berbagai bahan tersebut menjadi kreasi seni sesuai ide mereka, orang dewasa tidak boleh memaksakan keinginan untuk anak membuat sesuatu, biarkan anak berkreasi sendiri atau menuangkan idenya sendiri. Hal ini tidak memungkinkan anak untuk berkesperimen atau mencoba-coba menggunakan alat dan bahan yang tidak biasa dilakukan. Perlu diperhatikan seni rupa pada anak usia dini jangan berfokus pada kualitas hasil karya anak. Tetapi, fokuslah pada proses yang dilewati anak. Melalui kegiatan tersebut banyak aspek yang dapat dikembangkan, seperti motorik halus, kognitif, bahasa, sosial emosional dan nilai agama dan moral. Oleh karena itu jangan langsung judge benar atau salah apa yang sudah dia lakukan. Namun, berikanlah mereka kesempatan untuk mengungkapkan hasil karyanya. Dengan demikian ia akan bercerita kenapa membuat gambar seperti itu sehingga melalui seni rupa ini kita mampu mengetahui perasaan anak, karena mereka akan menuangkan perasaannya ke dalam karya tersebut.

## **Prinsip 3. Berikan waktu yang cukup, jangan mendesak anak untuk cepat menyelesaikan**

Seorang anak membutuhkan banyak waktu yang tidak terburu-buru, terstruktur dan tidak terstruktur, untuk mengeksplorasi sifat sensorik/kinestetik bahan dan mengembangkan keterampilan dan konsep dalam menyajikan kembali Pengalaman.

#### **Prinsip 4: Anak membutuhkan pendidik yang responsif**

Aktivitas pengembangan seni membutuhkan sosok yang mampu menghargai beragam kemampuan, minat, pertanyaan, gagasan, dan pengalaman atau kebragaman budaya anak. Jadi guru tidak hanya diam ketika anak telah menyelesaikan karyanya atau hanya mengambil kemudian menyimpan karya tersebut. Tetapi guru memberikan pujian atau penguatan terhadap usahanya, tidak mengkritik maupun membandingkan-bandingkan karya masing-masing anak. Setiap anak memiliki kelebihan masing-masing, maka belum tentu semua anak menyukai atau mahir dalam seni rupa. Bisa jadi minat dan kemampuan mereka ada di seni music atau bidang lainnya.

#### **Prinsip 5: Mendorong anak menjaga alat dan bahan seni yang ada**

walaupun anak diberikan kebebasan untuk berkarya menggunakan alat dan bahan yang ada, bukan berarti guru tidak mengawasi aktivitas tersebut. Guru harus terus memantau untuk apa alat dan bahan tersebut digunakan oleh anak. Bimbing mereka bagaimana cara menajaganya dan biasakan untuk meletakkan kembali pada tempatnya setelah digunakan.

#### **Prinsip 6: Lakukan penilaian perkembangan anak secara komprehensif**

Anak membutuhkan pendidik responsif yang hati-hati mengamati, mendengarkan, dan merefleksikan aktivitas pembelajaran dengan menggunakan berbagai bentuk dokumentasi dan teknik penilaian. Penilaian ini harus didukung oleh bukti tertentu sebelum membuat keputusan dan menentukan aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak. misalnya hasil karya anak, foto aktivitas anak, mewawancari orang tua dan mengumpulkan informasi dari sumber lainnya. Penilaian hendaknya mulai dilakukan dari awal sebelum guru memberikan program pembelajaran sampai pembelajaran tersebut selesai. Jadi perlu diingat oleh guru bahwa hasil karya anak tidak hanya disimpan dilemari, tapi dianalisis sejauhmana capaian perkembangan anak dan program apa selanjutnya yang sesuai dengan kebutuhan anak.

### **2. Seni musik**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa musik memberikan dampak positif terhadap perkembangan anak. musik hendaknya dapat dijadikan sebagai praktik pengasuhan positif untuk menanamkan nilai-nilai karakter pada anak (Barrett et al., 2018). Saat bermain music memungkinkan anak-anak membedakan dan mengenali durasi musik (81%), pitch (78%), dan intensitas (52%). Serta mengenal sajak dan nilai-nilai yang terkandung dalam lagu.

Orang tua maupun guru perlu hati-hati memilih music yang tepat untuk anak. Mereka "kadang-kadang" akan mengimitasi atau reproduksi nada yang ia dengar atau mainkan. Mereka juga akan menjiwai lirik yang ia dengarkan. Bermain music juga cukup berkorelasi dengan aktivitas motorik anak. Melalui seni musik anak berkesempatan untuk mengekspresikan perasaan tentang beragam musik dengan Gerakan. Mereka juga dapat membuat kata-kata baru untuk lagu, sajak, atau puisi dengan nada yang akrab (Bolduc & Evrard, 2017). Selanjutnya seni musik memiliki korelasi yang kuat dengan perkembangan kognitif anak, ia akan mengingat lirik dan makna lagu yang ia dengar (Foster & Marcus Jenkins, 2017). Music dapat meningkatkan kualitas hubungan antara orang tua dan anak, (Foster & Marcus Jenkins, 2017). Berbagai dimensi pembelajaran dan perkembangan anak dapat ditingkatkan dengan seni music ini, seperti regulasi diri terkait pengelolaan proses emosional, kognitif, dan perilaku yang kondusif untuk penyesuaian positif dan hubungan social, (Williams, 2018).

#### **4. Seni tari**

Seni tari memiliki dampak positif terhadap berbagai aspek perkembangan. Gerakan yang dilakukan saat menari mampu mendukung proses kognitif. Gerak memiliki peran utama dalam perkembangan otak. Pengetahuan anak terbangun dari pemahaman tentang gerakan dan gerak tubuh. gerakan mampu meningkatkan perkembangan kognitif pada anak. Begitu juga halnya dengan perkembangan motorik anak, melalui menari dapat terbentuk kekuatan tubuh, fleksibilitas, dan daya tahan (berkembang otot, tulang yang lebih kuat, dan kapasitas aerobik), keseimbangan, koordinasi mata-tangan dan lain sebagainya (Joret et al., 2017).

Adapun karakteristik tari anak usia dini, yaitu:

- Menggambarkan suatu tema

- Gerak tari bersifat tiruan
- Gerak tari harus bervariasi
- Pola lantai tidak boleh lebih dari lima.
- Lama tarai tidak boleh lebih lima menit
- Diiringi music sederhana

Berdasarkan berbagai seni yang telah diuraikan di atas, disimpulkan bahwa seni hakekatnya adalah sebagai wadah untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak. seni sebagai sarana untuk mengekspresikan perasaan anak, meningkatkan interaksi anak, melatih motorik halus dan kasar dan menanamkan nilai agama dan moral anak.

## BAB 2

# PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI

### A. Teori Belajar

#### 1. Albert Bandura

Bandura mengungkapkan hal yang sama bahwa perilaku anak muncul dari meniru perilaku orang dewasa. Perilaku positif muncul karena anak sering melihat perilaku yang positif, artinya anak belajar dari model yang ia lihat di sekitarnya, (Bandura, 1969). Poses pembelajaran menurut pandangan Bandura ini dijelaskan oleh (Margaret E. Gredler, 2009) sebagaimana berikut ini:

- 1) **Hasil pembelajaran.** Bandura mencatat bahwa proses pengamatan yang dilakukan individu memperoleh kode internal perilaku yang berpeluang untuk dilakukan atau tidak dilakukan di masa yang akan datang. Dukungan untuk pandangan ini adalah situasi di mana anak tidak melakukan apa yang seharusnya bisa ia lakukan berdasarkan pengamatannya, hanya saja ia tetap mampu menggambarkan perilaku tersebut. anak hanya akan mereproduksi beberapa perilaku yang ia yakini. Pembelajaran didefinisikan sebagai perolehan representasi simbolik, baik dalam bentuk kode verbal atau visual yang berfungsi sebagai pedoman untuk perilaku di masa depan. Contohnya adalah seorang anak melihat ayahnya membanting kursi saat berantam dengan ibunya, maka di saat itu anak bisa aja merekam kejadian tersebut dan berpeluang untuk melakukan hal yang sama di masa yang akan datang.

Kode memori dari perilaku yang diamati inilah dikenal sebagai sistem representasi menurut Bandura ini, sistem representasi terdiri dari dua jenis kode simbolik, yaitu visual (imajinal) dan verbal (konseptual). Kedua jenis kode simbolik tersebut mencakup banyak informasi dalam bentuk yang mudah disimpan dalam memori anak. Sistem visual terdiri atas bagian khusus dari suatu peristiwa (aktivitas, tempat, dan objek). Peristiwa lain dikodekan dalam bentuk verbal. Jadi anak akan mempelajari sesuatu berdasarkan apa yang ia dengar, misalkan anak meniru kata-kata kasar yang ia dengar seperti yang telah dijelaskan pada bagian sebelumnya.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa menurut Bandura pembelajaran anak membutuhkan keterampilan pemrosesan kognitif dan pengambilan keputusan anak. Kedua, belajar adalah hubungan tiga arah yang saling berkaitan yaitu gabungan dari factor lingkungan, faktor pribadi, dan perilaku. Ketiga, hasil pembelajaran dalam perolehan kode perilaku verbal dan visual berpeluang untuk diproduksi atau dipraktekkan oleh anak sesuai dengan hasil pengamatannya.

**2) Komponen Pembelajaran.** Komponen pembelajaran menurut Bandura adalah (a) model perilaku. (b) konsekuensi dari perilaku yang dimodelkan. (c) proses internal anak (kognitif), dan (d) self efficacy. Sebagaimana yang akan diuraikan berikut ini:

(a) Model Perilaku

Masalah utama dalam peran model perilaku adalah jenis dan pengaruhnya. pemodelan di media social dan orang-orang terdekat, karakteristik model dan karakteristik anak itu sendiri menjadi satu kesatuan dalam proses pembelajaran. Model perilaku terdiri dari susunan stimulus yang terorganisir sedemikian rupa sehingga anak mengidentifikasi dan menirunya. Dua tipe utama model ini yaitu model langsung dan model simbolis (tidak langsung). Pertama, model langsung mencakup teman anggota keluarga, rekan kerja, dan orang lain yang berhubungan langsung dengan anak tersebut. Kedua model simbolis, adalah sikap atau watak tokoh yang ada dalam media. Termasuk di dalamnya adalah televisi dan film yang menggambarkan lingkungan dan situasi di luar lingkungan nyata yang berhubungan langsung dengan anak, remaja, atau orang dewasa.

**Pertama**, anak mengamati secara langsung model perilaku yang ada di lingkungannya. Adapun fungsi utama dari perilaku yang dimodelkan ini adalah untuk mengirimkan informasi kepada anak melalui pesan yang dapat diamati oleh mereka. Adapun fungsi tersebut diantaranya 1) sebagai dorongan sosial untuk memulai perilaku serupa pada orang lain atau anak itu sendiri. Contoh: anak yang sering melihat orang tuanya berbuat kebaikan, seperti berbagi kepada pengemis, anak jalanan dan lain sebagainya juga membuat anak ingin melakukan hal yang sama ketika menjumpai pengemis di jalanan. 2) memperkuat atau melemahkan perilaku tertentu dalam diri anak, artinya tindakan atau konsekuensi dari suatu perilaku anak memberikan contoh bagi anak

yang lain apakah perilaku tersebut layak atau tidak dilakukan. Maka, posisi hukuman di sini yaitu melemahkan perilaku berbohong anak.

Contoh 1: Anak yang berbohong dihukum oleh guru. Sementara anak-anak lain menyaksikan hukuman tersebut. Hukuman yang diberikan ini dianggap mampu melemahkan perilaku berbohong pada setiap anak yang ada dalam ruangan tersebut.

Maka, posisi memberikan hukuman di sini adalah untuk melemahkan perilaku berbohong pada anak-anak.

Contoh 2: Anak yang mencuri pensil maupun krayon temannya tidak ditegur ataupun tidak mendapatkan hukuman dari guru, sehingga mereka menganggap perilaku mencuri adalah perilaku yang biasa dan wajar dilakukan.

Maka, posisi membiarkan di sini yaitu memperkuat perilaku mencuri anak. 3) perilaku model mampu menunjukkan pola perilaku yang baru pada anak. Model ini sangat penting dalam sosialisasi anak-anak dan orang dewasa. Bahasa, adat istiadat, dan adat istiadat keluarga serta praktik pendidikan, social maupun politik yang ada di lingkungan anak mempengaruhi pembentukan perilaku anak itu sendiri. Mereka akan mempelajari banyak hal melalui peristiwa tersebut. Mereka belajar bagaimana menempatkan diri sebagaimana tatanan adat istiadat tempat tinggalnya agar dapat diterima dengan baik oleh masyarakat. Apabila tatanan adat istiadat, Pendidikan, social dan politik yang ia amati bersifat baik maka iapun akan tumbuh dengan nilai kebaikan tersebut, begitu juga sebaliknya.

**Kedua** ialah model yang ada pada media massa (model tidak langsung). Media telah memberikan pengaruh yang sangat besar dalam kehidupan saat ini. Model simbolik yang ditayangkan telah menggantikan peran pengalaman langsung dalam belajar tentang berbagai aspek kehidupan. Peristiwa yang tidak bisa dilihat langsung dalam kehidupan nyata dapat dilihat melalui tayangan media massa. Misalnya, pengetahuan tentang ruang operasi, ruang sidang kriminal, penjara dan lain.

Namun dengan adanya media masa ini juga menimbulkan beberapa kekhawatiran bagi kita, mengapa demikian? Hal ini dikarenakan banyaknya tayangan-tayangan yang TIDAK pantas dikonsumsi oleh anak-anak. Contoh: kebanyakan stasiun TV menayangkan sinetron-sinetron atau FTV yang belum layak di tonton anak seperti “pelakor”, kisah cinta-cinta remaja, kekerasan dan lain sebagainya. Tayangan yang

seperti ini sangat berbahaya bagi tumbuh tumbuh kembang anak bangsa. Mereka bisa saja mencontoh perilaku-perilaku yang ada dalam tayangan tersebut. bukan berarti anak kita tidak boleh menonton televisi, hanya saja kita sebagai orang dewasa harus hati-hati memilah tayangan mana yang pantas dikonsumsi oleh anak. hindari tontonan yang mengandung kekerasan, seperti kartun sisan yang identic sering melakukan kekerasan, maka anak juga berpotensi untuk melakukan hal yang serupa dalam kehidupan sehari-hari. Begitu juga tokoh lain seperti kartun islami yang menampilkan nilai-nilai islam, maka anak juga ingin melakukan Tindakan tersebut, misalnya membaca doa sebelum makan, berbagi pada sesama dan lain sebagainya. Misalnya tayangan kartun musa, yang memiliki banyak pesan-pesan moral.

#### (b) Konsekuensi perilaku

Teori sosial-kognitif mengidentifikasi tiga jenis konsekuensi yang mempengaruhi perilaku. 1) konsekuensi perwakilan, dikaitkan dengan perilaku orang lain yang diamati oleh anak. seperti contoh yang dibahas ada bagian di atas, guru menghukum seorang anak yang berbohong, hukuman tersebut menghasilkan reaksi emosional pada panak yang lain untuk tidak berbohong. Contoh lain yaitu misalnya, guru mengakui atau memberikan pujian seorang anak yang memiliki perilaku membantu temannya, dan anak lain yang mengamati situasi tersebut sehingga juga ikut mengalami perasaan positif untuk saling membantu sesama manusia.

Kedua jenis konsekuensi ini menghasilkan perilaku meniru pengamat berikutnya (anak lainnya). Pengakuan guru untuk anak yang suka membantu diantara sesama adalah salah satu contohnya. Jenis ketiga terdiri dari konsekuensi yaitu anak atau pengamat mengelola atau mengidentifikasi sendiri perilaku mana yang pantas untuk ditirunya.

#### (c) Proses internal anak (kognitif)

Proses kognitif berperan penting dalam pembelajaran. Kemampuan anak untuk menyerap pembelajaran, kemudian menyimpannya di memori menentukan perilaku mereka di maa yang akan datang. Pemrosesan kognitif dan konsekuensi perilaku membantu memandu dalam bertindak atau mengambil keputusan. Misalnya, anak tidak mengganggu temannya, karena ia memahami resiko akan dijauhi apabila ia melakukan itu. Ada beberapa komponen penting yang berperan pada proses kognitif anak yaitu perhatian, retensi dan reproduksi.

**Proses Perhatian.** Perilaku baru tidak akan diperoleh kecuali melalui pengamatan atau memperhatikan dan secara seksama apa yang terjadi di sekitar lingkungan. Contoh: anak mengamati cara berjalan kelinci.

**Proses retensi (mengingat).** Sesuatu yang diperhatikan anak, maka ia akan mengingatnya atau menyimpan dalam memorinya. Contoh: anak mengingat cara berjalan kelinci.

**Reproduksi, mereproduksi,** tentang bagaimana seorang anak mampu mereproduksi apa yang telah pernah ia lihat dan ingat, kemudian digabungkan dan diurutkan untuk menghasilkan pola perilaku baru. dengan kata lain seseorang secara tingkah laku mengikuti pola yang digambarkan secara eksternal (orang lain) atau diarahkan melalui serangkaian instruksi untuk mempraktekkan perilaku tersebut.

**Proses insentif atau motivasi.** Seseorang dapat memperoleh, mempertahankan, dan memiliki kemampuan untuk melaksanakan perilaku yang telah ia identifikasi secara terampil, namun tetap tergantung sanksi atau aturan yang berlaku di lingkungan tersebut.

(d) Self efficacy/ efikasis

self-efficacy yang dirasakan mengacu pada keyakinan pada kemampuan seseorang untuk mengatur dan melaksanakan tindakan yang diperlukan untuk menghasilkan pencapaian tertentu. Efikasi diri yang dirasakan memainkan peran penting dalam kehidupan masyarakat. Keyakinan sebagai pondasi bagi seorang anak untuk mengasah kemampuannya dan dapat memengaruhi arah pengembangan bakatnya.

Efikasi diri berbeda dengan konsep diri karena konsep diri adalah penilaian umum, artinya konstruksi global yang mencakup beberapa reaksi diri (seperti persepsi seseorang tentang popularitasnya dalam masyarakat). Sedangkan *Self-efficacy* adalah penilaian yang berhubungan dengan konten atau isi dalam ranah akademis, mengacu pada keyakinan bahwa seseorang dapat melakukan tugas akademis tertentu dengan sukses.

Harapan efikasi tidak boleh disamakan dengan ekspektasi atau harapan hasil. Ekspektasi hasil adalah keyakinan bahwa perilaku tertentu akan mengarah pada hasil tertentu. Namun, efikasi mengacu pada keyakinan kemampuan seseorang untuk melaksanakan perilaku yang diperlukan dengan sukses.

Contoh: pujian, tepuk tangan, dan *reward* lainnya adalah pengakuan sosial dari ekspektasi hasil. Sedangkan keyakinan bahwa seorang anak dapat berhasil melompat dengan benar adalah bentuk ekspektasi efikasi anak.

## 2. Skinner

Skinner mengemukakan bahwa lingkungan memberikan peranan penting dalam membentuk perilaku anak yang disebut dengan *operant conditioning*. Salah satu prinsip pengondisian ini yaitu dengan memberikan penguatan dan pelemahan terhadap kemunculan perilaku tersebut. Jadi berdasarkan pendapat ini guru merupakan berperan penting dalam memberikan penguatan atau pelemahan terhadap kemunculan perilaku pada anak (Santrock, 2015). Pada teori ini berlaku *reinforcement* (hadiah) sebagai hadiah sebagai penguatan perilaku positif anak. Salah satu bentuk *reinforcement* ini yaitu kata pujian pada anak. Contoh: “ wah hari ini Musthofa hebat sekali karena sudah merapikan kembali mainannya”. Namun ketika anak anak melakukan sesuatu yang Tindakan negative, maka lingkungan memberikan pelemahan terhadap perilaku tersebut dengan memberikan sanksi (*punishment*). Sanksi terberat bagi anak ialah pengucilan social atau pengabaian. Berikut adalah gambaran penguatan dan hukuman pada anak menurut Skinner dalam (Margaret E. Gredler, 2009):

### a. *Reinforcement*/penguatan

#### 1) Prinsip *Reinforcement* (penguatan)

##### ➤ Dinamika Penguatan

Agar efektif dalam mengubah perilaku, penguatan harus segera diberikan setelah anak menunjukkan perilaku positif tersebut. Dengan kata lain, bergantung pada pelaksanaan perilaku tertentu. Misalnya, ketika bayi menggerak-gerakkan lengannya sambil menggoyangkan mainan, maka *reinforcement* segera diberikan dengan mengungkapkan kalimat pujian sehingga anak mengulang tindakan tersebut.

Dua proses utama dalam pengkondisian operan yaitu variasi (perilaku) dan penguatan yang diterima atas perilaku tersebut. Berbagai perilaku bisa saja dilakukan seorang anak, tetapi hanya beberapa yang diperkuat oleh lingkungan sehingga perilaku tersebut hilang begitu saja. Misalnya anak membuang sampah pada tempatnya, tapi ibunya malah menanggapi biasa-biasa saja, dan merespon sama halnya ketika si anak membuang sampah sembarangan (sama-sama dibiarkan), maka perilaku

membuang sampah pada tempatnya tersebut bisa hilang begitu saja dari diri anak.

Dua praktik harus yang dihindari dalam memberikan *reinforcement*, yaitu pertama, memperkuat tindakan anak yang telah berlalu merupakan *statement* yang tidak akurat. *Reinforcement* diberikan untuk menyiapkan anak menjadi lebih baik di masa yang akan datang. Perilaku yang terjadi sebelum *reinforcement* dianggap sebagai sejarah dalam proses pembentukan perilaku anak. Kedua, *reinforcement* tidak boleh digambarkan sebagai untuk menyenangkan atau memuaskan anak. dengan kata lain *reinforcement* ini mengasumsikan bahwa (a) individu dapat menggambarkan perasaan mereka secara objektif, (b) penguatan baik memperkuat perilaku dan menghasilkan perasaan tertentu, dan (c) satu tidak terjadi tanpa yang lain. Akan tetapi, perasaan bersifat subjektif, dan kehadiran perasaan tertentu bukanlah persyaratan untuk stimulus untuk memperkuat perilaku, artinya biarkan perasaan itu muncul atas diri sendiri anak, bukan dijadikan sebagai tujuan utama diberikannya *reinforcement*.

Tidak setiap perilaku anak mendapatkan penguatan atau *reinforcement*, misalnya, perhatian orang dewasa dalam bentuk pujian untuk perilaku yang positif biasanya menguatkan dalam perilaku pada anak usia dini. Sebaliknya, pujian atas perilaku yang pantas namun bukan lagi ada pada usia dini, terutama di depan kelas atau di tempat umum, kemungkinan besar akan menimbulkan rasa malu dan mungkin kemarahan pada anak itu sendiri. Fungsi penting dari penguatan dalam kehidupan sehari-hari adalah untuk mencegah hilangnya perilaku.

➤ Memperhatikan factor yang mempengaruhi penguatan

Tiga faktor yang mempengaruhi keberhasilan penguatan yaitu keterampilan individu, sejarah penguatan masa lampau, dan karakteristik yang dimiliki anak. Misalnya, perolehan keterampilan baru, seperti memainkan alat music, kemampuan pramenulis dan keterampilan lainnya yang dimiliki anak sehingga mendapatkan penguatan dari orang dewasa, penguatan ini dapat berupa pujian, hadiah dan lain-lain. Table berikut adalah ketiga factor yang mempengaruhi penguatan pada anak.

**Tabel 2. ketiga faktor yang mempengaruhi penguatan pada anak**

Factor	Efek	Contoh
Tingkat	Memperoleh keterampilan	Belajar

keterampilan	baru mendapatkan peluang untuk penguatan	menggunakan computer memungkinkan keberhasilan mendapatkan keterampilan baru, seperti mengetik teks menggunakan keyboard, dll sehingga anak layak untuk mendapatkan penguatan.
Sejarah penguatan masa lampau	Individu yang antusias, tidak tertarik, acuh, malu dan lain sebagainya adalah hasil dari penguatan masa lampau.	Seorang anak menerima hadiah atau mainan kecil orang tuanya hanya dengan meminta, maka anak akan terbiasa meminta sesuatu yang ia inginkan kapanpun itu. Sedangkan ada orang tua yang mengembangkan perilaku sopan melalui konsekuensi verbal tidak efektif sebelumnya, misalnya anak berkata kasar, kemudian orang tua hanya akan

---

		memberikan hadiah jika anak sudah tidak berkata kasar. Ada juga anak yang tampil berani, antusias karena sering di support oleh orang tuanya, ada juga anak yang pemalu dan takut karena mendapatkan perlakuan yang tidak menyenangkan, seperti dibentak, dicubit dan lain-lain.
Factor bawaan	Tingkat iQ yang berbeda dan kemampuan artistic lainnya mempengaruhi penguatan yang diberikan.	Anak yang berkebutuhan khusus mendapatkan perlakuan atau stimulasi yang khusus pula dari orang dewasa

---

## 2) Kategori *reinforcement*

### ➤ *Reinforcement* primer dan sekunder

*Rangsangan* dasar yang menjadi penguatan utama, yaitu rangsangan yang dapat meningkatkan frekuensi perilaku tanpa adanya latihan, misalnya makanan adalah hal pokok yang harus didapatkan anak, kemudian hal itu akan disusul dengan *reinforcement* sekunder seperti senyuman, pelukan, dll yang menjadi satu kesatuan kebutuhan anak. misalnya perilaku makan anak akan meningkat apabila orang atau pengasuh

memberikan makanan dengan ekspresi tersenyum, memeluk dan lain sebagainya sehingga anak merasa nyaman.

➤ *Reinforcement* umum

Beberapa penguatan sekunder dibatasi hanya dalam pengaturan tertentu saja, karena mereka hanya terhubung ke satu penguatan primer. Adapun yang termasuk ke dalam penguatan atau *reinforcement* umum yaitu (a) penguatan sosial dan (b) pengaturan lingkungan fisik. Salah satu contoh penguatan sosial yaitu perhatian orang lain. Hal ini sangat penting bagi anak karena merupakan kondisi yang diperlukan untuk membuat merasa percaya diri dan merasa diterima.

Salah satu penguatan umum yang sering diabaikan adalah penguatan berupa pengaturan lingkungan fisik. Anak usia dini, mulai melatih fisik motorik halus dengan memotong menggunakan gunting dan aktivitas lainnya, seperti Menyusun benda dan membangun dari balok dan potongan Lego. Sebagai orang dewasa kita dapat terlibat dalamnya memberikan fasilitas yang menunjang keterampilan tersebut, mengatur ruangan agar mereka nyaman bermain ataupun ikut bermain Bersama mereka.

➤ *Reinforcement* positif dan negatif

Kategorisasi penguatan lainnya adalah berdasarkan cara stimulus yang diberikan dalam memperkuat perilaku. Beberapa bantuan tambahan pada situasi yang mereka alami dapat sebagai penguatan yang positif, contoh: anak menggabungkan warna dasar untuk membentuk warna baru, kemudian orang dewasa mengakui hal tersebut. Maka, dalam kasus ini, berarti stimulus baru muncul dalam situasi tersebut.

Sebaliknya, dalam penguatan negatif, akan muncul stimulus diskriminatif yaitu suatu objek atau peristiwa yang tidak menyenangkan. Penguatan negatif juga dikenal sebagai *escape conditioning*, karena memperkuat perilaku melarikan diri atau menghindari sesuatu. Contohnya adalah seorang anak laki-laki yang tidak berteman dan tidak berprestasi baik di sekolah. Suatu hari dia mengatakan bahwa perutnya sakit, dan dia akhirnya diizinkan meninggalkan kelas, sementara anak yang lain tetap belajar seperti biasa. Beberapa hari kemudian dia menghindari sekolah dengan mengatakan dia sakit perut. Senin pagi berikutnya, dia menegaskan bahwa dia merasa tidak cukup sehat untuk menghadiri kelas. Serangkaian peristiwa inilah, yang telah memperkuat

perilaku dalam menghindari kelas dan hal inilah salah satu penguatan negatif. Urutan pembelajaran yang terjadi adalah (a) sekolah (stimulus diskriminatif-membeda-bedakan dengan yang lainnya), (b) pura-pura sakit untuk menghindari sekolah (perilaku melarikan diri), dan (c) menghindari sekolah (penguatan). Pada hari-hari berikutnya, anak laki-laki itu kembali bertingkah laku seperti itu untuk dia menghindari sekolah. dan perbedaan penguatan positif dan negatif

Persamaannya penguatan di atas adalah bahwa kedua konsekuensi tersebut memperkuat perilaku dalam meningkatkan suatu respon perilaku anak. hanya saja mereka berbeda dalam cara memperkuat perilaku. Konsekuensi dalam penguatan positif adalah penambahan stimulus baru (misalnya, secangkir kopi). Sebaliknya, konsekuensi pada penguatan negative adalah menghindari atau menjauhi diri dari stimulus yang tidak menyenangkan.

#### ***b. Punishment/ hukuman***

Teknik pengendalian perilaku anak yang paling umum dalam kehidupan zaman sekarang adalah memberikan hukuman. Sama halnya dengan pemerintah memberikan hukuman seperti denda dan penjara dan individu melakukan control perilaku seperti melalui kecaman, ketidaksetujuan, atau pengucilan. Adapun maksud dari tindakan ini adalah untuk mengurangi frekuensi perilaku tertentu, artinya agar seseorang tidak mengulangnya lagi. Selain itu, hukuman sebenarnya tidak hanya diberikan oleh lain orang lain, tetapi juga bisa dari Tindakan anak itu sendiri. Misalnya anak yang meletakkan tangannya pada api, makai a akan mendapatkan luka bakar, artinya luka bakar yang ia dapatkan adalah konsekuensi dari tindakannya yang meletakkan tangannya pada api.

Berdasarkan perspektif pengondisian operan Hukuman juga terdiri beberapa jenis, pertama penghapusan penguat positif, misalnya ketika seorang anak berperilaku tidak pantas, seperti berbohong, maka orang tua mengabaikan anak tersebut dan tidak memberikan apresiasi apapun terhadap mereka. Bentuk hukuman lainnya adalah penambahan penguatan negatif terhadap suatu situasi Contohnya termasuk dikirim ke kamar seseorang dan disuruh menyapu lantai sebanyak tiga kali.

Hukuman dan penguatan negatif memberikan tindakan yang bertolak belakang pada pembentukan perilaku anak. Pada penguatan negatif, anak berhasil lolos dari atau menghindari situasi yang membuat ia tidak nyaman. Sebaliknya, dalam penghukuman, anak justru

ditempatkan pada situasi yang tidak menyenangkan. Kedua hal ini memberikan efek yang berbeda terhadap pembentukan perilaku. Penguatan negatif memang berhasil membuat anak menjauhkan diri atau menghindari situasi yang tidak menyenangkan untuk memperkuat perilaku lainnya. Sebaliknya, meskipun hukuman segera mengurangi perilaku yang membuat dihumum, namun hasilnya hanya bersifat sementara atau anak masih berpotensi untuk mengulangi kesalahannya.

Ada empat efek hukuman yang tidak diinginkan untuk terjadi. Pertama, seperti yang telah disebutkan, hukuman hanya untuk sementara waktu dalam menekan perilaku, artinya hukuman bukanlah solusi permanen. Kedua, hal itu juga menghasilkan reaksi emosional yang tidak diinginkan, seperti frustrasi, kemarahan, dan rasa bersalah. Ketiga, tindakan selain perilaku yang tidak diinginkan juga dapat dihukum. Keempat, berpeluang anak mendapatkan hukuman untuk kesalahan yang sebenarnya tidak ingin ia lakukan, namun mereka dihukum karena keterbatasannya, misalnya anak dihukum karena tidak mampu menyelesaikan pekerjaan yang diberikan guru karena ia tahu cara mengerjakannya.

Berarti berdasarkan penjelasan di atas, hukuman bukanlah solusi terbaik untuk membentuk perilaku anak, lalu bagaimana cara lain yang bisa dilakukan? berikut adalah beberapa alternatif yang boleh dilakukan orang dewasa untuk membentuk perilaku positif anak:

**Pertama**, hindari kondisi yang membuat anak dihukum. Misalnya, menghukum anak karena berbohong, hal ini dapat dihindari dengan menciptakan rasa nyaman bagi anak untuk mencurahkan perasaannya, artinya orang tua dan guru harus mampu memosisikan diri sebagai sahabat anak sehingga tidak hal yang ia tutup-tutupi.

**Kedua**, memperkuat perilaku yang tidak sesuai dengan perilaku yang tidak diinginkan. Misalnya, membiasakan untuk membuang sampah pada tempatnya, kemudian memberikan pujian terhadap perilaku tersebut agar anak merasa dihargai, sehingga kedepannya ia tidak membuang sampah sembarangan.

### 3. Ivan Pavlov

Pavlov mengemukakan bahwa perilaku terbentuk karena adanya pembiasaan yang disebut *Classical Conditioning*, artinya, proses dimana suatu stimulus atau rangsangan yang awalnya tidak memunculkan respon tertentu, diasosiasikan dengan stimulus kedua yang dapat memunculkan. memberikan respon terhadap suatu rangsangan yang

sebelumnya tidak menimbulkan respon itu, atau suatu proses untuk mengintroduksi berbagai reflek menjadi sebuah tingkah laku hari (Muhaibin Syah (2015)). Jadi pendapat ini menegaskan bahwa perilaku muncul karena adanya pembiasaan dalam kehidupan sehari-hari. Contoh orang tua yang membiasakan anak untuk menutup aurat dari kecil, maka akan merasa malu membuka auratnya di depan umum. Ia akan terus mengenakan hijab sekalipun tidak ada yang memerintahkannya, kenapa? Karena hal ini sudah menjadi kebiasaannya.

#### **4. Bronfenbrenner**

Brenner yang menjelaskan bahwa lingkungan merupakan faktor utama pembentuk perilaku anak. Lingkungan ini terdiri dari beberapa lapisan (Bronfenbrenner, 1979), sebagaimana berikut ini:

##### **a. Lingkungan terkecil (mikrosistem)**

Lingkungan terdekat anak menjadi bangunan dasar membentuk perilaku anak. lingkungan terdekat atau terkecil anak ialah keluarga. Maka dalam keluarga hendaknya mampu membangun hubungan yang akrab, memberikan cinta yang cukup dan menjadi contoh teladan yang patut di contoh oleh anak. mikrosistem ini adalah lingkup di mana anak menghabiskan banyak waktunya, termasuk *daycare* (program sekolah anak).

##### **b. Mesosistem**

Meisosistem memadukan kaitan-kaitan atau interaksi antara mikrosistem. misalnya antara lingkungan sekolah dan keluarga. Berdasarkan teori ini maka penting bagi sekolah untuk bekerja sama dengan keluarga (orang tua) agar apa yang dipelajari anak di sekolah juga dapat diterapkan di rumah. Pembelajaran akan sia-sia jika lingkungan keluarga tidak mendukung. Misalnya: di sekolah guru membimbing anak untuk membhafal bacaan sholat, praktik sholat, tapi apabila anggota keluarga anak tidak sholat, maka praktik sholat yang diajarkan guru hanya akan sia-sia.

##### **c. Makrosistem**

Anak akan tumbuh dalam konteks budaya, adat kebiasaan dan nilai-nilai masyarakat setempat, artinya budaya tempat tinggal anak akan mempengaruhi tumbuh kembang anak. misalnya orang minang akan tumbuh dengan kekentalan adat minangnya, baik dari segi bahasa seperti dialeg betbicara, cara berpakaian, maupun perilaku anak.

#### **d. Kronosistem**

Peristiwa lingkungan mempengaruhi anak-anak sepanjang hidup, artinya kejadian atau peristiwa yang terjadi saat tumbuh kembang anak akan mempengaruhi kehidupan anak itu sendiri. Contoh: anak yang tumbuh di abad teknologi seperti sekarang ini berbeda dengan karakteristik anak-anak zaman dahulu. Makanya apabila ada nenek-nenek kita yang membandingkan atau menuntut bagaimana cara hidupnya untuk sama dengan anak zaman sekarang, itu merupakan suatu hal yang sulit, karena masanya sudah berbeda dan kebutuhannya juga sudah berubah atau berbeda.

Beberapa hasil penelitian telah membuktikan teori belajar di atas, diantaranya Chen (2014:527) menemukan bahwa orang tua adalah faktor utama dalam pembentukan karakter anak. Aturan yang diterapkan di sekolah harus sejalan dengan aturan yang diterapkan oleh orang tua selama anak di rumah. Aturan ini dapat dilakukan secara alami dengan menerapkan dalam kehidupan sehari-hari melalui pembiasaan, **seperti sholat yang dijelaskan di atas tadi.**

Penelitian lain juga menemukan bahwa pembentukan perilaku anak mulai di bangun dari dalam keluarga. Moswela (2017) menyatakan bahwa perilaku anak dipengaruhi terutama oleh latar belakang keluarganya dan oleh karena itu orang tua bertanggung jawab atas perilaku anak. Orang tua merupakan orang pertama dan utama dalam pembentukan perilaku tersebut. Perilaku yang terlihat pada orang tua akan ditiru oleh anak. Oleh karena itu orang tua adalah model pada proses pembentukan perilaku anak.

Lingkungan masa kecil menjadi penentu perilaku religius anak. Anak yang berada dalam lingkungan religius akan cenderung tumbuh menjadi pribadi yang religius. Kupari, (2016:77) mengungkapkan bahwa status religius atau agama di lingkungan masa kecil menentukan cara hidup keseluruhan di masa yang akan datang. Agama akan tercermin dari cara hidup dalam kehidupan sehari-hari dan bagian dari semua tindakan serta berfungsi sebagai pedoman moral yang menyeluruh. Artinya, lingkungan keluarga masa kecil anak mempengaruhi perilaku religius anak di masa depan. Berada di lingkungan yang religius menjadikan anak tumbuh sebagai pribadi yang religius.

Begitupun apabila selama anak berada di sekolah, guru merupakan sosok penentu dalam membentuk karakter anak. Gunawan (2017:24) menjelaskan peran guru sebagai berikut:

*The formation of a child's character needs to be realized by every parent and teacher, therefore parents and teachers should have a focus on shaping the character of the child. Child characters can be formed through each senses they have, especially the eyes and hearing. Children often imitate what they see and hear from their surroundings, such as their parents and relatives and friends. What they see and hear they imitate through their daily behavior.*

Kutipan ini menjelaskan bahwa pembentukan karakter anak perlu diwujudkan oleh setiap orang tua dan guru. Oleh karena itu, orang tua dan guru harus memiliki fokus pada pembentukan karakter anak. Karakter anak dapat dibentuk melalui setiap indera yang mereka miliki, terutama mata dan pendengaran. Anak-anak suka meniru perilaku orang yang ada di lingkungannya. Pendapat ini menegaskan bahwa karakter anak terbentuk berdasarkan apa yang dilihat dan didengar oleh anak dari lingkungan tempat tinggalnya.

Drake (2014:1728) guru berperan sebagai panutan melalui bagaimana mereka melakukan tugas mereka dan dengan cara mereka melakukan sendiri. Guru memainkan peran penting dalam proses pendidikan. Pendapat ini menegaskan bahwa guru adalah model utama bagi anak selama berada di sekolah. Perilaku yang ditampilkan guru akan dicontoh oleh anak. Oleh karena itu guru harus memiliki perilaku yang terpuji agar anak juga tumbuh dengan perilaku yang terpuji.

Sanderse (2012:16) bahwa guru tidak hanya bertugas mentransfer ilmu saja. Seorang guru harus mampu mempengaruhi perkembangan karakter. Selain itu peran guru juga mengamati dan memperbaiki kelemahan perilaku yang ditunjukkan oleh anak. Oleh karena itu penting bagi guru untuk melakukan kerja sama dengan orang tua, karena perilaku anak tidak terlepas dari peran keluarga selama anak berada di rumah.

Uraian di atas mungkin menyadarkan kita akan makna “buah jatuh, tidak akan jauh dari pohonnya”, artinya anak akan tumbuh sesuai dengan lingkungannya. Bagaimana orang tua mendidiknya, maka seperti itulah anak akan tumbuh. Apabila bagus didikan orang tua, maka baguslah karakter anak, begitupun sebaliknya. Hal ini juga berlaku untuk lingkungan sekolah yang memberikan pengaruh besar terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak.

## **B. Model Pembelajaran Anak Usia Dini**

### **1. Model discovery Learning**

*Model discovery Learning* yaitu aktivitas pembelajaran dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan penyelidikan atau masalah eksploratif dalam lingkungan khusus yang telah di setting oleh guru untuk menemukan pengetahuan. Model ini memungkinkan anak untuk berjuang terlebih dahulu sebelum guru membimbing mereka( Abrahamson & Kapur, 2018). Kualitas penemuan anak tergantung dari bagaimana guru mensetting lingkungan belajar, misalnya penyediaan alat dan bahan yang mendukung, tata letak dan lain sebagainya. Berikut adalah keutamaan model *discovery*:

#### **a. Pembelajaran Aktif (*active learning*)**

*active learning* adalah cara paling efektif untuk memastikan bahwa pembelajaran yang diberikan dapat diingat oleh anak dalam jangka panjang, baik itu materi maupun pengembangan sikap. Adapaun yang mendasari model ini adalah model pembelajaran kognitif, yang berfokus pada apa yang terjadi di otak saat memasukkan informasi yang baru. Menurut model ini, yang menjadi tujuan utama pembelajaran adalah untuk memasukkan informasi baru ke dalam jaringan asosiasi yang sudah ada (pengetahuan lama) yang dimiliki oleh anak. Ini dilakukan dengan membuat jaringan baru atau mengatur ulang jaringan lama untuk mengakomodasi informasi baru. Untuk melakukan ini, anak secara konstan memantau informasi baru dan menghubungkan dengan memori atau pengetahuan lamanya tentang informasi tersebut untuk membangun pengetahuan baru.

Melalui *active learning*, maka jaringan baru ini semakin diperkuat dan dikembangkan sampai menjadi terintegrasi ke dalam memori jangka panjang anak. selama pembelajaran perhatian anak perlu difokuskan pada informasi penting. Menghubungkan ke pengetahuan sebelumnya ditemukan oleh anak sendiri. Selama seluruh proses pebelejaran, anak juga harus menyadari bagaimana dia membuat keputusan tentang pemahaman dan kebenaran pengetahuannya. Proses terakhir ini disebut metakognisi dan mewakili tingkat kesadaran diri tentang belajar tersebut.

Semua model *discovery* melibatkan beberapa bentuk partisipasi aktif anak. Pembelajaran aktif menghasilkan manfaat sebagai berikut.

- Saat anak aktif anak lebih memperhatikan pembelajaran yang diberikan guru. Hal ini sangat penting karena proses pembelajaran tidak akan terjadi apabila tidak dapat terjadi jika tidak ada perhatian oleh anak. Maka langkah pertama dalam pembelajaran adalah mencari tahu apa yang perlu dipelajari dan memusatkan perhatian anak.
- Pembelajaran aktif meningkat mampu mendorong anak untuk lebih responsive terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung, karena sesuai model pembelajaran kognitif di atas bahwa saat pembelajaran berlangsung anak menghubungkan pengetahuan sebelumnya untuk membangun menanggapi aktivitas tersebut. Ini menghasilkan pemrosesan materi yang lebih dalam.
- Pengetahuan yang diperoleh anak akan disimpan dalam *long time memory* atau ingatan jangka panjang.

#### **b. Pembelajaran Bermakna**

Kunci kedua keberhasilan *discovery learning* adalah bahwa pengetahuan yang didapatkan oleh anak lebih berarti daripada informasi yang hanya diterima dari orang lain. Ketika anak secara aktif terlibat dalam pemecahan masalah, maka pengetahuan tersebut terbentuk karena anak itu sendiri bukan karena orang lain. Hal inilah yang menyebabkan pembelajaran itu lebih bermakna, karena ia melewati tahap demi tahapnya. Ketika pengetahuan itu hanya dituangkan ibarat menuangkan air ke dalam gelas, maka pembelajaran tersebut hanya akan bersifat formalitas dan berarti apa-apa bagi anak. Ia hanya duduk diam mendengarkan tanpa melakukan apa-apa, maka tidak heran pembelajaran yang seperti ini akan cepat dilupakan anak. Mereka tidak merasakan bagaimana prosesnya sehingga tidak kenangan proses yang disimpan dalam memori mereka.

#### **c. Perubahan Keyakinan dan Sikap**

Proses yang dilewati menjadikan anak mengalami perubahan cara berpikir tentang pengetahuan tingkat tinggi dan kemampuan mereka untuk menyelesaikan masalah. Pembelajaran *discovery* mendukung keyakinan bahwa pemahaman dapat dibangun oleh anak dengan otoritas yang lebih tinggi. Teutama di bidang sains, karena seseorang merasa perlu menguji apa yang dikatakan oleh orang lain. Pembelajaran *discovery* mereplikasi situasi asli di mana seseorang melihat

sesuatu yang menarik dan mencoba memikirkannya, kemudian mencari tahu apa, bagaimana atau di mana ia dapat membuktikannya. Oleh karena itu model ini mendukung sikap sains anak yang mengutamakan pada sebuah proses, bukan sekumpulan fakta yang diterima jadi.

Banyak keuntungan yang diperoleh dalam penggunaan strategi ini, diantaranya sebagaimana hasil penelitian yang dilakukan oleh Toub menemukan bahwa model *discover* membantu anak meningkatkan bahasa reseptif, tetapi mereka juga menunjukkan peningkatan kosa kata ekspresif yang secara signifikan. Hasil ini menunjukkan bahwa Ada manfaat unik dari aktivitas pembelajaran menggunakan model *discover*, (Toub et al., 2018). *Discovery learning* juga mendorong anak untuk berpikir kritis serta membangun pengetahuan berdasarkan apa yang ia temui.

## **2. Model Problem Based Learning (PBL)**

*Model problem solving* memberikan anak-anak kesempatan untuk membuat dugaan, kemudian mendiskusikan kemungkinan-kemungkinan tersebut sebelum mereka menarik suatu kesimpulan, bahkan jika kesimpulan yang mereka bangun berbeda, jika mereka membangun kesimpulan yang berbeda bahkan mereka juga kembali serta mendiskusikan dengan teman-temannya. Dengan cara ini, aktivitas dengan pemecahan masalah memelihara pembelajaran kooperatif (kerja sama) dan mendukung eksplorasi keragaman ide diantara anak-anak, (Lopes et al., 2017).

Pemecahan masalah, digunakan sebagai upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran. oleh karena itu model ini menunjuk pada desain rencana pembelajaran yang mencakup pengalaman sosial anak. Pembelajaran dimulai dengan penyelidikan interaksi sosial anak dan mendorong mereka untuk merumuskan masalah berdasarkan materi yang disajikan oleh guru saat itu. Ruang kelas menjadi tempat untuk mempertanyakan, mengkontekstualisasikan, dan merumuskan masalah. Guru hendaknya mampu sebagai fasilitator selama aktivitas pembelajaran berlangsung.

Saat mengeksplorasi hubungan sosial, memanipulasi objek dan berinteraksi dengan orang, anak-anak dapat merumuskan gagasan, mengujinya, dan menerima atau menolak apa yang mereka pelajari. Dengan demikian, membangun pengetahuan dengan coba-coba adalah bagian dari proses pemecahan masalah ini. Melalui eksplorasi dan eksperimen seseorang dapat menganalisis hipotesis (kesimpulan

sementara) dan mengeksplorasi solusi dari masalah tersebut. oleh karena itu, model ini menjadikan pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi anak-anak.

Pemecahan masalah memerlukan hal-hal berikut:

- ❖ Penyajian masalah dengan metode yang beragam (secara lisan, cerita, bermain peran dengan gambar, melalui permainan dan interaksi yang menyenangkan, menggunakan situasi sehari-hari, atau melalui pengalaman fisik).
- ❖ Masalah yang dipilih adalah masalah yang bersifat terbuka, artinya masalah yang memiliki lebih dari satu solusi, artinya masalah yang memiliki makna dan interpretasi yang berbeda sehingga memungkinkan anak untuk mengungkapkan berbagai pandangannya.
- ❖ Mendorong penalaran matematika (menciptakan hipotesis, argumen, validasi). Ide dan pertimbangan seperti ini dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan, (Lopes & Grando, 2012)

### **3. Model Project Based Learning (Pembelajaran Berbasis proyek)**

Model proyek dikembangkan pada tahun 1910-an, oleh John Dewey berdasarkan gagasannya "belajar dengan melakukan". Namun, pada akhirnya Amerika Serikat Kilpatrick pada tahun 1918 mengembangkan model ini menjadi model pembelajaran berbasis proyek (Chen et al., 2017). Model pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran yang memungkinkan guru untuk membimbing pembelajaran dan mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak melalui proyek. Proyek ini biasanya sebagai studi mendalam tentang topik yang berkaitan dengan kehidupan nyata dan sesuai dengan minat mereka, (Haris, 2016). Model Proyek ditandai sebagai pembelajaran berpusat pada anak, berorientasi proses, dan berbasis kelompok kecil atau seluruh kelompok (kelompok besar), model ini bagus untuk mengeangkan keterampilan berpikir kritis dan meningkatkan keterampilan literasi, numerasi dan lain sebagainya.

Pembelajaran berbasis proyek dan pembelajaran berbasis masalah hampir mirip. Salah satu cara untuk dipertimbangkan perbedaannya antara kedua model ini adalah dilihat dari titik awal pembelajaran.

Seringkali belajar berbasis masalah dimulai dengan masalah yang dinyatakan untuk diselesaikan (masalah yang ditemukan saat itu). Sementara pembelajaran berbasis proyek sering dimulai dengan pertanyaan yang diajukan oleh anak atau guru. Sedangkan persama kedua model ini adalah anak sama-sama melakukan penyelidikan. Anak-anak harus melihat sekolah adalah lingkungan relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari, artinya pembelajaran proyek merupakan suatu model pembelajaran yang menggunakan pengalaman langsung dan sesuai dengan lingkungan sekitar anak.

Penerapan model proyek dalam pembelajaran dapat melibatkan anak melalui kegiatan observasi dan penyelidikan tentang topik-topik terpilih dari lingkungan sekitar. Proyek itu sendiri diartikan suatu studi atau penyelidikan yang luas dan mendalam tentang topik khusus yang dapat dilakukan oleh anak secara individual, dalam kelompok kecil dan dalam kelompok besar, yang pelaksanaannya disesuaikan dengan waktu, minat, dan kemampuan anak. Melalui model ini, anak langsung dihadapkan pada persoalan sehari-hari yang menuntut anak untuk melakukan berbagai aktifitas sesuai dengan proyek yang diberikan. Tahapan penggunaan model pembelajaran berbasis proyek yaitu:

1. *Tahapan persiapan*, yaitu tahapan memilih dan menentukan topik proyek. Pada tahapan ini orang tua bisa mendiskusikan bersama anak kegiatan apa yang hendak dilakukan dan merumuskan bagaimana cara melakukannya. Misalkan anak ingin membangun rumah-rumahan menggunakan sarung. Pada tahapan ini anak juga merencanakan alat apa yang ia butuhkan dan bagaimana cara membangunnya.
2. *Tahap pengembangan*, pada tahap ini anak melakukan berbagai aktifitas pemecahan masalah untuk menjawab pertanyaan yang diajukan pada tahap persiapan. Pada tahapan ini anak mengeksplorasi bagaimana cara melakukan kegiatan yang sudah direncanakannya pada tahapan persiapan. Misalkan pada tahapan ini anak akan mencoba-coba bagaimana merangkai sarung tersebut agar menjadi rumah-rumahan
3. *Tahap kulminasi*. Pada tahap ini anak dalam kelompok kecilnya masing-masing mengkomunikasikan dan berbagi

pengetahuan, keterampilan, dan hasil karya yang diperoleh selama kegiatan proyek kepada teman kelompoknya,

Manfaat dari penggunaan pembelajaran berbasis proyek bagi anak yaitu:

- 1) Memperluas wawasan anak tentang segi-segi kehidupan dalam keluarga, sekolah, dan masyarakat
- 2) Anak memperoleh pemahaman tentang bagaimana memecahkan masalah tertentu yang memerlukan kerjasama dengan anak lain secara terpadu
- 3) Anak memperoleh pengalaman belajar pengembangan sikap positif dalam kegiatan bekerja dengan anak lain
- 4) Mengembangkan dan membina kerja sama dan interaksi sosial di antara anak-anak yang terlibat dalam proyek
- 5) Memberi kesempatan anak untuk mengembangkan etos kerja pada diri anak
- 6) Dapat mengeksplorasi kemampuan, minat, serta kebutuhan anak
- 7) Melatih anak untuk menerima tanggung jawab. Beberapa kelebihan lagi dari model proyek ini yaitu, dapat meningkatkan motivasi belajar anak, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, menuangkan ide, kreativitas dan imajinasi, memberikan kesempatan bagi anak mengeksplorasi alat dan bahan, mengoptimalkan fungsi indera, membuat suasana belajar menjadi menyenangkan.

## **C. Metode Pembelajaran Anak Usia Dini**

### **1. Metode Karya Wisata**

Metode karya wisata yaitu pelaksanaan metode pembelajaran dengan mengaktifkan semua pancaindera anak dengan mengamati secara langsung tentang objek yang ada dilingkungannya, baik tanaman, hewan, manusia, tempat dan lain sebagainya yang ada di luar kelasnya. Pembelajaran ini bisa disebut sebagai pembelajaran luar kelas. Pembelajaran di luar kelas dapat membantu anak di dalam mengembangkan, merespon, mengapresiasi, pemahaman tentang flora dan fauna, dan pemahaman akan lingkungannya secara alami. Selain itu,

metode karyawisata yang juga disebut dengan *field trip* artinya suatu metode pembelajaran dengan mengajak anak-anak ke luar kelas untuk mengamati berbagai peristiwa yang berkaitan dengan pembelajaran dibahas di kelas. contoh metode karya wisata: anak-anak diajak mengunjungi masjid untuk mengamati tempat beribadah agama islam. Namun selama mengajak anak berkarya wisata guru harus hati-hati menjaga anak-anak agar tidak terjadi hal-hal yang tidak diinginkan. Anak-anak juga dibekali bagaimana menjaga diri dan menaati aturan yang diberikan guru, seperti selalu mengikuti petunjuk guru dan lain sebagainya.

## 2. Metode Demonstrasi

Metode demonstrasi ini merupakan metode pembelajaran dengan memperagakan benda, kejadian maupun aturan dalam urutan tertentu baik secara langsung maupun melalui alat peraga. Sobot PAUD dapat menggunakan metode ini untuk memudahkan anak memahami pembelajaran. Metode ini menggunakan bantuan visual sehingga pembelajaran dapat dilihat jelas oleh anak. Hal tersebut juga memungkinkan anak untuk mengamati, mendengar, meraba dan merasakan proses yang diperagakan oleh guru. Beberapa jenis metode demonstrasi yang bisa sobat PAUD lakukan bersama anak yaitu sebagai berikut:

**Demonstrasi seluruh proses**, memperagakan seluruh proses dari awal sampai akhir, seluruh proses peragaan membantu anak untuk memiliki pemahaman yang jelas tentang proses tersebut.

Contoh: guru **memperagakan** cara menyikat gigi yang benar dari awal sampai akhir, kemudian anak mempraktekkan setelah guru selesai memperagakannya

**Demonstrasi langkah demi langkah**, memperagakan tahap demi tahap sambil guru menjelaskan setiap tindakan saat kegiatan berlangsung. Demonstrasi langkah demi langkah ini berlangsung saat proses disajikan secara bertahap yang diselingi oleh partisipasi anak.

Contoh: guru **memperagakan** cara membuat teh melalui beberapa tahap, kemudian anak mengikuti setiap tahap tersebut sampai selesai.

Untuk keberhasilan metode ini ada beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh guru yaitu:

**Ukuran objek atau benda yang ditampilkan**, objek yang ditampilkan selama demonstrasi tidak boleh terlalu kecil, artinya alat maupun bahan yang digunakan harus terlihat jelas oleh setiap anak.

**Bahasa digunakan**, bahasa guru dalam memperagakan pembelajaran harus sederhana, tujuannya agar setiap anak dapat memahami konsep yang disampaikan dengan mudah.

**Suara guru**, suara guru mempengaruhi kemampuan anak memahami materi yang disampaikan, oleh karena itu hendaknya guru menyampaikan dengan suara yang jelas dan terdengar oleh semua anak yang ada di ruangan tersebut, (Chingombe Shamiso Iline, 2013).

Selain itu, untuk menunjang keberhasilan metode ini, guru juga harus memahami bahwa setiap anak memiliki kemampuan menyerap materi pembelajaran yang berbeda. Oleh karena itu, penting memberikan kesempatan bertanya bagi anak, selanjutnya guru memperagakan kembali tahapan yang belum dipahami oleh anak tersebut.

### 3. Metode Cerita

Cerita adalah salah satu cara paling mendasar yang sesuai dengan kerja struktur otak manusia dan berhubungan dengan pengalaman manusia. Segala sesuatu yang manusia lakukan dan pengalaman dapat dituangkan dalam bentuk cerita. Cerita adalah cara untuk menyampaikan informasi dan pengalaman agar lebih bermakna. Bahkan di zaman modern saat ini cerita adalah kompetensi yang diperlukan. Hampir setiap momen kehidupan kita, sejak lahir hingga mati dan bahkan dalam tidur, kita terlibat dengan cerita dengan berbagai variasi. Melalui bercerita manusia mampu menyimpan berbagai informasi.

Cerita mencerminkan aspek cara berpikir manusia dalam mengatur dan mengingat sebuah informasi. Melalui bercerita guru maupun orang tua dapat mengembangkan imajinasi anak, (Cajete, 2017). Berikut ini adalah beberapa manfaat dari kegiatan bercerita (Merjovaara et al., 2020):

- Meningkatkan kecerdasan intrapersonal**, anak mampu mengenal dirinya sendiri melalui cerita yang ia pilih. Contoh: di sekolah mereka sering menyebutkan bagaimana mereka telah mempersiapkan cerita yang ia pilih sendiri atau

membawa barang-barang pribadi untuk bercerita tersebut. biasanya mereka akan memilih cerita yang ia sukai.

- Meningkatkan kecerdasan interpersonal**, anak juga akan belajar membangun hubungannya dengan orang lain melalui bercerita tersebut, misalnya mendengarkan temannya sedang cerita dan ia belajar untuk memahami pesan-pesan dari berbagai karakter tokoh yang ada dalam cerita tersebut.
- Meningkatkan partisipasi aktif anak dalam pembelajaran**, bercerita meruakan salah satu aktivitas yang digemari oleh anak-anak. mereka biasanya sangat antusias untuk mendengarkan cerita yang disampaikan oleh guru, orang tua maupun teman-temannya. Oleh sebab itu metode bercerita ini sangat bagus digunakan untuk pembelajaran anak usia dini
- Mengembangkan imajinasi anak**, ketika membacakan cerita maupun mendengarkan orang lain bercerita biasanya anak akan menghadirkan dalam pikirannya suasana yang ada dalam cerita tersebut Misalnya guru bercerita tentang petani di sawah, maka di saat itu anak langsung membayangkan bagaimana petani yang ada di sawah. Hal inilah yang menjadikan bahwa guru sebaiknya memilih isi cerita yang dekat dengan kehidupan anak. Misalnya mengangkat topik cerita tentang suasana yang ada di sekitar tempat tinggal anak, seperti sawah apabila lokasi sekolah berada di tempat yang dekat dengan suasana yang seperti ataupun kisah tentang nelayan untuk anak-nak yang tinggal di Kawasan pantai.
- Meningkatkan keterampilan bicara dan menyimak anak**, saat bercerita otomatis akan menambah kosakata kata anak, begitupun saat mendengarkan cerita anak akan belajar memahami isi cerita tersebut. Dengan demikian maka kosa kata anak akan meningkat.

#### **4. Metode Bernyanyi**

Metode bernyanyi merupakan salah satu metode pembelajaran interaktif dan menyenangkan untuk belajar bagi anak usia dini. Berbagai macam kosakata dapat dipelajari oleh anak melalui metode ini. Selain itu, melalui pengulangan lagu-lagu disukai anak dapat

meningkatkan retensi (mengingat) di memori jangka panjang (Albaladejo Albaladejo et al., 2018). Bernyanyi membuat suasana belajar menjadi riang dan bergairah sehingga perkembangan anak dapat di stimulasi secara optimal. perlu diketahui bahwa lagu anak-anak berbeda dengan lagu orang dewasa. lagu mereka memiliki karakteristik sebagai berikut:

- ❖ Memiliki keutuhan dan kelengkapan lirik, nada, melodi dan unsur music lainnya sehingga enak didengarkan.
- ❖ Memiliki pola melodi yang sederhana. Melodi nyanyian yang menarik dan mudah diingat walaupun tanpa teks dan dalam batas wilayah suara anak.
- ❖ Wilayah nada melodinya mudah dinyanyikan.
- ❖ Memiliki pola ritmis yang menarik, tetapi muda untuk dinyanyikan dan mengundang respon ritmis anak.
- ❖ Isi teks lagu hendaknya beragam, tidak selalu berisi nasehat, tetapi bisa juga jenaka perkasa dan hal hal menarik yang mengundang imajinasi anak.

## **5. Metode percakapan**

Berkomunikasi merupakan proses dua arah, metode ini ditandai dengan terjadinya komunikasi dalam percakapan yang memerlukan ketrampilan mendengar dan ketrampilan berbicara. Salah satu bentuk metode pembelajaran ini adalah Kegiatan dialog antara dua orang atau lebih yang masing-masing mendapat kesempatan untuk berbicara secara bergantian. Dialog dapat dilakukan antara anak dengan anak, atau anak dengan guru. Saat menggunakan metode ini diperlukan kemampuan berbahasa, baik secara reseptif maupun ekspresif. Kemampuan bahasa reseptif meliputi kemampuan mendengarkan dan memahami bicara orang lain, sedang kemampuan bahasa ekspresif meliputi kemampuan menyatakan gagasan, perasaan dan kebutuhan kepada orang lain.

Contoh penerapan metode percakapan: pada kegiatan awal pembelajaran guru mengajak anak bercakap-cakap tentang perasaan anak, tentang kegiatan anak sebelum datang ke sekolah. Biasanya metode percakapan ini guru dapat memulainya dengan mengungkapkan perasaannya terlebih dahulu atau menceritakan tentang dirinya terlebih

dahulu, dengan begitu dapat memancing anak juga untuk mengungkapkan perasaan atau pendapatnya sendiri.

Metode percakapan berbeda dengan pertanyaan, metode pertanyaan diawali dengan memberikan pertanyaan yang harus dijawab oleh benar dengan jawaban yang sudah terstandar, misalnya berapa jumlah bola? Misalnya bolanya ada dua, maka anak harus menjawab dua. Sedangkan metode percakapan anak bebas mengemukakan pendapatnya dan jawabannya tidak ada ukuran baku benar atau salahnya, tetapi sesuai dengan konteks anak itu sendiri (bersifat terbuka). Seperti contoh yang telah diungkapkan di atas, guru tidak menetapkan perasaan yang bagaimana yang benar karena sesuai dengan apa yang dirasakan oleh masing-masing anak.

## **D. Prinsip Pembelajaran Anak Usia Dini**

### **1. Belajar Melalui Bermain**

Pembelajaran yang menarik bagi anak yaitu pembelajaran yang dilakukan melalui bermain. Hal ini tidak bisa kita hindari karena memang pada usia ini anak berada tahapan bermain sebagai cara untuk mengeksplor dunia mereka. Oleh karena guru dan orang tua hendaknya mengetahui tipe -tipe bermain yang baik untuk perkembangan mereka, (Pyle & Danniels, 2017). Berikut adalah tipe bermain yang dapat dilakukan selama pembelajaran:

**Bermain Bebas**, merupakan permainan yang dilakukan apabila anak sendiri yang merencanakan dan menentukan permainan mereka dan juga menentukan sumber daya yang akan digunakan. Pada permainan ini guru hanya sebagai fasilitator untuk mendukung permainan tersebut.

Contoh: Penggunaan bahan sensorik seperti pasir, air, dan Play-Dough. Selama permainan guru maupun orang tua tetap mengawasi keamanan anak, namun tidak banyak ikut campur dalam permainan mereka.

**Bermain Inquiry**, hampir sama dengan permainan bebas, dalam permainan inkuiri ini, kendali sebagian besar tetap ada pada anak. Jenis bermain dimulai oleh anak dan sesuai atas minat anak, para guru memperluas permainan tersebut dengan mengintegrasikan dengan pembelajaran. Misalnya, anak membuat pesawat terbang dari kertas, salah satu pesawat tersebut terbang tepat di tengah-tengah pusat membaca terpandu (perpustakaan). Guru bukan menghalangi hal tersebut tapi dalam kegiatan ini, guru hendaknya membantu anak

membuat landasan pacu di mana pesawat kertas bisa berada dan terbang dengan aman tanpa mengganggu aktivitas orang lain. Guru kemudian memperkenalkan alat ukur standar dan nonstandar sehingga anak-anak dapat menentukan sejauh mana pesawat mereka dapat terbang. Dengan pengetahuan ini, perhatian anak tumbuh untuk mengikuti pembelajaran, menjaga lipatan pesawat mereka agar tidak terlepas selama penerbangan. Pada tahap ini, guru juga dapat memperkenalkan metode ilmiah, menyarankan mereka untuk menguji bahan yang berbeda (mis., pita, lem, staples) untuk menentukan mana yang akan memfasilitasi penerbangan terjauh.

**Bermain Bersama**, pada permainan ini anak dan guru bersama-sama menentukan alur dan aturan bermain. Guru mengarahkan hasil permainan dengan menentukan keterampilan akademik yang akan dikembangkan anak. Guru dan anak secara kolaboratif merancang konteks permainan tersebut, termasuk tema dan sumber daya yang diperlukan untuk permainan. Anak-anak kemudian mengarahkan permainannya dalam lingkungan yang diciptakan. Misalnya, dalam satu kelas kita mengamati klinik hewan. Ketertarikan anak-anak pada hewan menjadi inspirasinya penciptaan konteks permainan, yang dimulai dari anak menjadi dokter hewan, dan lain-lain. Konteks permainan yang dibuat secara kolaboratif memberikan peluang permainan tersebut untuk diminati oleh anak-anak serta memberikan kesempatan alami bagi guru untuk mengintegrasikan keterampilan akademis. Konteks bermain secara kolaboratif dapat mendukung pengembangan keterampilan akademis lainnya.

Selama proses pembelajaran, lingkungan yang disediakan harus mendukung agar anak dapat bergerak bebas dan terdapat banyak material atau benda-benda yang dapat disentuh oleh anak. Maka aspek ini juga harus ada selama *new normal* dimana pembelajaran berbasis bermain dilakukan di rumah bersama orang tua. Oleh karena itu penting sekali adanya kerja sama antara guru dengan orang tua.

## 2. Berorientasi pada perkembangan anak

Tujuan utama pembelajaran anak usia dini ialah untuk mengembangkan aspek perkembangan sesuai usia anak, maka guru harus mengacu pada aspek tersebut dimulai sejak menyusun rencana pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran sampai evaluasi pembelajaran. Perkembangan ini bersifat individual, artinya masing-masing anak berbeda satu sama lainnya. Banyak hal yang mempengaruhi

perkembangan ini, mulai dari pola asuh, gizi, kesehatan, Pendidikan dan faktor bawaan atau genetik.

### **3. Berorientasi pada kebutuhan anak secara menyeluruh (*holistic integrative*)**

Perkembangan anak merupakan suatu kesatuan antara Pendidikan, pengasuhan, kesehatan, gizi dan keamanan. Program layanan PAUD berkualitas harus memenuhi kebutuhan tersebut. Pihak sekolah perlu membangun kerja sama dari berbagai pihak, seperti keluarga, puskesmas dan lain sebagainya yang memiliki pengaruh terhadap tumbuh kembang anak. Anak yang sehat akan mudah mengikuti pembelajaran yang diberikan oleh guru atau menerima stimulasi lainnya. Begitupun dengan pengasuhan yang diterapkan oleh orang tua. Rumah adalah madrasah bagi anak, maka orang tua harus mampu jadi guru pertama dan utama bagi anak-anaknya.

### **4. Perpusat pada anak**

Pembelajaran anak usia dini harus berpusat pada anak. guru harus memperhatikan minat, bakat maupun tingkat perkembangan mereka. Guru tidak boleh memaksakan kehendak sendiri dalam melaksanakan pembelajaran. ciptakan pembelajaran yang mampu membuat anak tertarik untuk mengikutinya dan sesuai dengan kebutuhan perkembangannya. Aktivitas pembelajaran yang dipilih bukan aktivitas yang paling membuat pekerjaan guru lebih ringan, tetapi aktivitas yang mampu menunjang berbagai aspek perkembangan anak sehingga ia tumbuh kembang dengan optimal. Contoh: memberikan LKA (lembar Kerja Anak) adalah pembelajaran yang sederhana dan tidak terlalu membuat repot guru dalam melaksanakan atau menyiapkan media pembelajaran. tapi konsep pembelajaran dengan memberikan LKA tersebut tidak bagus untuk perkembangan anak. ia tidak mendapatkan kesempatan untuk bereksplorasi, berimajinasi dan lain sebagainya. Mereka hanya duduk diam di kursi mengerjakan LKA yang diberikan sehingga mereka kehilangan kesempatannya untuk bergerak bebas.

### **5. Pembelajaran Aktif Berorientasi pada Pengembangan Karakter**

#### **5.1 Pengertian Karakter**

Karakter merupakan kebaikan yang ada pada diri seseorang. Lickona (2012) bahwa karakter merupakan objektifitas yang baik atas kualitas

manusia, baik bagi manusia diketahui atau tidak. Kebaikan ini dimulai dari pengetahuan bermoral, perasaan bermoral dan perilaku bermoral yang ditegaskan oleh masyarakat dan agama di seluruh dunia. Berarti pendapat ini menegaskan bahwa karakter berkaitan dengan nilai-nilai kebaikan yang dalam diri seseorang yang diakui oleh masyarakat maupun agama. Nilai kebaikan ini terlihat pada perilaku seseorang dalam kehidupan sehari-hari.

Karakter memegang peranan penting dalam kehidupan seseorang, karakter menentukan bagaimana sikap dan perilaku seseorang dalam kehidupannya. Rokhman et al (2014) mengungkapkan bahwa: *Character is the aspect of behaviour, believe, feeling, and action which are interrelated one another so that if someone wants to change certain characters, they need to reorganize their basic characters elements.*

Berdasarkan kutipan di atas, karakter adalah aspek perilaku, kepercayaan, perasaan, dan tindakan yang saling terkait sehingga jika seseorang menginginkannya mengubah karakter tertentu, mereka perlu mengatur ulang elemen dasar karakter mereka tersebut. Berarti kutipan ini mempertegas bahwa karakter adalah sesuatu yang tertanam dalam diri seseorang yang saling terkait satu sama lain.

Sejalan dengan pendapat di atas, Mulyasa (2012) menyatakan bahwa karakter merupakan sifat alami bagi anak usia dini untuk merespon situasi secara bermoral yang diwujudkan dalam tindakan nyata melalui pembiasaan untuk berperilaku baik. Jadi pendapat ini menegaskan bahwa karakter adalah suatu sifat alami yang melekat pada diri anak. Sifat ini terlihat ketika anak merespon sesuatu yang ada di sekitar lingkungannya. Anak yang memiliki karakter positif maka akan merespon sesuatu dengan cara yang positif pula. Jadi, baik tidaknya karakter seseorang terlihat dari cara berperilaku dalam kehidupan sehari-hari.

Pendapat lain juga mengatakan hal yang sama tentang karakter. Lapsley dan Narvaez dalam (Fahmi 2015) mengungkapkan, karakter seseorang tidak akan terhapus dan bersifat prediktabilitas. Dapat dikatakan bahwa maksud karakter disini adalah suatu unsur psikologis yang menjadi kepribadian seseorang yang tertanam di dalam dirinya melalui pembiasaan. Karakter ini tidak bisa dibentuk dalam waktu yang singkat. Karakter juga dapat diprediksi berdasarkan perilaku yang tampak dalam kehidupan sehari-hari. Jadi, orang yang memiliki karakter positif juga memiliki perilaku yang positif.

Karakter dikatakan sebagai cara pandang seseorang. Yuliani (2016) menyatakan bahwa karakter adalah watak, tabiat, akhlak, atau kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai kebaikan (*virtues*). Nilai kebaikan ini diyakini dan digunakan sebagai landasan untuk cara pandang, berpikir, bersikap, dan bertindak. Kutipan ini menjelaskan bahwa karakter akan menjadi watak atau tabiat seseorang dalam kehidupan sehari-hari. Tabiat ini muncul berdasarkan cara pandang masing-masing individu, dan cara pandang ini diyakini sebagai suatu kebenaran, oleh karena itu karakter terlihat dalam cara berperilaku seseorang.

Ryan dan Bohlin dalam Brown, Corrigan, dan Higgins-D'Alessandro (2012) juga menjelaskan tentang karakter, yaitu sebagai berikut :

*Character comes from the Greek word charassein which means to engrave, such as on a wax tablet, a gemstone, or a metal surface. From that root evolved the meaning of character as an individual's pattern of behavior... his moral constitution. Character, then, is very simply the sum of our good habits or virtues, and our bad habits, or vices, the habits that make us the kind of person we are.*

Kutipan di atas menjelaskan bahwa karakter mengandung pola perilaku individu, konstitusi moral. Karenanya, karakter adalah sejumlah kebiasaan seseorang, baik itu kebiasaan yang baik ataupun kebiasaan yang buruk, dan kebiasaan yang dilakukannya menentukan bagaimana kualitas kepribadian seseorang tersebut. Kutipan ini menegaskan bahwa karakter adalah baik atau buruknya kebiasaan suatu individu. Kebiasaan ini menjadi penentu kualitas kepribadian individu tersebut. Jadi kualitas suatu individu dapat ditentukan dari kualitas karakter yang dimilikinya.

## **5.2 Nilai-Nilai Karakter**

Karakter memiliki beberapa nilai-nilai penting dalam membentuk watak seseorang. Fadlillah (2016) bahwa pemerintah dalam hal ini badan penelitian, pusat kurikulum kementerian pendidikan nasional merumuskan tujuh belas materi pendidikan karakter yaitu:

Religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat dan komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, tanggung jawab.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat dijelaskan bahwa: 1) Religius, merupakan sikap dan perilaku yang patuh terhadap ajaran agama. 2) Jujur, merupakan perilaku seseorang yang dapat dipercaya dalam setiap ucapan dan tindakannya. 3) Toleransi, merupakan sikap yang menghargai perbedaan. 4) Disiplin, merupakan sikap atau tindakan yang menunjukkan perilaku mengikuti tata tertib pada ketentuan dan peraturan yang ada. 5) Kerja keras, merupakan perilaku yang menunjukkan sungguh-sungguh dalam menghadapi kesulitan. 6) Kreatif, merupakan dapat berpikir dan melakukan sesuatu yang baru. 7) Mandiri, merupakan sikap dan perilaku berupaya untuk menyelesaikan tugasnya sendiri. 8) Demokratis, merupakan sikap menghargai pendapat orang lain. 9) Rasa ingin tahu, merupakan sikap memiliki keinginan untuk mengetahui sesuatu yang baru. 10) Cinta tanah air, merupakan sikap menghargai dan menjaga tanah air. 11) Menghargai prestasi, merupakan sikap dan tindakan. 12) Bersahabat atau komunikatif, merupakan tindakan yang memperhatikan rasa senang berbicara, bergaul, dan senang bekerja sama dengan orang lain. 13) Cinta damai, merupakan sikap, perkataan, dan tindakan yang menyebabkan orang lain senang dan aman atas kehadiran dirinya. 14) Gemar membaca, merupakan perilaku mengisi waktu luang untuk membaca waktu. 15) Peduli lingkungan, merupakan sikap menjaga dan memperbaiki lingkungan dari kerusakan. 16) Peduli sosial, merupakan sikap dan tindakan yang bersedia membantu orang yang membutuhkan. 17) Tanggung jawab, merupakan sikap yang menjalankan setiap kewajiban dalam kehidupannya.

Pendapat lain tentang nilai-nilai karakter, yaitu menurut Salahudin (2013) mengemukakan bahwa nilai karakter sebagai berikut:

- a) Cinta Tuhan dan ciptaannya,
- b) Kemandirian dan tanggung jawab,
- c) Kejujuran, amanah dan tanggung jawab,
- d) Hormat dan santun,
- e) Dermawan, suka menolong, dan gotong royong,
- f) Percaya diri, kreatif dan pekerja keras,
- g) Kepemimpinan dan keahlian,
- h) Baik dan rendah hati,
- i) Toleransi, kedamaian dan kesatuan.

Berdasarkan pernyataan di atas dijelaskan, a) Rasa cinta tuhan dan makhluk ciptaan Tuhan, merupakan sikap memiliki rasa syukur kepada Allah SWT dan menjalankan perintahnya. b) Mandiri, maksudnya sikap untuk menjalankan tanggung jawab sendiri sesuai kemampuan. c)

Memiliki sikap kejujuran, artinya dapat dipercaya dan bertanggung jawab atas segala perbuatan. d) Memiliki sikap hormat dan santun, artinya menghargai orang lain, baik dengan orang dewasa maupun dengan teman sebaya. e) Bersikap dermawan dan suka menolong orang yang sedang kesusahan. f) Memiliki rasa percaya diri, yaitu memiliki sikap memahami dan meyakini kemampuan diri. g) Memiliki jiwa kepemimpinan. h) Baik dan rendah hati, yaitu memiliki sikap yang mencerminkan nilai kebaikan dalam kehidupan sehari-hari. i) Mempunyai sikap toleransi, dengan cara menghargai perbedaan-perbedaan yang ada di lingkungan sekitar.

Komalasari (2017) mengemukakan bahwa nilai-nilai karakter yaitu religius, nasionalis, mandiri, gotong royong dan integritas. Adapun maksud dari nilai-nilai karakter di atas yaitu religius artinya sikap yang mencerminkan keberimanan terhadap Tuhan Yang Maha Esa. Memiliki sikap nasionalis, artinya memiliki sikap cinta terhadap tanah air. Mandiri artinya memiliki sikap tidak bergantung kepada orang lain. Gotong royong artinya suka bekerja sama dalam menyelesaikan suatu persoalan. Integritas artinya menjadi individu yang dapat dipercaya dalam setiap perkataan dan tindakan.

### **5.3 Strategi Mengembangkan Karakter**

Strategi pengembangan karakter anak merujuk pada bagaimana cara nilai-nilai karakter ditanamkan kepada anak-anak. Sani (2016) mengemukakan bahwa strategi menanamkan karakter kepada anak yaitu: a) komunikasi yang baik, komunikasi yang dapat membangun karakter adalah dengan mengucapkan kata-kata yang baik kepada anak, b) menunjukkan keteladanan, menunjukkan keteladanan adalah suatu metode yang wajib dilakukan, menunjukkan perilaku yang sesuai dengan nasehat atau atribut karakter adalah sesuatu hal yang harus dilakukan oleh guru ataupun orang tua, c) mendidik dengan pembiasaan, lingkungan yang Islami akan membentuk anak terbiasa untuk berperilaku Islami, karena seorang anak akan bertingkah laku sesuai dengan apa yang sering dilihat dari lingkungan di sekitarnya. Penjelasan di atas menggambarkan bahwa untuk membentuk karakter anak dimulai dengan komunikasi yang baik dengan anak, memberikan keteladanan bagi anak dan membiasakan untuk melakukan sesuatu yang positif dengan anak.

Sekolah mempunyai peran penting dalam membentuk karakter anak, untuk itu sekolah harusnya menggunakan berbagai metode untuk

membentuk anak yang berkarakter. Rohmah (2018) mengungkapkan bahwa strategi menanamkan karakter anak usia dini yaitu, 1) melibatkan aspek *moral knowing*, *moral feeling*, dan *moral action*. 2) menghidupkan sholat sunnah Dhuha berjamaah. 3) mencium tangan guru. 4) menceritakan biografi para tokoh. 5) menggelar doa dan istighosah rutin. 6) guru, staf, dan kepala sekolah harus bisa menjadi teladan bagi anak. 7) bekerjasama dengan orang tua murid, 8) memberikan *reward* dan sanksi. Berarti keberhasilan pengembangan karakter dalam pendidikan anak usia dini dapat diketahui dari perilaku sehari-hari yang tampak pada setiap aktivitas anak.

Pembentukan karakter dapat dilakukan dengan berbagai metode pembelajaran. Anaknta (2017) membentuk karakter dapat dilakukan melalui metode bermain, metode keteladanan, pembiasaan, nasehat, pengawasan, dan hukuman. Pendapat di atas menjelaskan bahwa untuk membentuk anak yang berkarakter guru dapat mengintegrasikan dengan berbagai metode pembelajaran yang menarik. Pembiasaan dan keteladanan adalah hal penting setelah memberikan pemahaman tentang kepada anak. pemahaman yang diberikan hendaknya dapat dipraktekkan dalam kehidupan sehari-hari.

Pendapat yang serupa juga diungkapkan oleh Williams (2010):

*The teaching of character education can be integrated naturally with and taught alongside any state's standards-based curriculum. Rather than adding a new course to an already overloaded school curriculum, character education should be integrated with other subject areas and routinely taught through all classes and by all teachers.*

Kutipan ini menjelaskan bahwa membentuk karakter tidak harus membuat mata pelajaran khusus karakter. Dengan membuat mata pelajaran atau kurikulum khusus hanya akan menambah beban kurikulum tersebut. Akan tetapi materi karakter dapat diintegrasikan secara alami dalam setiap pembelajaran, dilakukan secara rutin dan melibatkan semua subjek yang ada di area sekolah beserta guru. Berarti pendapat ini menegaskan bahwa nilai karakter harus terintegrasi dalam setiap pembelajaran. nilai karakter tidak hanya berlaku untuk anak, namun semua subjek yang ada di lingkungan sekolah tersebut harus menerapkannya.

Pendapat di atas sejalan dengan pendapat Komalasari (2017) yang mengungkapkan bahwa pendidikan karakter harus terintegrasi dalam setiap pembelajaran yang direncanakan atau didesain dan dilaksanakan serta dievaluasi secara sistematis. Artinya, setiap pembelajaran di

sekolah harus mengintegrasikan nilai-nilai karakter. Nilai karakter yang sudah diintegrasikan dalam materi pembelajaran harus diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari anak. Pembiasaan perilaku merupakan salah upaya implementasi agar anak memiliki nilai karakter dalam kehidupannya. Pembiasaan ini juga harus didukung oleh keteladanan orang dewasa yang ada di lingkungan sekolah tersebut

#### **5.4 Tujuan Mengembangkan Karakter**

Tujuan utama mengembangkan karakter adalah membentuk pribadi yang baik. Lickona (2012) mengungkapkan bahwa Pendidikan karakter memiliki tiga tujuan, yaitu membentuk orang yang baik, sekolah yang baik, dan masyarakat yang baik. Tujuan pertama menegaskan bahwa kita membutuhkan karakter yang baik untuk menjadi manusia sepenuhnya. Tujuan kedua menegaskan bahwa kita membutuhkan pendidikan karakter agar memiliki sekolah yang baik. Tujuan ketiga menegaskan bahwa pendidikan karakter sangat penting untuk tugas membangun moral masyarakat. Artinya, tujuan penting pendidikan karakter adalah untuk membentuk pribadi yang mampu mencerminkan nilai kebaikan, mampu menjalin hubungan yang baik dengan sesama manusia, baik disekolah maupun dalam kehidupan bermasyarakat.

Tujuan mengembangkan karakter tersebut sejalan dengan fungsi dan tujuan pendidikan nasional. Sebagaimana dalam pasal 3 UU sistem pendidikan nasional nomor 20 tahun 2003, bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Adapun tujuannya adalah untuk mengembangkan potensi anak agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab.

Kutipan di atas menjelaskan bahwa tujuan pendidikan adalah untuk membentuk watak yang positif dalam membangun peradaban bangsa yang bermartabat dengan cara mengembangkan potensi yang dimiliki oleh anak. Berarti hakekat dari pendidikan adalah untuk menciptakan generasi yang memiliki kualitas karakter yang mencerminkan nilai-nilai kehidupan. Nilai kehidupan yang dimaksud yaitu memiliki perilaku yang menjaga hubungannya dengan penciptanya ataupun dengan sesama manusia yang mencerminkan akhlak mulia. Di samping itu, pendidikan juga mengutamakan upaya untuk mengembangkan potensi

yang dimiliki oleh anak. Berarti tujuan pendidikan karakter merupakan untuk membentuk watak dan beradaban bangsa.

Pengembangan karakter ditujukan sebagai pedoman perilaku bagi anak dalam kehidupan sehari-hari. Koesuma (2018) mengungkapkan bahwa tujuan pengembangan karakter adalah sebagai sarana pembentuk pedoman perilaku. Artinya, Pedoman perilaku diberikan dengan cara menyediakan ruang bagi figur keteladanan bagi anak dan menciptakan sebuah lingkungan yang kondusif bagi proses pertumbuhan berupa kenyamanan dan keamanan. Kenyamanan dan keamanan ini dapat membantu suasana pengembangan diri satu sama lain dalam keseluruhan dimensi. Selain itu pendidikan karakter lebih mengutamakan pembentukan moral individu yang ada dalam suatu lembaga pendidikan.

Selain itu, Welker et al (2016:80) menyatakan *if observed behavioural changes follow immediately on the heels of the invocation of a programme of character education aimed at changing states of character then an inference to the best possible explanation would ascribe those behavioural changes to changes in character*. Kutipan ini menjelaskan bahwa tujuan pendidikan karakter adalah untuk mengubah perilaku atau karakter yang sebelumnya menjadi karakter yang lebih baik. Berarti tujuan utama pendidikan karakter adalah untuk menciptakan perilaku anak yang lebih baik dari sebelumnya. Berhasil tidaknya program pendidikan karakter dapat dilihat dari adanya perubahan karakter dalam diri anak tersebut.

Pengembangan karakter bertujuan untuk menjaga nilai-nilai luhur yang ada di daerah setempat. Morisson (2016) mengatakan bahwa semua program pendidikan karakter bertujuan untuk mengajarkan seperangkat nilai inti tradisional. Pendidikan karakter juga menghasilkan sebuah kebaikan keberadaban dan keluhuran dari karakter moral. Kebaikan yang dimaksud yaitu kejujuran, kebaikan hati, penghargaan, tanggung jawab, toleransi terhadap keberagaman, harmonis ras, dan kewargaan yang baik. Pendapat ini mempertegas bahwa pendidikan karakter bertujuan untuk membentuk pribadi anak agar mencerminkan perilaku positif yang menjunjung tinggi nilai-nilai luhur kebudayaan setempat.

### **Berorientasi pada Pengembangan Kecakapan Hidup (*life skill*)**

Keterampilan hidup, didefinisikan sebagai keterampilan yang memungkinkan individu untuk berhasil di lingkungan yang berbeda di

mana mereka tinggal, seperti sekolah, rumah dan di lingkungan lainnya, (Hermens et al., 2017). Salah satu bentuk keterampilan ini kemampuan anak untuk melaksanakan aktivitas bantu diri (*self help*). Keterampilan ini penting bagi anak untuk melanjutkan kehidupannya di masa yang akan datang. Anak harus mampu mengurus hidupnya sendiri, bekerja keras dan menyelesaikan masalahnya. Orang tua dan guru perlu memberikan kepercayaan pada anak, bahwa ia “mampu”, artinya sebagai orang dewasa tidak harus selalu melayani kebutuhan anak mulai dari kebutuhan terkecilpun. Berikan kesempatan pada anak untuk melakukan sendiri, misalnya memasang kancing baju, memasang tali sepatu, membuka tutup botol dan kegiatan sederhana lainnya. Kelihatannya ini hanya memang sepele dan sederhana, tetapi dampaknya sangat luar biasa bagi masa depan anak. mereka yang terbiasa dilayani dari kecil akan tumbuh dengan jiwa juang yang lemah “dikit-dikit maunya dibantuin, tanpa mencoba terlebih dahulu”. Tetapi bagi anak yang dari kecil sudah dibiasakan untuk berjuang akan bisa beradaptasi dalam berbagai situasi sulit di masa yang akan datang.

aktivitas pembelajaran di Lembaga PAUD, tidak harus selamanya mendorong kemampuan akademis anak, tetapi yang lebih utama ialah bagaimana ia dapat hidup dan tumbuh di lingkungan sebagai makhluk individual dan makhluk social. Makhluk individual artinya, anak hendaknya mampu berdikari tanpa selalu mengharapkan bantuan orang lain untuk mengurus kebutuhannya. sedangkan makhluk social artinya anak hendaknya mampu beradaptasi di lingkungan sekitarnya, menyesuaikan diri dengan teman sebaya atau, teman yang lebih kecil, maupun yang lebih besar. Anak tidak takut berada di lingkungan yang baru. selain itu, anak juga mengerti bagaimana konteks bahwa manusia hidup saling membutuhkan dan harus saling tolong menolong.

Perlu diketahui sayang bukan berarti melayani semua kebutuhan anak tanpa memberi ruang bagi mereka untuk berusaha. Justru seharusnya rasa sayang, menjadikan mereka tumbuh dengan lebih baik. Keterampilan hidup ini bukan hanya tanggung jawab guru, namun orang tua sangat berperan di dalamnya. Guru di sekolah hanya sekedar mendorong atau memfasilitasi aktivitas pembelajaran anak selama berada di sekolah tersebut. sedangkan sisanya adalah tanggung jawab orang tua untuk membiasakan di lingkungan rumah.

### **Lingkungan yang Kondusif**

Lingkungan yang baik adalah lingkungan yang mampu mendukung tumbuh kembang anak. lingkungan ini diciptakan sedemikian rupa agar menarik bagi mereka. Lingkungan yang menarik akan membangkit gairah atau minat anak untuk mengikuti pembelajaran yang disediakan guru. Selain itu, lingkungan ini juga akan menunjang terbentuknya cara berpikir ilmiah pada anak. Berdasarkan standar Pendidikan Anak Usia Dini lingkungan yang kondusif bagi anak yaitu lingkungan yang mampu:

- a. Memberikan perlindungan dan kenyamanan saat anak bermain dengan alat dan bahan sesuai ide dan karakteristik anak.
- b. Memberikan kebebasan kepada anak untuk melakukan eksplorasi atau eksperimen sederhana.
- c. Memberi kesempatan bagi anak untuk menjelaskan cara kerja dan hasil karyanya.
- d. Menyediakan berbagai alat dan bahan yang mendukung aktivitas bermain anak.
- e. Memberikan pertanyaan terbuka untuk anak menjelaskan idenya sehingga pembelajaran tidak berjalan kaku.

Sedangkan penataan lingkungan yang mendukung pembelajaran anak yaitu:

- a. Bersih, yaitu lingkungan yang bebas dari debu, asap, sampah, kotoran binatang maupun hal-hal yang mengganggu lainnya.
  - Aman, sarana dan prasarana pembelajaran harus dipastikan aman untuk anak, artinya alat dan bahan yang digunakan tidak membahayakan, seperti mengandung bahan kimia berbahaya, terdapat sudut-sudut yang tajam dan lain sebagainya yang dapat menimbulkan kecelakaan selama pembelajaran berlangsung.
  - Rapi, penataan lingkungan yang rapi dan teratur sehingga memudahkan anak untuk mengambil dan meletakkan kembali perlengkapan bermain atau belajar.

- Sehat, lingkungan yang bebas dari kuman dan penyakit menular, contoh: menyediakan air bersih, ventilasi udara yang cukup dan penataan cahaya yang bagus.
- b. Memperhatikan tinggi badan anak, alat bermain dan penataan lingkungan sekolah hendaknya memperhatikan tinggi badan anak sehingga memudahkan anak melakukan aktivitas selama di sekolah. Contoh: wastafel yang tidak terlalu tinggi, WC jongkok yang sesuai ukuran anak, dan lain sebagainya.

### **Menggunakan Berbagai Media dan Sumber Belajar**

Media merupakan alat dan bahan yang membawa informasi atau bahan pelajaran yang bertujuan mempermudah mencapai tujuan pembelajaran. media juga disebut alat peraga untuk menemukan suatu pemahaman dalam belajar serta memudahkan anak mendapatkan pengetahuan dan pemahaman secara langsung (Jamil Suprihatiningrum, 2013).

Media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan anak dan dapat merangsang mereka untuk belajar. Menggunakan media pembelajaran maka dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran karena mereka mendapatkan pembelajaran secara sistematis dan komunikatif (Maswan, 2017).

Seperti yang dikemukakan juga oleh Kustiawan, (2016) media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat mempermudah proses penerimaan materi pelajaran yang disampaikan dan mempermudah pencapaian keberhasilan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dipergunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan anak sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran yang disengaja, bertujuan dan terkendali, (Oka, 2017).

Berdasarkan beberapa pengertian media pembelajaran diatas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan media informasi dan komunikasi untuk menyajikan pembelajaran sehingga memudahkan guru menyampaikan pembelajaran dan juga memudahkan anak untuk memahami pembelajaran yang disampaikan guru.

Perkembangan kognitif anak usia dini masih terbatas, mereka belum mampu memahami sesuatu yang tidak bisa ditangkap oleh panca indera mereka. Jadi, apabila guru hanya menyampaikan tanpa membawa media pembelajaran maka ia sulit memahami apa yang disampaikan oleh guru tersebut. Mereka harus bisa melihat, mereba atau merasakan untuk dapat memahami sesuatu, itulah pentingnya penggunaan media pembelajaran pada anak usia dini.

### **Fungsi Media Pembelajaran**

Sebagaimana yang telah dijabarkan di atas, bahwa media pembelajaran digunakan untuk memudahkan guru menyampaikan pembelajaran dan memudahkan anak memahami pembelajaran yang disampaikan. Sejalan dengan pendapat Sumiharharsono (2017) mengemukakan bahwa fungsi media pembelajaran yaitu: 1) memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis, 2) mengatasi keterbatasan waktu, ruang, tenaga dan daya indera, 3) menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar, 4) memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya, 5) memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Media memiliki pengaruh yang besar terhadap panca indera anak dalam menangkap suatu informasi, menjamin terjadinya pemahaman yang lebih baik pada anak, membangkitkan dan membawa pembelajar kedalam suasana rasa senang dan gembira di mana ada keterlibatan emosional dan mental (Jalinus, 2016).

Sedangkan menurut Kustiawan (2016) fungsi media pembelajaran terdiri dari fungsi umum dan fungsi khusus. Adapun fungsi umum media pembelajaran yaitu media sebagai pembawa pesan (materi) dari sumber pesan (guru) ke penerima pesan (murid) dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan fungsi khusus media pembelajaran yaitu: 1) menarik perhatian murid, 2) memperjelas penyampaian pesan, 3) mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan biaya, 4) untuk menghindari terjadinya verbalisme dan salah tafsir, 5) mengaktifkan dan mengefektifkan kegiatan belajar murid.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa fungsi media pembelajaran yaitu untuk memudahkan guru menyampaikan materi pembelajaran serta memudahkan anak untuk memahami materi pembelajaran tersebut dan membuat anak lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

## Jenis – jenis Media Pembelajaran

1. **Media Audio**, media yang dapat didengar anak, yaitu media pembelajaran yang menggunakan unsur suara dalam menyampaikan isi pesan. Media ini berkaitan erat dengan indera pendengaran. Dilihat dari sifat pesan yang diterima, media audio dapat menyampaikan pesan verbal (bahasa lisan atau kata-kata) maupun non verbal (bunyi-bunyian dan vokalisasi). Contoh radio, tape recorder, dan lain-lain.
2. **Media Visual**, media yang dapat dilihat, yaitu media pembelajaran yang menggunakan unsur penglihatan atau visualisasi, contoh gambar, poster, dan lain-lain.
3. **Media Audio Visual**, merupakan media yang mampu menampilkan suara dan gambar. Contoh, video edukasi.
4. **Media serbaneka**, merupakan suatu media yang disesuaikan dengan potensi di suatu daerah, di sekitar sekolah atau di lokasi lain atau di masyarakat yang dapat dimanfaatkan sebagai **media** pembelajaran. Misalnya media yang dibuat sendiri oleh guru memanfaatkan barang bekas.

## E. Hubungan Aktivitas Fisik Dengan Pembelajaran Anak Usia Dini

### Contoh Kasus 1

Bu guru membagikan lembar kerja anak (LKA). Anak-anak disuruh untuk menulis beberapa huruf sesuai dengan contoh yang tertera di LKA tersebut. Namun beberapa menit setelah LKA dibagikan anak-anak sangat rebut, ada yang berlari, melompat, memanjat kursi dan lain sebagainya. Guru kembali memerintahkan anak untuk kembali ke kursi masing-masing dan meminta untuk segera menyelesaikan tugasnya.

Beberapa menit kemudian keributan kembali terjadi seperti sebelumnya hingga jam istirahat masuk namun LKA yang dibagikan belum dikejakan anak dengan baik.

## Contoh Kasus 2

Ketika sedang asik bermain, tiba-tiba anak disuruh untuk belajar, dikasih buku dan pensil dan duduk di meja belajar yang telah disediakan. Anak tidak mendengarkan perintah tersebut dan terus melanjutkan bermain, hingga akhirnya orang tua memarahai anak sambil mengatakan “ayok belajar dulu, main terus, mau jadi apa kalau besar nanti!”

Contoh kasus yang digambarkan di atas merupakan fenomena yang kerap kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari. Begitu besarnya tuntutan yang diberikan kepada anak-anak untuk belajar layaknya cara belajar orang dewasa. Kasus di atas menggambarkan kekerasan intelektual kepada anak. Anak dipaksa belajar dengan cara yang tidak sesuai dengan usianya, yang terjadi akhirnya anak mengalami mogok belajar. Anak akan menganggap belajar sebagai suatu momok yang menakutkan, inilah pentingnya untuk memahami cara belajar anak usia dini. Ia belajar tidak sama dengan cara orang dewasa. Jika orang dewasa bisa duduk diam membaca karena memang perkembangan otaknya lebih matang dibandingkan mereka. Mereka adalah sosok individu yang sedang berkembang. Otak mereka belum kaya pengalaman layaknya orang dewasa.

Piaget membagi perkembangan kognitif ke dalam beberapa tahap, tahapan pertama adalah tahap sensori motorik yang salah satunya meliputi Gerakan, Gerakan ini merupakan hal yang sangat penting dalam pembelajaran. Jensen dalam bukunya *Brain Based Learning* menyatakan bahwa integrasi sensori motorik adalah fundamental bagi kesiapan berekolah anak. Oleh karena itu hendaknya guru dan orang tua penting untuk menyediakan ruang bergerak bagi anak-anak mereka. Sensori motorik ini mulai berkembang ketika anak baru lahir sampai usia 2 tahun. Namun demikian bukan berarti setelah anak melewati usia tersebut anak tidak membutuhkan aktivitas bergerak lagi. Anak-anak akan tetap bergerak aktif untuk melakukan eksplorasi lingkungannya. Seperti yang juga dikatakan oleh Jensen ini bahwa pembelajaran yang mengintegrasikan aktivitas fisik dalam pembelajaran misalnya menari menunjukkan peningkatan kemampuan membaca sebesar 13% dari sebelumnya. Dengan demikian berarti terdapat hubungan antara gerakan dan pembelajaran pada usia dini.

Lebih lanjut ia juga menyatakan bahwa olahraga dapat menurunkan stress, sehingga aktivitas fisik merupakan salah satu cara terbaik untuk menstimulasi otak. Mengapa demikian? Pertama olahraga dapat

meningkatkan sirkulasi supaya neuron-neuron individu mendapatkan lebih banyak oksigen dan nutrient, kedua, dapat mendorong produksi hormone NGF (*nerve growth factor*-faktor pertumbuhan saraf). Mengacu pada pandangan ini bahwa gerak merupakan suatu hal yang tidak bisa dipisahkan dari pembelajaran Anak Usia Dini. Banyak hal yang akan didapatkan anak ketika bergerak. Dengan demikian tidak sepatutnya jika masih ada guru maupun orang tua yang selama ini masih memaksa anak untuk duduk diam belajar hanya bermodalkan buku tulis dan pensil **jensen** .

*active learning* bagian terpenting dari proses membangun pengetahuan anak. pembelajaran aktif berarti anak-anak membangun pengetahuannya melalui aktivitas fisik dan mental (Morisson, 2016) . Inilah sebabnya kenapa orang tua dan guru Pendidikan Anak Usia Dini itu tidak boleh dilakukan hanya dengan duduk diam dalam ruangan. Anak-anak yang dipaksa duduk diam sama sekali tidak menjamin untuk tumbuh pintar. Justru hal ini hanya menambah stress mereka. tidak hanya itu dengan memaksa belajar dengan cara seperti ini sama saja kita menghalangi anak untuk tumbuh dengan baik, membuat mereka kehilangan kesempatannya untuk mengasah potensi mereka. Kadang orang tua mungkin berpikir anak aktif, tidak bisa duduk diam merupakan anak yang susah diatur, malas belajar dan judgement lainnya yang sebenarnya itu sangat keliru dan menyesatkan. Aktif adalah salah satu cara mereka untuk dapat tumbuh kembang dengan baik, aktif adalah cara mereka untuk menjelajahi dunia mereka. Dengan banyak bergerak sebenarnya telah memudahkan mereka mempelajari sesuatu. Mereka akan lebih bahagia untuk belajar dan lebih mudah memahami sesuatu konsep.

Pendapat di atas dibuktikan oleh beberapa hasil penelitian bahwa memang aktivitas fisik membantu pembelajaran. Anak yang diberikan pembelajaran dengan mengintegrasikan aktivitas fisik, kemampuan numerasinya lebih baik dengan dibandingkan anak yang belajarnya hanya duduk diam mengikuti instruksi guru (Mavilidi et al., 2018). Tentu dengan adanya hasil penelitian ini harus menyadarkan kita bahwa aktivitas fisik menjadi suatu kewajiban dalam pembelajaran. Singh juga membuktikan bahwa aktivitas fisik dapat membantu kemampuan matematika anak. ia lebih mudah memahami konsep matematika yang dikenalkan oleh guru ketika guru mengintegrasikan aktivitas fisik kedalam metode pembelajaran.

Ada banyak alasan lainnya kenapa aktivitas begitu sangat berpengaruh untuk pembelajaran Anak Usia Dini, diantaranya Bueno dalam penelitiannya yang berjudul *Academic Achievement and Physical Activity: A Meta-analysis* bahwa terdapat hubungan yang positif antara aktivitas fisik dengan kegiatan pembelajaran, baik bagi anak usia dini maupun usia remaja dan dewasa. Hasil belajar akan meningkat apabila mengintegrasikan aktivitas fisik, karena dengan aktivitas tersebut anak akan mendapatkan pengalaman sensori (visuospasial, auditori, temporal, dan isyarat kinestetik), sehingga membantu mereka membangun representasi mental mereka (Alvarez-Bueno et al., 2017).

Pengalaman sensori ini sangat penting untuk diperhatikan oleh guru. Kesesuaian informasi sensorimotor dan pengetahuan yang akan dipelajari dapat meningkatkan pembelajaran. selanjutnya kosmas juga memberikan pandangan bahwa bahwa gerakan dan pembelajaran itu saling terkait, karena gerakan dapat mendukung fungsi kognitif dan pemikiran yang lebih efektif (Lindgren & Johnson-Glenberg, 2013). Selain itu, bergerak juga mampu meningkatkan produksi hormone endorphin, yaitu hormone yang memberikan sensasi kebahagiaan bagi manusia, rasa Bahagia ini sangat penting bagi pembelajaran anak usia dini. Apabila anak Bahagia, maka pembelajaran apapun akan mudah untuk dipahaminya. Hal inilah selama ini yang sering terabaikan, kita hanya fokus bagaimana agar anak bisa pintar sehingga selalu membatasi aktivitasnya dan menyuruhnya untuk belajar. Telah terlupakan oleh kita bahwa belajar yang sesungguhnya bagi mereka adalah ketika mereka dapat bergerak bebas, bereksplorasi, bermain dan melakukan hal menyenangkan lainnya.



Seperti ilustrasi gambar di atas, anak-anak merasa antusias mengikuti pembelajaran apabila mereka aktif bergerak melompat ataupun berlari. Mereka akan merasa enjoy dengan aktivitas mereka dan tidak terbebani dengan pembelajaran tersebut. tapi jika pembelajarannya itu dilakukan

dengan duduk diam, anak diminta untuk menghafal huruf atau angka? Sudah bisa dipastikan bahwa anak tidak akan tertarik untuk mengikutinya.

## **BAB 3**

### **Assesmen**

#### **A. Konsep Asesmen**

Penilaian perkembangan merupakan suatu kewajiban yang harus dilakukan oleh seorang guru. Penilaian ini dikenal dengan istilah asesmen, artinya proses pengumpulan informasi tentang perkembangan dan pertumbuhan anak, gaya belajar dan berbagai keterampilan serta perilaku anak. Penilaian ini harus didukung oleh bukti tertentu sebelum membuat keputusan dan menentukan aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak. Oleh karena itu hendaknya mulai dilakukan dari awal sebelum guru memberikan program pembelajaran (Hapidin, 2015). Adapun tujuan penilaian ini yaitu:

- Hasil penilaian dapat menjadi rekomendasi guru dalam menempatkan anak sesuai kelompok dan kebutuhannya. Contoh: menempatkan anak pada kelompok usia dan tahapan perkembangan yang sama, kemudian membaginya kedalam aktivitas pembelajaran berdasarkan minat masing-masing, seperti kegiatan menggambar untuk anak yang menyukai menggambar, kelompok tari bagi anak yang memiliki kecerdasan kinestetik yang bagus dan lain sebagainya.
- Melalui penilaian, guru dapat mengetahui permasalahan dan kesulitan yang dihadapi anak, misalnya ada anak yang mengalami hambatan dalam kemampuan bicara, sehingga dari hal tersebut guru dapat merencanakan dan menyusun program pembelajaran yang tepat untuk menstimulasi kemampuan tersebut.
- Evaluasi bagi guru dan satuan PAUD, baik kurikulum, program sarana prasarana dan lain sebagainya, artinya penilaian ini dapat dijadikan sebagai sarana untuk mengetahui keefektifan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Contoh: mengetahui keefektifan penggunaan media dan strategi pembelajaran yang telah digunakan.
- Mengetahui perkembangan anak selama proses pembelajaran, yaitu mengetahui sejauhmana perkembangan aspek kognitif anak, bahasa, sosial emosional, fisik motori, seni, nilai agama dan moral.

Dengan demikian penilaian dilakukan tidak hanya sekedar untuk membuat laporan kepada orang tua, tetapi Sobat PAUD dapat mengetahui minat, tingkat kemampuan anak dan berbagai gambaran perkembangan anak. Oleh karena itu sebaiknya guru mampu memahami karakter anak selama aktivitas pembelajaran, apa yang mereka butuhkan untuk mengoptimalkan perkembangan mereka dan kemudian memberikan program pembelajaran yang sesuai untuk mereka.

## **B. Tahapan Assesmen**

Perkembangan dapat membantu guru untuk mendapatkan informasi tentang perkembangan anak. Namun sebelum melakukan penilaian guru perlu mengetahui beberapa tahapan agar informasi yang didapatkan lebih akurat. Berikut adalah tahapan yang dapat dilakukan oleh guru:

### **1. Menentukan Usia Anak yang Menjadi Sasaran Penilaian**

Usia anak menentukan format penilaian. Setiap usia memiliki tahapan perkembangan yang berbeda, misalnya, anak usia empat tahun akan sulit menjelaskan siklus hidup kupu-kupu, tetapi bagi anak-anak yang lebih besar seperti usia 5-6 tahun dapat mengungkapkan pemahaman mereka terkait hal tersebut, baik melalui cerita maupun gambar. Demikian pula, anak-anak yang lebih besar mampu berkonsentrasi untuk jangka waktu yang lama untuk menyelesaikan pembelajaran yang lebih lama dan lebih kompleks dibandingkan anak-anak yang lebih muda. Oleh karena itu penting bagi guru menentukan sasaran usia anak sehingga dapat menyesuaikan kisi-kisi instrument yang digunakan untuk melakukan penilaian.

Orang dewasa yang melakukan penilaian harus memiliki hubungan yang sudah ada sebelumnya dengan anak tersebut. Idealnya penilai adalah pendidik atau guru. Jadi guru yang mengetahui tentang proses perkembangan anak selama pembelajaran.

### **2. Menentukan Aspek Perkembangan yang Menjadi Sasaran Penilaian**

Setelah menentukan usia, maka guru juga perlu menentukan aspek apa yang akan dinilai, lakukan analisa terhadap aspek tersebut. Penilaian hendaknya selaras dengan tujuan dan pendekatan instruksional. Jenis penilaian yang berbeda memiliki tujuan yang berbeda pula. Penting untuk terlebih dahulu menentukan apa yang

akan diukur; kemudian temukan program penilaian yang paling baik menilai tujuan tersebut. Misalnya apa saja tingkat capaian perkembangan anak usia 5-6 tahun, dengan begitu akan memudahkan guru dalam memetakan kemampuan anak.

### **3. Memilih Metode Atau Teknik Pengumpulan Data yang Tepat**

Melakukan penilaian juga perlu menentukan metode yang tepat. Metode yang akan dipilih harus memperhatikan sasaran penilaian yang akan dicapai. Setiap metode yang digunakan harus dapat memberikan data atau informasi secara maksimal mengenai aspek yang dinilai, metode observasi, dokumentasi dan wawancara atau percakapan dengan anak.

**4. Penilaian itu "asli" atau otentik.** Penilaian harus dilakukan dalam lingkungan normal anak. Penilaian harus mencerminkan hubungan dan pengalaman sehari-hari. Ini harus dilakukan dalam situasi dan pengaturan yang alami, baik di ruang kelas dan ketika anak berkegiatan.

### **5. Menentukan indikator perkembangan yang akan dicapai dan kriteria penilaian**

Penilaian yang akan dilakukan lebih terencana jika guru merancang indikator perkembangan yang akan dicapai dan kriteria penilaian terlebih dahulu. Kriteria penilaian yaitu ukuran atau acuan yang menjadi dasar penilaian. Guru dapat merancang indikator perkembangan yang akan dicapai namun guru tidak boleh terpaku pada rancangan capaian indikator perkembangan yang sudah ditetapkan. Guru harus mengamati, mencatat semua capaian perkembangan yang muncul ketika anak berkegiatan dalam segala situasi.

### **6. Gunakan berbagai sumber informasi**

Semakin banyak sumber informasi yang digunakan maka data semakin dapat dipercaya, oleh karena itu guru sebaiknya menggabungkan beberapa sumber informasi yang berbeda ketika menarik kesimpulan tentang kebutuhan perkembangan anak. misalnya menanyakan kepada orang tua atau pengasuh anak. artinya penilaian itu dilakukan secara komprehensif, observasi harus dilakukan pada berbagai aktivitas anak dan terus menerus dilakukan untuk melihat perkembangan seorang anak secara utuh

## **7. Mengolah Hasil Penilaian,**

Informasi atau data yang telah didapatkan oleh guru, kemudian diolah sehingga data tersebut dapat memperlihatkan gambaran perkembangan masing-masing anak, misalnya dari hasil pengamatan guru menemukan bahwa ada beberapa anak yang perlu mendapatkan perhatian khusus terkait kemampuan berbahasa.

## **8. Menyusun Program Pembelajaran yang Tepat**

Setelah guru mendapatkan data perkembangan anak, selanjutnya guru perlu Menyusun program yang tepat. Program tersebut disusun sesuai dengan kondisi perkembangan anak yang terlihat dari berbagai aspek. Misalnya, merancang pembelajaran yang mendorong anak untuk banyak berkomunikasi seperti bermain peran untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak.

## **9. Mengkomunikasikan Hasil Penilaian**

Selanjutnya guru harus mengkomunikasikan hasil penilaian kepada orang tua atau pengasuh anak dengan menggunakan bahasa sederhana yang mudah dipahami oleh orang tua. Tujuannya yaitu agar dapat membangun komitmen Bersama untuk meningkatkan perkembangan anak

## **10. Mendokumentasikan Hasil-Hasil Penilaian**

Pada akhir kegiatan penilaian, guru perlu mendokumentasikan semua proese penilaian baik secara manual maupun menggunakan computer sebagai arsip yang mungkin dibutuhkan dikemudian hari, (K. Pendidikan et al., 2018).

Penting diketahui oleh guru, bahwa penilaian itu adalah sebuah siklus, jadi prosesnya berulang kembali dari tahap awal sampai tahap akhir dan kemudian kembali ke tahap awal. Pada setiap tahapan memungkinkan guru membuat perubahan pada kurikulum mereka untuk melayani anak dengan lebih baik dalam program mereka.

## **C. Teknik Asesmen**

### **1. Observasi**

Pengamatan atau observasi merupakan teknik penilaian yang dilakukan selama kegiatan pembelajaran baik secara langsung maupun tidak langsung dengan menggunakan lembar observasi, catatan menyeluruh, jurnal dan rubrik. Hasil penilaian perkembangan anak

harus didokumentasikan menggunakan beberapa teknik: pengamatan/observasi, percakapan, penugasan, unjuk kerja, penilaian hasil karya, dan pencatatan anekdot. Untuk memudahkan guru dalam melakukan pencatatan penilaian maka dipilihlah tiga teknik yang paling memungkinkan dilakukan guru yaitu ceklis, catatan anekdot dan penilaian hasil karya. Saat anak melakukan berbagai kegiatan, guru dapat mengamati segala hal yang dilakukan anak ataupun diucapkan anak, termasuk ekspresi wajah, gerakan, dan karya anak. Pada proses pengamatan, guru juga melakukan pencatatan sebagai bukti sekaligus pengingat terhadap segala hal yang diamatinya. Teknik yang digunakan dalam melakukan pencatatan dapat berupa ceklis, catatan anekdot dan hasil karya.

Ceklis adalah cara menandai ketercapaian indikator tertentu dengan tandatanda khusus. Tanda-tanda khusus dapat berupa tanda centang, huruf, simbol tertentu, dll. Tetapi dalam implementasi penilaian, tanda ceklis menggunakan huruf seperti tertuang berikut ini: Ada empat skala, yaitu :

**BB (Belum Berkembang)**, bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru.

**MB (Mulai Berkembang)**, bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru.

**BSH (Berkembang Sesuai Harapan)**, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dapat konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru.

**BSB (Berkembang Sangat Baik)**, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai dengan indikator yang diharapkan.

**Contoh perilaku anak pada tingkat kemampuan “berdoa sebelum belajar”:**

1. BB : Bila anak berdoa sebelum belajar, baik lafal doa maupun sikapnya masih harus mendapatkan bimbingan dan/atau dicontohkan oleh guru.
2. MB : Bila anak berdoa sebelum belajar, baik lafal doa maupun sikapnya masih harus diingatkan oleh guru: ”Nia, kita berdoa dulu. Bagaimana sikap berdoanya?”

3. BSH : Bila anak berdoa, baik lafal doa maupun sikapnya sudah dimunculkan secara utuh, mandiri, dan konsisten tanpa harus diingatkan oleh guru lagi.
4. BSB : Bila anak berdoa, baik lafal doa maupun sikapnya sudah dimunculkan secara utuh, mandiri, dan konsisten serta dapat mengingatkan temannya.

### CONTOH CEKLIS PER KELAS

#### Format Skala Capaian Perkembangan Harian

Kelompok: TK A

Minggu : 1

Bulan : September

Table 3. contoh format ceklis per anak

LP	Indikator Capaian Perkembangan	Musthofa	Annisa	Muliana	Tri	dst
NAM	Menyebutkan naman Tuhan sesuai agamanya secara sederhana	BSH	BSH	MB	BS B	
FM	Melakukan berbagai gerakan, terkoordinasi secara terkontrol, seimbang dan lincah					
Kog	Mengenal benda dengan dengan menghubungkan satu benda dengan benda					

	lainnya
Bahas a	Melaksanakan perintah dengan lebih kompleks sesuai dengan aturan yang disampaikan
Sosem	Mengambil keputusan dan melakukan pekerjaan secara mandiri
Seni	Membuat karya seni sesuai kreativitasnya

## CONTOH CEKLIS PER ANAK

### Format Skala Capaian Perkembangan Harian

Minggu : 1

Kelompok : TK A

Nama Anak: Musthofa

Bulan :September

Table 4. contoh format ceklis per kelas

LP	Indikator Perkembangan	Capaian	BB	MB	BSH	SBS
NAM	Menyebutkan Tuhan agamanya sederhana	nama sesuai secara		V		
FM	Melakukan gerakan, secara	berbagai terkoordinasi terkontrol,			V	

	seimbang dan lincah		
Kog	Mengenal benda dengan menghubungkan satu benda dengan benda lainnya	V	
Bahasa	Melaksanakan perintah dengan lebih kompleks sesuai dengan aturan yang disampaikan		V
Sosem	Mengambil keputusan dan melakukan pekerjaan secara mandiri		V
Seni	Membuat karya seni sesuai kreativitasnya	V	

Untuk memudahkan guru mencatat capaian perkembangan anak, maka ceklis dapat dikembangkan sesuai kesepakatan antar guru di lembaga dengan mempertimbangkan kebutuhan, kesiapan, dan efisiensi, (K. Pendidikan et al., 2018).

## 2. Catatan Anekdot

selain menggunakan teknik ceklis, menilai perkembangan anak juga dapat menggunakan teknik catatan anekdot. Catatan anekdot merupakan catatan naratif singkat yang menjelaskan perilaku anak yang penting bagi guru terkait tumbuh kembang anak. Anekdote menjabarkan apa yang terjadi secara faktual dan objektif, yang menjelaskan bagaimana terjadi, kapan dan di mana dan apa yang dikatakan dan dilakukan anak. Catatan anekdot digunakan untuk mencatat seluruh fakta, menceritakan situasi yang terjadi, apa yang dilakukan dan dikatakan anak. Catatan anekdot sebagai jurnal kegiatan harian mencatat kegiatan anak selama melakukan kegiatan setiap harinya. Catatan anekdot memungkinkan untuk mengetahui perkembangan anak yang indikatornya baik tercantum maupun tidak tercantum pada RPPH.

**Hal-hal pokok yang dicatat dalam catatan anekdot meliputi:**

- Nama anak yang dicatat perkembangannya,
- Kegiatan main atau pengalaman belajar yang diikuti anak dan perilaku, termasuk ucapan yang disampaikan anak selama berkegiatan.

Catatan anekdot dibuat dengan menuliskan apa yang dilakukan atau dibicarakan anak secara objektif, akurat, lengkap dan bermakna tanpa penafsiran subjektif dari guru. Akurat (tepat), objektif (apa adanya, tanpa memberi label misalnya: cengeng, malas, nakal), spesifik (khusus/tertentu), sederhana (tidak bertele-tele), dan catatan guru terkait dengan indikator yang muncul dari perilaku anak. Catatan berupa jurnal kegiatan akan lebih baik bila disertai foto kegiatan anak.

Jika guru sedang sibuk memfasilitasi anak, dan pada saat yang bersamaan guru sempat menangkap suatu aktivitas bermakna yang dilakukan anak, guru dapat mencoret-coret dengan kode atau kata-kata singkatan sebagai pengingat. Jika memiliki kamera akan lebih mudah untuk merekam berupa foto atau video. Setelah anak pulang, barulah peristiwa tersebut ditulis lebih lengkap. Adapun TIPS sederhana menulis catatan anekdot yaitu:

- Bawa kertas kecil dan alat tulis dalam saku.
- Sewaktu-waktu diperlukan, keluarkanlah dari saku
- Tulis kata singkat atau gambar yang mencerminkan perilaku bermakna yang sedang terjadi.

Setelah anak-anak pulang, salinlah dalam buku/catatan khusus anekdot. Cukup beberapa kalimat.

### **3. Penilaian Hasil Karya**

Penilaian hasil karya adalah penilaian terhadap buah pikir anak yang dituangkan dalam bentuk karya nyata dapat berupa pekerjaan tangan, karya seni atau tampilan anak, misalnya: gambar, lukisan, lipatan, hasil kolase, hasil guntingan, tulisan/coretan coretan, hasil roncean, bangunan balok, seni tari, dan hasil prakarya.

Tuliskan nama dan tanggal hasil karya tersebut dibuat. Data ini diperlukan untuk melihat perkembangan hasil karya yang dibuat anak di waktu sebelumnya. Saat anak telah menyelesaikan karyanya, guru dapat menanyakan tentang hasil karya tersebut. Tuliskan semua yang dikatakan oleh anak untuk mengonfirmasi hasil karya yang dibuatnya

agar tidak salah saat guru mem buat interpretasi karya tersebut. Hubungkan karya anak dengan pencapaian pada kompetensi dasar yang sesuai. Setelah guru mengamati hasil karya anak, guru hendaknya bertanya kepada anak tentang karya yang telah ia buat. Melalui hal tersebut guru dapat menggali pengetahuan serta meningkatkan imajinasi anak.

#### **D. Prinsip Asesmen**

Pertama yang harus diingat guru ialah orang tua merupakan sebagai pemangku kepentingan utama dalam perkembangan anak. Orang tua dan keluarga berperan peran penting dan sangat diperlukan dalam penilaian dari awal hingga akhir. Kedua, metode penilaian dan bahan harus mengakomodasi karakteristik khusus perkembangan dan keistimewaan anak-anak, untuk mengungkap semua informasi ini maka guru membutuhkan keterbukaan orang tua menyampaikan perkembangan anak selama di rumah. Terkadang, bisa saja orang tua kesulitan mendiagnosis perkembangan anak, untuk ia membutuhkan diskusi dengan guru di sekolah.. Keterlibatan yang lebih aktif dari orang tua dalam program Pendidikan anak mereka memberikan kemajuan perkembangan yang lebih besar bagi anak.

Kedua, Pendekatan dan materi yang digunakan dalam menilai perkembangan harus sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak dan tahapan perkembangan. Kesesuaian ini diharapkan mampu memberikan manfaat terhadap kemajuan perkembangan anak di masa yang akan datang. Guru juga harus memperhatikan anak berkebutuhan khusus. Jangan menyamakan capaian perkembangan anak yang normal dengan anak yang berkebutuhan khusus. Oleh karena itu sebelumnya guru terebih dahulu membuat standar yang sesuai dengan kebutuhan masing-masing anak. Setidaknya penilaian anak usia dini harus mencerminkan delapan prinsip ini: penilaian harus berguna, dapat diterima, otentik, kolaboratif, konvergen, sesuai kebutuhan, sensitivitas, dan dapat dipertanggung jawabkan (Stephen J. Bagnato, 2007):

##### **➤ Berguna**

Penilaian harus berguna untuk mencapai berbagai tujuan perawatan dan pendidikan dini serta intervensi dini. Penilaian sangat penting untuk mendeteksi kemungkinan adanya masalah perkembangan pada anak. Selanjutnya melalui intervensi tersebut, anak mendapatkan layanan atau program yang sesuai. Kemudian melalui penilaian

berulang secara berkala, guru dan orang tua mendokumentasikan dampak program yang telah dijalankan oleh anak. rangkaian semua aktivitas ini harus mampu membantu orang tua dalam mengoptimalkan perkembangan anaknya

➤ **Dapat diterima keluarga**

Metode, gaya, dan materi penilaian harus disepakati bersama oleh keluarga. Tujuan dan metode yang disarankan dengan penilaian harus dianggap berharga dan dapat diterima. Lebih lanjut, penilaian harus mendeteksi perubahan perilaku yang terlihat oleh pengasuh di lingkungan rumah. Penilaian tersebut juga harus valid dan bukan menduga-duga.

➤ **Autentik/asli**

Mengamati anak-anak tampil di alam merdeka tanpa dipaksa atau dibuat-buat (settingan). Menggunakan pengamatan langsung berbasis kurikulum, wawancara dengan pengasuh untuk memperoleh penilaian realistis atau apa adanya untuk mengintervensi anak.

➤ **Kolaboratif**

Metode dan gaya penilaian harus mempromosikan kerja tim di antara keluarga dan guru. Orang tua dan anggota keluarga lainnya adalah mitra sentral di penilaian anak-anak. Bahan penilaian harus dipilih ditulis dalam bahasa yang dapat dimengerti, ramah keluarga, bahasa sederhana yang dapat direspons siapa pun. Penilaian harus mendukung konsep pengambilan keputusan Bersama-sama antara orang tua dan guru.

➤ **Konvergen**

Informasi perkembangan yang dikumpulkan harus dapat diandalkan dan valid. Informasi ini dapat diperoleh melalui perilaku khas anak dalam rutinitas sehari-hari yang diamati berulang kali oleh beberapa individu—guru, orang tua dan lainnya, Perbedaan dalam data yang didapatkan penting untuk dianalisa sehingga menemukan kesimpulan yang utuh dan menyeluruh. Menyikapi perbedaan ini juga bisa dilakukan dengan melakukan pooling (konvergensi) dari beberapa perspektif (keluarga, orang terdekat lainnya) memberikan basis informasi yang lebih baik, valid dan lengkap.

➤ **Sesuai Kebutuhan**

Penilaian harus mengakomodasi perbedaan individu. Prinsip kesesuaian kebutuhan penting diperhatikan oleh guru. Misalnya, seseorang anak berpenglihatan rendah tidak akan menggunakan media cetak (media gambar). Materi dapat dipilih yang memungkinkan anak untuk menunjukkan melalui beberapa model respons yang berbeda dengan menggunakan media lain (media yang dapat didengar). Ketika media dan prosedur mengakomodasi sensorik, respons, afektif, dan budaya anak guru harus memberikan kebutuhan anak dengan merata berdasarkan keunikannya masing-masing.

### ➤ **Sensitivitas**

Ketika melakukan assesmen memilih materi yang beragam dan lebih sensitif dengan kemajuan perkembangan yang ditunjukkan oleh anak. Menyediakan lebih pembelajaran yang bervariasi dengan berbagai keterampilan. Pembelajaran yang bervariasi ini memungkinkan ketelitian yang lebih besar untuk memperkirakan status anak dan untuk melacak kemajuan perkembangannya. Sebagai contoh, menilai perkembangan bahasa: guru mengadakan kegiatan bercerita, bermain peran dan lain-lain untuk melihat sejauhmana kemampuan berbicara dan menyimak anak.

### ➤ **Dapat dipertanggungjawabkan**

Prinsip ini mengacu pada kecukupan atau kelengkapan teknis penilaian, dan memiliki basis bukti yang sah. Memiliki standar yang valid dan skala pengukuran yang jelas serta memiliki bukti dokumentasi yang kuat.

## **E. Menciptakan Penilaian Autentik pada Anak**

### **1. Berbagi tanggung jawab penilaian dengan tim.**

Penilaian di awal masa kanak-kanak harus menjadi kerja tim, terutama untuk anak-anak dengan kebutuhan khusus. Guru dalam melakukan intervensi awal harus berkomitmen pada nilai kerja sama dengan orang tua. Bagaimanapun pengasuh penting dalam kehidupan anak (misalnya, kakek-nenek, pengasuh anak), dan orang terdekat lainnya.

### **2. Melakukan penilaian dari waktu ke waktu (kontiniu)**

Mungkin guru sering bertanya-tanya bagaimana mereka dapat melakukan penilaian otentik ketika mereka membutuhkan waktu untuk mengamati perilaku anak-anak penyandang disabilitas secara alami, beberapa di antaranya memiliki keterampilan yang terbatas dan tidak

konsisten. Menjawab pertanyaan ini guru dapat menggunakan kombinasi praktik alami dan mengamati kesamaan perilaku yang ditunjukkan anak. Lakukan beberapa hari dengan menggunakan langkah-langkah untuk merekam perilaku spontan dalam kehidupan sehari-hari.

### **3. Menjadi "pemimpin" penilaian otentik dalam tim**

Pemimpin disini dalam konteks, dan kesempatan. Pemimpin tim dapat meringkai peran utamanya sebagai penggerak penilaian otentik dan fasilitator pengambilan keputusan orang tua maupun sumber informasi lainnya. Proses penilaian dapat diatur sehingga peran setiap orang dalam mengumpulkan informasi tentang kemampuan dan kebutuhan anak lebih jelas. Demikian pula, proses penilaian dapat memastikan bahwa informasi tersebut bersifat komprehensif dan representatif tentang kinerja anak yang dikumpulkan dari beberapa orang. Orang tua dapat mengamati dan merekam informasi unik tentang perawatan diri anak, temperamen, aktivitas bermain, dan kebiasaan tidur di rumah dan hubungan dengan kerabat atau teman.

### **4. Cocokkan model penilaian tim dengan anak**

Tim intervensi menggunakan proses pengambilan keputusan kolaboratif untuk menentukan gaya kerja tim yang lebih disukai oleh orang tua dan pihak yang terlibat dan yang sesuai dengan kebutuhan anak. Misalnya, penilaian otentik dalam konteks anak berkebutuhan khusus harus memiliki guru, terapis fisik, di rumah atau kelas, Mengamati bagaimana anak berkomunikasi, bermain dan terlibat di kegiatan alam.

### **5. Mengandalkan penilaian dan pengamatan orang tua**

Meskipun praktik terbaik dan peraturan, banyak guru masih khawatir tentang mengandalkan informasi dari orang tua, artinya hal sedikit mencurigakan bahwa informasi yang diberikan akan bias dan tidak dapat dipercaya. Padahal, bagaimanapun, keterlibatan orang tua dalam proses penilaian memberikan informasi penting tentang keterampilan anak yang muncul dan deskripsi aspek penting seperti temperamen atau perilaku selama berada di rumah. Sebagai orang tua sudah selayaknya bekerjasama dengan pihak sekolah agar pengamatan perkembangan anak menjadi lebih selaras.

### **6. Gunakan instrumen yang mampu untuk mengukur kemajuan anak**

Artinya instrument yang jelas dan mampu mengukur kemajuan setiap perkembangan anak dengan skala yang mewakili kemampuan mereka.

#### **7. Menggunakan teknologi untuk memfasilitasi penilaian dan kemajuan otentik atau evaluasi program.**

Menggunakan berbagai bentuk teknologi untuk melakukan penilaian otentik dengan cara yang efisien. Perekaman video dari perilaku interaktif anak dan orang tua di rumah atau di masyarakat adalah cara umum yang dapat dilakukan untuk mengumpulkan informasi tentang anak. remanan tersebut dapat digunakan untuk membandingkan perkembangan masa lalu dan kemajuan yang dapat diamati pada waktu itu.

## Bab 4

### Mengenal Konsep Aktivitas Fisik Pada Anak

#### A. Apa itu aktivitas fisik

Sebenarnya, aktivitas fisik dapat diartikan sebagai gerakan tubuh apapun yang menggunakan otot dan membutuhkan lebih banyak energi. Menurut [Departemen Kesehatan di Amerika](#), aktivitas fisik pada umumnya mengacu pada gerakan tubuh yang meningkatkan kesehatan manusia. Aktivitas fisik mencakup aktivitas yang dilakukan di sekolah, di tempat kerja, aktivitas dalam keluarga/ rumah tangga, aktivitas selama dalam perjalanan dan aktivitas lain yang dilakukan untuk mengisi waktu senggang sehari-hari.



Gambar Anak beraktivitas fisik dengan memainkan bola

Menurut WHO (2018) aktivitas fisik (physical activity) merupakan gerakan tubuh yang dihasilkan otot rangka yang memerlukan pengeluaran energi. [National Heart, Lung, dan Blood Institute](#) membagi aktivitas fisik menjadi empat jenis, yaitu aerobik, peregangan otot, peregangan tulang, dan peregangan lain. *Stretching* merupakan gerakan ringan yang dilakukan untuk melemaskan dan merangsang kontraksi otot tubuh. Efektivitas peregangan dalam mengurangi risiko cedera atau nyeri otot telah dibuktikan oleh George Institute for Global Health dari the University of Sydney. Sekitar 32 persen orang yang tidak peregangan merasa sakit di seujur tubuh sehari setelah berolahraga. Gerakan *stretching* dilakukan secara berulang meliputi pinggang, lengan, punggung, hingga lutut. Contoh gerakan

*stretching* adalah duduk menyentuh lutut dan ujung kaki, memutar engkel dan dada, hingga split. Sedangkan *warming up* atau pemanasan meliputi gerakan yang lebih intens dan meningkatkan detak jantung. Seperti *push up*, *squat-jump*, hingga lompat di tempat. Pemanasan berguna mempersiapkan fisik dan mental Anda sebelum berolahraga atau melakukan aktivitas fisik yang lebih berat.

Aktivitas aerobik pun ada 3 jenis intensitas yang dapat Anda lakukan, yaitu:

- Aktivitas berintensitas ringan. Aktivitas fisik ringan biasanya tidak membutuhkan banyak energi.
- Aktivitas berintensitas sedang akan membuat jantung, paru-paru, dan otot bekerja lebih berat.
- Aktivitas berintensitas berat. Aktivitas fisik berat membuat jantung, paru-paru, dan otot Anda bekerja keras. Seseorang yang melakukan aktivitas berintensitas berat ini tidak bisa mengucapkan beberapa kata tanpa berhenti menarik napas.

Aktivitas aerobik pada umumnya akan membuat jantung Anda berdetak lebih cepat dari biasanya. Anda pun mungkin akan merasakan napas yang menjadi lebih berat. Namun seiring berjalannya waktu, aktivitas aerobik teratur akan membuat jantung serta paru-paru lebih kuat dan bekerja lebih baik. Meskipun terdengar intens, namun aktivitas fisik aerobik sebenarnya dapat dilakukan dalam kegiatan sehari-hari, seperti misalnya dengan melakukan:

1. Mendorong keranjang belanja
2. Berkebun, seperti menggali tanah
3. Berjalan
4. Berenang

## **B. Manfaat aktivitas fisik bagi perkembangan anak**

Kenapa aktivitas fisik itu penting untuk perkembangan anak? Dari umur berapa anak itu bisa dilatih? Tentunya banyak pertanyaan kalau sudah berhubungan dengan perkembangan anak. Beberapa penelitian tentang aktivitas fisik telah memberikan kesimpulan bahwa aktivitas fisik adalah kunci untuk pertumbuhan dan perkembangan anak. Steve Stork dan Stephen W. Sanders (2008: 197-199) Aktivitas fisik sangat penting untuk pertumbuhan perkembangan secara keseluruhan pada

anak. Mengoptimalkan penguasaan keterampilan dan sikap yang dapat menyebabkan perilaku yang lebih sehat dalam hidup, dan juga memfasilitasi perkembangan kognitif dan sosial, perkembangan fisiologis yang unik dan pengembangan neurologis terhadap balita.

Secara umum, manfaat aktivitas fisik sangat baik untuk Kesehatan. Menurut WHO dalam webinar tentang *Guidelines on physical activity and sedentary behavior* tahun 2020 bahwa Anak-anak dan remaja harus membatasi diri menghabiskan waktu untuk perilaku sedentary, khususnya bermain gawai untuk hiburan. Jika sudah lama tidak melakukan aktivitas fisik, maka perlu motivasi untuk memulai Kembali. Adapun manfaat aktifitas fisik untuk anak2 dan remaja, yaitu:

1. mencegah kegemukan Menjaga berat badan

Rekomendasi aktivitas fisik Untuk anak-anak dan remaja menurut panduan aktivitas fisik dari organisasi Kesehatan dunia tahun 2020 bahwa Aktivitas fisik minimal rata-rata 60 menit sehari dengan Intensitas sedang-tinggi Seperti olahraga aerobik dan permainan aktivitas fisik. Beberapa penelitian juga telah membuktikan bahwa aktivitas fisik dapat membantu mencegah kegemukan atau menjaga berat badan.

2. Menurunkan risiko menderita penyakit

Penyakit jantung, stroke, diabetes tipe 2, sindrom metabolik, serta kanker dapat dihindari hanya dengan melakukan aktivitas aerobik berintensitas sedang selama 150 menit per minggu. Penelitian juga membuktikan bahwa melakukan aktivitas fisik rutin dapat meningkatkan kualitas hidup dan kesehatan secara keseluruhan.

3. kesehatan metabolic, Mengencangkan otot dan tulang

Seiring dengan bertambahnya usia, maka penting untuk melindungi tulang, sendi, dan otot. Penelitian telah membuktikan bahwa melakukan rutin aerobik Minimal 3 kali dalam seminggu dapat menguatkan otot dan tulang sehingga mampu mencegah osteoporosis di usia tua.

4. Kebugaran Fisik dan Mencegah risiko cedera

Rutin olahraga dan melakukan aktivitas fisik setiap hari adalah salah satu fondasi dari gaya hidup sehat. Ketika terbiasa melakukan aktivitas fisik, maka tubuh akan berdiri lebih baik dan kuat sehingga saat

beraktivitas seperti naik-turun tangga atau bahkan aktif bermain, tubuh akan terhindar dari risiko cedera.

#### 5. Manfaat kognitif dan Kesehatan mental

Ilmu pengetahuan telah membuktikan bahwa aktivitas fisik bisa menurunkan risiko kematian awal akibat penyakit jantung dan kanker. Seseorang yang melakukan aktivitas fisik sekitar 150 menit per minggu memiliki risiko lebih rendah sebanyak 33% dari semua penyebab mortalitas daripada mereka yang tidak aktif secara fisik.

Ketika anak berada di masa pertumbuhan maka sangat penting untuk rajin melakukan aktivitas fisik. Kegiatan tersebut akan membuat perkembangan anak menjadi lebih maksimal dan itu semua bisa dilatih dari usia dini, dimana keterampilan anak perlu distimulasi dulu agar kebutuhan anak dalam hal kognitif, fisik, dan emosi juga bisa terpenuhi. Salah satu penelitian dari university of Kentucky Amerika Serikat mengatakan bahwa aktivitas fisik adalah kunci untuk pertumbuhan dan perkembangan anak-anak prepubertas dan Kesehatan dewasa berikutnya.

Perlu difahami bahwa kemampuan motorik anak yang harus dilatih sesuai dengan usianya. Anak melakukan aktivitas fisik melalui permainan yang menyenangkan seperti melakukan olah raga, menari, bermain jungkat-jungkit, lari, atau bermain salah satu permainan tradisional seperti lompat tali dan juga melatih kecerdasan anak dengan memakai berbagai alat main seperti ayunan, sepeda, bermain bola, tali untuk memanjat, memakai jaring laba-laba, lorong untuk merangkak, dan sebagainya. Anak dapat bermain kapan saja dan orang tua bisa ikut bermain bersamanya. Contohnya, ketika anak belajar naik sepeda roda dua, orang tua mengajari ana agar berani mencoba sesuatu yang baru. Anak juga belajar cara mengayuh sepeda dan cara menjaga keseimbangannya agar tidak jatuh dari sepeda. Untuk dapat lancar bersepeda, anak perlu latihan beberapa kali. Contoh lainnya, untuk anak yang sedang belajar menghafal kata-kata yang berlawanan, seperti kata “atas” dan “bawah”. Orang tua bisa mengajaknya bermain bola sambil memberitahunya "kalau bola dilempar itu ke atas, kalau jatuh akan ke bawah". Dengan cara ini, anak akan merasa sedang bermain bukannya belajar. Padahal secara tidak langsung, itu proses belajar yang *fun* untuk dia.

Kalau anak banyak bergerak maka dia dapat memaksimalkan perkembangan fisiknya. Tetapi apa hanya fisiknya saja yang

berkembang? Tentu tidak! kemampuan-kemampuan lainnya juga ikut terasah, seperti cara berpikirnya. kalau aktivitas fisik yang dilakukan anak secara rutin dan didukung nutrisi yang tepat, maka anak bisa lebih sehat, lebih bersemangat setiap hari, jarang stress dan tentunya jadi lebih bahagia.

### C. Dampak Aktivitas Fisik yang Teratur

Salah satu tujuan seseorang melakukan aktivitas fisik adalah untuk meningkatkan atau memelihara Kesehatan dan kebugaran tubuh. Aktivitas fisik umumnya dikelompokkan ke dalam beberapa kategori tergantung pada pengaruh yang ditimbulkan pada tubuh manusia. Aktivitas mengakibatkan perubahan fisiologis hampir seluruh sistem tubuh khususnya pada sistem otot dan *kardiovaskuler*. Menurut Giriwioyo bahwa Adaptasi terhadap aktivitas fisik pada sistem *kardiovaskuler* dapat bersifat *sentral* maupun *perifer*. *Adaptasi sentral* meliputi perubahan-perubahan pada curah-jantung, volume darah, dan kapasitas angkut darah arteri terhadap oksigen. *Adaptasi perifer* meliputi kapilarisasi dan peningkatan aliran darah dalam otot rangka.

Efek aktivitas fisik akan terjadi dalam tubuh jika pembebanan aktivitas dilakukan secara teratur. Ketika seorang melakukan latihan *aerobic*, jantung, dan otot-otot pernafasan menjadi lebih kuat serta jumlah sel darah meningkat juga tubuh menjadi lebih efisien, dan sebagai hasilnya, aktivitas yang sebelumnya akan sangat berat menjadi lebih mudah. Aktivitas fisik akan menyebabkan terjadinya perubahan-perubahan dalam otot yaitu, perubahan anatomis dan fisiologis.

Efek dari aktivitas fisik dapat dipelajari paling mudah dengan mengelompokkan perubahan sebagai berikut,

#### 1. Proses biokimia dan adaptasi selular terhadap Aktivitas fisik

Perubahan biokimia dapat ditunjukkan dengan beberapa kerja otot berikut:

##### a. Kerja otot dengan durasi sampai dengan 10 detik

Aktivitas fisik yang teratur menyebabkan meningkatnya cadangan ATP dan PC di dalam otot, tetapi pengaruhnya ini tidak terlalu signifikan bila dibandingkan dengan bertambah besarnya serabut otot dan seluruh otot itu secara keseluruhan. Kapasitas dari sistem ATP-PC ditingkatkan dengan dua perubahan biokimia utama yaitu peningkatan tingkat toko otot ATP dan PC dengan peningkatan enzim kunci yang terlibat dalam

sistem ATP-PC, dan Peningkatan kapasitas glikolisis. Menurut Giriwijoyo bahwa ATP dapat dibentuk kembali dari ADP melalui pengaruh enzim *adenylat kinase* (...) dan otot hanya dapat berkontraksi dengan menggunakan sumber daya ATP.

b. Kerja otot dengan durasi sampai dengan 2-3 menit

Menurut Giriwijoyo bahwa Perubahan biokimia ditunjukkan dengan meningkatnya jumlah komponen-komponen sistem anaerobik didalam otot termasuk meningkatnya jumlah glikogen otot, jumlah dan besar *mitochondria*, jumlah *myoglobin* di dalam sel otot. Aktifitas fisik yang harus dipertahankan pada intensitas yang relatif tinggi 2-3 menit, sumber daya ATP untuk berkontraksi otot pada awalnya dipasok oleh PC dengan melepaskan gugus fosfatnya, kemudian setelah PC habis terpakai, dilanjutkan melalui mekanisme glikolisis anaerobik.

Dampak aktifitas fisik pada glikolisis anaerobik (sistem asam laktat) adalah terletak pada aktifitas enzim glikolisis. Pentingnya aktivitas enzim glikolisis ini adalah dapat mempercepat laju dan kuantitas glikogen yang dipecah menjadi asam laktat. Menurut Felig & Wahren 1975, Gollnick 1985 dalam buku Giriwijoyo mengatakan bahwa bahwa kekuatan kontraksi maksimal, pertama-tama juga akan bergantung pada sumber daya ATP, PC dan glikogen karena berkurangnya aliran darah yang disebabkan pembuluh darah terjepit oleh otot yang berkontraksi dan dengan demikian maka juga pasokan oksigen dan nutrisi menjadi berkurang.

c. Kerja otot dengan durasi lebih dari 2-3 menit

Selama kerja otot dengan durasi lebih dari 3 menit, ATP dipasok melalui mekanisme olahdaya oksidatif, walaupun awalnya selama 10 menit pertama terjadi kontribusi dari olahdaya glikolisis aerobik. Dalam buku Santosa mengatakan bahwa aktifitas fisik yang teratur dan intensif dengan durasi yang sesuai kebutuhan, menyebabkan terjadinya perubahan-perubahan adaptasi yang spesifik dalam sel otot, yaitu sebagai berikut:

- a) Volume *mitochondria interfibrillar* dan *perifer* meningkat
- b) Rasio volume *mitochondria* terhadap volume *myofibril* meningkat
- c) Kepadatan permukaan luar maupun dalam dari membran *mitochondria* meningkat

d) Kadar tetes lemak (*lipid droplet*) meningkat”.

Meningkatkannya kandungan mioglobin dalam otot rangka telah terbukti secara substansial dalam peningkatan kualitas latihan. Mioglobin adalah pigmen yang mengikat oksigen yang mirip dengan hemoglobin. Dalam hal ini, ia bertindak sebagai toko untuk oksigen. Namun, hal ini dianggap sebagai fungsi kecil dalam memberikan kontribusi bagi perbaikan sistem aerobik. Fungsi utamanya dalam membantu pengiriman (*difusi*) oksigen dari selaput sel ke mitokondria untuk peningkatan oksidasi karbohidrat (glikogen). Aktifitas fisik dapat meningkatkan kapasitas otot rangka untuk memecah glikogen dengan adanya oksigen (oksidasi) untuk produksi ATP, dan selama aktivitasnya menghasilkan karbon dioksida (CO<sub>2</sub>). Menurut Giriwijoyo bahwa pada tahap awal peningkatan intensitas, ventilasi meningkat sebanding dengan meningkatnya konsumsi O<sub>2</sub> (VO<sub>2</sub>) dan banyaknya produksi CO<sub>2</sub> (VCO<sub>2</sub>)”. Dengan kata lain, kapasitas otot untuk menghasilkan energi aerobik ditingkatkan. Bukti untuk perubahan ini adalah peningkatan daya aerobik maksimal (VO<sub>2</sub> max) sebagaimana yang dikemukakan oleh Saltin & Rowel 1980, Wagner 1991 dalam buku Giriwijoyo bahwa faktor pasokan oksigenlah (kemampuan ergosistema II) yang menjadi faktor pembatas utama VO<sub>2</sub> max”. Kemudian yang terjadi secara sistemik, yaitu mempengaruhi sistem peredaran darah dan pernapasan, termasuk *transport* oksigen *system*. Perubahan lain, seperti pada komposisi tubuh, kolesterol darah dan trigliserida, perubahan tekanan darah, dan perubahan sehubungan dengan panas aklimatisasi.

Menurut Santosa bahwa respon fisiologis terhadap aktivitas fisik, melibatkan seluruh komponen ergosistema dalam tubuh, yang bekerjasama dalam koordinasi yang terintegrasi untuk meningkatkan pembentukan daya (energi) untuk melaksanakan kegiatan fisik, meningkatkan pasokan oksigen, dan sumber daya ke otot-otot yang sedang berkontraksi, membuang sisa olahdaya dan panas serta untuk memelihara keseimbangan air dan elektrolit, dalam rangka menata suhu tubuh dan *homeostatis* selama beraktivitas.

## 2. Perubahan relatif dalam Otot Cepat dan lambat

Pembentukan daya (energi) dalam otot selalu dimulai dengan olahdaya anaerobik untuk terjadinya gerak (kontraksi) dan diikuti dengan olahdaya aerobik pada waktu relaksasi. Perubahan relatif dalam otot cepat dan lambat setelah beraktivitas, yaitu efek yang terjadi pada

kapasitas *aerobic*. Perbedaan yang melekat dalam kapasitas oksidatif antara jenis otot tidak diubah setelah beraktivitas. kapasitas glikolisis hanya terjadi pada peningkatan tipe serabut otot cepat. Efek aktivitas fisik terhadap keduanya dipengaruhi oleh jenis aktivitas, intensitas, dan lamanya beraktivitas.

Berdasarkan serabutnya, ada dua jenis otot rangka yang ada dalam tubuh manusia, yaitu:

a. Otot putih (otot kontraksi cepat).

Otot ini memiliki karakteristik bekerja secara anaerobik, intensitas tinggi, mudah mencapai kelelahan, dan kontraksi dua kali lipat lebih kuat serta konsumsi energi berasal dari glikolisis. Menurut Saryono bahwa otot yang glikolitik kurang banyak mengandung myoglobin sehingga berwarna putih.

b. Otot merah (otot kontraksi lambat)

Menurut Saryono bahwa otot oksidatif, otot yang mengandung myoglobin berwarna merah karena kandungan myoglobinnya sangat tinggi". Otot ini bekerja secara aerobik, tidak mudah lelah, kontraksinya lambat, memerlukan waktu yang lama, dan mengandung enzim oksidasi. Untuk membentuk kedua otot tersebut, maka dibutuhkan aktivitas yang teratur dan sistematis. Dengan aktivitas yang teratur, otot akan mengalami hypertrophy pada kedua macam otot tersebut. Otot pada manusia akan mengalami perubahan sesuai dengan fungsi-fungsi yang dibutuhkan.

3. Perubahan lain

Selain perubahan biokimia dan perubahan dalam sistem *cardiorespirasi*, aktivitas fisik menghasilkan perubahan penting lainnya, yaitu komposisi tubuh. Perubahan komposisi tubuh yang disebabkan oleh aktivitas fisik adalah penurunan lemak tubuh. Dalam membahas perubahan komposisi tubuh atau berat badan atau hilangnya lemak tubuh adalah tergantung pada keseimbangan antara kalori yang diambil dan pengeluaran kalori. Menurut Giriwijoyo bahwa berat badan merupakan hasil keseimbangan antara pemasukan daya (energi) melalui penataan gizi dan pengeluaran daya melalui aktivitas jasmani/olahraga.

Aktivitas fisik juga mengakibatkan perubahan fisiologis hampir seluruh sistem tubuh, khususnya pada sistem otot, sistem kardiovaskuler, dan sistem syaraf.

#### a. Otot

Menurut Giriwijoyo bahwa jumlah otot dalam tubuh meliputi 40-50% berat badan. Otot adalah jaringan dalam tubuh yang dapat berkontraksi untuk melakukan suatu gerakan. Otot bekerja dengan cara mengubah lemak dan glukosa menjadi gerakan dan energy panas. Aktivitas fisik yang dilakukan secara teratur maka akan menghasilkan efek positif terhadap perkembangan otot atau perubahan anatomi dengan adanya pembesaran pada otot (*hypertrophy*). Menurut Wiarto bahwa ukuran otot dapat diperbesar dengan latihan anaerobik, durasi pendek.

#### b. Sistem kardiovaskuler

Dengan aktivitas fisik, keperluan oksigen dan zat-zat makanan untuk otot bertambah besar dan secara langsung akan terjadi perubahan pengaliran darah, seperti naiknya volume darah tiap satu menit dan bertambahnya jumlah darah yang mengalir ke otot-otot yang lebih aktif. Sementara terjadi penurunan aliran kearah jaringan-jaringan yang kurang aktif, tetapi aliran darah ke otak atau ke jantung sendiri akan tetap meningkat. Sistem ini merupakan sistem sirkulasi untuk mengangkut oksigen dan pernafasan adalah suatu proses yang ototmatis karena dipengaruhi oleh susunan saraf otonom. Sistem pernafasan berfungsi untuk mengangkut oksigen oleh darah dan pembuangan karbondioksida. Dalam aktivitas fisik, tubuh membutuhkan banyak oksigen untuk pembakaran dalam memperoleh energi. Menurut Giriwijoyo bahwa Selama beraktivitas, system kardiovaskuler diatur untuk melayani sejumlah fungsi penting:

- 1) Meningkatkan aliran darah dan pasokan oksigen kepada otot-otot rangka yang aktif dan kepada otot jantung;
- 2) (...) menjamin kecukupan aliran darah ke otak;
- 3) (...) Mengangkut panas kekulit yang kemudian dipergunakan untuk menguapkan keringat.

#### c. Sistem saraf

Gerak yang terjadi karena adanya kontraksi otot yang menerima perintah melalui sistem saraf. Sistem saraf terdiri dari jutaan sel yang memiliki bentuk bervariasi yang disebut dengan *neuron*. Sistem ini melakukan kontrol terhadap kegiatan yang dilakukan diseluruh tubuh agar mencapai kondisi seimbang dalam menerima rangsangan,

menghantarkan rangsangan keseluruhan tubuh, dan memberikan respon kepada rangsangan tersebut. Menurut Giriwijoyo bahwa lokasi *neuron-neuron* motoris di otak tertata sesuai dengan bagian-bagian tubuh yang dikendalikan oleh *neuron-neuron* tersebut. Sehingga dalam aktivitas fisik, perlakuan yang diberikan dapat direspon oleh tubuh dengan melakukan adaptasi fisiologis..

#### 4. Sistem Energi dalam aktivitas fisik

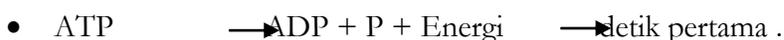
Energi yang diperlukan manusia untuk beraktivitas berasal dari bahan makanan yang dimakan sehari-hari melalui proses metabolisme. Menurut Wiarto bahwa Metabolisme adalah seluruh perubahan kimiawi yang terjadi di dalam tubuh. Tubuh mengubah makanan menjadi energi melalui beberapa jalur yang berbeda. Namun secara umum dibedakan menjadi jalur *aerobic* dan *anaerobic*. Kedua jalur ini kemudian dijabarkan menjadi 3 jalur yang terjadi dalam aktifitas fisik untuk kontraksi otot. Ketiga jalur tersebut menurut Wiarto yaitu “Jalur *energy* ATP-PC, jalur *energy* *Anaerobic-glikolisis*, dan jalur *Aerobic*.”

##### a. Metabolisme *anaerobic*

Metabolisme *anaerobic* adalah suatu proses metabolisme energi yang tidak membutuhkan oksigen. Proses metabolisme anaerobik berlangsung di sitoplasma.

##### 1) Sistem ATP – PC

Energi yang digunakan untuk beraktifitas dengan durasi waktu yang sangat singkat dan tiba-tiba dengan *intensitas* yang tinggi disediakan oleh sistem energi ATP-PC. Sumber energi ini berasal dari simpanan ATP dan PC yang tersedia di otot yang pecah. Ketika melakukan aktifitas maksimum, sistem energi ini hanya mampu bertahan sekitar 7-10 detik. Hal ini dikarenakan simpanan ATP dan PC dalam otot sangat sedikit. Menurut Saryono bahwa Kreatin fosfat merupakan cara yang paling cepat dalam menghasilkan ATP”. Sistem ini tidak membutuhkan oksigen untuk menghasilkan ATP. Pada sistem ini ATP yang tersimpan di otot digunakan pertama kali sekitar 2-3 detik dan kemudian disusul dengan PC (*creatin phosphate*) untuk *resintesa* ATP sampai PC didalam otot habis yang bertahan sekitar 7-10 detik. Berikut bentuk sistem ATP-PC menurut Wiarto (2013: 142) yaitu:



- $PC + ADP \longrightarrow ATP \longrightarrow$  beberapa detik berikutnya .

## 2) Sistem *anaerobic – glikolisis*

Sistem *anaerobic – glikolisis* dipakai setelah ATP dan PC yang digunakan telah habis dan aktifitas fisik terus berlanjut. Secara otomatis tubuh akan merubah ke sistem *anaerobic-glikolisis* untuk melanjutkan metabolisme yang bertujuan untuk menghasilkan ATP. Pada sistem ini energi diperoleh dari glikogen otot dan glukosa darah. Sistem ini menghasilkan 2-3 ATP dari karbohidrat dengan hasil samping asam laktat. Sistem *anaerobic-glikolisis* memecah glukosa tanpa bantuan oksigen. Menurut Saryono bahwa reaksi ini berjalan cepat, laju glukosa sekitar 30-60 detik, sehingga dibutuhkan banyak glukosa. Asam piruvat yang terbentuk dari proses glikolisis ini dapat mengalami proses metabolisme lanjut baik secara *aerobic* ataupun *anaerobic* bergantung pada ketersediaan oksigen dalam tubuh. Asam laktat adalah konversi dari asam piruvat ketika melakukan aktifitas fisik yang cepat misalnya *sprint*. Asam laktat yang terbentuk dan menumpuk di otot menyebabkan sel menjadi asam yang akan mempengaruhi kerja otot yang tidak efisien, nyeri otot dan kelelahan otot sehingga harus di selingi dengan istirahat.

### b. Metabolisme *aerobic*

Proses metabolisme *aerobic* adalah proses metabolisme energi yang membutuhkan oksigen dan prosesnya terjadi di dalam mitokondria. Sistem ini menghasilkan energi yang besar yang digunakan untuk aktifitas yang berdurasi lama. Metabolisme ini digunakan terutama pada aktifitas fisik yang memerlukan daya tahan yang mempunyai *intensitas* rendah namun dikerjakan dalam waktu yang lama. Sumber energi utama yang digunakan untuk menyediakan energi bagi otot untuk berkontraksi berasal dari simpanan karbohidrat dan lemak. Lemak yang disimpan dalam tubuh hanya dapat di pecah melalui proses metabolisme *aerobic* untuk menghasilkan ATP, namun proses ini tetap memerlukan karbohidrat agar proses pembakaran menjadi sempurna. ATP yang dihasilkan pada sistem ini 20 kali lebih banyak dari pada yang dihasilkan pada proses metabolisme *anaerobic* yaitu sejumlah 38-39 ATP. Menurut Saryono bahwa *Respirasi aerob* menghasilkan 36 ATP/satu molekul glukosa.

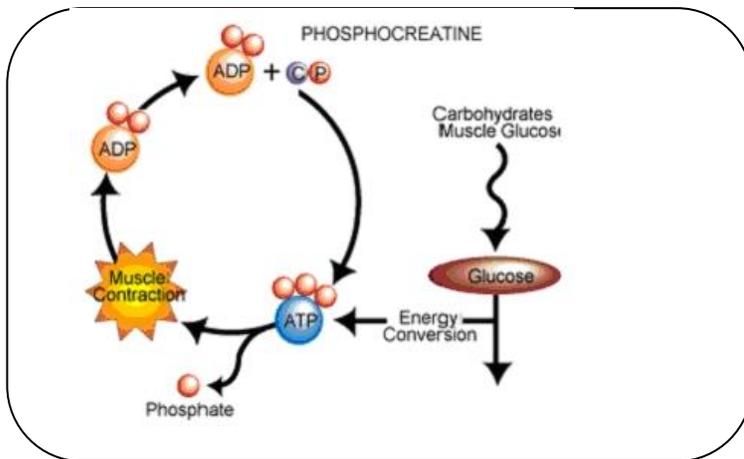
Tabel 4.1 Klasifikasi sumber energi dan durasi waktu penggunaan energi

Klasifikasi sumber energy	Durasi	Penyedia energy	Ket
<i>Anaeribic akaktik</i>	1-4 detik	ATP	-
	4-20 detik	ATP – PC	-
<i>Anaeribic akaktik + laktik</i>	20-45 detik	ATP, PC, Glikogen otot	Terbentuk asam laktat
<i>Anaeribic akaktik</i>	45-120 detik	Glikogen otot	Asam laktat berkurang
<i>Anaeribic akaktik + aerobic</i>	120-240 detik	Glikogen otot	Asam laktat berkurang
<i>Aerobic</i>	240-600 detik	Glikogen otot, lemak	Penggunaan lemak semakin banyak

Dalam aktivitas fisik dengan intensitas kerja cukup tinggi perlu ketersediaan ATP secara cepat agar kontraksi otot terus menerus dilakukan. Salah satu faktor penting untuk menjaga ketersediaan ATP adalah melalui gizi seimbang karena energi yang dikeluarkan untuk beraktivitas harus seimbang atau sama dengan energi yang masuk dari makanan. Makanan harus mengandung zat gizi sesuai dengan yang dibutuhkan untuk aktifitas sehari-hari. Makanan harus mengandung zat gizi penghasil energi yang jumlahnya tertentu. Selain itu makanan juga harus mampu mengganti zat gizi dalam tubuh yang berkurang akibat digunakan untuk aktifitas fisik. Pengaturan makanan terhadap seorang harus individual. Pemberian makanan harus memperhatikan jenis kelamin, umur, berat badan, serta jenis aktivitas.

Pada saat bergerak, otot berkontraksi karena adanya pembebasan energi berupa ATP yang tersedia di dalam sel otot. ATP dalam sel otot jumlahnya terbatas dan dapat dipakai sebagai sumber energi hanya dalam waktu 3-5 detik. Kontraksi otot akan tetap berlangsung apabila ATP yang telah berkurang dibentuk kembali. Pembentukan kembali ATP dapat berasal dari kreatin fosfat, glukosa, glikogen dan asam lemak.

Sistem energi dalam aktivitas fisik menggunakan sistem energi anaerobik dan sistem aerobik. Alasan dalam aktivitas fisik menggunakan sistem aerobik karena intensitas kerjanya berlangsung sedang dan lama kerjanya lebih dari tiga menit, irama gerakannya lancar dan terus menerus, dalam satu aktivitas terdapat waktu istirahat untuk konsumsi oksigen, dan selama aktivitasnya menghasilkan keringat. Pengaruh aktivitas fisik dengan mengangkut panas ke kulit yang kemudian dipergunakan untuk menguapkan keringat. Sedangkan alasan menggunakan sistem anaerobik karena aktivitas yang maksimum dalam melakukan suatu komponen fisik, seperti *sprint* dan intensitas kerjanya cepat, seperti gerakan berlari cepat. Menurut Imam Hidayat bahwa kerja itu dapat kita rasakan dengan adanya kelelahan setelah kita beraktivitas fisik. Makin jauh kita bergerak makin lelah kita merasakannya.



Gambar : Pelepasan dan Pembentukan ATP

Sumber: (Saryono, 2011: 97)

## **BAB 5**

### **PEMBELAJARAN MELIBATKAN AKTIVITAS FISIK**

#### **A. Pengertian Model Pembelajaran**

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran. Model tersebut merupakan pola umum perilaku pembelajaran untuk mencapai kompetensi/tujuan pembelajaran yang diharapkan. Model pembelajaran adalah pola interaksi siswa dengan guru di dalam kelas atau anak dengan orang tua di rumah yang menyangkut pendekatan, strategi, metode, teknik pembelajaran yang diterapkan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Dalam suatu model pembelajaran ditentukan bukan hanya apa yang harus dilakukan guru/orang tua, akan tetapi menyangkut tahapan-tahapan, prinsip-prinsip reaksi guru/orang tua dan siswa/anak serta sistem penunjang yang disyaratkan.

Menurut Arends (Suprijono, 2013: 46) “model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang digunakan termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas”. Menurut Joice & Weil (Isjoni, 2013: 50) model pembelajaran adalah “suatu pola atau rencana yang sudah direncanakan sedemikian rupa dan digunakan untuk menyusun kurikulum, mengatur materi pelajaran, dan memberi petunjuk kepada pengajar di kelasnya”. Sedangkan Istarani (2011: 1) model pembelajaran adalah “seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar”.

Menurut Amri (2013: 34) model pembelajaran kurikulum 2013 memiliki empat ciri khusus yang tidak dimiliki oleh strategi, metode atau prosedur. Ciri-ciri tersebut yaitu:

- a. Rasional teoritik logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya.
- b. Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai).

- c. Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil.
- d. Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai.

Dalam pembelajaran yang efektif dan bermakna peserta didik dilibatkan secara aktif, karena peserta didik adalah pusat dari kegiatan pembelajaran serta pembentukan kompetensi dan karakter. Model pembelajaran sangat erat kaitannya dengan gaya belajar peserta didik dan gaya mengajar guru. Usaha guru dalam membelajarkan peserta didik merupakan bagian yang sangat penting dalam mencapai keberhasilan tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan. Oleh karena itu pemilihan berbagai metode, strategi, teknik maupun model pembelajaran merupakan suatu hal yang utama.

Pembelajaran yang melibatkan aktivitas fisik adalah suatu model pembelajaran untuk mengoptimalkan berbagai potensi yang dimiliki oleh anak terutama dalam hal perkembangan motori. Pemberian stimulasi yang baik akan membantu anak untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangannya. Hal inilah yang menjadi alasan tentang pentingnya mendeteksi sejak usia dini pada setiap kemampuan yang muncul pada diri anak. Hal ini sejalan dengan yang ada dalam Undangundang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab IV Pasal 19 Butir 1 dinyatakan 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.”.



Gambar 5.1: Contoh pembelajaran dengan melibatkan aktivitas fisik

Pemberian stimulasi pada anak usia dini sangat penting bagi perkembangan anak selanjutnya. Hal ini disebabkan karena masa usia dini merupakan masa peka bagi anak dalam menerima rangsangan atau stimulus. Salah satu aspek perkembangan yang harus distimulasi pada anak usia dini adalah kemampuan motorik kasar. Kemampuan ini berhubungan dengan kecakapan anak dalam menggerakkan bagian tubuhnya yang besar, seperti tangan dan kaki. Berjalan, berlari, melompat, keseimbangan tubuh, dan koordinasi gerak adalah bentuk-bentuk perkembangan motorik kasar pada anak.

Jadi dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran dengan melibatkan aktivitas fisik adalah suatu pola atau perencanaan yang di rancang untuk menciptakan pembelajaran secara efektif dan efisien untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak.

## **B. Belajar Gerak**

Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang potensial terhadap situasi tertentu yang diperoleh dari pangalaman yang dilakukan secara berulang-ulang. Menurut Singer, belajar adalah perubahan-perubahan perilaku yang potensial yang tercermin sebagai akibat dari latihan dan pengalaman masa lalu terhadap situasi tugas tertentu. Belajar menurut pendapat para ahli lain adalah perubahan tingkat laku atau perubahan kecakapan yang mampu bertahan dalam waktu tertentu dan bukan berasal dari proses pertumbuhan.

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut dapat diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku yang relatif permanen sebagai akibat dari aktivitas fisik atau pengalaman. Perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar memiliki pengertian yang luas, bisa berupa keterampilan fisik, verbal, intelektual, maupun sikap. Menurut Bloom, perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dapat dikelompokkan ke dalam 3 ranah, yaitu: a) kognitif, b) afektif, c) psikomotor.

Belajar gerak, secara khusus dapat diartikan sebagai suatu proses perubahan atau modifikasi tingkah laku individu akibat dari aktivitas fisik dan kondisi lingkungan. Schmidt menyatakan bahwa belajar gerak mempunyai beberapa ciri, yaitu:

- a) merupakan serangkaian proses,

- b) menghasilkan kemampuan untuk berespon,
- c) tidak dapat diamati secara langsung, bersifat relatif permanen,
- d) sebagai hasil latihan,
- e) bisa menimbulkan efek negatif. Dalam belajar gerak ada beberapa gerak dasar yang harus dikuasai oleh setiap anak usia dini.

Proses belajar gerak memiliki prinsip-prinsip yang hampir sama dengan proses belajar pada umumnya. Istilah belajar motorik tak terlepas dari pengertian istilah belajar pada umumnya. Belajar motorik adalah perubahan internal dalam bentuk gerak (motor) yang dimiliki individu yang disimpulkan dari perkembangan prestasinya yang relatif permanen dan semua ini merupakan hasil dari suatu aktivitas fisik yang teratur.

Tahap-tahap yang dilalui dalam proses belajar gerak adalah :

- a) tahap kognitif,
- b) tahap fiksasi untuk gerak tertutup dan tahap asosiasi untuk gerak terbuka,
- c) tahap otonom.

Tahap kognitif merupakan tahap, dimana seseorang belajar gerak sedang mendapatkan masukan informasi sebagai bahan proses pembentukan pola gerak dalam sistem memorinya. Pada dasarnya seseorang yang sedang belajar gerak menerima informasi melalui alat-alat reseptornya, seperti penglihatan, pendengaran, penciuman, sentuhan, yang disebut panca indra. Makin sederhana dan jelasnya informasi yang masuk akan cepat diterima dan disimpan dalam sistem memori.

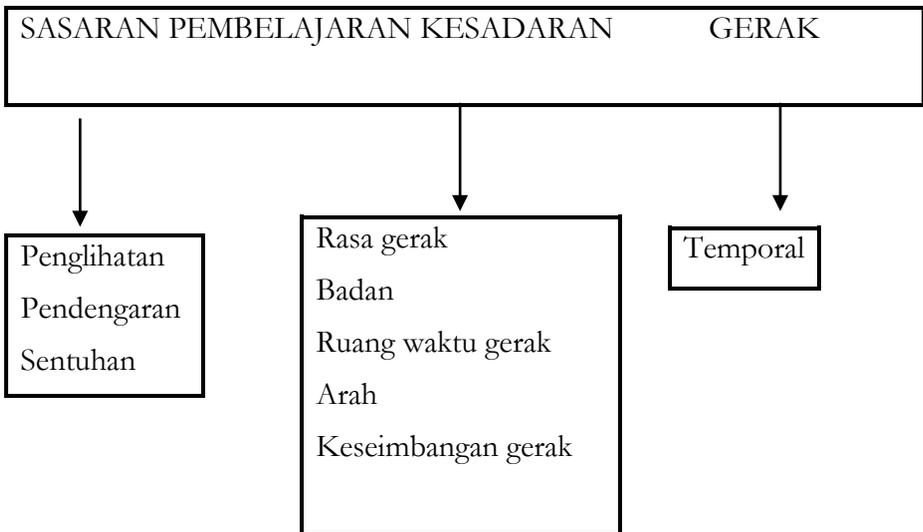
Tahap fiksasi/asosiasi, merupakan tahap dimana seseorang sedang mengaplikasikan pola rencana gerak. Dalam hal ini seseorang yang belajar gerak merujuk pada hukum asosiasi dimana unjuk kerja merupakan asosiasi dari berbagai pengalaman bagi seseorang pada tahap-tahap sebelumnya. Makin tepat pola gerak yang terbentuk dalam sistem memori akan menjadi dasar untuk makin baik kinerja keterampilan yang dihasilkan. Salah satu indikasi permanennya pola gerak dalam sistem memori adalah dengan makin baiknya tingkat koordinasi gerak yang dilakukan oleh seseorang. Bila keterampilan

gerak terus dilakukan dengan pengulangan dan umpan balik yang efektif akan dapat mempercepat proses otomatisasi gerak.

Tahap otonom, merupakan tahap akhir dan rangkaian proses belajar gerak. Gerakan otomatisasi merupakan hasil dari aktivitas yang dilakukan dengan efektif. Gerakan otomatisasi dalam mekanismenya tidak lagi dikoordinasikan oleh sistem saraf pusat, melainkan pada jalur singkat sistem otonom. Belajar keterampilan motorik banyak berhubungan dengan kemampuan menggunakan gerakan anggota tubuh, sehingga memiliki rangkaian urutan gerak yang teratur, tepat, cepat, luwes, dan lancar. Belajar motorik memerlukan intelektual dan sikap, sebab belajar motorik bukan hanya semata-mata hanya gerakan dan lain-lain. Aspek utama dalam belajar gerak adalah tercapainya otomatisasi gerak. Gerakan yang sudah otomatis merupakan puncak motorik. Sedangkan Singer berpendapat, bahwa belajar gerak memiliki tujuan untuk mengembangkan berbagai keterampilan gerak secara efisien dan efektif.

Abdulkadir Ateng membedakan gerak menjadi:

- a. gerak tertutup apabila tak ada faktor luar yang turut mengarahkan jalannya gerak,
- b. gerak terbuka apabila gerak harus disesuaikan dengan keadaan luar yang tidak dapat diduga sebelumnya.



Gambar: Kesadaran Gerak

Dalam proses belajar gerak ada tiga tahapan belajar yang harus dilalui oleh anak untuk dapat mencapai tingkat keterampilan yang sempurna (otomatis). Tiga tahapan belajar gerak ini harus dilakukan secara berurutan, karena tahap belajar prasyarat tahap belajar ke tiga. Apabila ketiga tahapan belajar gerak ini tidak dilakukan oleh saat mengajar pendidikan jasmani, maka tidak boleh mengharap banyak dari apa yang selama ini mereka lakukan, Untuk lebih jelasnya dapat diuraikan sebagai berikut

#### ✓ Tahap Kognitif

Pada tahap orang tua setiap akan memulai mengajarkan suatu keterampilan gerak, pertama kali yang harus dilakukan adalah memberikan informasi untuk menanamkan konsep-konsep tentang apa yang akan dipelajari oleh anak dengan benar dan baik. Setelah anak memperoleh informasi tentang apa, mengapa, dan bagaimana cara melakukan aktifitas gerak yang akan dipelajari, diharapkan di dalam benak anak telah terbentuk motor-plan, yaitu keterampilan intelektual dalam merencanakan cara melakukan keterampilan gerak. Apabila tahap kognitif ini tidak mendapatkan perhatian oleh guru dalam proses belajar gerak, maka sulit bagi guru untuk menghasilkan anak yang terampil mempraktekkan aktivitas gerak yang menjadi prasyarat tahap belajar berikutnya.

#### ✓ Tahap Asosiatif / Fiksasi

Pada tahap ini siswa mulai mempraktekkan gerak sesuai dengan konsep-konsep yang telah mereka ketahui dan pahami sebelumnya. Tahap ini juga sering disebut sebagai tahap latihan. Pada tahap latihan ini siswa diharapkan mampu mempraktekkan apa yang hendak dikuasai dengan cara mengulang-ulang sesuai dengan karakteristik gerak yang dipelajari. Apakah gerak yang dipelajari itu gerak yang melibatkan otot kasar atau otot halus atau gerak terbuka atau gerak tertutup, Apabila anak telah melakukan latihan keterampilan dengan benar dan baik, dan dilakukan secara berulang baik di sekolah maupun di luar sekolah, maka pada akhir tahap ini anak diharapkan telah memiliki keterampilan yang memadai.

#### ✓ Tahap Otomatis

Pada tahap ini anak-anak telah dapat melakukan aktivitas secara terampil, karena telah memasuki tahap gerakan otomatis, artinya, anak

dapat merespon secara cepat dan tepat terhadap apa yang ditugaskan oleh guru atau orang tua untuk dilakukan. Tanda-tanda keterampilan gerak telah memasuki tahapan otomatis adalah bila seorang anak dapat mengerjakan tugas gerak tanpa berpikir lagi terhadap apa yang akan dan sedang dilakukan dengan hasil yang baik dan benar.

Jadi dapat disimpulkan bahwa belajar gerak adalah upaya pembelajaran dengan menggunakan aktivitas sebagai media untuk mencapai suatu tujuan dalam jangka waktu yang minimum, meskipun tidak mengabaikan faktor kognitif dan afektif. Dengan demikian dapat diartikan bahwa

- a. belajar gerak merupakan seperangkat peristiwa, kejadian, atau perubahan yang terjadi apabila seseorang berlatih yang memungkinkan menjadikan seseorang berlatih yang memungkinkan menjadi seseorang semakin terampil dalam melaksanakan suatu kegiatan,
- b. belajar gerak adalah hasil langsung dari praktek atau pengalaman,
- c. belajar gerak tak dapat diukur secara langsung, karena proses yang mengantarkan pencapaian perubahan perilaku berlangsung secara internal,
- d. belajar gerak proses yang menghasilkan perubahan relatif permanen.

### **C. Sistem Informasi gerak**

Pembelajaran keterampilan gerak dengan mengandaikan bahwa manusia adalah sebuah pemroses informasi yang sama dengan komputer. Dalam pengandaian ini, individu mulai mengolah informasi ini ketika ia pertama kali menerimanya, hingga individu tersebut menghasilkan respons (output). Beberapa ahli berpendapat bahwa input beraksi terhadap manusia sedangkan yang lain berpendapat bahwa manusia lah yang secara aktif memilih input dari lingkungan.

Input biasanya diwakili oleh sebuah stimulus berupa nyalanya lampu atau terdengarnya suara. Dalam kondisi demikian maka perlu merasakan hadirnya stimulus tersebut untuk memulai memproses atau memberikan respons. Sementara bentuk input demikian sesekali dapat ditemui di lingkungan yang alamiah (misalnya suara pistol start pada lomba lari, atau nyalanya lampu lalu lintas di jalan raya), input lebih

sering hadir dalam konteks stimulus lingkungan yang bertumpuk-tumpuk. Dalam situasi demikian, input yang diambil seseorang untuk pemrosesan ditentukan oleh orang yang memilih input tersebut. Meskipun umumnya ahli psikologi setuju bahwa proses pencarian tersebut sebagai proses yang aktif, mereka memiliki cara yang berbeda dalam menjelaskan bagaimana individu berhubungan dengan informasi lingkungan. Misalnya Gibson (1979) berpendapat bahwa individu memilih informasi secara langsung melalui sistem indera mereka.

Dengan meningkatnya pengalaman, individu tersebut menjadi lebih mahir dalam menerima dan merespons pada informasi yang datang. Kritik terhadap pandangan ini menunjukkan bahwa faktor tambahan misalnya peranan memori harus diperhitungkan dalam hal bagaimana manusia menangani informasi tersebut. Dalam hal apapun, riset-riset yang dilakukan mendukung bahwa pengalaman mempengaruhi cara orang mengolah informasi dari lingkungan. Oleh karena itu pelaksanaan yang baik dari suatu perilaku gerak yang sederhana maupun yang kompleks tergantung pada kemampuan individu untuk membedakan secara efektif tanda-tanda yang berarti di antara sekian banyak tanda yang ada. Kemampuan seseorang untuk berhubungan dengan sejumlah tanda kemudian mentransfer informasi tersebut dalam kecepatan tinggi dan mengungkapkannya kembali dari dalam memori.

Tujuan umum dari pengolahan informasi adalah upaya untuk mengerti hakikat proses pengolahan informasi dalam pengontrolan keterampilan gerak. Tentunya ada berbagai macam cara untuk memahaminya salah satunya adalah dengan menganggap adanya tahapan pengolahan informasi secara diskrit, dari mulai informasi masuk sebagai input hingga menjadi output. Ada tiga tujuan seperti dibawah ini:

- a. Pengenalan rangsangan (stimulus identification)
- b. Pemilihan respon (Response selection)
- c. Pemrograman respon (Response programming)

Menggunakan tahapan analisis dari performa manusia ini beberapa ahli psikologi menganggap bahwa kapanpun informasi dari lingkungan memasuki sistem pengolahan informasi itu pertama-tama diproses dalam tahapan pertama yaitu identifikasi stimulus. Ketika tahapan ini selesai informasi sisanya dilewatkan ke tahap kedua seleksi respons

yang hasilnya diteruskan ke tahap ketiga yaitu pemrograman respons hingga sebuah aksi dihasilkan dan yang terjadi pada setiap tahap pengolahan informasi tersebut, yaitu:

a. Tahap Pengenalan Rangsangan

Tahap pengenalan rangsangan adalah suatu tahap penginderaan, yang menganalisis informasi dari berbagai sumber seperti pandangan (vision), pendengaran (audition), sentuhan (touch), kinestetis, penciuman, dsb. Pada tahap pertama ini, apa yang ditampilkan adalah menentukan apakah suatu rangsang telah ada atau tidak, dan jika ada, apakah itu Komponen-komponen atau ukuran dari rangsangan-rangsangan tersebut dibentuk pada tahap ini, seperti ukuran dan warna pola-pola gerak, arah, dan kecepatannya. Hasil dari tahapan ini kemudian disalurkan ke tahap kedua.

b. Tahap Pemilihan Respon

Kegiatan-kegiatan dari tahapan pemilihan respon dimulai ketika tahapan pertama memberikan informasi tentang hakikat dari rangsangan yang masuk. Tahap ini mempunyai tugas untuk menentukan gerakan apa yang harus dibuat, sesuai dengan rangsangan tadi. Di sini pilihan dari gerakan yang tersedia dibuat seperti apakah mengumpankan bola ke kawan atau menembakkannya sendiri. Jadi tahap ini adalah serupa dengan mekanisme penerjemahan antara masukan indera dan luaran gerakan.

c. Tahap Pemrograman Respon

Tahap terakhir ini memulai pengolahannya setelah menerima keputusan Tentang gerakan apa yang harus dibuat yang ditentukan pada tahap sebelumnya. Tahap ketiga ini mempunyai tugas untuk mengorganisir sistem gerak untuk gerakan yang diinginkan. Sebelum menghasilkan suatu gerakan, sistem itu harus menyiapkan mekanisme tingkat rendah dalam otak dan tulang-tulang belakang untuk bergerak, harus memanggil kembali dan mengorganisir program gerak yang akhirnya akan mengontrol gerakan dan harus mengarahkan otot-otot untuk berkontraksi dalam rangkaian yang benar dan besarnya tenaga serta timing untuk menghasilkan gerakan secara efektif. Output Hasil akhir dari aktivitas ketiga tahapan pengolahan informasi dinamakan output. Output sendiri dapat berupa pukulan terhadap bola atau tangkapan tangan terhadap bola yang datang. Namun harus juga dicatat bahwa output yang dihasilkan seseorang tidak selalu memenuhi

harapan gerak yang diinginkan. Pukulan terhadap bola yang dilempar bisa kena bisa juga tidak. Demikian juga tangkapan terhadap bola yang datang, bisa tepat atau bisa juga tidak. Input Output Anda dapat menganggap bahwa tahapan pertama (identifikasi stimulus) sebagai persepsi, tahapan kedua (pemilihan respons) sebagai keputusan dan tahap ketiga (pemrograman respons) sebagai aksi. Jelas bahwa ketiga tahapan ini semua berlokasi di dalam sistem informasi manusia dan tidak jelas kelihatan dalam kondisi biasa.

Defenisi diatas dapat disimpulkan sistem gerak anak dapat dianggap sebagai sebuah pengolah informasi, dimulai dari ditangkapnya berbagai stimulus dari berbagai sumber lingkungan oleh organ pengindera (input), diproses melalui berbagai tahapan, dan diproduksi sebagai gerakan (output). Terdapat tiga tahapan pengolahan informasi utama, yaitu: Tahap pengenalan rangsang (stimulus), yang mendeteksi hakikat dari informasi lingkungan, Tahap pemilihan respons, yang memutuskan tentang gerakan apa yang harus dilakukan, Tahap pemrograman respons, yang mengatur sistem di dalam tubuh untuk memberikan respons.

#### **D. Aktivitas Fisik Dasar Pada Anak**

Gerak manusia dalam aplikasinya dimanipulasi dalam bentuk-bentuk aktivitas fisik untuk menghasilkan keterampilan gerak. Untuk dapat memiliki keterampilan gerak yang lebih baik, maka terlebih dahulu dikembangkan unsur-unsur gerak yang diperlukan melalui proses belajar dan berlatih. Keterampilan gerak untuk anak usia dini dan sekolah dasar adalah keterampilan gerak dasar. Pangrazi menyebutkan bahwa keterampilan dasar adalah keterampilan yang bermanfaat yang dibutuhkan anak-anak sebagai bekal hidup dan bersikap. Kelompok keterampilan ini disebut juga dengan keterampilan fungsional, artinya keterampilan ini menjadi pondasi bagi aktivitas anak-anak dilingkungan dan membentuk dasar gerakan yang kompeten.

Keterampilan dasar dibagi ke dalam tiga kategori seperti yang dibahas di bab sebelumnya yaitu: lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif.

- a. Keterampilan lokomotor digunakan untuk menggerakkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain atau memproyeksikan tubuh ke suatu arah. Keterampilan ini meliputi: berjalan, berlari, melompat, melangkah, meluncur, dan berjingkat.

- b. Keterampilan non lokomotor adalah keterampilan gerak yang dilakukan tanpa perpindahan dari satu tempat ke tempat lain yang dapat dinilai, meliputi: menekuk, meregang, mendorong, menarik, mengayun, dan lain-lain.
- c. Keterampilan manipulatif terlihat ketika seorang anak memegang sebuah objek. Umumnya keterampilan ini melibatkan keterampilan tangan dan kaki.

Seiring dengan peningkatan pada usia, ukuran-ukuran dan makin matangnya fungsi-fungsi jasmani, anak juga akan memperoleh perkembangan kemampuan dalam keterampilan motorik. Meskipun sebagian besar perilaku merupakan hasil belajar, perlu diingat bahwa faktor kematangan sangat berpengaruh dan akan membatasi jenis-jenis keterampilan yang dapat dipelajari dan seberapa banyak keterampilan yang mampu dipelajari. Kecakapan dalam keterampilan motorik sangat dipengaruhi oleh tingkat perkembangan jasmani anak.

Perkembangan perilaku motorik anak terdiri dari lima tahap, yaitu: tahap reflektif, elementer, gerak dasar, spesifik, dan spesialisasi. Keterampilan dan kesadaran terhadap gerak yang dikuasai anak-anak, sedikit demi sedikit akan makin membaik akurasinya maupun kemampuan adaptasinya. Perkembangan sosial anak memiliki peran sebagai stimulan dalam proses “memperbaiki gerak”, khususnya bentuk-bentuk keterampilan dasar yang diperlukan untuk memainkan permainan yang saat itu sedang populer. Selama tahapan spesifik, banyak bentuk-bentuk keterampilan dasar yang sudah dapat dikuasai dengan baik oleh anak-anak dan akan terus membaik. Anak-anak juga mulai dapat melakukan gerak-gerak dasar dalam berbagai variasi dan situasi kompleks, atau dalam permainan olahraga kecabangan.

Proses terbentuknya gerak tidak terjadi secara otomatis, tetapi merupakan akumulasi dari proses belajar dan berlatih, yaitu dengan cara memahami gerakan dan melakukan gerakan berulang-ulang yang disertai dengan kesadaran akan benar atau tidaknya gerakan yang dilakukan. Oleh karena itu keterampilan gerak adalah kemampuan melakukan gerakan secara efisien dan efektif. Pemberian kesempatan belajar gerak melalui aktivitas jasmani yang cukup pada masa anak-anak untuk menjaga dan mengembangkan kondisi diri sangatlah penting, karena akan berguna untuk perkembangan keterampilan yang normal kelak setelah dewasa, begitu juga untuk perkembangan mental yang sehat.

Lebih lanjut dikemukakan bahwa keterampilan intelektual maksudnya adalah suatu kemampuan yang membuat seseorang menjadi kompeten terhadap suatu subjek sehingga ia dapat mengklarifikasi, mengidentifikasi, mendemonstrasikan, serta dapat menggeneralisasikan suatu gejala. Informasi verbal yang dimaksud adalah kemampuan seseorang untuk dapat menggunakan bahasa lisan maupun tulisan dalam mengungkap suatu masalah. Strategi kognitif adalah kemampuan seseorang untuk dapat mengontrol aktivitas intelektualnya dalam mengatasi masalah yang dihadapinya. Sikap maksudnya adalah suatu kecenderungan dalam menerima dan menolak suatu objek, sedangkan keterampilan motorik adalah kemampuan seseorang untuk mengkoordinasikan semua gerakan secara teratur dan lancar dalam keadaan sadar. Perkembangan motorik dari dalam kandungan sampai dewasa dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu faktor bawaan/keturunan (*heredity*) dan faktor lingkungan (*environmental*). Pengaruh keturunan adalah sifat yang terbawa sejak lahir dan merupakan sifat yang menurun dari orang tuanya, biasa disebut dengan bakat. faktor lingkungan adalah faktor yang mempengaruhi di luar diri individu, seperti: pengaruh musim dan iklim, pengaruh tempat tinggal dan lain-lain. Pemahaman tentang proses perkembangan motorik membantu menjelaskan bagaimana terjadinya peristiwa belajar keterampilan gerak yang sangat penting untuk perkembangan pendekatan pembelajaran.

Keterampilan motorik dalam kemampuan berperilaku atau kemampuan melakukan gerak motorik. Keterampilan motorik kasar (*gross motor skills*) melibatkan penggunaan gerakan tubuh yang besar. Keterampilan motorik halus (*soft motor skills*) melibatkan penggunaan gerakan tubuh kecil. Kedua keterampilan motorik kasar dan halus terus mengalami penyempurnaan pada masa kecil menengah. Pada saat ini, anak-anak suka berlari, melompat, meloncat, melempar, menangkap, memanjat, dan keseimbangan. Anak-anak sudah mampu bermain bisbol, naik sepeda, bersepatu roda, mengambil pelajaran karate, mengambil kursus balet, dan berpartisipasi dalam senam. Anak usia sekolah dalam pertumbuhan fisik anak-anak pada umumnya menjadi lebih cepat, kuat, dan terkoordinasi. Selama masa kanak-kanak tengah, anak-anak menjadi lebih mahir dalam kegiatan motorik kasar.

Anak-anak senang menggunakan tangan mereka dengan cara-cara rinci. Dari awal usia prasekolah, anak-anak belajar dan mempraktikkan keterampilan motorik halus. Anak telah mampu

mengelolah potongan benda, membuat cetakan, mengubah bentuk, menggambar, melukis, membuat sketsa kasar, dan menulis. Seiring dengan pertumbuhan fisik anak-anak muncul pula pengembangan keterampilan motorik halus, termasuk rasa kompetensi dan kepercayaan diri untuk menggunakan keterampilan.

Gallahue dan Ozmun membagi perkembangan motorik menjadi 4 fase, yaitu (1) fase gerakan refleks, (2) fase gerak dasar awal, (3) fase gerak dasar fundamental, dan (4) fase gerakan khusus (spesialis). Untuk perkembangan motorik fase gerak khusus (spesialis) sangat tergantung pada fase-fase sebelumnya, terutama perkembangan kematangan keterampilan gerak dasar fundamental. Selama fase spesialis, gerak menjadi alat yang diterapkan pada berbagai kegiatan gerakan yang kompleks untuk hidup sehari-hari, rekreasi, dan kegiatan olahraga. Ini adalah periode dasar keterampilan stabilitas, lokomotor, dan manipulatif yang semakin halus, digabungkan dan dikembangkan untuk digunakan dalam situasi yang semakin menuntut.

Fase gerak khusus dalam perkembangan motorik dibagi ke dalam tiga tahapan, yaitu:

- a. Tahap transisi, terjadi saat usia 7-10 tahun. Pada tahap ini anak-anak secara aktif terlibat dalam menemukan dan menggabungkan banyak pola gerakan dengan gembira serta kemampuan gerak berkembang pesat.
- b. Tahap penerapan, terjadi saat usia 11-13 tahun. Pada tahap penerapan, meningkatkan kemampuan kognitif akan memperluas pengalaman dasar memungkinkan individu untuk membuat banyak keputusan berdasarkan pembelajaran partisipatif dalam berbagai faktor yaitu tugas, individu dan lingkungan. Anak mulai membuat keputusan secara sadar untuk berpartisipasi dalam kegiatan-kegiatan tertentu. Anak kelas V Sekolah Dasar berada pada fase perkembangan ini.
- c. Tahap pemanfaatan sepanjang hidup, terjadi saat usia 14 tahun dan berlanjut sampai dewasa. Tahap pemanfaatan sepanjang hidup merupakan puncak dari proses perkembangan motorik dan ditandai dengan menggunakan gerakan yang diperoleh oleh seseorang sepanjang hidupnya. Minat, kompetisi dan pilihan-pilihan selama tahap sebelumnya yang dibawa, dibuat lebih halus, dan diterapkan dan dimanfaatkan dalam kehidupan

sehari-hari, kegiatan rekreasi dan kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan olahraga.

Pengembangan aspek psikomotorik secara umum dapat diarahkan pada dua tujuan utama, yaitu aspek kesegaran jasmani dan perkembangan persepsi motorik yang menegaskan bahwa pembelajaran harus melibatkan aktivitas fisik yang mampu merangsang kemampuan kebugaran jasmani yang bertumpu pada perkembangan kemampuan biologis organ tubuh seperti kekuatan (otot), daya tahan (jantung-paru), kelentukan (otot dan persendian), serta kebugaran motorik sekaligus yang bersifat pembentukan penguasaan gerak keterampilan itu sendiri, seperti kecepatan, kelincahan, koordinasi, *power*, keseimbangan, dan lain-lain.

Proses belajar itu tertuju pada belajar untuk bergerak atau menguasai keterampilan gerak dan belajar melalui gerak bermakna. Nana Sudjana menyebutkan bahwa tingkatan keterampilan yang dihasilkan berupa gerakan refleks, keterampilan pada gerakan-gerakan dasar, kemampuan di bidang fisik seperti kekuatan dan ketepatan, dan gerakan-gerakan yang mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks. Gerakan dapat dikelompokkan menjadi tiga kategori fungsional sesuai dengan tujuan mereka yakni: untuk menstabilkan tugas gerakan, tugas gerakan lokomotor, dan tugas gerakan manipulatif, atau kombinasi dari ketiganya.

#### 1. Gerak stabilitas (gerak non-lokomotor)

Secara umum adalah setiap gerakannya memerlukan beberapa derajat keseimbangan (misalnya, hampir semua aktivitas motorik kasar). Selain itu dapat juga diartikan sebagai gerak yang mengacu pada setiap gerakan yang menempatkan premi untuk mendapatkan dan memelihara keseimbangan dalam kaitannya dengan gaya gravitasi. Gerak stabilitas adalah gerak yang tidak menyebabkan pelakunya berpindah tempat karena dapat menjaga keseimbangan. Contoh: mendorong, menarik, membungkuk, mengayun, merentangkan tubuh dan lain-lain.

#### 2. Gerak lokomotor

Mengacu pada gerakan yang melibatkan perubahan di lokasi tubuh yang relatif tetap terhadap suatu titik di permukaan. Gerak lokomotor merupakan gerakan yang menyebabkan terjadinya perpindahan tempat atau memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lainnya. Contoh: berjalan, berlari, melompat dan lain sebagainya.

### 3. Gerak manipulatif

Mengacu pada manipulasi gerak kasar dan gerak halus. Manipulasi gerak kasar melibatkan memberi gaya untuk atau menerima gaya dari objek. Contoh: melempar, menangkap, menendang, dan memukul objek. Manipulasi gerak halus melibatkan otot-otot kecil/halus pada tangan atau pergelangan tangan, seperti: menulis, memotong dengan gunting dan lain-lain. Gerak manipulatif adalah gerakan yang menggunakan bagian-bagian tubuhnya untuk memanipulasi benda/objek di luar dirinya.

Ketiga kategori gerak ini sudah dapat diberikan sehingga model permainan yang akan diberikan merupakan kombinasi dari ketiga kategori gerak diatas. Menurut David L. Gallahue adalah *Conventional Chronological Classifications of Age*, yang dimana dalam teori ini dituliskan bahwa klasifikasi tahap perkembangannya sebagai berikut, pada periode usia 2-7 tahun merupakan fase *fundamental movement phase* (tahap gerakan dasar) dan pada periode usia 7 tahun-10 tahun, 11 tahun, 13 tahun, 14 tahun merupakan fase *specialized movement phase* (tahap gerakan khusus).

Proses terbentuknya gerak tidak terjadi secara otomatis, tetapi merupakan akumulasi dari proses belajar dan berlatih, yaitu dengan cara memahami gerakan dan melakukan gerakan berulang-ulang yang disertai dengan kesadaran akan benar atau tidaknya gerakan yang dilakukan. Keterampilan gerak oleh karenanya dapat didefinisikan kemampuan melakukan gerakan secara efisien dan efektif. Keterampilan secara umum merupakan sebuah istilah yang sering dikaitkan seseorang sebagai kemampuan untuk melakukan tujuan yang spesifik. Keterampilan gerak untuk anak usia dini dan sekolah dasar adalah keterampilan gerak dasar. Pangrazi menyebutkan bahwa “keterampilan dasar adalah keterampilan yang bermanfaat yang dibutuhkan anak-anak sebagai bekal hidup dan bersikap”. Kelompok keterampilan ini disebut juga dengan keterampilan fungsional, artinya keterampilan ini menjadi pondasi bagi aktivitas anak-anak di lingkungan dan membentuk dasar gerakan yang kompeten. Berdasarkan tingkat perkembangan motorik manusia, perkembangan motorik manusia dibagi menjadi empat tahapan perkembangan sampai proses kematangan gerak, yaitu : (a) *Reflexive movement phase*, (b)

*Rudimentary movement phase, (c) Fundamental movement phase, (d) Specialized movement phase.*

Terlihat perkembangan gerak dasar mulai pada usia 2 sampai 7 tahun yang merupakan tahapan gerak dasar mulai perkembangan awal gerak diusia 2 tahun sampai dengan 3 tahun, tingkat dasar gerak di usia 4 tahun sampai 5 tahun dan perkembangan kematangan gerak dasar pada usia 6 sampai 7 tahun. Secara umum gerak dasar diklasifikasikan menjadi gerak lokomotor (*locomotor*), gerak yang stabil (*stability*), dan gerak manipulatif (*manipulation*). Anak-anak pada usia 6-14 tahun merupakan usia perkembangan yang penting dalam pengembangan dan pengayaan koordinasi gerak sehingga akan menjadi bakal mereka untuk mengembangkan pada gerak yang lebih kompleks sehingga berguna dimasa yang akan datang.

Ini sesuai dengan teori perkembangan gerak yang dikemukakan oleh martin, perkembangan fisik anak berdasarkan usianya jelas tergambar bahwa koordinasi gerak tidak diberikan pada usia tersebut akan menghambat gerak untuk mempelajari gerak yang lebih kompleks lagi, dan untuk jangka panjang saat dewasa kelak akan menghambat aktifitas fisik dalam menghadapi kehidupan sehari-hari.

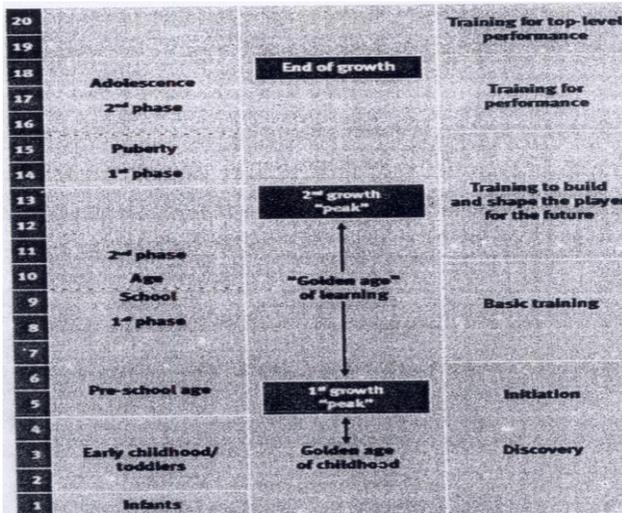
Gerak dasar atau dalam terminologi perkembangan motorik tersebut dengan istilah *fundamental movement* melibatkan unsur-unsur dasar pergerakan tertentu dari satu gerakan saja. Itu tidak meliputi hal-hal seperti gaya (*style*) seseorang atau keaneh-keanehan pribadi didalam melakukan satu gerak tertentu. Contoh gerak dasar yang perlu dikembangkan pada masa anak-anak adalah berlari, melompat, bergeser kesamping, sedangkan gerak manipulatif dapat berupa melempar, menangkap, menendang, dan mendorong, kesemuanya adalah bagian dari gerakan-gerakan lanjut dari gerak dasar yang lebih kompleks.

Seseorang dapat menguasai satu keterampilan gerak yang kompleks akan sangat dipengaruhi oleh pengalaman gerak dasar yang dikuasainya. Pengembangan keterampilan gerak dasar adalah dasar dari pengembangan keterampilan motorik pada anak-anak sehingga akan menjadi penentu dari pengembangan keterampilan gerak lebih lanjut kepada gerak yang lebih kompleks lagi sehingga akan dipakai untuk kehidupan individu yang bersangkutan.

Terdapat tiga kategori penilaian gerak dasar yaitu tahapan awal perkembangan gerak (*initial*), tahap dasar teknik gerak (*basic*) dan tahap kematangan gerak (*mature*). Berdasarkan tahapan perkembangann gerak

pada anak-anak. Usia sekolah dasar seharusnya mereka masuk pada katagori matang dalam melakukan gerak melompat dan termaksud semua gerak dasar yang ada. Manun karena tidak mendapat arahan bisa jadi anak usia 6-7 tahun atau usia anak kelas 1 atau 2 Sekolah Dasar tidak dapat menguasai gerak yang matang.

Perkembangan gerak anak usia Sekolah Dasar memang menjadi perhatian penting, karena pada usia ini anak sedang mengalami puncak pertumbuhan motorik. Pada anak-anak usia 5 tahun (*pre-school age*) dikatakan sebagai puncak pertumbuhan pertama (*1<sup>st</sup> grow peak*) sampai usia 13 tahun (*2<sup>nd</sup> growth peak*) merupakan usia emas untuk siswa pelajar di sekolah (*golden age of learning*). Sehingga anak usia sekolah dasar harus mendapatkan pembelajaran dan perbaikan gerak apabila diperlukan, dari orang tua termasuk guru pendidikan jasmani di Sekolah dimana anak-anak tersebut mendapat pelajaran pendidikan jasmani. Dengan penanganan yang serius dan berkesinambungan, diharapkan berkualitas gerak dan kesadaran untuk menjaga kebugaran jasmani mereka yang terus dilakukan sampai mereka dewasa kelak, sehingga kinerja atau produktifitas kerja mereka akan meningkat.



Gambar 5.2: Jenjang perkembangan gerak anak Sumber: FIFA Coaching, 2010.

Pembelajaran gerak dan aktifitas jasmani yang diberikan secara berjenjang dan bertahap akan berdampak kepada terjadinya perkembangan yang optimal di setiap tahapan perkembangan sesuai dengan usia anak tersebut, sehingga proses ini merupakan tahapan

kematangan gerak dan fisik yang alamiah mengantar mereka pada kondisi puncak perkembangan jasmani. Materi untuk pelajaran gerak dasar yang sesuai dengan kelas bawah (kelas 1-3) berusia antara 7-10 tahun adalah dengan gerak yang sederhana.

Bennet, Howell, dan Simri yang dikutip oleh Samsudin, elemen-elemen pendidikan jasmani yang lazim di berikan di Sekolah Dasar adalah:

- a. Gerak-gerak dasar yang meliputi: jalan, lari, lompat, loncat, menendang, menarik, mendorong, mengguling (*roll*), memukul, keseimbangan, menangkap dan bergulir.
- b. *Game* dengan organisasi rendah dan lari beranting
- c. Aktivitas-aktivitas berirama, tari-tarian rakyat (*folk dance*), bernyayi dan *game music*.
- d. Dasar-dasar keterampilan untuk berbagai olahraga dan *game*, biasanya dimulai kira-kira pada tahun keempat atau kelima.

Beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa gerak dasar adalah merupakan suatu model gerak yang menjadi dasar dari suatu keterampilan gerak yang lebih kompleks.

### **E. Aktivitas Fisik dengan Pendekatan Bermain**

Menurut Vernon S. Gerlach dkk (2002: 55) dalam Sinopsis disertasi Yusmawati dikatakan bahwa pendekatan dapat diartikan sebagai proses, metode atau cara untuk mencapai sesuatu. Pendekatan sama dengan metode yang artinya cara atau alat yang digunakan untuk mengatur aktivitas anak dalam mencapai tujuan. Istilah strategi, pendekatan, metode dan teknik erat kaitannya dengan strategi pembelajaran. Dalam pembelajaran, keempat istilah inilah yang syarat dikacaukan makna. Pendekatan menurut Anthony dalam Pateda, "pendekatan merupakan satu set asumsi yang berhubungan dengan istilah bahasa, pengajaran bahasa, dan belajar bahasa. Strategi berasal dari bahasa Yunani "*methodos*" bermakna cara atau jalan. Jadi metode menyangkut cara kerja untuk pembelajaran metode berarti cara kerja pembelajaran. Teknik merupakan alat kerja yang merupakan kelengkapan cara kerja metode. Teknik pembelajaran merupakan operasional dalam sistem metode.

Dalam teknik pembelajaran, langkah langkah setiap kegiatan didesain berdasarkan metode pembelajaran yang menjadi pilihan. Jadi teknik dalam pembelajaran memuat langkah-langkah pembelajaran. Langkah-langkah yang termuat dalam rencana pembelajaran. Strategi mengacu pada perilaku dan proses-proses berpikir yang digunakan oleh siswa yang mempengaruhi apa yang dipelajari, termasuk proses memori dan metakognitif. Pressley mengungkapkan pendekatan belajar adalah “operator-operator kognitif di atas proses-proses yang secara langsung terlibat dalam menyelesaikan suatu tugas belajar”. Menurut Beckman, secara umum strategi diartikan sebagai suatu alat, rencana, atau metode yang digunakan untuk memenuhi suatu tugas. Kemudian pendapat lain dikemukakan oleh Daryanto pembelajaran (*instruction*) merupakan akumulasi dari konsep mengajar (*teaching*) dan konsep belajar (*learning*). Untuk itu, dalam pembelajaran dapat dipandang sebagai suatu system sehingga dalam sistem belajar terdapat komponen-komponen siswa, tujuan, materi untuk mencapai tujuan, fasilitas dan prosedur serta alat atau media yang harus dipersiapkan.

Beberapa pendapat di atas disimpulkan konsep pembelajaran mengandung makna adanya upaya pengajar untuk membelajarkan anak dalam rangka mencapai tujuan. Proses pembelajaran melibatkan peran aktif anak dalam belajar untuk mencapai tujuan belajarnya, sedangkan peran orang tua/guru memberikan pelayanan dan bimbingan dalam kegiatan belajar. Uraian di atas juga dapat disimpulkan strategi pendekatan pembelajaran adalah rencana langkah-langkah kegiatan belajar yang tersusun atau metode khusus yang dirancang oleh pengajar berdasarkan pendekatan yang dipilih untuk mencapai tujuan belajar yang ditetapkan.

Bermain dan permainan merupakan dua istilah yang sering dipakai secara bergantian, yang dimana seseorang yang bermain itu melakukan suatu permainan dan permainan merupakan sesuatu yang dimainkan. Bermain adalah kata kerja dan permainan adalah kata benda. Anak bermain berarti anak melakukan suatu permainan. Misalnya anak bermain permainan bola voli, bermain permainan bola basket, bermain permainan sepak bola, dan lain sebagainya. Di berbagai kepustakaan, penggunaan kedua istilah ini sering juga digunakan bersama.

Bermain merupakan bagian dari kehidupan manusia khususnya bagi anak-anak, karena karakteristik anak anak adalah bermain untuk sepanjang hari. Pada seluruh dunia dan di pelosok- pelosok sekalipun

anak-anak selalu bermain mulai dari tingkat kebudayaan primitif sampai pada tingkat kebudayaan yang modern. Teori yang diutarakan oleh Schaller dan Lazarus, menerangkan bahwa permainan itu merupakan kegiatan manusia yang berlawanan dengan kerja dan kesungguhan hidup, tetapi permainan itu merupakan imbalan antara kerja dengan istirahat. Orang yang merasa penat, ia akan bermain untuk mengadakan pelepasan agar dapat mengembalikan kesegaran jasmani maupun rohani. Bermain adalah kegiatan yang dilakukan secara sukarela tanpa paksaan atau tekanan dari luar, artinya dalam bermain tidak ada peraturan lain kecuali yang ditetapkan permainan itu sendiri. Anak akan berkembang, selaras dan seimbang apabila ada bakat dan mendapatkan kesempatan yang cukup untuk mengembangkan bakatnya. Aktivitas bermain pada anak yang dilakukan dengan proses pendidikan jasmani akan sangat penting dalam masa pertumbuhan anak. Terutama dalam melakukan suatu permainan dengan rasa senang akan dapat menumbuhkan aktivitas yang dilakukan secara spontan.

Seorang anak dapat melakukan aktivitas fisik tersebut dengan bertenaga namun secara alami dan dapat menikmati permainan dengan senang. Gerak dalam bermain merupakan wahana untuk memacu dan memotivasi untuk mendorong dan merangsang masalah belajar, melalui belajar gerak memacu anak untuk berpikir dan mengetahui terhadap mengapa dan bagaimana, sehingga bermain merupakan peranan penting dalam perkembangan dan pengetahuan serta perkembangan pengamatan anak.

Permainan merupakan gejala umum, baik di dunia hewan maupun manusia yang bermasyarakat, seperti lingkungan anak-anak, pemuda, dan orang dewasa. Permainan merupakan kesibukan yang dipilih sendiri tanpa ada unsur paksaan, tanpa didesak oleh rasa tanggung jawab. Permainan tidak mempunyai tujuan tertentu. Tujuan permainan terletak dalam permainan itu sendiri dan dapat dicapai pada waktu bermain. Bermain tidak sama dengan bekerja. Bekerja mempunyai tujuan yang lebih lanjut; tujuan tercapai setelah pekerjaan itu selesai. Anak-anak suka suka bermain karena di dalam diri mereka terdapat dorongan batin dan dorongan mengembangkan diri. Banyak ilmuwan yang berminat meneliti permainan karena mereka menyadari akan pentingnya peranan permainan dalam perkembangan.

Permainan, bermain atau padanan kata dalam bahasa Inggris disebut "*games*" (kata benda), "*to play*" (kata kerja), "*toys*" (kata benda) ini

berasal dari kata “*main*”. Dalam kamus bahasa Indonesia, kata main berarti “melakukan perbuatan untuk tujuan bersenang-senang (dengan alat-alat tertentu atau tidak); berbuat sesuai dengan sesuka hati, berbuat asal saja.” Dan dalam dunia psikologi kegiatan bermain dipandang sebagai “suatu kegiatan atau lebih luasnya aktivitas yang mengandung keasyikan (*fun*) dan dilakukan atas kehendak diri sendiri, bebas, tanpa paksaan dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut.”

Mengutip pernyataan Mayesty bagi seorang anak, bermain adalah kegiatan yang mereka lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan. Anak-anak umumnya sangat menikmati permainan dan akan terus melakukannya di manapun mereka memiliki kesempatan, karena melalui bermainlah anak belajar tentang apa yang ingin mereka ketahui dan pada akhirnya mampu mengenal semua peristiwa yang terjadi di sekitarnya.

Conny semiawan dalam Yuliani mengatakan, “Anak-anak kita (peserta didik di Indonesia) terlalu dipaksa untuk menghafal ini dan itu. Anak disuruh untuk belajar, belajar untuk rangking, tetapi mereka kehilangan masa bermain. Padahal bermain itu merupakan kebutuhan paling penting buat anak.” Mempelajari dunia permainan berarti kita sadar akan pentingnya pertumbuhan anak kita lebih jauh kita ikut membantu secara tidak langsung, mencoba mengkaji alternatif metodologi belajar untuknya. Harus mengetahui dan wajib mempelajari permainan secara tidak langsung berusaha mempelajari bagian dari “sisi hidup” kita yang paling dasar. Bagaimana perkembangan mental kita dari sejak kecil hingga dewasa terbentuk, persoalan aturan hidup, perkembangan fisik dan intelektual, mempelajari hasil budaya leluhur yang terkandung dalam permainan tradisional, dan lain-lain, yang merupakan sebagian kecil dari bagian potensi dan energi dunia bermain yang dapat kita manfaatkan sebagai sarana dan metodologi alternatif belajar.

Menurut Tadkiroatun bermain akan mengembangkan aspek perkembangan anak. Salah satunya aspek yang dikembangkan adalah sosio emosional adalah:

1. Bermain membantu mengembangkan kemampuan mengorganisasi dan menyesuaikan masalah. Anak-anak yang bermain harus berpikir tentang bagaimana mengorganisasikan materi sesuai dengan tujuan mereka bermain.

2. Bermain dengan meningkatkan kompetensi social menurut catron dan allen yang dikutip oleh Tadkiroatun, bermain mendukung hal-hal berikut:
  - Interaksi sosial
  - Kerjasama
  - Menghemat sumber daya
  - Peduli terhadap orang lain
3. Bermain membantu mengepresikan dan mengurangi rasa takut anak yang ketakutan, akan berkurang rasa takut anak yang ketakutan, akan berkurang rasa takutnya setelah mereka mengepresikan ketakutannya itu dalam kegiatan bermain.
4. Bermain membantu menguasai konflik dan trauma social melalui bermain , anak belajar menyerap, mengepresikan dan menguasai perasaan mereka secara positif dan konstruktif.
5. Bermain membantu mengenali diri mereka sendiri Bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk menjadi diri mereka sendiri, mengenal diri mereka sendiri, untuk membentuk desain kehidupan yang lebih baik.

Menurut Mayke S bermain memiliki banyak manfaat guna meningkatkan berbagai aspek pengembangan anak yaitu aspek fisik, motorik, social, emosi, kepribadian, kognisi, ketajaman, penginderaan, olahraga dan menari. Sedangkan menurut Suyanto melalui bermain banyak yang dipelajari siswa. Mulai dari belajar bersosialisasi, menahan emosi, atau belajar hal lain yang semuanya diperoleh secara integrasi. Senada dengan pernyataan diatas Tadkiroatun menyatakan bahwa bermain memberikan kesempatan pada anak untuk menjadi diri mereka sendiri, mengenal diri mereka sendiri, untuk membentuk desain kehidupan yang lebih baik. Selain itu mendorong anak memahami dan menerima emosi mereka sendiri menimbulkan perkembangan diri yang lebih baik, meningkatkan hubungan serta kemampuan mereka untuk menghadapi tekanan dan perubahan.

Selama ini ada kesan bahwa pembelajaran pendidikan jasmani hanya merupakan seperangkat teknik dasar yang membosankan, monoton dan tidak bervariasi, unsur keriang dan kegembiraan tidak terungkap dalam pelaksanaan proses belajar mengajar. Oleh karena itu tidak heran apabila pelajaran pendidikan jasmani kurang mendapat perhatian.

Fenomena ini yang diungkapkan filosof tentang ciri hakiki manusia sebagai makhluk bermain "*Homo Ludens*", kurang mendapat perhatian dari guru-guru pendidikan jasmani setiap proses belajar mengajar.

Kenyataan ini merupakan kendala dan sekaligus menjadi tantangan bagi orang tua dan guru pendidikan jasmani bagaimana membangkitkan motivasi anak untuk beraktivitas fisik aktif dan bagaimana mengemas perencanaan pembelajaran pendidikan jasmani agar dapat diterima dan diperhatikan secara antusias oleh siswa dalam mengikutinya. Permainan tidak berarti menghilangkan unsur keseriusan atau mengabaikan unsur ketangkasan atau menghilangkan substansi pokok materi akan tetapi dengan permainan dapat memberikan pendekatan eksplorasi dalam suasana kegembiraan diperkuat oleh pemenuhan dorongan berkompetensi sesuai dengan tingkat perkembangan anak, baik yang menyangkut perkembangan kognitif, emosional, maupun perkembangan gerakannya. Agar pembelajaran pendidikan jasmani berhasil dengan baik maka unsur-unsur harus menjadi pokok pertimbangan penyelenggaraan. Nilai nilai yang terkandung tersebut seperti yang dikemukakan oleh *Katzenbonger and Medler* yang dikutip dari Nyak Amir adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan dimensi bermain
2. Pengembangan dimensi variasi gerak
3. Pengembangan dimensi irama
4. Pengembangan dimensi kompetisi
5. Pengembangan pengalaman

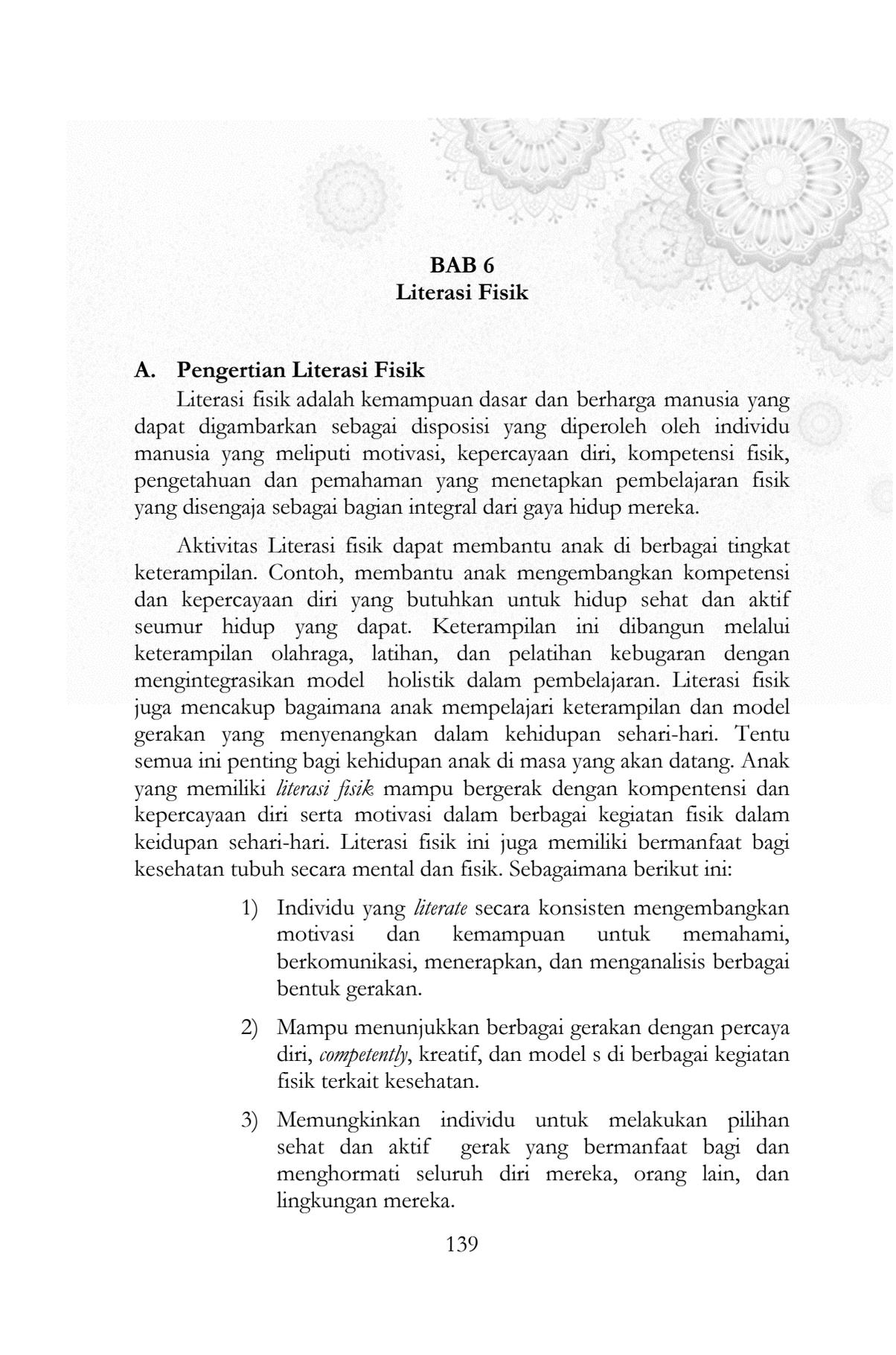
Unsur yang terkandung dalam permainan adalah kegembiraan atau keceriaan. Tanda- tanda menuju ke arah permainan yang mengembirakan tersebut antara lain

1. Menanamkan kegembiraan berlomba atau berkompetisi dalam situasi persaingan yang sehat, penuh tantangan dan kegembiraan
2. Unsur kegembiraan dan kepuasan harus tercermin dalam bentuk praktik
3. Memberikan kesempatan untuk kemampuan atau ketangkasan yang dikuasainya

Para ahli pendidikan jasmani telah menelusuri dan menyimpulkan bahwa pada dasarnya aktifitas fisik dalam konteks pendidikan jasmani kaya akan nilai-nilai kompetisi sehingga diantara mereka telah sepakat bahwa pendidikan jasmani merupakan salah satu media yang paling ampuh untuk mengarahkan anak-anak dalam menginternalisasi budaya bersaing. Demikian pula dalam pembelajaran pendidikan jasmani dimana setiap individu akan berhadapan dengan individu yang lain atau bahkan dengan dirinya sendiri. Karena kompetisi dalam arti yang positif sangat dibutuhkan oleh anak-anak.

Pendidikan jasmani yang berorientasi pada hasil akan memungkinkan anak menjadi bosan dan kurang kreatif dalam menerima setiap materi pembelajaran. Pembelajaran pendidikan jasmani yang penuh dengan suasana keriang dan kegembiraan bermain dengan macam variasi gerak memungkinkan anak untuk menikmati seperti layaknya pada permainan olahraga lain. Namun substansi pokok cabang olahraga tetap terkandung didalamnya sehingga unsur variasi, irama, pengalaman cabang olahraga serta kompetisi tetap terpelihara dengan baik”.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa aktivitas fisik dengan pendekatan bermain adalah proses gerak yang dilakukan tanpa ada unsur paksaan dengan tujuan untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini.



## BAB 6

### Literasi Fisik

#### A. Pengertian Literasi Fisik

Literasi fisik adalah kemampuan dasar dan berharga manusia yang dapat digambarkan sebagai disposisi yang diperoleh oleh individu manusia yang meliputi motivasi, kepercayaan diri, kompetensi fisik, pengetahuan dan pemahaman yang menetapkan pembelajaran fisik yang disengaja sebagai bagian integral dari gaya hidup mereka.

Aktivitas Literasi fisik dapat membantu anak di berbagai tingkat keterampilan. Contoh, membantu anak mengembangkan kompetensi dan kepercayaan diri yang dibutuhkan untuk hidup sehat dan aktif seumur hidup yang dapat. Keterampilan ini dibangun melalui keterampilan olahraga, latihan, dan pelatihan kebugaran dengan mengintegrasikan model holistik dalam pembelajaran. Literasi fisik juga mencakup bagaimana anak mempelajari keterampilan dan model gerakan yang menyenangkan dalam kehidupan sehari-hari. Tentu semua ini penting bagi kehidupan anak di masa yang akan datang. Anak yang memiliki *literasi fisik* mampu bergerak dengan kompetensi dan kepercayaan diri serta motivasi dalam berbagai kegiatan fisik dalam kehidupan sehari-hari. Literasi fisik ini juga memiliki bermanfaat bagi kesehatan tubuh secara mental dan fisik. Sebagaimana berikut ini:

- 1) Individu yang *literate* secara konsisten mengembangkan motivasi dan kemampuan untuk memahami, berkomunikasi, menerapkan, dan menganalisis berbagai bentuk gerakan.
- 2) Mampu menunjukkan berbagai gerakan dengan percaya diri, *competently*, kreatif, dan model s di berbagai kegiatan fisik terkait kesehatan.
- 3) Memungkinkan individu untuk melakukan pilihan sehat dan aktif gerak yang bermanfaat bagi dan menghormati seluruh diri mereka, orang lain, dan lingkungan mereka.

Literasi fisik juga akan membantu anak menjawab tiga pertanyaan mendasar tentang tubuhnya yaitu:

Apa yang mampu dilakukan tubuh? , artinya melalui literasi fisik anak memahami kesadaran tubuh: Mengetahui nama dan lokasi berbagai bagian tubuh dan mengeksplorasi kemungkinan gerakan tubuh.

Bagaimana gambaran tubuh? membantu anak memahami konsepsi yang lebih realistis dari tubuhnya. Citra tubuh diperoleh setelah mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang hubungan ukuran tubuh yang berbeda.

Bagaimana Manajemen tubuh dan Kesadaran, kemampuan gerakan saat anak belajar mengelola tubuh dalam berbagai situasi dan mengetahui bahwa berbagai bagian tubuh bertanggung jawab atas ments bergerak kotor dan motorik kecil.(Clements & Schneider, 2017)

Literasi fisik adalah fondasi keterampilan atau alat - terkait sosial / kognitif, perilaku, dan kebugaran. Oleh karena itu, anak-anak perlu mendapatkan manfaat aktivitas fisik dan olahraga untuk kesuksesan seumur hidup. Literasi fisik mempengaruhi kelincahan anak beraktivitas dalam kehidupan sehari. Selain itu, literasi fisik juga melibatkan kemampuan kognitif sehingga mempengaruhi perilaku anak. Selain itu, literasi fisik juga erat kaitannya dengan kemampuan berpikir anak untuk memilih aktivitas yang menyenangkan dalam kehidupan sehari-hari (Tremblay dan Lloyd, 2010). Selain itu juga mencakup kemampuan, kepercayaan diri, dan keinginan untuk aktif secara fisik seumur hidup. Literasi fisik ini mempengaruhi keinginan anak untuk terlibat aktif dalam aktivitas kehidupan sehari-hari. Anak-anak yang memiliki literasi fisik yang baik akan berpengaruh untuk perkembangan kehidupannya seumur hidup. Dapat diartikan bahwa literasi fisik ini adalah dasar bagi anak agar memiliki pola hidup sehat sepanjang hayat. Aspen Institute (2015) Amerika Serikat Selain itu, literasi fisik adalah disposisi yang menetapkan aktivitas fisik yang mengutamakan sebagai bagian integral dari kehidupan sehari-hari (Castelli et al., 2014)."

Di negara Kanada, meyakini konsep literasi fisik bahwa mencakup kemampuan seseorang untuk "bergerak dengan kompetensi dalam berbagai aktivitas fisik di berbagai lingkungan yang bermanfaat bagi kesehatan tubuh semua orang. di Kanada literasi fisik ini cenderung berakar sejak perkembangan masa kanak-kanak dan melatih kompetensi gerakan dasar menjadi kebugaran fisik yang berkelanjutan

hingga dewasa, sambil membiasakan gerakan ke dalam komponen penting dari literasi. Dalam pendidikan anak usia dini di British Columbia, literasi fisik cenderung diintegrasikan dalam pedagogi sebagai petunjuk rencana pembelajaran aktivitas (mis., menyiapkan kegiatan pembelajaran gerak untuk Anak-anak Prasekolah). Literasi menandai beberapa bentuk gerakan sebagai baik / sah / sehat (atau "aktivitas fisik yang tepat") dan lainnya.

Tanpa keterampilan gerakan dasar, seorang anak akan kesulitan berpartisipasi di dalam olahraga apa saja. Misalnya, untuk menikmati basket, kriket, sepak bola, netball, bola tangan, dan lain sebagainya yang mencakup keterampilan sederhana seperti menangkap, menendang, lari, dll (Land & Danis, 2016). Literasi fisik yang bagus terlihat dari mampu secara fisik (putur tubuh yang tegap), kuat, berbadan sehat, terampil, bugar, sehat, jago berolah raga, anggota tubuh terkoordinasi dengan baik, (Musa et al., 2017). Secara sederhana literasi fisik juga dapat digambarkan sebagai motivasi, kepercayaan diri, interaksi dengan lingkungan, kompetensi fisik, pengetahuan dan pemahaman untuk mempertahankan aktivitas fisik secara menyeluruh dalam kehidupan.

Pendapat tentang konsep literasi fisik di atas telah menyangkal persepsi bahwa olahraga atau aktivitas fisik itu hanya sampingan yang tidak terlalu dibutuhkan oleh tubuh. Banyak orang yang tidak memprioritaskan untuk berolahraga dan memilih mengisi waktu luang hanya main gadget. Maka, tidak heran jika tubuh sering merasa kelelahan dan tidak bugar sehingga mudah terserang oleh penyakit. Setiap individu itu sebenarnya tidak bisa terlepas dari aktivitas fisik dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Konsep literasi fisik mampu mengarahkan aktivitas fisik yang seharusnya dilakukan yang sesuai dengan perkembangan serta kebutuhan manusia.

## **B. Dimensi Literai Fisik**

Berikut merupakan dimensi literasi fisik sebagaimana yang diuraikan oleh (Musa et al., 2017):

### **1. Motivasi**

Literasi fisik dapat digambarkan dengan adanya motivasi untuk memanfaatkan potensi gerakan bawaan untuk kontribusi signifikan terhadap kualitas hidup. Semua manusia memiliki potensi ini. Namun, ekspresi spesifiknya akan bergantung pada kemampuan individu menatur Gerakan sesuai dengan budaya tempat tinggal mereka. Motivasi

ini dipahami sebagai dorongan, kesediaan dan keinginan untuk mengambil tindakan tertentu. Inti dari literasi fisik adalah keinginan untuk aktif, bertahan dengan suatu kegiatan, meningkatkan kompetensi fisik dan mencoba melakukan aktivitas fisik. Individu yang melek fisik akan menunjukkan 'kegembiraan dalam melakukan suatu gerakan', dan akan mengeskpresikan kegembiraannya melalui Gerakan tersebut. Mereka akan yakin dengan kemampuan fisik mereka dan menyadari kemungkinan keberhasilan mereka. Seorang individu yang melek fisik juga akan menikmati tantangan, maka iapun akan menyediakan waktu, bahkan mengeluarkan biaya untuk dapat terlibat dalam aktivitas setiap hari atau setiap minggu. Tanpa motivasi ini, kemungkinan hanya sedikit yang akan diperoleh atau dipertahankan oleh seseorang.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa seseorang jarang terlibat dalam aktivitas fisik adalah karena kurangnya motivasi kurangnya dalam diri mereka sendiri. Istilah aktivitas fisik disini mencakup kegiatan seperti berjalan kaki dan berkebun, seperti serta semua bentuk olahraga, tarian dan pembelajaran olahraga lainnya seperti bola, basket dll. Pengalaman selama sekolah dapat membantu orang-orang ini untuk mengembangkankompetensi fisik mereka, namun pengalaman ini belum menghasilkan keinginan atau minat mereka untuk melanjutkan aktivitasnya. Mungkin kita patut bertanya "Mengapa orang-orang masih ada yang tidak memiliki motivasi untuk melakukan aktivitas fisik? Jawabannya, bisa jadi di waktu usia dini mereka jarang dilibatkan dalam aktivitas fisik sehingga terbawa sampai mereka dewasa. pada dasarnya memang kita tidak mengelakkan bahwa pengalaman masa lalu yang tidak baik mempengaruhi keuksesan mereka di masa yang kaan datang. Bagi mereka yang mungkin telah menjadi korban penghinaan, kritik dan ejekan dari orang lain bahkan dari orang tua sendiri, guru dan teman sebaya akan menurunkan rasa kepercayaan diri mereka sehingga mereka tidak lagi memiliki motivasi untuk terlibat dalam aktivitas fisik mereka.

Berpartisipasi dalam aktivitas fisik dapat menimbulkan ketakutan bagi mereka yang menjadi korban bulyyian tersebut. oleh karena itu, membangun dan mempertahankan literasi fisik sangat tergantung pada pengalaman yang ditemui individu di waktu usia dini. Motivasi pada dasarnya muncul dari kepercayaan diri dan harga diri yang diperoleh melalui pengalaman yang ia rasakan dalam kesuksesan melakukan aktivitas fisik. Anak-anak yang melek fisik juga akan memiliki sikap terhadap partisipasi dalam aktivitas fisik dan terlibat

untuk terlibat dalam segala bentuk kegiatan. Hal ini sebenarnya sudah menjadi wujud bawaan dalam diri seorang anak untuk mengeksplorasi lingkungan mereka. Ada rasa ingin tahu pada diri anak yang menjadi pengendali dalam setiap aktivitasnya serta menjadi suatu kebutuhan bagi mereka sendiri. Tentu hal ini adalah bentuk awal motivasi mereka dalam melakukan gerakan sehingga dapat tumbuh dan kemang dengan optimal.

## **2. Kepercayaan Diri**

Apa yang kita rasakan tentang diri kita sendiri memiliki kontribusi besar untuk status kesehatan mental kita. Harga diri yang tinggi sering dipandang sebagai kesejahteraan komponen psikologis dan disertai serta stabilitas emosional seseorang. Dengan demikian stabilitas ini akan mempengaruhi anak untuk tumbuh dan belajar. Harga diri yang rendah ditandai dengan gejala gangguan mental umum seperti depresi, ketidakstabilan dan tidak bahagia. Bahasa yang digunakan oleh seseorang mampu menggambarkan bagaimana kepercayaan dirinya, seperti ketika menggambarkan dirinya. Contoh seseorang mengungkapkan tentang dirinya 'Saya jujur, ramah, atau tidak terlalu dapat diandalkan, kuat, pintar, pemalu dan lain sebagainya. Harga diri adalah pernyataan evaluatif tentang perasaan layak sebagai pribadi tertentu. Oleh karena itu harga diri ini membawa implikasi emosional sehingga harga diri tinggi disertai dengan rasa kebanggaan dan optimisme (percaya diri) seseorang terhadap dirinya sendiri. Sedangkan harga diri yang rendah dapat membawa perasaan malu dan putus asa. Oleh karena itu, penting bagi manusia untuk mampu mengelola perasaannya agar berpsoitif thinking terhadap diri sendiri.

Anak-anak yang berusia 5 hingga 8 tahun umumnya memiliki persepsi yang sangat sederhana tentang dirinya. Mereka memiliki pengalaman dan kemampuan yang terbatas dan untuk menilai tingkat kemampuan mereka. Mereka fokus pada apa yang dapat mereka lihat. Mereka memiliki belum mampu memahami konsep yang bersifat abstrak (atau tidak bisa ditangkap panca indera) seperti kesehatan, perilaku baik buruk dan lain sebagainya. Perilaku mereka terbentuk secara eksternal untuk menyenangkan atau mematuhi orang lain. Inilah yang menyebabkan kemampuan mereka dalam melakukan aktivitas fisik mereka sangat membutuhkan dorongan dan motivasi dari orang dewasa disekitar agar mereka merasa yakin dengan kemampuan mereka sendiri dan merasa dihargai atas pencapaian yang mereka capai. Anak-

anak menilai kemampuannya berdasarkan apa yang ia rasakan tentang kekuatan fisiknya, kondisi fisik, penampilan kompetensi tubuh saat berolahraga.

berdasarkan uraian di atas, apabila seorang guru menjumpai anak yang bertubuh pendek, maka jangan sekali-kali mencela ukuran tubuhnya, begitupun dengan anak berbadan kurus. Hal ini akan menurunkan harga dirinya anak sehingga ia tidak lagi percaya diri atas kemampuannya sendiri. Guru sebaiknya memberikan motivasi dan tidak membedakan perlakuan dengan anak lainnya sehingga ia merasa diterima dengan baik.

### **3. Interkasi dengan Lingkungan**

Manusia mengembangkan dan menciptakan diri mereka sebagai akibat dari interaksi dengan lingkungan. Kemampuan untuk berinteraksi dengan lingkungan dalam definisi literasi fisik sebagai 'membaca' lingkungan. Pada konteks literasi fisik, membaca dikatakan sebagai kemampuan individu yang melek fisik, dalam memahami lingkungan, melalui berbagai indera, melalui pengalaman yang relevan (misalnya ukuran bentuk, berat, jenis permukaan, kecepatan, pergerakan orang lain). Aspek-aspek lingkungan ini segera dipahami sebagai suatu hal yang bermakna. Selanjutnya suatu individu akan tahu secara intuitif bagaimana ia akan bergerak berdasarkan situasi tersebut. Tantangan yang dihadirkan oleh lingkungan akan dipahami dengan baik sehingga mampu merespons gerakan dengan tepat. Jadi kemampuan membaca dalam literai fisik agak berbeda dari pembelajaran awal cara membaca kata.

Melalui coba-coba anak-anak membangun kosakata pola gerakan yang sesuai dengan, lingkungan. Misalnya, orang tua dan guru dapat bekerjasama untuk menarik perhatian anak untuk berlari, melompat atau melompat atau kebutuhan untuk bergerak dengan hati-hati pada permukaan licin, membawa objek halus dengan lembut, atau menggunakan kekuatan untuk mengangkat buku berat.

### **4. Kompetensi Fisik**

Kapan seseorang dikatakan memiliki kemampuan literasi fisik yang baik? Salah satunya yaitu terlihat pada kompetensi fisik yang ia miliki. Kompetensi fisik adalah dimensi dasar yang ditampilkan oleh seorang individu pada kemampuan literasi fisiknya. Namun diingat bahwa dimensi ini saja tidakcukup untuk mengukur kemampuan literasi

fisik seseorang. Dengan kata lain, ekspresi kompetensi fisik harus disertai dengan sikap positif terhadap aktivitas yang ia lakukan. Seperti yang sudah dijelaskan pada bahasan sebelumnya bahwa individu yang melek fisik tidak hanya kompeten tetapi juga percaya diri dengan potensi gerakan yang ia miliki. Mereka juga memiliki motivasi yang tinggi untuk melakukannya..

Pada kompetensi fisik, anak harus dapat menggunakan gerakan dengan lancar baik dalam merencanakan maupun bekerja sama denganteman kelompok. Gerak dasar adalah point terpenting bagi anak untuk memelihara literasi fisiknya.

Empat aspek gerakan yang perlu dimiliki oleh anak adalah:

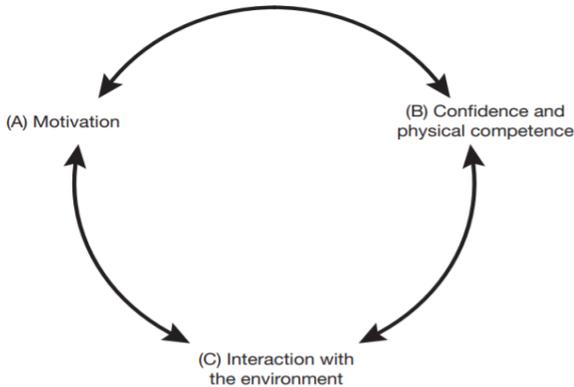
- Jenis gerakan
- Kapasitas gerakan
- Pola gerakan – umum dan halus
- Pola gerakan spesifik yang dirancang dalam konteks pengaturan aktivitas.

Jenis-jenis gerakan anak usia dini biasanya sejalan dengan pertumbuhan fisik dan perkembangan, yaitu mulai anak yang baru lahir sampai berlanjut melalui beberapa tahun pertama kehidupan. jenis ini mencakup gerakan seperti menggulung, merangkak, berjalan, menggenggam, mengangkat, melambaikan tangan dan bertepuk tangan. Dengan terus menggunakan jenis gerakan pertama ini menyebabkan anak semakin mahir dalam mengelola gerakan tersebut.

Adapun kapasitas gerakan untuk kompetensi dasar pada anak ini yaitu meliputi:

- ❖ Sederhana, seperti keseimbangan, koordinasi dan fleksibilitas
- ❖ Penggabungan, misalnya, ketenangan, yang membutuhkan keseimbangan dan stabilitas, dan kelincahan, yang menggabungkan fleksibilitas, keseimbangan dan koordinasi

## **5. Hubungan Antara Motivasi, Kepercayaan Diri dan Interaksi Dengan Lingkungan**



Gambar hubungan antara motivasi, kepercayaan diri dan interaksi dengan lingkungan. Sumber. Margaret

- (1) Motivasi (A) dapat mendorong partisipasi aktif/keterlibatan seseorang, sehingga keterlibatannya itu dapat meningkatkan kepercayaan diri dan kompetensi fisik (B). Perkembangan Kepercayaan diri dan kompetensi ini pada gilirannya dapat mempertahankan atau meningkatkan motivasi.
- (2) Pengembangan kepercayaan diri dan kompetensi fisik (B) dapat memfasilitasi interaksi yang lancar dalam berbagai situasi lingkungan (C). Ini merupakan cara yang efektif untuk meningkatkan hubungan dengan lingkungan, dengan tantangan baru yang ditemui. Pada akhirnya juga dapat meningkatkan kepercayaan diri dan kompetensi fisik
- (3) Keberhasilan mengembangkan hubungan yang efektif dengan berbagai lingkungan (C) dapat menambah motivasi (A). Ini berarti juga meningkatkan motivasi sehingga dapat mendorong eksplorasi dan mendorong interaksi yang efektif dengan lingkungan

Motivasi, kepercayaan diri, kompetensi fisik dan interaksi dengan lingkungan akan merupakan satu kesatuan yang tidak bisa dipisahkan

pada dalam literasi fisik. Misalnya, anak yang memiliki pengalaman dalam aktivitas fisik bersama keluarganya akan merasakan percaya diri yang positif dan meningkatkan kepercayaan diri bersama teman-temannya. Maka, bersamaan dengan itu akan terbentuk harga diri yang sehat sehingga mendorong ekspresi diri yang positif dan mendorong interaksi empatik dengan orang lain seperti guru, teman sebaya dan lainnya. Begitu juga dengan pengetahuan dan pemahaman, semua ini akan terbentuk selama anak berinteraksi dan melakukan aktivitas fisik. Pada sisi lain interaksi yang lancar dengan orang lain akan menambah kepercayaan diri dan kemampuan untuk bekerja bersama dalam melakukan aktivitas fisik.

Selain interaksi dengan lingkungan sosial di atas, literasi fisik juga mengacu pada bagaimana anak mampu berinteraksi dengan lingkungan fisik, contoh mampu berjalan dengan hati-hati pada permukaan yang licin. Begitu pula dengan ilmu dan pemahaman akan mendukung apresiasi mengembangkan kompetensi fisik dan persepsi lingkungan yang berbeda pada anak sehingga mampu beradaptasi dengan mudah di lingkungan manapun.

Motivasi intrinsik ini dapat hilang karena kurang dari pengalaman positif yang ditemui oleh anak semasa usia dini. Motivasi intrinsik dapat digambarkan sebagai dorongan untuk mengambil tindakan sebagai kepentingan sendiri dan bukan sebagai sarana untuk orang lain. Namun sayangnya motivasi intrinsik ini sangat rendah dalam diri seorang anak. Ia lebih tertarik melakukan sesuatu karena pujian orang lain (motivasi ekstrinsik). Oleh karena itu, motivasi ekstrinsik ini hendaknya mampu mendorong keberhasilan anak, memelihara minat dan potensi mereka. dengan demikian anak bisa saja kembali memiliki motivasi intrinsik yang tinggi dan tidak lagi bergantung pada orang lain. Dengan kata lain, individu memperoleh dukungan positif untuk berpartisipasi dalam aktivitas fisik sehingga menjadi melek fisik.

## **6. Pengetahuan (Kognitif)**

Literasi fisik berkaitan dengan perolehan pengetahuan dan pemahaman seseorang. Mengapa demikian? Yang pertama, seseorang perlu memahami prinsip-prinsip penting gerakan. Individu yang melek fisik memiliki apresiasi terhadap komponen dasar gerakan, dan untuk dapat gerakan mereka sendiri maupun orang lain. Tentu hal juga akan melibatkan penggunaan kosakata yang tepat serta beberapa

kemampuan untuk mengamati gerakan. Bahkan kemampuan ini hendaknya meluas terlebih dahulu ke dalam rencana untuk merancang langkah sederhana tentang bagaimana gerakan yang lebih efektif. selanjutnya hal ini menjadi pemahaman tentang cara meningkatkan dan mengembangkan pola gerakan dan keterampilan. Literasi fisik dapat dijadikan sebagai tujuan untuk mengembangkan 'pengetahuan dan pemahaman tentang apa yang perlu dicapai (tujuan pembelajaran) dan cara mencapainya.

Kedua, pengetahuan tentang kesehatan dan kebugaran adalah bagian yang saling terinterasi dalam literasi fisik. Individu yang melek fisik memiliki pemahaman tentang masalah-masalah seperti nilai olahraga, diet yang tepat dan istirahat yang cukup dan pola tidur yang baik. Seseorang harus memahami bahwa aktivitas fisik berkontribusi pada tubuh dan pikiran serta menjadi komponen penting dari gaya hidup sehat. Pengetahuan ini dapat dibentuk dari sedini mungkin yaitu ketika anak masih berada pada jenjang pendidikan usia dini.

### **C. Literasi fisik sebagai peningkatan kualitas hidup**

Memiliki kesadaran fisik (melek fisik) dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap kualitas hidup. Memiliki kemampuan untuk dapat beradaptasi dan berinteraksi dengan lingkungan. Semakin luas dan kuat pemahaman kita untuk beradaptasi dengan lingkungan maka semakin kita mengenal dunia dan menyadari potensi yang kita miliki. Satu-satunya cara individu dapat mencapai potensi mereka yaitu terbuka ata ilmu yang berkembang dalam kehidupan secara aktif terlibat dalam lingkungan sekitar. Dimensi yang ada dalam literasi fisik ini berimplikasi pada banyak kualitas hidup manusia.

Literasi fisik, sebagai ekspresi kemampuan mendasar, adalah salah satu kendaraan di mana individu dapat menyadari dan mengembangkan karakteristiknya sebagai manusia yaitu bermanfaat untuk diri sendiri dan orang lain. Setiap kemampuan bernilai tersendiri dan akan memungkinkan individu untuk sukses dengan cara tertentu. Namun, masing-masing juga akan berkontribusi pada kesejahteraan seluruh orang. Misalnya, menggunakan kekuatan kita untuk bernyanyi, menghargai karya seni dan lainnya sebagai umpan balik untuk kepuasan diri sendiri dan orang lain. Masing-masing kegiatan ini akan membuat kita menjadi diri kita sendiri dan membangun kepercayaan diri kita. Tak terkecuali literasi fisik. Menggunakan kemampuan yang kita miliki

membawa aspek penting dan mendasar untuk kesejahteraan kita. Begitu halnya dengan anak-anak yang aktif terlibat dalam lingkungannya sehingga ia mampu mengembangkan potensi yang ia miliki.

Selain yang telah dijabarkan di atas, literasi fisik memiliki dampak positif terhadap Kesehatan, seperti mencegah obesitas, membangun resistensi terhadap bentuk kanker dan menjaga fleksibilitas sendi. Di sisi lain, anak juga dapat menikmati udara segar dan efek gerakan secara fisiologis yang mampu merangsang sistem kardiovaskular, produksi hormone endorfin yang memberikan rasa ketenangan dan kebahagiaan.

Manfaat tambahan yang didapatkan seperti kognisi, bahasa, penalaran dan ekspresi emosi. 'Pikiran' hanya ada karena kita memiliki tubuh yang memberi kita berpotensi untuk aktif dan menjiwai dalam dunia, mengeksplorasi, menyentuh, melihat, mendengar, bertanya-tanya, menjelaskan, dan kita hanya bisa menjadi orang dan diri kita sendiri karena kita terletak pada tubuh dan dalam kaitannya dengan orang lain dan hal-hal di sekitar kita.

## **Bab 7**

### **Pemanfaatan Teknologi Aplikasi sederhana untuk Menstimulasi Keterampilan Motorik AUD selama Pandemi Covid-19**

#### **A. Pendahuluan**

Sekitar bulan maret Tahun 2020 fenomena covid 19 yang luar biasa melanda Indonesia yang sebelumnya di Negara lain sudah terjadi. Menyebarnya virus covid 19 menyebabkan perubahan paradigma dalam pembelajaran anak usia dini (AUD). Anak tidak lagi intensif bertemu dengan gurunya, walaupun pada masa-masa awal pandemi telah dilaksanakan belajar dari rumah namun semua itu tidak berdampak pada makna belajar anak secara komprehensif. Tidak hanya Indonesia, Unesco mencatat sebanyak 1,5 milyar anak usia sekolah yang terdampak pandemi covid 19 di 188 negara di dunia termasuk sekitar 60 juta diantaranya ada di Indonesia.

Kebijakan Kemendikbud No. 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19 mensyaratkan proses belajar di masa pandemi harus dilaksanakan secara daring termasuk satuan Pendidikan anak usia dini (Paud). Ketentuan pembelajaran dan pemberian tugas selama pembelajaran daring, dan peraturan tentang peranan guru dalam memberikan menu belajar selama pembelajaran daring di rumah. Sehingga guru mau tidak mau harus beradaptasi dengan proses pembelajaran daring. Beberapa aplikasi belajar daring harus dikuasai oleh guru. Beberapa guru ada yang telah siap dan ada juga yang belum siap terkait penguasaan teknologi pembelajaran daring. Hal demikian membuat masalah baru bagi proses pembelajaran pada tingkatan taman kanak-kanak. Masalah penguasaan aplikasi, masalah jaringan, lokasi guru serta siswa dan karakteristik peserta didik Paud merupakan sekelumit dari perubahan sistem pembelajaran tatap muka ke daring.

Rasmitadila et al. (2020) salah satu kendala yang dihadapi guru ketika melaksanakan pembelajaran secara daring di era pandemi covid 19 adalah strategi mengajar yang menjadi lebih konvensional sehingga mempengaruhi keterlibatan anak dalam proses pembelajaran, sehingga menjadi kurang optimalnya proses belajar. Apabila proses pembelajaran secara daring ini kurang maksimal demikian pula secara cepat akan

mempengaruhi berbagai aspek perkembangan anak usia dini yang salah satu diantaranya berkaitan dengan perkembangan keterampilan motorik baik motorik halus maupun motorik kasar.

Munculnya permasalahan pembelajaran motorik disaat pandemi, maka perlu adanya kajian-kajian mengenai strategi pembelajaran yang dapat dilaksanakan oleh guru-guru Paud secara mudah, murah dan familiar. Sehingga memunculkan motivasi, inovasi dan kreasi dalam proses pembelajaran secara daring. Strategi untuk berinovasi dan berkreasi dapat ditelusuri melalui sumber buku-buku, jurnal-jurnal ilmiah terakreditasi sedangkan aplikasi dapat menggunakan yang telah tersedia.

Tujuan bab ini ialah menguraikan bentuk maupun strategi mengajar dari guru Paud selama pembelajaran daring melalui pemanfaatan beberapa aplikasi yang umum dipakai pada saat pandemi. Manfaat yang didapat secara langsung melalui tulisan ini ialah menambah bahan referensi mengenai strategi pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi aplikasi beserta penggunaan fitur dan variasinya yang kemudian dapat diimplementasikan dalam rangka menstimulasi perkembangan keterampilan motorik halus maupun motorik kasar AUD.

## **B. Pemanfaatan WhatsApp Group**

WhatsApp adalah aplikasi pesan untuk smartphone dan komputer. WhatsApp merupakan aplikasi pesan lintas platform yang memungkinkan kita bertukar pesan tanpa pulsa, karena WhatsApp menggunakan paket data internet. Aplikasi WhatsApp menggunakan koneksi internet 3G, 4G atau WiFi untuk komunikasi data. Dengan menggunakan WhatsApp, kita dapat melakukan obrolan daring, berbagi file, bertukar foto, video dan kegunaan lainnya (Hartanto, 2010:100).

Brian Acton dan Jan Koum adalah dua orang yang mendirikan whatsapp, yang sebelumnya merupakan karyawan Yahoo. Pada bulan Januari Tahun 2009, Koum dan Acton menyadari akan potensi dari industri aplikasi software pada App Store (iOS), kemudian mereka mulai mengunjungi Alex Fishman yang merupakan seorang teman Koum di West San Jose untuk membicarakan model baru aplikasi berkiriman pesan yang akan menunjukkan status di samping nama individu". Mereka tahu bahwa untuk melangkah lebih jauh dibutuhkan seorang pengembang iPhone. Fishman mengunjungi situs

RentAcoder.com, menemukan developer berkebangsaan Rusia bernama Igor Solomennikov, dan memperkenalkannya kepada Koum.

Koum menamakan aplikasinya WhatsApp agar terdengar seperti "*What's up*" yang berarti apa kabar. Pada 24 Februari 2009 Koum melegalkannya menjadi perusahaan WhatsApp Inc. di California. Versi paling awal dari WhatsApp sering mengalami crash komputer, membuat Koum mempertimbangkan untuk menyerah dan mencari pekerjaan baru. Namun Acton memintanya bersabar menunggu untuk "beberapa bulan lagi". Itulah sejarah whatsapp secara ringkas yang penulis dapat dari berbagai sumber internet. Apabila ingin lengkap para pembaca dapat menelusuri lebih lanjut karena dalam chapter ini penulis akan lebih banyak pada ulasan penggunaannya untuk pembelajaran.

### 1. Interaksi melalui Whatsapp Group (WAG)

Dalam WAG terdiri dari Guru, orangtua, dan peserta didik. Ketika proses pembelajaran berlangsung, terjadi interaksi antara guru dan orangtua. Peran orangtua ialah menginformasikan segala aktivitas bermain anak dari guru serta melaporkan perilaku siswa di rumah sebagai bahan umpan balik bagi guru, baik itu selama proses pembelajaran maupun saat menjalani aktivitas sehari-hari. Interaksi tersebut dapat dilakukan pada WAG maupun pesan pribadi antara guru dengan orangtua.

Pustikayasa (2019) menyampaikan WAG dapat digunakan untuk bertukar informasi, menyebarkan informasi, dan membuat suatu forum diskusi untuk mendukung proses pembelajaran daring sehingga pembelajaran dapat terjadi tidak hanya pada jam pelajaran, melainkan dapat dilakukan diluar jam pelajaran. Meskipun proses ini dilaksanakan secara darurat karena masa pandemi, akan tetapi penyampaian materi pembelajaran tidak akan berkurang. Hanya saja dalam hal ini beberapa orang tua akan kewalahan jika memang tidak terbiasa terlibat dalam proses Pendidikan anaknya.

### 2. Cara membuat WAG

Berikut penulis sarikan dari web <https://faq.whatsapp.com/> kita dapat membuat grup WhatsApp dengan jumlah peserta hingga 256 peserta.

- a. Buka tab Chat di WhatsApp.

- b. Ketuk Chat Baru  > Grup Baru.
  - o Jika Anda telah memiliki chat di tab Chat, cukup ketuk Grup Baru.
- c. Cari atau pilih kontak yang ingin ditambah ke grup. Lalu ketuk Lanjut.
- d. Masukkan subjek grup. Ini akan menjadi nama grup yang dilihat oleh semua peserta.
  - o Batas jumlah karakter untuk subjek adalah 25 karakter.
  - o Untuk menambah ikon grup, ketuk ikon Kamera. Anda dapat memilih Ambil Foto, Pilih Foto, atau Cari di Web untuk menambah gambar. Setelah diatur, ikon tersebut akan tampil di samping nama grup di tab Chat.
- e. Ketuk Buat setelah selesai.

Jika kita admin grup, Anda dapat mengundang peserta untuk bergabung ke grup dengan membagikan tautan kepada mereka. Admin dapat menggunakan opsi **Atur ulang tautan** kapan saja untuk membatalkan tautan undangan sebelumnya dan membuat tautan baru.

- a. Buka chat grup WhatsApp, lalu ketuk subjek grup.
  - o Alternatif lainnya, gesek grup ke kiri di tab Chat. Kemudian ketuk Lainnya > Info Grup.
- b. Ketuk Undang ke Grup via Tautan.
- c. Pilih Bagikan Tautan, Salin Tautan, atau Kode QR.
  - o Untuk mengatur ulang tautan, ketuk **Atur Ulang Tautan > Atur Ulang Tautan**.

Catatan: Setiap pengguna WhatsApp yang menerima tautan undangan dapat bergabung ke grup tersebut. Oleh karena itu, gunakan fitur ini hanya dengan orang yang kita percayai. Seseorang mungkin saja meneruskan tautan tersebut ke pengguna lain yang kemudian dapat bergabung ke grup tanpa persetujuan lebih lanjut dari admin grup.

### 3. Fitur Berbagi (share)

Kita juga dapat memanfaatkan fitur berbagi foto, video, dokumen, tautan, dan pesan suara untuk materi ajar. Untuk membuat pembelajaran lebih bervariasi, guru melakukan ragam cara untuk mencari sumber yang akan dikirimkan dalam bentuk materi pembelajaran serta untuk dipelajari pada saat jam belajar. Dapat juga guru mengirimkan video pembelajaran yang diambil dari platform lain seperti IG, FB, Youtube dan lain-lain apabila materi yang dipelajari sulit untuk dibuat sendiri, seperti Gerakan-gerakan keterampilan melompat, berlari, menangkap dan lain sebagainya.

Penulis akan menyajikan strategi guru dalam menstimulasi keterampilan motorik halus dan kasar selama pembelajaran daring dengan beberapa metode serta melalui WAG yang di adopsi dari riset yang dilakukan oleh Nasution & Sutapa (2020).

Tabel 1

Strategi guru dalam menstimulasi keterampilan motorik halus dan kasar selama pembelajaran daring dengan metode ceramah dan diskusi

No	Strategi guru dalam menstimulasi keterampilan motorik halus selama pembelajaran daring	Strategi guru dalam menstimulasi keterampilan motorik kasar selama pembelajaran daring
1	Guru memberikan contoh terlebih dahulu dengan menampilkan/ memberikan video pada WA orang tua.	Guru memberikan contoh terlebih dahulu dengan menampilkan/ memberikan video pada WA orang tua.
2	Menjelaskan tentang kegiatan belajar yang akan dilakukan di group whatsapp setelah itu guru memberikan tugas kepada anak dan anak langsung mengerjakan kegiatan tersebut	Menjelaskan tentang kegiatan belajar yang akan dilakukan di group whatsapp setelah itu guru memberikan tugas kepada anak dan anak langsung mengerjakan kegiatan tersebut
3	Menggunakan grup whatsapp dan menjelas kan kepada anak cara membuat sebuah karya seperti kolase, menempel dll dengan bantuan org tua	Bekerjasama dengan orang tua untuk membantu dan mendukung anak melakukan kegiatan fisik ringan selama di rumah
4	Guru memberikan contoh terlebih dahulu gerakan <sup>2</sup> dengan menampilkan/ memberikan	Guru memberikan contoh terlebih dahulu gerakan <sup>2</sup> dengan menampilkan/

	video pada WA orang tua.	memberikan video pada WA orang tua
--	--------------------------	------------------------------------

Berdasarkan tabel 1 dapat dilihat bahwa strategi pembelajaran yang dilakukan guru sangat bervariasi. Strategi guru dalam menstimulasi keterampilan motorik halus maupun kasar dengan metode ceramah dan diskusi lebih memaksimalkan pendekatan dan kerjasama dengan orang tua untuk mendampingi anak dalam pelaksanaan proses pembelajaran dengan memanfaatkan WAG (whatsapp grup) sebagai medianya (Nasution & Sutapa, 2020).

Tabel 2.

Strategi guru dalam menstimulasi keterampilan motorik halus dan kasar selama pembelajaran daring dengan metode praktek langsung

No	Strategi guru dalam menstimulasi keterampilan motorik halus selama pembelajaran daring	Strategi guru dalam menstimulasi keterampilan motorik kasar selama pembelajaran daring
1	Menggerakkan jari untuk mengambil benda, menggambar, meniru garis	Praktek langsung dengan melakukan kegiatan seperti senam melalui gerak dan lagu
2	Mengajak anak melakukan kegiatan menjimpit, meremas benda benda di rumah yg dapat menstimulasi motorik halus anak	Mengarahkan anak bergerak sesuai instruksi untuk bergerak sesuai musik
3	Memberikan contoh kegiatan meronce, atau menggunting pola yang kemudia anak harus mempraktekkan kegiatan yang sama	Salah satu strateginya guru mengajak anak menyiram tanaman rumahnya
4	Setiap sebelum memulai belajar mengajak anak untuk meregangkan jari-jari dengan diiringi lagu yang seru	Menyiapkan gerakan tari atau gerakan yang disesuaikan dengan tema dan kemudian mengajak anak untuk mempraktekkan gerakan-

		gerakan tsb sesuai urutan
5	Bersama-sama mempraktekkan membuat karya seperti melipat kertas menjadi bentuk binatang atau benda lain yang disesuaikan dengan tema pembelajaran	Mengajak anak bernyanyi sambil menggerakkan anggota tubuh dengan diiringi lagu
6	Dengan memberikan kegiatan pembelajaran yang kreatif dan menarik seperti mewarnai dengan tehnik airbrush, mengecap dgn Cotton buds, menempel dgn daun kering dan sebagainya	Melakukan gerakan-gerakan seperti senam, bertepuk dan lain-lain melalui video
7	Mengirim video kegiatan main yg merangsang motorik halus seperti bermain ubleg, meremas koran, mencetak pasir dan anak2 di.minta mempraktekkan dirumah kemudian mengirimkan video kegiatan ke guru	Memberikan arahan dan contoh pada anak untuk berjalan di atas papan titian yang setiap hari tingkat kesulitan dari papan titian ditambah
8	Mengajari anak cara melipat kertas menjadi 2 atau 3 lipatan	Memberikan arahan dan contoh pada anak untuk berjalan jinjit
9	Menayangkan video guru ketika melakukan olahraga jari, untuk kemudia anak menirukan	Mengajak anak untuk mempraktekkan gerakan-gerakan sederhana pada saat mengerjakan pekerjaan rumah seperti menyapu, mengepel, dan lain-lain

Berdasarkan tabel 2, terlihat strategi yang dilakukan, langsung diarahkan oleh guru melalui video conference dengan memanfaatkan aplikasi seperti yang telah disebutkan sebelumnya yakni zoom meeting, google meet, bahkan dengan home visit. Strategi guru dalam menstimulasi keterampilan motorik halus maupun kasar anak dengan metode praktek langsung lebih banyak menampilkan kegiatan membuat

pra karya, melibatkan musik dan lagu, dan mempraktekkan gerakan-gerakan sederhana yang sering dilakukan sehari-hari (Nasution & Sutapa, 2020).

Tabel 3

Strategi guru dalam menstimulasi keterampilan motorik halus dan kasar selama pembelajaran daring dengan metode penugasan

No	Strategi guru dalam menstimulasi keterampilan motorik halus selama pembelajaran daring	Strategi guru dalam menstimulasi keterampilan motorik kasar selama pembelajaran daring
1	Dengan memberi tugas mingguan, anak dapat mengembangkan motorik halusnya melalui menulis dan mewarnai di buku pembelajaran	Menugaskan anak untuk setiap hari merekam video ketika anak berolahraga ringan selama di rumah
2	Memberikan tugas seperti membuat kolase, menggunting pola, membuat prakarya yang proses pembuatan tugas tersebut divideokan oleh orang tua	Menugaskan anak untuk setiap hari merekam video ketika anak berolahraga ringan selama di rumah
3	Menjelaskan dan memberikan contoh dulu sesuai tema melalui buku, video dan memberikan bahan ajar setiap 1 minggu sekali serta memberikan bahan utk tindak lanjut orang tua anak di rumah, sehingga anak2 dapat mengikuti dan mengerjakannya di rumah. Misal: menulis, menggambar dll	Menugaskan anak untuk merekam video ketika anak sedang senam dengan bantuan orang tua
4	Menugaskan anak setiap minggu nya untuk memberikan video gerakan-gerakan sederhana pada saat mengerjakan pekerjaan rumah seperti mencuci piring,	Merekam kegiatan mingguan yang ada ditema perminggu seperti melompat

	membersihkan kaca dan lain-lain	
5	Memberikan penugasan setiap minggunya untuk anak menggambar bentuk-bentuk geometri	Mengirim video kegiatan main yg merangsang motorik kasar seperti bermain lompat kodok, membantu ortu menyapu, senam fantasi, dan anak di minta mempraktekkan dirumah kemudian mengirimkan video kegiatan ke guru
6	Memberikan penugasan setiap minggunya untuk anak menggambar kegiatan sehari-hari yang dilakukan sesuai imajinasinya	Menugaskan untuk melakukan gerakan seperti belajar gerakan sholat dan wudhu
7	Memberikan tutorial video saat guru membuat plastisin untuk kemudian dipraktekkan oleh anak dan direkam sebagai penugasan	Mengajak anak melakukan kegiatan lari pagi untuk menstimulasi motorik kasar anak
8	Memberikan kesempatan pada anak untuk menciptakan gerakan tari sesuai imajinasinya sendiri yang diiringi lagu dan direkam sebagai penugasan.	Guru membuat video pembelajaran dan memberi contoh keterampilan motorik kasar sesuai rpph, anak diminta menirukan dan mengirimkan foto/ vidionya

Pada tabel 3 terlihat, strategi yang dilakukan guru lebih fokus pada penugasan, penugasan yang dimaksud hampir sama dengan metode praktek langsung namun pada beberapa poin guru memberikan kesempatan pada anak untuk mempraktekkan kegiatan menirukan gerakan, membuat prakarya, menciptakan gerakan tari yang diiringi oleh musik dan lagu yang disukai anak dengan imajinasi mereka sendiri kemudian direkam menjadi video dan dikirimkan pada guru. Aktivitas fisik yang benar-benar langsung dipraktekkan akan membekas pada proses perkembangan anak. Apalagi aktivitas fisik dan pengalaman

gerakan selama usia prasekolah membantu anak-anak meningkatkan keterampilan motoriknya (Nasution & Sutapa, 2020).

### C. Pemanfaatan Telegram

Telegram merupakan aplikasi pesan instan berbasis cloud yang fokus pada kecepatan dan keamanan. Telegram dirancang untuk memudahkan pengguna saling berkiriman pesan teks, audio, video, gambar dan sticker dengan aman (Fahana & Ridho, 2018). Secara default, seluruh konten yang ditransfer akan dienkripsi berstandar internasional. Dengan demikian, pesan yang terkirim sepenuhnya aman dari pihak ketiga bahkan dari Telegram sekalipun. Bukan hanya teks, gambar dan video, Telegram juga bisa jadi sarana untuk mengirimkan dokumen, musik, berkas zip, lokasi real-time dan kontak yang tersimpan ke perangkat orang lain (Fifit Fitriansyah, Aryadillah, 2020).

Keunggulan Aplikasi Telegram :

- a. Telegram adalah aplikasi gratis dan akan terus gratis (tidak akan pernah ada iklan atau biaya untuk selamanya).
- b. Telegram mengirim pesan lebih cepat karena berbasis cloud.
- c. Telegram lebih ringan ketika dijalankan, ukuran aplikasi lebih kecil Telegram versi v3.31 untuk android yang dikeluarkan pada 25 November 2015 memiliki ukuran 16.00MB (16,775,108 bytes).
- d. Telegram dapat diakses dari berbagai perangkat secara bersamaan diantaranya : smartphone, tablet, komputer, laptop dan lain ± lain secara bersamaan.
- e. Telegram memungkinkan kita berbagi foto, video, file (doc, zip)

#### 1. Interaksi Pembelajaran melalui Telegram

Dalam pembelajaran saat pandemi sekarang telegram digunakan sebagai media komunikasi, telegram dijadikan sebagai alat transmisi untuk mendistribusikan konten-konten pembelajaran. Konten pembelajaran dapat berupa teks, audio maupun video. Langkah-langkah kegiatannya yang diadopsi dari penelitian Fifit Fitriansyah (2020) kemudian disesuaikan dengan kebutuhan anak usia dini dan orang tuadalah sebagai berikut:

- a. Guru membentuk sebuah grup pada aplikasi telegram yang anggotanya terdiri dari satu kelas kelompok belajar orang tua siswa.
  - b. Guru berperan sebagai admin grup.
  - c. Konten pembelajaran di upload oleh admin pada grup yang telah dibentuk.
  - d. Ketika mengupload konten, guru memberikan informasi terkait pembelajaran;
  - e. Orang Tua dapat membaca dan memberikan tanggapan kepada guru melalui grup;
  - f. Kegiatan pembelajaran berlangsung secara mandiri dan didampingi orang tua
  - g. Apabila terdapat hal-hal yang belum dipahami, pertanyaan dapat diajukan di grup dan didiskusikan bersama mahasiswa lain dengan arahan dari guru;
  - h. Evaluasi dilakukan oleh guru dengan orang tua dengan saling bekerjasama dengan mengajukan pertanyaan evaluasi pada grup baik secara langsung maupun dalam bentuk file
  - i. Guru dapat mengembangkan pemanfaatan aplikasi telegram ini sesuai dengan kebutuhan pembelajaran;
2. Cara membuat telegram group <https://www.suara.com/teknologi/2021/>;
- a. Pertama, buka aplikasi Telegram lalu klik pada tiga garis di sudut kiri atas atau ikon berbentuk pensil di sudut kanan bawah.
  - b. Pilih menu New Group kemudian pilih kontak yang pengguna inginkan menjadi anggota grup ini.
  - c. Selanjutnya, ketuk panah di bagian bawah layar. Dari halaman itu, pengguna dapat menambahkan foto atau gambar dan nama grup. Setelahnya ketuk tanda centang untuk menyelesaikannya.

- d. Sebagai informasi, membuat grup baru akan memberi tahu kontak yang telah pengguna tambahkan ke dalam grup.
- e. Fitur grup dapat diakses untuk mengobrol melalui ponsel ataupun browser dan bahkan memungkinkan pengguna menyematkan pesan ke bagian atas obrolan.

Setelah membuat grup, guru mengundang orang lain untuk bergabung ke dalam grup, alih-alih menambahkannya langsung tanpa persetujuan. Guru dapat membuat tautan atau link undangan dengan mengetuk nama grup di bagian atas obrolan, lalu klik ikon pensil di kanan atas dan pilih menu Invite Links pada opsi Edit. Atur jangka waktu yang pengguna inginkan untuk tautan itu. Kemudian pilih berapa banyak tautan dapat digunakan. Jika sudah selesai, klik tombol Create Link. guru dapat menyalin atau membagikan tautan tadi kepada orang tua yang ingin pengguna undang ke dalam grup. Jika guru memiliki tautan yang ingin dibuang sebelum kadaluarsa atau jika guru tidak mengatur jangka waktu, pilih tautan yang ingin dibatalkan dan klik menu tiga titik di sebelahnya. Tindakan ini akan memunculkan opsi untuk membatalkan tautan tadi.

### 3. Strategi pembelajaran

Strategi untuk menstimulasi AUD melalui aplikasi telegram tidak jauh berbeda dengan penggunaan whatsapp grup, perbedaan hanya terletak pada tampilan, fitur dan keamanan.

Tabel 4

Strategi guru untuk menstimulasi AUD melalui telegram

No	Strategi guru dalam menstimulasi keterampilan motorik halus selama pembelajaran daring	Strategi guru dalam menstimulasi keterampilan motorik kasar selama pembelajaran daring
1	Guru memberikan contoh terlebih dahulu dengan menampilkan/ memberikan video pada telegram group orang tua.	Guru memberikan contoh terlebih dahulu dengan menampilkan/ memberikan video pada telegram orang tua.

2	Menjelaskan tentang kegiatan belajar yang akan dilakukan di group telegram setelah itu guru memberikan tugas kepada anak dan anak langsung mengerjakan kegiatan tersebut	Menjelaskan tentang kegiatan belajar yang akan dilakukan di group setelah itu guru memberikan tugas kepada anak dan anak langsung mengerjakan kegiatan tersebut
3	Menggunakan grup dan menjelas kan kepada anak cara membuat sebuah karya seperti kolase, menempel dll dengan bantuan org tua	Bekerjasama dengan orang tua untuk membantu dan mendukung anak melakukan kegiatan fisik ringan selama di rumah
4	Guru memberikan contoh terlebih dahulu gerakan <sup>2</sup> dengan menampilkan/ memberikan video pada telegram grup orang tua.	Guru memberikan contoh terlebih dahulu gerakan <sup>2</sup> dengan menampilkan/ memberikan video pada telegram group orang tua

#### D. Pemanfaatan Facebook

Disarikan dari Wikipedia Facebook, Inc. adalah sebuah layanan jejaring sosial berkantor pusat di Menlo Park, California, Amerika Serikat yang diluncurkan pada bulan Februari 2004. Per September 2012, Facebook memiliki lebih dari satu miliar pengguna aktif, lebih dari separuhnya menggunakan telepon genggam. Nama layanan ini berasal dari nama buku yang diberikan kepada mahasiswa pada tahun akademik pertama oleh beberapa pihak administrasi universitas di Amerika Serikat dengan tujuan membantu mahasiswa mengenal satu sama lain. Facebook (FB) memungkinkan setiap orang berusia minimal 13 tahun menjadi pengguna terdaftar.

Pengguna FB saat ini sangat bervariasi dan semakin meningkat, akan tetapi penggunaanya jarang dimanfaatkan sebagai sarana belajar mengajar baik oleh guru maupun siswa. Pemanfaatan pengajaran dalam masa pandemi membuat aplikasi-aplikasi sosial media untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal tersebut menjadi momentum yang baik bagi para pendidik dan peserta didik

## 1. Interaksi Pembelajaran melalui facebook

Untuk membuat grup:

- a. Klik di kanan atas Facebook dan pilih Grup.
- b. Masukkan nama grup Anda.
- c. Pilih opsi privasi. Jika Anda memilih privat, tentukan apakah akan menjadikan grup terlihat atau disembunyikan.
- d. Tambahkan orang ke grup Anda.
- e. Klik Buat.

Setelah membuat grup, Anda bisa mempersonalisasinya sesuai keinginan dengan mengunggah foto sampul dan menambahkan deskripsi.

## E. Pemanfaatan Google Classroom

Google Classroom adalah *platform* gratis berbasis *web* yang dibuat untuk mempermudah kegiatan pembelajaran. Melansir Google for Education, Classroom memungkinkan para guru untuk mengatur dan menilai progres murid-muridnya sambil tetap terhubung dari mana pun juga. Karena berbasis *web*, *platform* ini secara otomatis sudah terintegrasi dengan layanan Google Suite for Education lainnya seperti Gmail, Google Docs, dan Google Calendar. Para murid bisa menerima dan mengumpulkan tugas langsung di Classroom, begitu juga para guru. Layanan ini dapat sangat mengurangi penggunaan kertas dan mempermudah proses pembelajaran, apalagi jika dilakukan secara jarak jauh.

Fitur untuk guru

Fungsi pertama yang dapat digunakan oleh para guru dalam Google Classroom adalah membuat kelas, memberikan tugas, dan melakukan penilaian tanpa menggunakan kertas. Guru bisa menambahkan materi dari YouTube, survei Google Forms, dan dokumen lain yang ada di Google Drive, serta melakukan sesi tanya jawab dengan murid. Mereka juga bisa memberikan undangan kepada wali dan orang tua untuk melihat rangkuman atas hasil pembelajaran anak dan juga tugas-tugas yang mungkin diberikan. Karena terhubung melalui internet, semua ini

bisa dilakukan secara *real-time*. Jadi, fitur-fitur yang ada dalam Google Classroom sangat mempermudah pekerjaan guru.

#### Fitur untuk murid

Murid dapat mengetahui langsung tugas yang diberikan serta mengumpulkannya, langsung di Classroom. Mereka juga bisa mengecek hasil penilaian dari gurunya. fitur lain yang dapat digunakan oleh murid di Google Classroom adalah berinteraksi dalam kelas yang diadakan, baik itu melalui email maupun langsung di aplikasi.

#### Fitur untuk orang tua murid

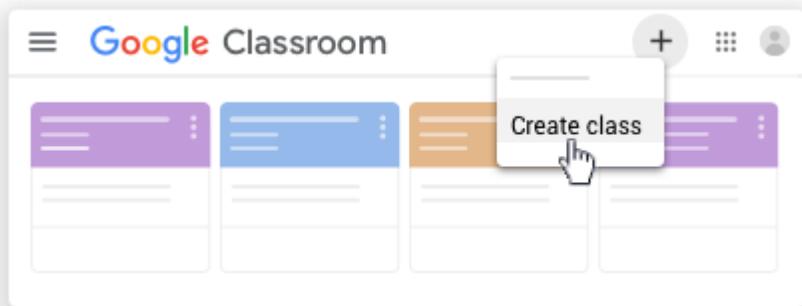
Seperti yang sudah disebutkan sebelumnya, orang tua murid juga bisa memiliki akses ke Google Classroom. Mereka bisa mendapatkan email secara rutin mengenai hasil kerja anaknya dan juga melihat semua aktivitas yang dijalankan. Biasanya pihak sekolah harus menghubungi melalui grup orang tua murid atau bahkan satu per satu, Google Classroom membuat mereka bisa melakukan itu semua dari satu *platform*.

#### Fitur untuk pihak administrasi

Pihak administrasi yang biasanya mengurus jadwal dan urusan terkait pengajaran juga bisa mengatur itu semua dari Google Classroom, lho. Mereka bisa mempersiapkan kelas, daftar nama, dan memastikan keamanan data dengan memilih siapa saja yang memiliki akses ke kelas tersebut. fitur lain dari Google Classroom yang bisa mereka gunakan adalah menambah atau mengeluarkan murid atau guru dari kelas yang sedang berlangsung.

Cara Membuat kelas dilansir dari [support.google.com](https://support.google.com)

1. Buka [classroom.google.com](https://classroom.google.com).
2. Di bagian atas halaman Kelas, klik Tambahkan Buat kelas.



Catatan: Jika Anda tidak melihat Buat kelas, artinya akun hanya mengizinkan Anda bergabung dengan kelas. Ganti ke akun lain atau hubungi administrator Google Workspace untuk mendapatkan bantuan.

3. Masukkan nama kelas.

A screenshot of the 'Create class' form in Google Classroom. The form has a title 'Create class' and four input fields: 'Class name (required)', 'Section', 'Subject', and 'Room'. At the bottom right of the form, there are two buttons: 'Cancel' and 'Create'.

4. (Opsional) Untuk memasukkan deskripsi singkat, tingkat kelas, atau jadwal kelas, klik Bagian dan masukkan detailnya.
5. (Opsional) Untuk menambahkan mata pelajaran, klik Mata Pelajaran, lalu masukkan nama atau klik salah satu nama dari daftar yang muncul ketika memasukkan teks.
6. (Opsional) Untuk memasukkan lokasi kelas, klik Ruang dan masukkan detailnya.

## 7. Klik Buat.

Classroom secara otomatis membuat kode kelas yang dapat Anda gunakan untuk [mengundang siswa ke kelas](#). Anda bisa mendapatkan kode kelas di bagian atas forum kelas kapan saja.

## Daftar pustaka

- Abrahamson, D., & Kapur, M. (2018). Reinventing discovery learning: a field-wide research program. *Instructional Science*, 46(1). <https://doi.org/10.1007/s11251-017-9444-y>
- Ahmad Tafsir. (2017). *Pendidikan Agama Dalam Keluarga*. PT Remaja Rosdakarya.
- Albaladejo Albaladejo, S., Coyle, Y., & de Larios, J. R. (2018). Songs, stories, and vocabulary acquisition in preschool learners of English as a foreign language. *System*, 76, 116–128. <https://doi.org/10.1016/j.system.2018.05.002>
- AlHammadi, F. S. (2017). Prediction of child language development: A review of literature in early childhood communication disorders. *Lingua*, 199, 27–35. <https://doi.org/10.1016/j.lingua.2017.07.007>
- Alvarez-Bueno, C., Pesce, C., Caverro-Redondo, I., Sanchez-Lopez, M., Garrido-Miguel, M., & Martinez-Vizcaino, V. (2017). Academic achievement and physical activity: A meta-analysis. *Pediatrics*, 140(6). <https://doi.org/10.1542/peds.2017-1498>
- Anas Salahudin, I. A. (2013). *Pendidikan Karakter*. CV Pustaka Setia.
- Ansari, A. (2018). The persistence of preschool effects from early childhood through adolescence. *Journal of Educational Psychology*, 2018 - *Psycnet.Apa.Org*.
- Asta Cekaite, D. B. (2018). Affectionate touch and care: embodied intimacy, compassion and control in early childhood education. *European Early Childhood Education Research Journal*. <https://doi.org/https://doi.org/10.1080/1350293X.2018.1533710>
- Babakr, Z. H., Mohamedamin, P., & Kakamad, K. (2019).

- Piaget's Cognitive Developmental Theory: Critical Review. *Education Quarterly Reviews*, 2(3), 517–524.  
<https://doi.org/10.31014/aior.1993.02.03.84>
- Bandura, A. (1969). *social learning of identificatory process*. Standord University.
- Barrett, M. S., Flynn, L. M., & Welch, G. F. (2018). Music value and participation: An Australian case study of music provision and support in Early Childhood Education. *Research Studies in Music Education*, 40(2), 226–243.  
<https://doi.org/10.1177/1321103X18773098>
- Bautista, A., Moreno-núñez, A., Vijayakumar, P., Quek, E., Bautista, A., Moreno-núñez, A., Vijayakumar, P., Quek, E., & Bautista, A. (2019). Infancia y Aprendizaje Gross motor teaching in preschool education : where , what and how do Singapore educators teach ? / Enseñanza de la motricidad gruesa en educación infantil : ¿ dónde , qué y cómo enseñan las maestras en Singapur ? *Journal for the Study of Education and Development*, 00(00), 1–43.  
<https://doi.org/10.1080/02103702.2019.1653057>
- Bohm, L. A., Nelson, M. E., Driver, L. E., & Green, G. E. (2010). Babbling, vegetative function, and language development after cricotracheal resection in aphonic children. *The American Laryngological, Rhinological and Otological Society, Inc.*, 120(12), 2494–2497.  
<https://doi.org/10.1002/lary.21094>
- Bolduc, J., & Evrard, M. (2017). Music Education from Birth to Five: An Examination of Early Childhood Educators' Music Teaching Practices. *Research & Issues in Music Education*, 13(1), 3.
- Brainerd, E., & Menon, N. (2019). *Religion and Health in Early Childhood : Evidence from South Asia Religion and Health in Early Childhood : Evidence*. 41(3), 439–463.

- Brewer. (2007). *Introduction to Early Childhood Education*. Pearso Education.
- Brewer, J. A. (2013). *Introduction to early childhood education: preschool through primary grades*.
- Bronfenbrenner, U. (1979). *the ecology of human development*. Harvard Universiy Press.
- Brown, P. M., Corrigan, M. W., & Higgins-D' Alessandro, A. (2012). *Handbook of Prosocial Education*. UK: Rowman & Littlefield Publishers Inc, 1, 118.
- Cajete, G. A. (2017). Children, myth and storytelling: An Indigenous perspective. *Global Studies of Childhood*, 7(2), 113–130. <https://doi.org/10.1177/2043610617703832>
- Capecchi, D. (2014). The Golden Age. *History of Mechanism and Machine Science*, 25, 223–301. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-04840-6\\_5](https://doi.org/10.1007/978-3-319-04840-6_5)
- Castelli, D. M., Centeio, E. E., Beighle, A. E., Carson, R. L., & Nicksic, H. M. (2014). Physical literacy and Comprehensive School Physical Activity Programs. *Preventive Medicine*. <https://doi.org/10.1016/j.ypmed.2014.06.007>
- Chen, J. J., Li, H., & Wang, J. ying. (2017). Implementing the Project Approach: A Case Study of Hybrid Pedagogy in a Hong Kong Kindergarten. *Journal of Research in Childhood Education*, 31(3), 324–341. <https://doi.org/10.1080/02568543.2017.1309479>
- Chingombe Shamiso Iline, C. S. I. (2013). Impacts of the Demonstration Method in the Teaching and Learning of Hearing Impaired Children. *IOSR Journal of Humanities and Social Science*, 12(1), 48–54. <https://doi.org/10.9790/0837-1214854>
- Chomsky, C. (1972). Stages in Language Development and

- Reading Exposure. *Harvard Educational Review*, 42(1), 1–33. <https://doi.org/10.17763/haer.42.1.h78l676h28331480>
- Clements, R. L., & Schneider, S. L. (2017). *Moving With Words & Actions Physical Literacy for Preschool and Primary Children Meeting the National Standards & Grade-Level Outcomes*. Kinetik, human.
- Council on Sport Medicine and Fitness and Council on School Health. (2006). Active healthy living: Prevention of childhood obesity through increased physical activity. *Pediatrics*, 117(5), 1834–1842. <https://doi.org/10.1542/peds.2006-0472>
- Doni Koesuma. (2018). *Pendidikan Karakter*. PT Grasindo.
- Drake, M. (2014). Teacher as Role Model : The South African Position on the Character of the Teacher. *Mediterranean Journal of Social Sciences*, 5(20), 1728–1737. <https://doi.org/10.5901/mjss.2014.v5n20p1728>
- Fadlillah, M. (2016). *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*. Prenadamedia Group.
- Fahana, J. F., & Ridho, F. (2018). Pemanfaatan Telegram Sebagai Notifikasi Serangan untuk Keperluan Forensik Jaringan. *JOM FISIP*, 5(1), 1–11.
- Fifit Fitriansyah, Aryadillah, (2020) Penggunaan Telegram Sebagai Media Komunikasi Dalam Pembelajaran Online, 20(2), 111-117, <https://doi.org/10.31294/jc.v20i2>
- Foster, E. M., & Marcus Jenkins, J. V. (2017). Does Participation in Music and Performing Arts Influence Child Development? *American Educational Research Journal*, 54(3), 399–443. <https://doi.org/10.3102/0002831217701830>
- Gallagher, M., Prior, J., & Needham, M. (2017). Listening differently : A pedagogy for expanded listening. *British*

*Educational Research Journal*, 43(6), 1246–1265.  
<https://doi.org/10.1002/berj.3306>

- Gayle Mindes. (2011). Social Studies in Today ' s Early Childhood Curricula. *Beyond the Journal*.
- Gunawan, R. (2017). The Role of Character Education for Early Children in Early Childhood Education Programs in Happy Kids Bogor Indonesia. *Jurnal Advances in Social Science, Education and Humanities*, 66(Yicemap), 23–26.
- Hapidin. (2015). *Asesmen dan Evaluasi Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta. Lembaga Pengembangan Pendidikan UNJ.
- Haris, J. harris helm& liliant g. katz. (2016). *Young Inverstigator the project approach in the early years*. teacher college press.
- Hemming, P. J. (2015). Childhood , Youth , and Religious Identity : Mapping the Terrain. *School of Social Sciences*, 1–18. <https://doi.org/10.1007/978-981-4585-91-0>
- Hermens, N., Super, S., Verkooijen, K. T., & Koelen, M. A. (2017). A Systematic Review of Life Skill Development Through Sports Programs Serving Socially Vulnerable Youth. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 88(4), 408–424. <https://doi.org/10.1080/02701367.2017.1355527>
- Humphries, M. L., Williams, B. V., & May, T. (2018). Early Childhood Teachers' Perspectives on Social-Emotional Competence and Learning in Urban Classrooms. *Journal of Applied School Psychology*, 34(2), 157–179. <https://doi.org/10.1080/15377903.2018.1425790>
- Jalinus, N. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Kencana.
- Jamil Suprihatiningrum. (2013). *Strategi Pembelajaran*. AR-RUZZ media.
- Joret, M. E., Germeys, F., & Gidron, Y. (2017). Cognitive inhibitory control in children following early childhood music education. *Musicae Scientiae*, 21(3), 303–315.

<https://doi.org/10.1177/1029864916655477>

- Justice, L. M., Jiang, H., & Strasser, K. (2018). Linguistic environment of preschool classrooms: What dimensions support children's language growth? *Early Childhood Research Quarterly*, 42(November 2016), 79–92. <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2017.09.003>
- Kaplan, D., & Walpole, S. (2005). A Stage-Sequential Model of Reading Transitions : Evidence From the Early Childhood Longitudinal Study. *Journal Aducation Psychology*, 97(4), 551–563. <https://doi.org/10.1037/0022-0663.97.4.551>
- King, U., & King, U. (2013). *International Journal of Children ' s Spirituality The spiritual potential of childhood : awakening to the fullness of life life*. December 2014, 37–41. <https://doi.org/10.1080/1364436X.2013.776266>
- Kokom Komalasari, D. S. (2017). *Pendidikan Karakter*. PT Reflika Aditama.
- Kupari, H. (2016). *Childhood Religion , Minority Setting*. In *Childhood Religion*. Brill.
- Kustiawan, U. (2016). *pengembangan media pembelajaran anak usia dini*. gunung samudera.
- Land, N., & Danis, I. (2016). Movement/ing Provocations in Early Childhood Education. *Journal of Childhood Studies*, 41(3), 26. <https://doi.org/10.18357/jcs.v41i3.16304>
- Larri Nucci, Darcia Narvaez, T. K. (2014). *Hanbook of Moral and Character Education*. Roudledge.
- Lickona, T. (2012a). Action in Teacher Education Character Education : Seven Crucial Issues. *The Journal of the Association of Teacher Education*, October 2014, 37–41. <https://doi.org/10.1080/01626620.1999.10462937>
- Lickona, T. (2012b). *Character Matters*. PT Bumi Aksara.

- Lindgren, R., & Johnson-Glenberg, M. (2013). Emboldened by Embodiment: Six Precepts for Research on Embodied Learning and Mixed Reality. *Educational Researcher*, 42(8), 445–452. <https://doi.org/10.3102/0013189X13511661>
- Lindholm, M. (2018). Promoting Curiosity?: Possibilities and Pitfalls in Science Education. *Science and Education*, 27(9–10), 987–1002. <https://doi.org/10.1007/s11191-018-0015-7>
- Looft, W. R., & Charles, D. C. (1971). Egocentrism and Social Interaction in Young and Old Adults. *Aging and Human Development*, 2(1), 21–28. <https://doi.org/10.2190/ag.2.1.c>
- Lopes, C. E., & Grando, R. C. (2012). Resolução De Problemas Na Educação Matemática Para a Infância. *Prácticas De Enseñanza Y Formación En La Profesión: Tensiones Y Caminos Compartidos En La Universidad.*, 681–692.
- Lopes, C. E., Grando, R. C., & D’Ambrosio, B. S. (2017). Experiences Situating Mathematical Problem Solving at the Core of Early Childhood Classrooms. *Early Childhood Education Journal*, 45(2), 251–259. <https://doi.org/10.1007/s10643-016-0775-0>
- Margaret E. Gredler. (2009). *Learning and Instruction Theory into practice*. Pearson Education.
- Maswan, K. M. (2017). *Teknologi Pendidikan*. Pustaka Pelajar.
- Mata-mcmahon, J., Haslip, M. J., Schein, D. L., Haslip, M. J., Schein, D. L., & Mata-mcmahon, J. (2018). Early childhood educators’ perceptions of nurturing spirituality in secular settings. *Early Child Development and Care*, 0(0), 1–19. <https://doi.org/10.1080/03004430.2018.1445734>
- Mavilidi, M. F., Okely, A., Chandler, P., Louise Domazet, S., & Paas, F. (2018). Immediate and delayed effects of integrating physical activity into preschool children’s learning of numeracy skills. *Journal of Experimental Child*

- Psychology*, 166, 502–519.  
<https://doi.org/10.1016/j.jecp.2017.09.009>
- McClure, M., Tarr, P., Thompson, C. M., & Eckhoff, A. (2017). Defining quality in visual art education for young children: Building on the position statement of the early childhood art educators. *Arts Education Policy Review*, 118(3), 154–163.  
<https://doi.org/10.1080/10632913.2016.1245167>
- Merjovaara, O., Nousiainen, T., Turja, L., & Isotalo, S. (2020). Digital Stories with Children : Examining Digital Storytelling as a Pedagogical Process in ECEC. *Journal of Early Childhood Education Research*, 9(1), 99–123.
- Morisson. (2016). *Pendidkan Anak Usia Dini Saat Ini*. Pustaka Belajar.
- Moswela, B., & Moswela, B. (2017). Students ' Behaviour Problems are Rooted in the Family – Parents to be Held Liable Students ' Behaviour Problems are Rooted in the Family – Parents to be Held Liable. *Journal of Social Sciences*, 8923.  
<https://doi.org/10.1080/09718923.2007.11892570>
- Muhaibin Syah. (2015). *Psikologi Belajar*. Rajagrafindo Persada.
- Mullen, G. (2017). More Than Words: Using Nursery Rhymes and Songs to Support Domains of Child Development. *Journal of Childhood Studies*, 42(2), 42.  
<https://doi.org/10.18357/jcs.v42i2.17841>
- Mulyasa. (2012). *Manajemen Paud*. PT Remaja Rosdakarya.
- Musa, V. da S., Modolo, F., Barreira, C., Tsuji, G., & Menezes, R. P. (2017). Centro De Memória Do Esporte Universidade Federal Do Rio Grande Do Sul 2013. In *Physical Literacy: Throughout the Lifecourse* (Vol. 13, Issue 3).

- Nasution, S. T., & Sutapa, P. (2020). Strategi Guru dalam Menstimulasi Keterampilan Motorik AUD Pada Era Pandemi Covid 19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1313–1324.  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.849>
- Oka, G. putu aya. (2017). *media dan multimedia pembelajaran*. CV budi utama.
- Pendidikan, K., Kemdikbud, K. P., & Gedung, E. (2018). *Pedoman Penilaian Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. 021.
- Pendidikan, M., Kebudayaan, D. A. N., & Indonesia, R. (2014a). *No Title*.
- Pendidikan, M., Kebudayaan, D. A. N., & Indonesia, R. (2014b). *STANDAR NASIONAL PENDIDIKAN ANAK USIA DINI*.
- Pyle, A., & Danniels, E. (2017). A Continuum of Play-Based Learning: The Role of the Teacher in Play-Based Pedagogy and the Fear of Hijacking Play. *Early Education and Development*, 28(3), 274–289.  
<https://doi.org/10.1080/10409289.2016.1220771>
- Rahmi fahmi, N. B. (2015). Measuring Studen Perception to Personal Character Building in Education. *Social and Behavior Sciences*, 211, 851–858.  
<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.11.112>
- Ridwan Abdullah Sani, M. K. (2016). *Pendidikan Karakter*. PT Bumi Aksara.
- Rohmah, U. (2018). Pengembangan Karakter Pada Anak Usia Dini ( AUD ). *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1), 85–102.
- Rokhman, F., Hum, M., & Syaifudin, A. (2014). Character Education For Golden Generation 2045 ( National Character Building for Indonesian Golden Years ).

- Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 141, 1161–1165.  
<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.05.197>
- Sanderse, W. (2012). *Character Education*. Eburon Academic.
- Santrock, J. W. (2015). *Life Span Development*. Hill Education.
- Sapsağlam, Ö. (2017). Examining the value perceptions of preschool children according to their drawings and verbal expressions: Sample of responsibility value. *Education and Research*, 42(189), 287–303.  
<https://doi.org/10.15390/EB.2017.7002>
- Siswanta, J. (2017). Pengembangan Karakter Kepribadian Anak Usia Dini ( Studi Pada PAUD Islam Terpadu Di Kabupaten Magelang Tahun 2015 ). *Jurnal Penelitian Sosial Keagamaan*, 11(1), 97–118.
- STEPHEN J. BAGNATO. (2007). *Authentic assessment for early childhood intervention*. the guilford press.
- Stiff-williams, H. R. (2010). Widening the Lens to Teach Character Education Alongside. *A Journal of Educational Strategies, Issues and Ideas*, November 2014, 37–41.  
<https://doi.org/10.1080/00098651003653030>
- Sumiharharsono, R. (2017). *Media pembelajaran* (D. Ariyanto (ed.)). Pustaka abadi.
- Teresa. (2016). *Child Development And Education*. Pearson Education.
- Toub, T. S., Hassinger-Das, B., Nesbitt, K. T., Ilgaz, H., Weisberg, D. S., Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R. M., Nicolopoulou, A., & Dickinson, D. K. (2018). The language of play: Developing preschool vocabulary through play following shared book-reading. *Early Childhood Research Quarterly*, 45, 1–17.  
<https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2018.01.010>
- Walker, D. I., Roberts, M. P., & Kristjánsson, K. (2016).

Towards a new era of character education in theory and in practice. *Educational Review*, 67(1), 79–96.

<https://doi.org/10.1080/00131911.2013.827631>

Williams, K. E. (2018). Moving to the Beat: Using Music, Rhythm, and Movement to Enhance Self-Regulation in Early Childhood Classrooms. *International Journal of Early Childhood*, 50(1), 85–100. <https://doi.org/10.1007/s13158-018-0215-y>

Yuliani, B. (2016). Manajemen Pendidikan Karakter PAUD Terpadu 'Aisyiyah Nur'aini Ngampilan Yogyakarta. *Al Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 2(1), 91–104. <https://doi.org/10.1051/epjconf/201716201031>

Yulianti, Enny, Sutarto, J. (2017). Family Role in Shaping Character Islam in Early Childhood Through Habituation Method. *Jurnal Pendidikan Islam*, VI(I).



**Ifina Trimuliana, M. Pd**, lahir di Ampalu 22 April 1994. Beliau adalah anak ke 3 dari 4 bersaudara dari pasangan Martius dan Efrianti. Lulusan dari S1 PG-PAUD Universitas Negeri Padang (2013-2017), S2 PAUD Universitas Negeri Jakarta (2017-2020), dan melanjutkan jenjang S3 PAUD Universitas Negeri Jakarta pada tahun 2022.

Saat ini berprofesi sebagai dosen tetap di Program Studi S1 PG-PAUD Universitas Tangerang Raya. Selain itu, beliau juga sebagai seorang konsultan Direktorat PAUD Kemdikbud semenjak tahun 2020 dan konsultan Parenting di tengah-tengah masyarakat semenjak tahun 2019 serta pernah menjadi Tutor Universitas Terbuka semenjak 2020-2021. Keseharian beliau aktif menulis untuk mengisi konten media Direktorat PAUD (PAUDPEDIA), baik di Website maupun media sosial PAUDPEDIA dan mengajar.

Tercatat semenjak tahun 2020-awal 2022 beliau telah menulis sebanyak 200 lebih artikel populer terkait dengan Pendidikan Anak Usia Dini. Lebih lanjut beliau juga pernah mempublikasikan artikel ilmiah berjudul “Perilaku Religius Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak Ar-rahman Motik Jakarta” dan menulis buku yang berjudul “pendidikan dan pengasuhan anak usia dini (teori dan praktik menuju PAUD unggul”.

Contact Person: [ifina.trimuliana@gmail.com](mailto:ifina.trimuliana@gmail.com)

Sosmed:

Ig: [ifinatruliana](#)

Fb: Ifina Trimuliana

## CURRICULUM VITAE



Nama	: Zulfikar, M.Pd.
Jenis kelamin	: Laki-laki
Tempat/tgl lahir	: Sampulungan / 02 juli 1990
Alamat Asal	: Desa Sampulungan, Kec. Galesong Utara, Kab. Takalar, Prov. Sulsel.
Alamat Domisili	: Jalan Plavon V/11 RT 005 RW 003, Kel. Kayu Putih, Kec. Pulogadung, Kota Jakarta Timur, Prov. DKI Jakarta.
Agama	: Islam
Pendidikan terakhir	: Magister (S2)
Email	: <a href="mailto:fikartakalar@gmail.com">fikartakalar@gmail.com</a>
Nomor WA	: 081355725932
Sosmed	: ig. @fekar.02 Fb. fikar

### RIWAYAT PENDIDIKAN

1. SD Inpres No.222 Sampulungan Kab. Takalar Lulus Pada Tahun 2002.
2. SMP Neg. 2 Galesong Utara, Kab. Takalar Lulus pada Tahun 2005.
3. SMA Neg.1 Galesong Utara, Kab. Takalar Lulus pada Tahun 2008.
4. Universitas Negeri Makassar Fakultas Ilmu Keolahragaan, wisuda Pada Tahun 2012.
5. Universitas Negeri Makassar Program Magister Prodi Pendidikan Jasmani dan Olahraga, Wisuda Pada Tahun 2015.
6. Universitas Negeri Semarang Program Doktor angkatan 2019 (on going)

### PENGALAMAN KERJA

1. Pelatih Futsal dan sepakbola anak Anak usia 12-16 Tahun Kab. Takalar tahun 2016
2. International relation and protocol attendant, Asian Games 2018.
3. FW Venue Asian Paragames 2018
4. Dosen FKIP UMUS Brebes, Jawa tengah. 2018.
5. Official Kontingen DKI Jakarta, POMNAS 2019.
6. Supervisor di Zona Institute (jasa layanan konsultasi karya ilmiah) tahun 2020.

## **PUBLIKASI**

1. Exercise Method of Hockey Basic Technique Skills. International Seminar Public Health and Education di UNNES Semarang, Tahun 2018.
2. SPORT PSYCHOMETRICS: Dasar-dasar dan Instrument Psikometri (E-Book). Indonesian Education, Management and Sports Anthology. 2018.
3. Survey Tingkat Kesegaran Jasmani Pada Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Olympia. 2019.



## Rahmat Permana, M.Pd

Tempat tanggal lahir Bandung, 29 Januari 1989  
Dosen Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya

### ❖ Tentang Saya

- Saya Rahmat Permana lulusan magister Pendidikan (M.Pd) Universitas Pendidikan Indonesia Tahun 2014. Memiliki pengalaman pekerjaan di bidang Pendidikan sebagai guru dan Dosen selama lebih dari 5 Tahun. Saya memiliki motivasi yang tinggi untuk studi lanjut Program Doktorat pada prodi pengembangan kurikulum Universitas Pendidikan Indonesia, untuk meningkatkan kompetensi pada bidang kurikulum merdeka belajar.

### ❖ Kemampuan dan Kompetensi

- Microsoft Office
- Auditor Mutu Internal Perguruan Tinggi
- Instruktur Model Pembelajaran
- Pelatih Renang Sekolah Dasar
- Pengembang Kurikulum Internal Perguruan Tinggi
- Penulis Buku Ajar

### ❖ Pengalaman Kerja

- Guru SD Manbaul Huda Bandung 2013-2014
- Pelatih Renang MGSC ITB Bandung 2009-2014
- Dosen Luar Biasa Universitas 17 Agustus 1945 2015-2016
- Dosen Tetap Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya 2015 – Sekarang

### ❖ Riwayat Pendidikan & Organisasi dalam Kampus

- **Universitas Pendidikan Indonesia (2007-2011)**  
**S1 Kepeleatihan Olahraga IPK 3.32**
  - ✓ Himpunan mahasiswa kepeleatihan Or
  - ✓ Ketua UKM Renang UPI
- **Universitas Pendidikan Indonesia (2012-2014)**  
**S2 Pendidikan Olahraga**
  - **Forum Komunikasi Mahasiswa Pascasarjana UPI**
  - Klub Bahasa Inggris UPI
  - **Universitas Negeri Semarang (2019-sekarang) S3 Pendidikan Olahraga**



Jl. Raya Timur  
Borolong No. 175  
Singaparna  
Kabupaten Tasik



089662807540



Rahmat.pgsd@umtas.ac.id



permanarahmat29



✓ Bantuan Beasiswa LPDP 2019

- **Universitas Pendidikan Indonesia (2021-Sekarang) S3 Pengembangan Kurikulum**

❖ **Prestasi Sebagai Dosen**

- Pemenang hibah penelitian Dosen Pemula 2017 Ristekdikti
- Pemenang Hibah penelitian Dosen Pemula 2018 Ristekdikti
- Pemakalah International Conference 2019 UPI Tasikmalaya
- Tim pengembang kurikulum Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya 2020
- Pemenang Hibah Riset Muhammadiyah

❖ **Pengampu Mata Kuliah**

- Pengembangan Kurikulum
- Penelitian Pendidikan
- Pendidikan Jasmani dan Olahraga
- PJOK SD

❖ **Referensi Kontak**

- Elfan Fanhas, S.Thl, M.Ag  
Kepala Lembaga Pengembangan Pendidikan  
0812-1496-6550
- Sunanih, M.Pd  
Dekan Fakultas Keguruan  
0812-2039-2334