

Buku Inovasi

by Penmas Penmas

Submission date: 09-Apr-2021 09:32PM (UTC+0700)

Submission ID: 1554586124

File name: Buku_Fix_Inovasi_AUD.pdf (1.27M)

Word count: 26300

Character count: 171768

INOVASI PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI

Anik Lestaringrum
Nur Lailiyah
Ridwan
Rr. Forijati
Intan Prastihastari Wijaya
Widi Wulansari
Veny Iswantiningtyas
Hanggara Budi Utomo
Dema Yulianto
Linda Dwiyantri



CV. Bayfa Cendekia Indonesia

INOVASI PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI

© Anik Lestarinigrum Widi Wulansari
Nur Lailiyah Veny Iswantiningtyas
Ridwan Hanggara Budi Utomo
Rr. Forijati Dema Yulianto
Intan Prastihastari Wijaya Linda Dwiyanti

ISBN: 978-623-96657-0-8

Editor : Bayu Adi Laksono
Tata Letak : Fat-Hiyah Dwi Fitriani
Desain Sampul : Fat-Hiyah Dwi Fitriani

Penerbit:
CV. Bayfa Cendekia Indonesia
(Anggota IKAPI No. 272/JTI/2021)

Redaksi:
Jln. Raya Dsn Juron-Pucangrejo RT 008/ RW 004
Kec. Sawahan Kabupaten Madiun 63162
Website : bayfaeducation.com
Email : cs@bayfaeducation.com
Phone/WA : 0857-3031-8025

Cetakan Pertama, Maret 2021
iv+101 hlm; 15x23 cm

Sanksi Pelanggaran Pasal 113 Undang Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

7

Kutipan Pasal 113

- (1) Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000 (seratus juta rupiah).
- (2) Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).
- (3) Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).
- (4) Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah).

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan karunia-Nya sehingga Book Chapter dengan judul **“INOVASI PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI”** telah terbit. Sebanyak 10 hasil pemikiran yang tertuang dalam karya akhirnya dibukukan dalam book chapter. Book chapter ini merupakan bagian dari program yang ditawarkan oleh CV Bayfa Cendekia Indonesia dengan topik tulisan Pendidikan Anak Usia dini (PAUD), yang ditulis oleh beberapa Dosen Universitas Nusantara PGRI sesuai bidang keilmuan masing-masing tetapi menjurus pada topik yang sama. Kesesuaian bidang ilmu dan hasil tulisan ini diharapkan dapat menghasilkan tulisan karya yang memiliki pendalaman secara kajian teoritiknya sehingga dapat memiliki kebermanfaatan bagi pembaca.

Adapun isi dari book chapter terkait Inovasi Pembelajaran Anak Usia Dini dengan ragam tulisan 1) Bermain Sebagai Konsep Dasar Belajar Anak Usia Dini, 2) Upaya Mewujudkan Anak Berkecerdasan Verbal-Linguistik, 3) Pembelajaran Inovatif Untuk Mengembangkan Nilai Agama Dan Moral Pada Anak Usia Dini, 4) Literasi Keuangan Untuk Anak Usia Dini, 5) Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini, 6) Pengembangan Konsep Pembelajaran Matematika Anak Usia Dini, 7) Pembelajaran PAUD Di Masa Pandemi COVID-19, 8) Mengelola Temper Tantrum Anak, 9) Pembelajaran Perilaku Prososial Anak Usia Dini, 10) Media Pembelajaran Dalam Pengembangan Kemampuan Anak Usia Dini.

Harapan kami, dengan terbitnya *book chapter* ini, semoga dapat menambah referensi dan wawasan tentang bagaimana inovasi yang dapat dilakukan dalam pembelajaran anak usia dini dan dapat digunakan sebagai rujukan oleh berbagai pihak

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
Bermain Sebagai Konsep Dasar Belajar Anak Usia Dini (<i>Anik Lestarinigrum</i>).....	1
Upaya Mewujudkan Anak Berkecerdasan Verbal-Linguistik (<i>Nur Lailiyah</i>).....	12
Pembelajaran Inovatif Untuk Mengembangkan Nilai Agama dan Moral Pada Anak Usia Dini (<i>Ridwan</i>)	20
Literasi Keuangan Untuk Anak Usia Dini (<i>Rr. Forijati</i>).....	30
Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini (<i>Intan Prastihastari Wijaya</i>)	39
Pengembangan Konsep Pembelajaran Matematika Anak Usia Dini (<i>Widi Wulansari</i>).....	49
Pembelajaran PAUD di Masa Pandemi Covid-19 (<i>Veny Iswantiningtyas</i>).....	60
Mengelola Tempertantrum Anak (<i>Hanggara Budi Utomo</i>).....	66
Pembelajaran Perilaku Prososial Anak Usia Dini (<i>Dema Yulianto</i>)	76
Media Pembelajaran Dalam Pengembangan Kemampuan Anak Usia Dini (<i>Linda Dwiyaniti</i>).....	86
BIOGRAFI PENULIS	96

BERMAIN SEBAGAI KONSEP DASAR BELAJAR ANAK USIA DINI

(Dr. Anik Lestaringrum, M.Pd)

PENDAHULUAN

Belajar bagi anak usia dini memiliki keunikan tersendiri dimana cara belajarnya harus secara menyeluruh dan kontinyu sebagai hal yang tanpa paksaan, menyenangkan serta peningkatan kualitas hidup dengan beragam potensi agar mampu menyesuaikan diri pada tingkatan berikutnya. Anak dilahirkan di dunia dengan membawa potensi yang sudah melekat secara alamiah karunia Tuhan sedangkan orang tua atau orang dewasa di sekitar anak memiliki tanggungjawab dalam menstimulasi melalui pengetahuan, keterampilan maupun juga norma nilai-nilai perilaku baik yang akan digunakan anak dalam bekal bergaul, bersosialisasi berkomunikasi dengan orang disekitarnya agar diterima dalam kehidupan masyarakat dan kelompoknya.

Belajar merupakan bagian dari sebuah proses pendidikan berlangsung, karena sasaran utama dari pendidikan adalah manusia dengan potensi-potensi yang akan menjadi landasan ketika tahapan perkembangan berikutnya akan dicapai. Anak usia dini yang memiliki keunikan tidak bisa dilepaskan diri dari kegiatan belajar dengan bermain. Bermain bisa disebut sebagai alat instruksional dimana menurut (Pizzolongo, 2014) aktivitas belajar dengan bermain akan memberikan kesempatan pada anak dalam mengembangkan seluruh kompetensinya dimana dalam memahami dunia mereka merupakan dukungan berinteraksi dengan orang lain sebagai aktualisasi ekspresi dan pengendalian diri secara emosi. Selain itu Huizinga, (Singer, 2013) juga menegaskan ciri esensial atas bermain akan memberikan kesenangan serta kebebasan membangun dunia anak yang merupakan kumpulan dari pengalaman yang diperolehnya secara nyata.

Pengalaman yang diperoleh berdasarkan salah satu karakteristik anak yaitu kaya imajinasi dan fantasi dimana anak akan sering menanyakan hal-hal yang dikaitkan dengan apa yang

difantaskan serta untuk mengembangkan imajinasi dan fantasi tersebut tentu dibutuhkan adanya stimulasi pengalaman nyata untuk merangsang adanya pengembangan potensi kemampuan anak. Selain itu rentang daya konsentrasi anak yang pendek dimana anak sangat mudah terpengaruh perhatiannya ke aktivitas lain jika waktu terlalu lama mudah bosan sehingga konsep belajarnya perlu didesain menggunakan beragam kegiatan yang inovatif, bervariasi dan salah satunya dengan menggunakan kegiatan yang menerapkan metode bermain dimana anak terlibat langsung sehingga pengalaman yang diperolehnya akan menjadi bagian yang kumulatif dalam capaian berikutnya (Suryana, 2016). Anak adalah pembelajar yang aktif dimana perkembangan mental dalam struktur kognitif di dalam dasar memorinya akan menyimpan beragam informasi terbaru dengan cara yang mendukung kebermaknaan yaitu cara bermain. Menurut (Beyazit & Ayhan, 2020) pembentukan dan pematangan konsep dasar anak akan terintegrasi berdasarkan struktur kognitifnya.

Supaya proses kematangan struktur mental dalam tahapan kognitif juga dibutuhkan kegiatan yang berbentuk aktivitas yang mengandung kreativitas serta mengeksplorasi objek-objek beragam dalam penggalian pengalaman dari lingkungan sekitar. Konsep dasar bermain menurut Vygotsky dan Erikson, (Wiwik Pratiwi, 2017) menegaskan adanya 3 jenis main yaitu main sensorimotor, main peran dan main pembangunan. Ditegaskan pula para orang tua dan pendidik anak usia dini harus memberikan pengalaman 3 jenis main tersebut dalam aktivitas yang dirancang karena akan menjadi sarana dalam mengumpulkan informasi pengetahuan yang akan memiliki manfaat dalam diri anak khususnya dalam pengembangan potensi dirinya.

Sebagian besar hidup anak akan dihabiskan dengan bermain dimana keluasan wawasan yang diperolehnya akan disesuaikan dengan stimulasi yang diberikan dalam penyaluran kebutuhan dasar tersebut. Beragam sumber belajar yang disediakan melalui bermain sebagai cara belajar anak sesuai tahapan tugas perkembangan yang dilalui anak akan berbeda apabila kesempatan yang diberikan dalam bereksperimen seluas-luasnya juga berbeda. Ketertarikan anak juga akan menunjukkan ragam berbeda apabila tidak disertai penyiapan kegiatan pembelajaran kreatif yang memicu daya berfikir anak kemudian melanjutkan tahap interaksi

sampai bisa menyimpulkan pengetahuan yang diperolehnya tersebut (Pertiwi, 2017).

Berdasarkan uraian yang telah dijabarkan betapa sangat pentingnya bermain dilakukan pada diri anak karena merupakan kebutuhan yang mendasar sebagai cara anak belajar. Dalam kondisi seperti apapun ketika anak melakukan kegiatan belajar harus dilakukan dalam kondisi rileks, riang, dimana ekspresi wajah harus ceria dan suasana gembira tercipta dalam aktivitasnya. Lingkungan dan juga orang dewasa disekitar anak hendaknya terus memfasilitasi hal tersebut supaya pemenuhan kebutuhan anak terkait bermain itu belajarnya dapat mengembangkan seluruh potensi perkembangan anak terpenuhi. Bermain merupakan sarana yang sangat utama terkait mengembangkan adanya kemampuan dalam pengenalan diri dan juga pola perilaku yang dapat meningkatkan kepuasan pada hidup anak.

PEMBAHASAN

1. Pengertian Bermain

Bermain menurut Sudono, (Elfiadi, 2016) kerja atau pekerjaan di masa kanak-kanak dimana sebagai cerminan dalam tumbuh kembang anak dan akan memebrikan makna kepuasan yang tak ternilai dalam dirinya. bermain tersebut tidak menorehkan asanya batasan ketika memahami semua unsur kehidupan secara alami dan diperlukan kesempatan serta hubungan harmonis dukungan dari semua aspek yang ada di lingkungan sekitar. Ditegaskan juga oleh Hurlock, (Elfiadi, 2016) kegiatan yang dilakukan dengan bermain adalah kesenangan yang akan menjadi dampaknya dengan tidak akan memikirkan hasil akhir melainkan prosesnya. Secara persamaan kedua pendapat tersebut menekankan aktivitas kegiatan anak yang dilakukan secara menyeluruh kemudian anak merasakan kenikmatan dengan cerminan gembira dan kebahagiaan dimana dalam pemenuhan kebutuhan mendasar anak tanpa beban maka akan menimbulkan berkembangana seorang individu.

Sigmun Freud dalam Johnson, (khadiyah, 2017) dengan teori psikoanalisisnya mengemukakan bermain itu memiliki persamaan dengan fantasia tau lamunan karena memproyeksikan adanya harapan termasuk konflik pribadi dimana perasaan yang negatife akan dikeluarkan dan memunculkan adanya menyenangkan dan mewujudkan sesuai dengan realita. Dengan demikian menurut Freud saat anak melakukan kegiatan bermain berlahan emosi

negative berubah menjadi emosi positif yang akan memiliki peran dalam perkembangan emosi terkait kemampuan memecahkan masalah. Huizinga dalam F.J. Moks. (khadiyah, 2017) menyebutkan pengertian bermain adalah tindakan atau tingkat kesibukan secara suka rela dimana akan dilakukan melalui batas tempat dan waktu didasarkan aturan tetapi diakui tanpa paksaan disertai perasaan yang tegang tapi senang. Bisa disimpulkan meskipun ada aturan saat melakukan kegiatan bermain pengertian pokok dari pendapat ini adalah bermain dilakukan sukarela untuk kesenangan tanpa mempertimbangkan adanya hasil akhir yang akan didapatnya nanti.

Konsep yang ditegaskan Maria Montessori, (Johnson et al., 2013) "*play is the child's work*" hasil karya atau capaian kemampuan anak adalah bermain. Tetapi "*play is not work, nor is it the opposite of works*" konsep bermain bukan pekerjaan tetapi kerja yang dimaksudkan adalah sebagai aktivitas yang menghasilkan adanya karya yang menunjukkan meningkatnya hasil perkembangan seorang anak. Mengapa ini ditegaskan supaya bermain jangan dipandang sebagai hal yang memberatkan ketika disampaikan ada makna pekerjaan yang identik dengan sebuah capaian hasil akhir karena bermain mengutamakan sebuah proses dalam terpenuhi kebutuhan dasar yang *fundamental* diri anak.

2. Fungsi Bermain Bagi Anak

Kegiatan bermain memiliki makna penting dan memiliki fungsi atau manfaat dalam mencapai tahapan perkembangan selain sebagai pemenuhan kebutuhan anak. Dikemukakan oleh Catron dan Allen, (khadiyah, 2017) mengemukakan pentingnya bermain sehingga memiliki manfaat atau fungsi sebagai berikut:

- Meningkatkan adanya kemampuan dalam mengorganisasikan dan menyelesaikan adanya masalah
- Sebagai pendukung perkembangan sosialisasi
- Bermain mengekspresikan rasa takut
- Bermain membantu anak dalam menguasai konflik dan trauma sosial

Sedangkan Montolalu, dkk, (Wahyuni & Azizah, 2020) bermain yang dilakukan sendiri atau secara individu maupun secara berkelompok akan memiliki fungsi dalam diri anak sebagai berikut:

- Anak akan memiliki kesempatan berekspresi dan berkelsplorasi

- Terkait minat anak, kemampuan dan kelemahan juga akan dapat terlihat pada diri anak
- Anak mempunyai peluang dalam pengembangan dalam 6 aspek perkembangan
- Bermain mengoptimalkan panca indera anak berkembang baik
- Menjadikan anak memiliki motivasi terkait mengetahui banyak hal

Pendapat lain dikemukakan (Kemdikbud, 2020) anak melakukan kegiatan bermain akan memiliki fungsi sebagai berikut dalam diri anak:

- Anak akan mengenali diri sendiri
- Anak akan menemukan hal baru, beresksplorasi, meniru dan mempraktikan kehidupan sehari-hari
- Anak mengenal adanya ungkapan perasaan
- Anak mengenal orang lain dalam konteks sosial dan memberntuk perilaku prososial
- Anak mengenal berbagai gerak
- Anak mengembangkan komunikasi
- Anak berlatih keterampilan berpikir
- Anak mengenal teknologi

Penjelasan di atas, memberikan pemahaman pada diri kita selaku pendidik atau orang dewasa ketika anak melakukan kegiatan bermain ternyata memiliki fungsi yang cukup beragam, besar dan sangat penting sebagai upaya dalam peningkatan aspek potensi perkembangan yang menyangkut diri sendiri, dunia luar mauoun emosinya. Hal ini disebabkan adanya perasaan, interaksi yang terjadi saat berkegiatan dan kepedulian dengan orang serta lingkungan sekitar terbentuk bersamaan kesadaran dirinya maupun dengan bantuan orang lain.

3. Arti Belajar Bagi Anak Usia Dini

Berkembangnya tingkat intelektual anak ketika di puncaknya adalah di awal tahapan kehidupan, **3** mana 50% usia 4 tahun dan selanjutnya terjadi peningkatan 30% pada usia 8 tahun dan sisanya 20% berada **pada pertengahan atau akhir dasawarsa kedua**. Belajar akan berkaitan dengan proses intelektual oleh karena itu perlu diketahui saat periode yang kritis dimana yang diberikan kepada anak akan memiliki dampak yang positif dan bermakna sebagai

pondasi dalam pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya. Proses intelektual ini juga selain memahami saat masa titik kritis juga mempertimbangkan adanya kematangan dalam proses anak belajar. Konsep kematangan merupakan teori Rousseau dimana ditegaskan sebagai hasil dari adanya proses tumbuh kembang sesuai hukum alam yaitu *inner plan* atau *timetable*. Selain itu yang menjadi konsep belajar anak dari teori Pestalozzi, arti belajar anak yang memiliki pengaruh adalah berasal dari pengalaman melalui pengamatan. Penelitian Peoples, (Diana, 2010) 75% ilmu pengetahuan yang diperoleh adalah berasal dari pengamatan. Oleh karena itu perlu dipahami terlebih dahulu arti belajar anak itu adalah bagaimana pengalaman berasal dari pengamatan yang terkumpul menjadi pengetahuan yang secara langsung dialami anak sendiri mulai dari lahir sampai tingkatan pemerolehan ilmu pengetahuan selama hidupnya.

Beragam penelitian dan kajian tentang belajar pada anak usia dini yang memiliki kekuatan dan kelemahan masing-masing tentunya semua akan memiliki dampak secara keseluruhan pada capaian perkembangan anak. Ketepatan memilih proses pembelajaran dalam aspek perkembangan akan juga memiliki hasil pada dampak berbeda pembelajaran. Hal ini berkaitan dengan cara belajar berbeda anak dengan orang dewasa sehingga proses strategi pendekatan yang diterapkan juga akan memiliki kekhasan karakteristik sendiri sebagai orientasi utama anak akan menerapkan situasi nyata dari pengalaman yang diperolehnya teori-teori perilaku, kognitif dan social semua menegaskan untuk memunculkan pengetahuan saat berinteraksi dengan lingkungannya dibutuhkan refleksi pendekatan berbeda berdampak pada pembelajaran (Baxter et al., 2008).

Hal utama yang tidak boleh dikesampingkan adalah pribadi anak yang unik dimana pemerolehan pengetahuan dari belajar yang dilakukan dengan pengamatan tetap akan ada perbedaan dan tidak bisa disamakan secara keseluruhan. Apa yang dihasilkan dalam penelitian (Westbrook & Hunkin, 2020) "*to the child in play and learning processes was central to how the role of the adult was interpreted, with implications for the play opportunities that children may encounter*", temuan menyebutkan urgensi bermain dikaitkan dengan proses belajar anak adalah dibutuhkan mengikutkan peran orang dewasa dimana belajarnya adalah kesempatan yang diberikan dengan bermain yang harus dihadapi anak secara nyata.

Pendapat (Johnson et al., 2013) *“play is the bussinees of early childhood or play is the child's way of learning”* kebermaknaan ini jelas ditegaskan ketika bermain adalah hal yang menjadi urusan anak dilakukan sebagai cara belajar anak usia dini. Sehingga tidak perlu diragukan lagi konsep belajar yang akan memiliki banyak makna dalam pencapaian hasil perkembangan dari proses belajar yang dilalui dengan penuh pengalaman menarik dan dilalui dengan kesenangan. Keaktifan anak bermain menunjukkan belajar yang aktif pula karena proses intelektual dalam berpikirnya akan saing berinteraksi artinya anak tidak berdiam diri baik badan maupun proses otaknya.

Pemahaman ya¹¹ diperoleh dari cara belajar anak dengan bermain yaitu ketika bermain sambil belajar adalah kegiatan yang dilakukan seorang anak usia dini yang dilakukan dengan perasaan senang, tanpa paksaan, namun memiliki pola-pola yang diharapkan mampu menciptakan hasil guna perkembangan baik bagi diri anak. Anak akan melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dunianya sesuai tahapan perkembangannya secara spontan menggunakan fantasinya. Apabila kita bisa mendalami terkait karakteristik dan cara anak belajar maka stimulasi atau rancangan pendidikan yang diberikan akan efektif dan memiliki dampak positif karena proses belajar anak tidak terlepas dari lingkungan sekitar. Anak hal ini disesuaikan dengan prinsip dalam pendidikan anak usia dini dimana belajar melalui bermain atau seraya bermain dimana akan dilakukan secara menyeluruh dan harus didukung oleh lingkungan yang kondusif dan menantang.

4. Bermain Sebagai Metode Pembelajaran

Pembahasan terkait bermain sebagai metode pembelajaran ini tentu saja karena aktivitas yang digunakan anak saat belajar yaitu dengan bermain. Dalam mencapai hasil capaian perkembangan tentunya harus dipilih metode bermain yang bagaimana dalam kegiatan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Metode merupakan cara yang akan dimasukan dalam kegiatan³ bermain yang bermakna bagi anak. Bermain dipandang sebagai pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pada anak usia dini dengan menggunakan strategi yang menarik maka akan memberikan makna bagi anak (Zaini, 2019).

Menurut Mulyasa, (Zaini, 2019) jenis bermain yang digunakan dalam metode pembelajaran yaitu:

a. Bermain Sosial

Dalam bermain sosial, tugas guru dalam mengamati terkait cara bermain anak dan proses memperoleh kesan bahwa partisipasi anak dalam kegiatan bermain dengan teman-temannya akan menunjukkan derajat partisipasi yang berbeda. Parterm mengelompokkan kegiatan bermain berdasarkan derajat partisipasi seorang dalam bermain; yaitu *unoccupied play* (tidak peduli), *solitary play* (soliter), *onlooker play* ((penonton), *parallel play* (pararel), *assosiative play* (asosiatif) dan *cooperative play* (kooperatif).

b. Bermain Dengan Benda

Bermain dengan benda adalah kegiatan bermain saat anak dalam menggunakan atau mempermainkan benda-benda tertentu dan benda-benda tersebut dapat menjadi hiburan yang menyenangkan ketika bermainnya. Oleh karena itu, lembaga-lembaga pendidikan anak usia dini harus menyiapkan berbagai permainan, sekaligus menyediakan benda-benda yang dapat digunakan secara aman dan nyaman bagi anak-anak dalam bermain. Tipe bermain dengan benda meliputi bermain praktis, bermain simbolik, dan bermain dengan aturan

c. Bermain Peran

Pura-pura sebagai suatu objek, anak melakukan sesuatu layaknya objek tersebut baik gerakan maupun suaranya, misalnya anak pura-pura sebagai sepeda motor, anak berlari melenggang layaknya sepeda motor yang sedang melaju. Melalui bermain peran, anak-anak mencoba mengeksplorasi hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya dan mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah.

Keberagaman metode yang digunakan dalam pembelajaran anak usia dini terkhusus melalui bermain sebagai pendekatan yang diterapkan ke dalam cara belajar anak memperoleh pengalaman dan kemampuan akan sesuatu hal harus selalu komitmen dilakukan dalam serius tetapi menyenangkan. Selain itu jangan sampai saat penerapan bermain tidak memperhatikan akan adanya sarana pendukung lain yang menarik baik dari media, bahan pendukung maupun memperhatikan bakat minat anak secara individual. Ketika bermain perlu ditegaskan penyiapannya dengan memperhatikan hal-hal seperti dibawah ini sesuai dikemukakan Herman, dkk, (Wahyuni & Azizah, 2020) yaitu:

- *Play time*: perhatikan waktu dan jenis permainan karena bermain bukan belajar yang dipa11akan
- *Play Things*: perhatikan usia dan taraf perkembangan anak ketika memilih alat permainan anak memem11ni unsur aman, ukuran, variasinya, kesesuaian, kemenarikan, tidak mudah rusak, mudah didapat dan diterima semua budaya 11
- *Play Fellowes*: anak memiliki keyakinan memiliki teman bermain jika diperlukan tetapi juga harus diperhatikan proporsionalnya sehingga masih punya waktu untuk menghibur dirinya dalam 11 menemukan kebutuhannya.
- *Play Space*: lokasi bermain perlu disediakan ruang yang cukup untuk anak bergerak secara bebas dimana luasnya disesuaikan dengan jenis permainan dan jumlah anak saat melakukan aktivitas bermain 11
- *Play Rules*: kegiatan ini dianggap paling baik karena anak mencoba sendiri, meniru atau diberitahukan caranya, sehingga anak tidak terbatas pengetahuannya dalam menggunakan alat permainan, dengan demikian intelektual dan tingkat kreativitas terasah lebih cepat.

PENUTUP

Simpulan

Bermain adalah dunia anak yang tidak akan bisa dipisahkan dalam kehidupan dan proses belajar karena berkaitan dengan peningkatan pertumbuhan dan perkembangan. Kegiatan bermain menimbulkan hal-hal yang menyenangkan, tanpa paksaan, mengungkapkan perasaan/emosi dimana hal itu sebagai cara anak secara langsung menemukan pengalaman informasi pengetahuan dan pengamatan yang akan dipengaruhi proses kematangan dalam mentalnya berkembang. Berikan stimulasi dengan keberagaman kreatif kegiatan bermain agar anak memiliki kesempatan mengamati, melakukan sendiri sampai bisa mengkomunikasikan hasil pengetahuan tersebut dengan dukungan kuat lingkungan sekitar sebagai penanggungjawab proses belajar anak untuk memperoleh capaian perkembangan yang optimal.

Saran

Bagi para pendidik, orang tua dan siapapun yang berkaitan dengan dunia pendidikan anak usia dini selalu mengembalikan konsep pembelajaran anak dengan rancangan bermain. Jangan

biakan anak kita tumbuh menjadi generasi yang tidak menikmati proses capaian belajar dengan bermain tetapi hanya dengan orientasi hasil yang akan membuat kehidupannya tidak bahagia. Perlu banyak membaca, melihat kondisi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi agar dapat merancang metode bermain kreatif disesuaikan kebutuhan anak sesuai tahapan usianya.

REFERENSI

- Baxter, R., Hastings, N., Law, A., & Glass, E. J. . (2008). Learning Theories in Childhood. In *Animal Genetics* (Vol. 39, Issue 5).
- Beyazit, U., & Ayhan, A. B. (2020). Concept development in early childhood. *Elementary Education Online*, 19(2), 1091-1104. <https://doi.org/10.17051/ilkonline.2020.696694>
- Diana, M. (2010). Psikologi Bermain Anak Usia Dini. In □□□□□□□□□□ □□□□□□.
- Elfiadi. (2016). Bermain Dan Permainan Bagi. *ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, VII(1), 51-60. <file:///C:/Users/BKPUTRAWAN/Downloads/115-Article Text-299-1-10-20180109.pdf>
- Johnson, J. E., Sevimli-Celik, S., & Al-Mansour, M. (2013). Play in early childhood education. In *Handbook of Research on the Education of Young Children* (pp. 265-274). <https://doi.org/10.4324/9780203841198>
- khadiyah, H. dan A. (2017). Bermain dan Permainan bagi Anak Usia Dini. In *Itqan* (Vol. 7, Issue 1).
- Kemdikbud. (2020) Bermain Sumber Belajar Anak Usia Dini. Admin PAUD. Ruang Guru PAUD kemdikbud Februari 2020.
- Pertiwi, E. P. (2017). Implementasi Pendidikan Nilai Moral Pancasila pada Anak Usia Dini. *INOVASI*, XIX(1), 33-44.
- Pizzolongo, P. (2014). Play in the early childhood years. In *YC Young Children* (Vol. 69, Issue 2, p. 6).
- Singer, E. (2013). Play and playfulness, basic features of early childhood education. *European Early Childhood Education Research Journal*, 21(2), 172-184. <https://doi.org/10.1080/1350293X.2013.789198>
- Suryana, D. (2016). Stimulasi & aspek Perkembangan Anak Usia Dini. *Kencana.*, 71. <https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=qQRBDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA245&dq=sejarah+pendidikan+anak+usia+dini+&ots=LzpgmobKlv&sig=OnHqhjOdsYYP0tRVy>

o3jmCa7pS8&redir_esc=y#v=onepage&q=sejarah
pendidikan anak usia dini&f=false

- Westbrook, f., & Hunkin, E. (2020). Play and Learning? *Beijing International Review of Education*, 2(2), 182-196. <https://doi.org/10.1163/25902539-00202003>
- Wiwik Pratiwi. (2017). Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini. In *Manajemen Pendidikan Islam* (Vol. 5).
- Wahyuni F., & Azizah. Su¹¹ M. (2020) Bermain dan Belajar Pada Anak Usia Dini. *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan dan Keagamaan*. Vol. 15 No. 1 (2020) | 159-176
- Zaini, A. (2019). Bermain sebagai Metode Pembelajaran bagi Anak Usia Dini. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 3(1), 118. <https://doi.org/10.21043/thufula.v3i1.4656>

UPAYA MEWUJUDKAN ANAK BERKECERDASAN VERBAL- LINGUISTIK

(Nur Lailiyah, M.Pd)

PENDAHULUAN

Pada umumnya kemampuan berbahasa yang dikuasai setiap orang memiliki empat tahapan, yaitu mendengar, berbicara, membaca dan menulis. Perkembangan berbahasa anak usia dini (AUD) di masa keemasan (usia 0-8 tahun) pada tahapan mendengar dan berbicara, dalam tahap ini bagaimana AUD mencoba memfokuskan dengan apa yang didengar dan mencoba memproduksinya melalui ujaran secara lisan. Sedangkan pada tahapan membaca dan menulis akan diperoleh anak pada sekolah tingkat dasar (Lailiyah & Wijaya, 2019). Kecerdasan berbahasa disebut juga dengan kecerdasan linguistik, yaitu kemampuan seseorang dalam menggunakan kata-kata secara tepat baik melalui sarana lisan ataupun tulisan. Kecerdasan ini mencakup kepekaan terhadap suatu arti kata, urutan kata, suara, ritme dan intonasi tuturan yang diucapkan. Kecerdasan bahasa adalah kecerdasan yang paling sering digunakan (Madyawati, 2016). Manusia berkomunikasi dengan menggunakan bahasa, sebagaimana bahasa memegang peranan penting dalam kehidupan manusia sebab bahasa merupakan alat komunikasi manusia dalam kehidupan sehari-hari. Dengan bahasa, seorang dapat menyampaikan ide, pikiran, perasaan kepada orang lain, baik secara lisan ataupun tertulis.

Kecerdasan verbal-linguistik merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk berpikir dalam bentuk kata-kata dan menggunakan bahasa tersebut untuk mengekspresikan dan menghargai makna yang kompleks (Nigel, 2013). Seseorang yang memiliki kecerdasan verbal-linguistik yang tinggi dapat memperlihatkan penguasaan bahasa yang sesuai dengan situasi. Seseorang yang memiliki kecerdasan berbahasa akan dengan mudah bercerita, berkisah, berdebat, berdiskusi, memahami, menafsirkan melaporkan, dan melakukan berbagai tugas yang

berkaitan berbicara dan menulis serta mampu memengaruhi seseorang melalui kata-kata yang diucapkannya. Namun kenyataan yang terjadi di masyarakat tidak semua orang tua sadar dalam memberikan stimulasi kecerdasan berbahasa sejak dini, orang tua lebih dominan terhadap bahasa anak, sehingga anak cenderung pendiam bahkan tidak kritis terhadap hal-hal yang terjadi disekitarnya. Hal tersebut tentunya akan semakin menghambat perkembangan bahasa anak. Lantas bagaimana upaya untuk mewujudkan kecerdasan verbal-linguistik seseorang?

PEMBAHASAN

a. Pentingkah Kecerdasan Verbal-Linguistik?

Manusia merupakan makhluk sosial yang hidup secara secara bermasyarakat, adanya sebuah interaksi satu sama lain. Dalam berinteraksi yang baik seseorang dituntut untuk saling memahami maksud atau pesan yang disampaikan. Kecerdasan verbal-linguistik sangat dibutuhkan oleh manusia, sehingga manusia mampu mengungkapkan pendapat, keinginan dan pikiran yang dimiliki oleh seseorang. Akan tetapi kecerdasan tersebut tidak begitu saja dimiliki oleh seseorang, namun perlu dilatih sejak dini, mengapa demikian? Sebab kecerdasan verbal-linguistik yang distimulasi sejak dini akan memudahkan anak dalam berkomunikasi dengan orang-orang disekitarnya. Kecerdasan tersebut juga dapat merepresentasi kecerdasan intelektual dan kecerdasan sosial yang dimiliki oleh anak.

Pendapat (River, 2014) menjelaskan bahwa terdapat beberapa alasan kecerdasan verbal-linguistik perlu dimiliki oleh anak, yaitu: (1) kecerdasan verbal-linguistik dapat meningkatkan kemampuan membaca; (2) kecerdasan verbal-linguistik dapat meningkatkan kemampuan menulis; (3) kecerdasan linguistik dapat membangun pembawaan diri dan keterampilan linguistik umum; dan (4) kecerdasan linguistik dapat meningkatkan keterampilan mendengarkan.

Kecerdasan verbal-linguistik berpengaruh terhadap pembawaan diri seseorang ketika berbicara di depan umum. Orang tua sebagai madrasah utama perlu menstimulasi sejak dini kemampuan anak untuk tampil percaya diri ketika berbicara, dengan memulainya hal-hal kecil misalnya menyanyi, membaca cerita, membaca puisi, dan lainnya. Stimulasi yang berkelanjutan

akan menciptakan kecerdasan verbal-linguistik pada anak. Anak yang memiliki kecerdasan verbal-linguistik yang tinggi juga akan lebih mudah dalam belajar bahasa lain, khususnya bahasa lisan. Anak-anak akan mampu memanfaatkan hubungan audio-vokal yang kuat dalam pikirannya (Mansur, 2013)

Perkembangan yang sangat vital bagi anak adalah perkembangan bahasa, sebab bahasa merupakan faktor awal yang menentukan anak untuk dapat berinteraksi dengan lingkungannya. Sayangnya, tidak sedikit orang tua yang luput perhatian pada tahapan perkembangan bahasa anak, sehingga banyak orang tua baru tersadar ketika anaknya sudah memasuki usia 3-5 tahun. Hal yang biasa dilakukan oleh anak adalah tantrum, penyebab tantrum ini juga beragam. Anak tantrum bisa diawali karena rasa sensitif yang dimiliki oleh anak. Ketika anak merasa tidak nyaman, tidak setuju atau merasa terganggu, maka anak akan meluapkan emosinya dengan cara tantrum. Nah, luapan tantrum tersebut bisa berbeda pada setiap anak.

Perbedaan luapan tersebut terjadi disebabkan kemampuan berbahasa yang dimiliki anak juga berbeda-beda. Mengapa kemampuan berbahasa pada anak sangat berpengaruh pada tingkat emosional anak? Benarkah kemampuan berbahasa yang dimiliki oleh anak mampu meredam rasa frustrasi anak? Benarkah rasa sensitif dan perasaan tantrum pada anak bisa diminimalisasi dengan cara meningkatkan dan mengoptimalkan kecerdasan berbahasa pada anak sejak dini? Jadi, apa pentingnya kemampuan berbahasa anak?

Kemampuan berbahasa anak bisa mengurangi rasa sensitif anak untuk lebih mudah marah. Bahkan dengan kemampuan berbahasa yang dimiliki anak akan memudahkan anak untuk menjalin komunikasi dan mengungkapkan perasaannya baik itu kepada orang tua ataupun kepada gurunya Pennsylvania dalam (Madyawati, 2016). Mengingat pentingnya kemampuan berbahasa pada anak, maka sebagai orang tua hendaknya konsisten dalam mengajak anak untuk berdiskusi dalam hal apapun guna menambah kosa kata anak. Tindakan tersebut dilakukan sejak dini akan semakin baik. Dalam menambah kosa kata anak juga bisa dengan cara menyediakan buku bergambar dan atau membacakan cerita kepada anak, sebab mendongeng memiliki efek positif dalam mengembangkan kecerdasan berbahasa pada anak.

b. Parameter Kecerdasan Verbal-Linguistik Anak Usia Dini

10 Kecerdasan verbal-linguistik anak dapat dibentuk sejak dini, potensi kecerdasan pada anak dipengaruhi oleh lingkungan sekitar. Oleh sebab itu, kecerdasan yang dimiliki seorang anak pada masa-masa awal pertumbuhannya sampai usia sekolah tidak bisa dibiarkan berkembang dengan alami. Potensi tersebut perlu dibantu stimulasi oleh orang-orang terdekatnya yaitu orang tua (Guides et al., 1989). Kecerdasan verbal-linguistik memiliki beberapa parameter atau ciri khas yang ditunjukkan dalam kepekaan bunyi, struktur, fungsi kata, makna, dan bahasa. Seseorang yang memiliki kecerdasan tersebut akan menunjukkan kecenderungan seperti berikut:

1. Senang saat berkomunikasi dengan orang lain, baik interaksi dengan teman sebaya maupun orang dewasa.
2. Senang dan antusias saat bercerita tentang pengalaman sehari-hari, apa yang dilihat dan diketahuinya.
3. Mudah mengingat nama teman, keluarga, tempat atau tentang hal-hal kecil lainnya yang didengar dan dilihatnya.
4. Mudah dalam mengucapkan kata-kata, menyukai permainan kata, dan suka melucu.
5. Pada usia 4-6 tahun, anak mampu menceritakan kembali sebuah cerita dengan baik apa yang dia dengar.
6. Memiliki jumlah kosa kata yang lebih banyak dibandingkan dengan anak-anak seusianya.
7. Senang menuliskan tulisan-tulisan yang ia lihat di sekitarnya.
8. Antusias dalam mencoba membaca tulisan yang ia lihat disekitarnya.
9. Menyukai permainan tebak kata atau hal-hal yang berkaitan dengan kebahasaan.

Sedangkan komponen kecerdasan verbal-linguistik, diantaranya meliputi penggunaan bahasa, kemampuan dalam memanipulasi, sistem bunyi bahasa, sistem makna bahasa, dan aturan dalam pemakaiannya. Komponen kecerdasan verbal-linguistik ini juga mencakup kemampuan seseorang dalam menyimak (mendengar secara cermat dan kritis), kemampuan berbicara, kemampuan membaca secara tepat, dan kemampuan menulis.

c. Upaya Mewujudkan Anak Berkecerdasan Verbal-Linguistik

Dalam kehidupan sehari-hari kita menggunakan bahasa untuk mengomunikasikan semua perasaan baik secara verbal ataupun non-verbal. Dengan memiliki kemampuan berbahasa yang baik, sekiranya akan lebih mudah dalam menjalin hubungan sosial. Akan tetapi tidak mudah dalam memaksimalkan kecerdasan tersebut pada anak. Sebab, setiap anak terlahir unik dengan kelebihan dan kekurangannya. Bahasa merupakan alat penghubung antara anggota masyarakat yang terdiri dari individu-individu yang menyatakan pikiran (Gielson, 2005). Lambat laun dalam tumbuh kembang anak dituntut untuk dapat belajar menyatakan keinginannya, kebutuhannya, pendapatnya, dan lainnya. Orang tua perlu optimis dalam menstimulasi perkembangan bahasa anak dan mengasah kecerdasan verbal-linguistik dengan beberapa cara yang dapat dilakukan, misalnya:

1. Belajar berbicara di depan umum, orang tua dapat melakukan permainan "bermain peran", pada permainan ini anak sebagai guru sedangkan orang tua sebagai murid.
2. Berimajinasi dan bercerita, cara ini mengharuskan orang tua dapat membawa anak untuk berimajinasi kesuatu tempat, melihat sesuatu dalam khayalannya. Setelah itu orang tua dapat bergilir bercerita dengan anak untuk menceritakan hasil imajinasinya.
3. Mendengarkan, dengan menjadi pendengar yang baik, secara tidak langsung orang tua telah melatih daya konsentrasi dan ingatan anak. Nah, ingatan inilah yang akan terekam dalam memorinya dan suatu saat ingatan itu akan dimunculkannya.
4. Banyak berinteraksi, dari interaksi inilah anak akan mempraktikkan secara langsung dan menambah kosa kata. Akan tetapi orang tua juga harus sigap meluruskan bahasa-bahasa yang kurang pantas yang diperoleh anak saat berinteraksi dengan lingkungan sekitar.
5. Merangkai kata yang tepat, biasanya anak dalam menyampaikan keinginan akan memakai kata-kata yang cenderung kurang lengkap dan sepenggal-penggal, nah, disini peran orang tua untuk melengkapinya, sehingga diharapkan dikemudian hari anak akan memperbaikinya.

6. Membiasakan membaca, dengan membaca otak akan dengan mudah merekam kosa kata-kosa kata yang nantinya akan digunakan saat berbicara.
7. Bermain dan mendengarkan musik, kemampuan berbahasa juga dapat dieksplorasi dengan cara mendengarkan musik, menulis syair, bermain tebak kata, menyusun kata, bermain peran, bisik berantai, dan lain sebagainya.
8. Mengurangi dan memberi jadwal penggunaan gawai, penggunaan gawai yang berlebihan akan menghambat kecerdasan bahasa anak, anak akan cenderung pasif dan sulit dalam menyatakan pendapat dan keinginannya.

Stimulasi-stimulasi di atas akan berhasil jika orang tua dan keluarga konsisten dalam melakukannya dan memberikan *role model* kepada anak, sehingga tujuan dapat lebih mudah dicapai. Adapun beberapa strategi untuk mewujudkan kecerdasan verbal-linguistik anak menurut (Armstrong, 2013) yaitu melalui cara:

1. Bercerita/mendongeng, yaitu bukan hanya kegiatan yang bersifat hiburan bagi anak-anak melainkan sebuah kegiatan yang memiliki manfaat besar dalam mengembangkan berbagai pengetahuan anak.
2. *Brainstorming*, yaitu anak dapat mencurahkan pikiran verbal yang dapat dikumpulkan kemudian ditulis di kertas atau media lainnya.
3. Memberikan banyak buku yang menarik, buku dongeng, perjalanan, penemuan, dan lainnya.
4. Memutar dan mendampingi anak menyaksikan video berkualitas.
5. Memancing agar anak gemar menceritakan pengalaman, kejadian, perasaannya, dan sebagainya.
6. Jika bepergian, mintalah anak untuk menceritakan apa yang dilihat dan dialami.
7. Memotivasi anak agar bermain dengan teman sebaya.

10

Anak-anak dengan kecerdasan bahasa yang tinggi, biasanya ditandai dengan kesenangannya pada kegiatan yang berkaitan dengan penggunaan suatu bahasa misalnya: membaca, menulis karangan, membuat puisi, menyusun kata-kata mutiara, dan sebagainya. Mereka juga memiliki kecenderungan daya ingat yang kuat terhadap hal-hal tertentu seperti istilah-istilah atau hal-hal

yang bersifat detail. Kecenderungan lain yang dimilikinya lebih mudah belajar dengan cara mendengarkan dan verbalisasi.

Kecerdasan bahasa bekerja bagaikan generator kata dan bahasa (Madyawati, 2016). Anak-anak yang cerdas dibidang bahasa, umumnya berbicara lebih cepat dan lebih sering. Mereka senang mengumpulkan kata-kata baru dan memamerkan kemampuannya kepada orang lain. Mereka juga menyukai lelucon dan kata plesetan, suka memutar musik secara berulang-ulang hingga hafal di luar kepala. Selain itu, dalam hal penguasaan bahasa baru, anak-anak kategori tersebut pada umumnya memiliki kemampuan yang lebih tinggi dibandingkan dengan anak-anak lainnya.

PENUTUP

a. Simpulan

Anak merupakan aset terbesar bagi orang tua, untuk menghadapi persaingan global yang sangat selektif dan ketat, orang tua sebagai tokoh identifikasi bagi anak, penting dalam menyiapkan generasi yang berkualitas dan unggul. Generasi mendatang harus memiliki kecerdasan, keterampilan, produktivitas kerja yang tinggi, menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi, ahli dan profesional minimal dibidangnya masing-masing. Untuk membentuk generasi yang demikian itu, maka calon-calon generasi mendatang harus dipersiapkan pertumbuhan dan perkembangannya sedini mungkin, yakni dimasa *golden age*, sehingga mereka akan memiliki akar yang kuat dan kokoh sebagai pondasi untuk memasuki pendidikan yang lebih tinggi.

Kecerdasan verbal-linguistik anak bukanlah bersifat tetap, kecerdasan verbal-linguistik bagaikan kumpulan kemampuan atau keterampilan yang dapat tumbuh dan dikembangkan melalui pembiasaan, melalui hal-hal kecil yang dilakukan setiap hari. Anak yang mendapatkan stimulasi verbal-linguistik akan lebih cepat berkembang keterampilan berbahasanya, sehingga anak akan lebih mudah dalam memecahkan masalah. Kecakapan menggunakan kecerdasan verbal-linguistik dalam pikiran sebagai perkembangan kunci yang membantu anak dalam memecahkan berbagai masalah baru, tidak semata-mata *trial and error* (coba-ralat).

Stimulasi kecerdasan verbal-linguistik positif dilakukan sebanyak dan sevariatif mungkin, dengan demikian anak akan tidak mengalami kesulitan ketika memasuki tahap pembelajaran bahasa,

yang kemudian diharapkan menjadi sosok yang terampil dalam berbahasa.

b. Saran

Terlepas dari upaya-upaya yang telah diuraikan di sebelumnya, orang tua hendaknya dapat menstimulasi anak agar berani bercerita mengenai perasaan atau apa yang dialami. Hal ini sangat penting sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan komunikasi anak. Dengan peran orang tua, perkembangan bahasa anak dapat dipacu secara optimal sehingga, anak tidak hanya dapat berkomunikasi secara verbal namun juga secara non-verbal dan berekspresi. Dengan harapan, kelainan psikologis pada anak dapat terdeteksi sejak dini. Orang tua yang bijak tidak akan lupa memberikan anak-anaknya akar yang kuat untuk tumbuh, dan sayap yang kukuh untuk terbang di kemudian hari.

REFERENSI

- Armstrong, T. (2013). Kecerdasan Multipel di dalam Kelas. In *Educational Research* (Vol. 18, Issue 8).
- Guides, E., Gardner, H., Intelligences, M., Digest, E., York, N., & Books, B. (1989). Multiple intelligence theory. *Spark in Education*, 4, 5-8.
- Gielson, Simone. 2005. *The Language of Inquiry*. Berkeleys: University of California Press
- Lailiyah, N., & Wijaya, I. P. (2019). Syntactic Analysis of Language Acquisition in Three-Year-Old Children Based on Cultural Background. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 13(1), 58-71. <https://doi.org/10.21009/10.21009/jpud.131.05>
- Madyawati, Lilis. 2016. *Strategi Pengembangan Bahasa pada Anak*. Prenadamedia Group: Jakarta.
- Mansur. 2013. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Nigel, Cross. 2013. *Child Adolescent Behavioral and Emitional Problem: Implications of Informant Correlations for Situational Spesificity*. *Psychological bulletin* vol. 101 (2). American Psychological Association.
- River, Fall. 2012. *Language Development*. Philadelphia: Temple University.

PEMBELAJARAN INOVATIF UNTUK MENGEMBANGKAN NILAI AGAMA DAN MORAL PADA ANAK USIA DINI

(Ridwan, S.Ag., M.Pd)

PENDAHULUAN

Pendidikan pada anak usia dini diselenggarakan melalui 3 jalur yaitu jalur formal, non formal dan informal. Taman kanak-kanak merupakan Pendidikan anak Usia Dini pada jalur formal. Anak adalah penerus bangsa. Oleh sebab itu anak harus mendapatkan pendidikan yang baik. Pendidikan yang baik bagi mereka akan melahirkan anak yang memiliki kepribadian yang tangguh, karakter yang kuat dan akhlak yang mulia, salah satu aspek perkembangan yang harus mendapat perhatian guru dan orang tua adalah pengembangan nilai Agama & Moral. Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut. Pembelajaran di Taman kanak-kanak diutamakan mengembangkan nilai-nilai Agama dan Moral. PermenDiknas no. 58 tahun 2009 tentang perkembangan aspek nilai Agama dan Moral pada anak usia 5-6 tahun antara lain: mengenal agama yang dianut, membiasakan diri beribadah, memahami perilaku mulia jujur, penolong, sopan, hormat, dan sebagainya, membedakan perilaku baik dan buruk, mengenal ritual dan hari besar agama serta menghormati agama orang lain.

Nilai agama dan moral adalah ukuran baik buruknya seseorang, baik sebagai pribadi maupun sebagai warga masyarakat dan warga negara (Suyadi, 2009). Menurut (Lichona, 1991) *Moral behaviour is demand both of the individual as a moral, which is reflected in the thinking/concepts, attitude and behaviour*: Moral adalah suatu tuntutan perilaku yang baik yang dimiliki individu sebagai moralitas, yang tercermin dalam pemikiran/konsep, sikap dan

tingkah laku. Guru (pendidik) menjadi tokoh utama, untuk membangun moral bagi para peserta didik, karena guru menjadi orang yang terdepan dalam berinteraksi langsung dengan para peserta didik dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran inovatif menjadi salah satu alternatif dalam proses belajar mengajar karena dapat meningkatkan strategi bagi guru itu sendiri dan strategi belajar bagi peserta didik. Menurut Suyadi (2009) ada 3 strategi dalam pembentukan perilaku anak yang sesuai dengan nilai-nilai Agama dan Moral pada anak usia dini, yaitu strategi latihan dan pembiasaan, strategi aktivitas bermain dan strategi pembelajaran.

Menurut (Lichona, 1991) (Lestari, 2013) Karakter (moral) terbentuk dari kebiasaan-kebiasaan saat anak-anak biasanya bertahan sampai masa remaja. Orang tua bisa mempengaruhi baik atau buruk, serta berperan dalam pembentukan kebiasaan anak-anak mereka. Hasil pembelajaran diharapkan anak memiliki kemampuan yang berolah pikir, yang didasarkan pada pengetahuan anak, kemauan dan ketrampilan yang dalam berbuat kebaikan yang akan melahirkan kepribadian yang luhur dan berkarakter yang kuat. Karakter yang kuat itu bisa ditampilkan anak dengan ketangguhan dalam keilmuan, berperilaku soleh baik secara individu maupun sosial.

Terdapat tiga strategi dalam pembentukan perilaku yang sesuai dengan pengembangan nilai agama dan moral pada anak usia dini yaitu strategi latihan dan pembiasaan. Strategi latihan dan pembiasaan merupakan strategi yang efektif untuk membentuk perilaku (perilaku moral dan beragama). Hasil penelitian Piaget menunjukkan bahwa perkembangan perilaku moral anak usia dini terjadi melalui kegiatan bermain. Pendidikan moral juga dapat dikembangkan melalui pembelajaran artinya pendidikan moral disamakan dengan pembelajaran nilai-nilai dan pengembangan watak yang diharapkan dapat dimanifestasikan dalam diri serta perilaku seseorang seperti kejujuran, keberanian, persahabatan dan penghargaan. (Wantah, 2005). Pada anak usia 4-6 tahun, strategi pembelajaran moral diarahkan pada pembentukan inisiatif anak untuk membantu memecahkan masalah yang berhubungan dengan perilaku berdasarkan norma baik dan buruk.

PEMBAHASAN

Pembelajaran Inovatif Anak Usia Dini

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, Bangsa & Negara (Undang-Undang Sisdiknas, pasal 1 ayat 1). Sedangkan proses pembelajaran, sesuai dengan PP no. 19 tahun 2005, disebutkan bahwa proses pembelajaran diselenggarakan sedemikian rupa sehingga terasa hidup, memotivasi, interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang dan memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian. Peserta didik sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologisnya. Pengembangan nilai keagamaan dan moral bagi anak usia dini merupakan langkah awal dan juga pondasi bagi perkembangan kepribadian serta karakter mereka, sekaligus untuk mengembangkan diri mereka pada jenjang pendidikan, selanjutnya gagasan perlunya di kembangkan nilai-nilai Agama dan Moral bagi anak usia dini, di ilhami oleh kondisi realitas anak dewasa ini yang sebagian belum mencerminkan kepribadian yang luhur dan berakhlak mulia yakni bersikap dan berperilaku santun dan saling menghormati. Selain itu juga model pembelajaran yang belum mampu memberi ruang bagi pengembangan pribadi peserta didik, terutama di TK/PAUD dan pendidikan dasar.

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam membentuk kepribadian, budaya peradaban suatu bangsa. Pendidikan juga akan melahirkan perubahan dan penemuan baru dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi (Ovianti, 2013). Guru (pendidik) menjadi faktor yang sangat penting dan mempunyai peranan yang strategis (Hamalik, 2002). Dalam kondisi ini guru dituntut mampu mengembangkan ketrampilan, keahlian, pengetahuan, dan tuntutan melahirkan guru yang mampu berinovasi berarti menandakan bahwa guru tersebut mampu mengembangkan ide & kreatif yang mereka miliki. (Nasehudin, 2016). Kompetensi dan kemampuan yang utama yang harus dimiliki guru adalah ketrampilan memilih dan menentukan strategi, metode dan pendekatan pembelajaran. Guru tidak sekedar harus memiliki kemampuan yang cukup dalam penguasaan materi, tetapi juga memiliki kemampuan dalam menentukan strategi, metode &

pendekatan pembelajaran agar materi bisa di terima sekaligus di pahami oleh peserta didik terutama di TK/PAUD. Pembelajaran Inovatif adalah sebuah strategi yang harus dimiliki, dikuasai dan dikembangkan oleh guru. Pembelajaran inovatif merupakan pembelajaran yang di kemas oleh guru atau instruktur yang berupa gagasan, ide agar lebih maju dan berkembang serta mendapat hasil belajar lebih baik. Pembelajaran inovatif ini dapat menyesuaikan dengan model pembelajaran yang menyenangkan. Menurut (Wahyono, 2012) Ciri-ciri Pembelajaran Inovatif yaitu (1) memiliki prosedur yang sistematis untuk memodifikasi perilaku siswa (2) hasil belajar yang ditetapkan secara khusus yaitu perubahan perilaku positif siswa (3) penetapan lingkungan belajar secara khusus dan kondusif (4) ukuran keberhasilan siswa setelah mengikuti pembelajaran sehingga bisa menetapkan kriteria keberhasilan dalam proses belajar mengajar (5) interaksi dengan lingkungan agar mendorong siswa aktif dalam lingkungannya.

Pembelajaran inovatif mensyaratkan guru (pendidik) dan siswa harus terjalin interaksi secara aktif. Harmonis dan saling belajar dan membangun suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran dapat terwujud (Ismail, 2003). Pembelajaran inovatif di TK/PAUD dapat membuat proses belajar mengajar lebih berwarna, berkembang semakin baik, tumbuh kembang anak lebih cepat dan sehat. Ada beberapa teori yang berkaitan dengan pembelajaran inovatif antara lain.

1. Teori Kognitif

Menurut (Komara, 2010) teori kognitif mengandalkan pikiran dan konsep dasar yang dimiliki peserta didik, tetapi dalam proses pembelajarannya peserta didik mampu mengelaborasi dalam pengembangan konsep yang di berikan kepada mereka dan memecahkan masalah yang ada di kelas.

2. Teori Gestalt

Teori ini lebih mengutamakan pengalaman belajar peserta didik. Menurut (Hidayati, 2012) teori ini memandang bahwa proses belajar mengajar lebih di tekankan pada potensi yang di miliki oleh peserta didik adalah munculnya motivasi berupa pengalaman pribadi anak itu sendiri

3. Teori Humanistik

Teori ini lebih mengutamakan komunikasi aktif dengan individu lainnya. Menurut teori ini manusia membutuhkan empat

fase dalam belajar yaitu: perhatian, potensi, reproduksi dan motivasi (Komara, 2010).

1. Prinsip-prinsip inovasi untuk pengembangan Nilai Agama dan Moral Anak Usia Dini.

Ada beberapa prinsip inovasi dalam pendekatan pembelajaran termasuk dalam pengembangan nilai agama dan moral anak usia dini, yaitu.

a. Prinsip *Developmentally Appropriate Practice* (DAP)

Prinsip ini menjelaskan bahwa guru dan para orang tua hendaknya sangat memperhatikan proses penyajian materi yang akan disampaikan yaitu materi yang perlu disesuaikan dengan perkembangan dan kebutuhan peserta didik. Ada beberapa inovasi dalam pendekatan pembelajaran, termasuk dalam mengembangkan nilai-nilai agama dan moral bagi anak TK, antara lain:

1) Pengalaman hasil belajar

Pengalaman belajar agar lahir dalam berkembang bersamaan dengan siswa yang aktif dalam kegiatan pembelajaran.

2) Belajar aktif

Anak sangat memerlukan ruang belajar yang nyaman serta peluang dan kesempatan untuk merasakan manfaat dari pengalaman belajar mereka.

3) Belajar berproses

Kegiatan pembelajaran berlangsung selama anak melakukan aktivitas seperti mengamati menghitung, mengelompokkan dan menyampaikan dengan bahasa dan kalimat secara verbal dari apa yang mereka lakukan.

Peran orang tua (wali) dan guru sangat penting, yaitu mengupayakan agar siswa lebih berkembang dalam mencintai belajar mereka, maka diperlukan usaha yang sungguh-sungguh dalam bentuk.

- 1) Kasih sayang, perlindungan dan perawatan.
- 2) Waktu yang cukup bagi anak untuk beraktivitas belajar.
- 3) Lingkungan belajar yang positif.
- 4) Belajar bersikap bagi anak adalah belajar untuk menahan dan menilai.
- 5) Belajar moral.

Kelima upaya tersebut di dasarkan pada prinsip DAP (*Developmentally appropriate practice*). Prinsip ini berupa pengambilan

keputusan secara professional tentang pengakuan keberadaan anak dan pendidikan mereka yang didasarkan atau pengetahuan tentang perkembangan dan belajar anak, maka diperlukan perhatian seksama antara orang tua dan guru atas perkembangan mental dan kepribadian anak. Terutama guru dituntut mampu melakukan pendekatan pembelajaran inovatif. Pendekatan pembelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan anak, minat kemauan dan kemampuan anak, kebutuhan anak dengan lingkungan sekitarnya.

b. Prinsip *enjoyable*

Yang perlu diperhatikan dalam melakukan inovasi pendekatan dan pengembangan nilai-nilai agama adalah sebagai berikut:

- 1) Berorientasi pada kebutuhan anak
- 2) Belajar melalui bermain
- 3) Kreatif inovatif
- 4) Lingkungan kondusif
- 5) Menggunakan pembelajaran terpadu
- 6) Mengembangkan ketrampilan hidup
- 7) Menggunakan berbagai media dan sumber belajar
- 8) Pembelajaran yang berorientasi pada prinsip perkembangan anak (Aisyah, 2010) Ciri pembelajaran inovatif yang berprinsip pada perkembangan anak adalah (1) anak bisa belajar sebaik-baiknya dengan rasa aman dan nyaman (2) selalu dilakukan secara berulang-ulang (3) anak belajar secara interaksi sosial (4) belajar didasarkan atas minat, bakat dan kemampuan sehingga termotivasi (5) pembelajaran memperhatikan tingkat perkembangan anak secara individual (6) pembelajaran langsung secara sederhana dan tidak menyulitkan.

Menurut (Semiawan, 2002) menuturkan terkait dengan pentingnya belajar sambil bermain bagi anak, bahwa kebutuhan bermainnya terpenuhi akan semakin tumbuh dengan memiliki ketrampilan mental yang lebih tinggi, untuk menjelajahi dunianya lebih lanjut dan menjadi manusia yang memiliki kebebasan mental untuk tumbuh kembang sesuai dengan potensi yang dimilikinya sehingga menjadi yang bermartabat dan mandiri lebih dari itu, ia terlatih untuk terus menerus meningkatkan diri mencapai kemajuan.

2. Konsep Pengembangan Nilai Agama dan Moral Anak Usia Dini

Untuk menanamkan dan mengembangkan keimanan, ketakwaan dan moral (akhlak mulia) terhadap anak usia dini (usia 4-6 tahun) bersifat fleksibel dan di lakukan secara rutin (terus-menerus), spontan dan terprogram dengan baik proses pembentukan sikap dan perilaku yang bersifat relatif menetap dan secara otomatis melalui pembelajaran yang terus menerus dan berulang-ulang (kontinuitas). Menurut Megawangi, dalam (Aisyah, 2010) menyatakan bahwa anak-anak akan tumbuh menjadi pribadi yang berkarakter apabila mereka berada dalam lingkungan yang berkarakter juga. usaha menanamkan mengembangkan karakter anak menjadi pribadi yang baik, bermoral dan berakhlak mulia merupakan tugas dan tanggung jawab bersama, orang tua, sekolah dan semua komponen masyarakat. Usaha pengembangan mental anak harus dilakukan dengan sebaik-baiknya dengan persiapan yang memadai selain harus terprogram, komprehensif dan terutama melalui pembiasaan perilaku baik yang dilakukan di rumah (keluarga) di sekolah dan di lingkungan masyarakat.

Keberhasilan proses belajar anak dalam pengembangan nilai agama dan moral ditunjukkan dengan keadaan siswa: beriman dan bertakwa, berkepribadian matang, memiliki pengetahuan yang mutakhir dan berprestasi, mempunyai rasa kebangsaan yang kuat dan berwawasan global. Proses pengembangan nilai Agama dan Moral anak melahirkan sikap sebagai berikut.

- 1) Yakin akan kehadiran Tuhan (Allah) SWT
- 2) Memiliki etos kerja dan semangat kerja keras
- 3) Berpikir luas, terbuka, dan berwawasan global
- 4) Bersungguh-sungguh dan bertanggung jawab
- 5) Optimisme dan pandai bersyukur
- 6) Bersih, rapi dan disiplin (Tertib)
- 7) Berani karena benar, takut karena salah
- 8) Suka memberi dan meminta maaf
- 9) Toleran terhadap kekurangan orang lain
- 10) Suka menolong
- 11) Kreatif dan inovatif
- 12) Yakin akan kemampuan sendiri dan selalu rendah hati
- 13) Memiliki kemauan kuat untuk belajar mengembangkan diri
- 14) Konsisten dalam bernalar
- 15) Kasih sayang dan berperasaan halus

- 16) Taat asas disiplin tinggi
- 17) Santun dalam berkepribadian
- 18) Amanah, adil dan sportif
- 19) Bekerja keras dan bertawakal kepada Allah SWT.

Menurut (Morisson, 2012) *Teachers play an important role in the development of morals and behaviour, one approach could provide direction to the child to behave in accordance with norms*. Dalam pendidikan anak usia dini, guru sangat berperan dalam tumbuh kembang moral (akhlak) dan perilaku anak sebuah pendekatan dapat memberikan arahan atau bimbingan kepada anak untuk berperilaku sesuai dengan norma yang ada. Sedangkan menurut (Sujiono, 2009) menyatakan bahwa konsep pengembangan nilai agama dan moral anak usia dini meliputi: Pengembangan berperilaku diawali dari dalam keluarga

- a. Moralitas penghormatan
- b. Perkembangan moralitas kehormatan berjalan secara bertahap
- c. Mengajarkan prinsip menghormati
- d. Mengajarkan dengan kata dan bahasa
- e. Mendorong anak untuk merefleksikan perbuatannya
- f. Mengembangkan tanggung jawab
- g. Menyajarkan keseimbangan antara kebebasan dan control.

Selain dari dalam keluarga, juga tidak lepas dari pengaruh lingkungan sekolah. Pendidikan moral pada lembaga pendidikan formal dimulai ketika anak-anak mengikuti pendidikan pada pendidikan usia dini, pengalaman yang diperoleh anak-anak dari taman kanak-kanak memberikan pengaruh positif pada perkembangan anak selanjutnya (Moeslichatoen, 2007). Menurut Megawangi seorang pendidik harus memperhatikan beberapa hal terkait pengembangan nilai agama dan moral anak

- a) Memperlakukan anak (peserta didik) dengan penuh kasih sayang, adil dan penuh rasa hormat.
- b) Memperhatikan secara khusus secara individual
- c) Menjadikan pendidikan sebagai contoh atau tokoh panutan (role model) bagi anak
- d) Mengawasi dan menilai perilaku anak serta menegur dan membetulkan perilaku anak yang tidak baik.

Kesimpulan

Guru dan orangtua berperan sangat strategis untuk mengembangkan nilai-nilai agama dan moral anak. Guru dituntut memiliki strategi pembelajaran yang inovatif sesuai dengan perkembangan tingkat perkembangan anak. Pembelajaran inovatif merupakan pembelajaran yang dikemas oleh guru atau instruktur lain yang merupakan bentuk ide, gagasan, atau teknik yang di pandang baru agar mampu memfasilitasi siswa (peserta didik) untuk memperoleh kemajuan dalam proses dan hasil pembelajaran. Pembelajaran inovatif bisa mengadaptasi dari model pembelajaran yang menyenangkan, sekaligus dapat menyeimbangkan fungsi otak kanan dan otak kiri dalam proses belajar-mengajar sehingga mampu membangun rasa percaya diri para peserta didik. Pembelajaran inovatif akan dapat berjalan dengan baik apabila menggunakan tiga teori pembelajaran yaitu teori kognitif, teori humanistik, dan teori Gestalt.

Ada 3 strategi pembelajaran inovatif yang perlu dikembangkan untuk membentuk perilaku anak yang sesuai dengan nilai-nilai agama dan moral anak usia dini yaitu strategi latihan dan pembiasaan, strategi aktivitas bermain, strategi pembelajaran. Pada anak usia 4-6 tahun strategi pembelajaran inovatif untuk menumbuhkembangkan nilai agama dan moral anak, diarahkan pada pembentukan inisiatif anak untuk memecahkan masalah yang berhubungan dengan perilaku baik dan buruk. Oleh sebab itu, latihan dan pembiasaan perilaku baik sehari-hari menjadi strategi yang efektif untuk membentuk perilaku anak, terutama dalam mengembangkan nilai agama dan moral anak usia dini. Dalam rangka meningkatkan efektifitas kegiatan belajar-mengajar di Taman TK, dapat menggunakan tiga pedoman, yaitu: adanya kurikulum terpadu (*integrated curriculum*), adanya pendekatan pembelajaran terpadu, (*integrated learning*), dan adanya hari terpadu (*karakter day*) untuk pengembangan nilai agama dan moral anak dilakukan dengan menggunakan prinsip inovasi yaitu: prinsip *developmentally appropriate practice* (PAD) dan prinsip *enjoyable*.

REFERENSI

- Aisyah, S. (2010). *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini* (4 Terbuka (ed.)).
- Hamalik, O. (2002). *Pendidikan Guru Berdasarkan Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Bumi Aksara.

- Hidayati, T. N. (2012). *Implementasi Teori Belajar Gestalt Pada Proses Pembelajaran*.
<https://jurnalfalasifa.files.wordpress.com/2012/11/1-titin-nur-hidayati-implementasi-teori-belajar-gestalt-pada-proses-pembelajaran.pdf>
- Ismail. (2003). *Model Model Pembelajaran*. Direktorat Pendidikan Lanjutan Pertama, Depdikbud RI (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia).
- Komara, E. (2010). *Belajar dan Pembelajaran Interaktif*. Penerbit Refika Aditama.
- Lestari, S. (2013). *Psikologi Keluarga: Penanaman Nilai dan Penanganan Konflik dalam Keluarga*. Penerbit Kencana.
- Lichona, T. (1991). *Educatingfor Character How Our School Can Teach Respect and Responsibility*. Bantam Books.
- Moeslichatoen. (2007). *Metode Pengajaran di Taman Kanak Kanak*. Rineka Cipta.
- Morisson. (2012). *Dasar Dasar Pendidikan AUD (PAUD)*. Jakarta Indeks.
- Nasehudin. (2016). *Pengembangan Pendidikan Melalui Interaksi Pembelajaran dan Proses Komunikasi*. 53(9), 21-25.
<http://www.elsevier.com/locate/scp>
- Ovianti, F. (2013). *Tantangan Pengembangan Pendidikan Keguruan Di Era Global*. *Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2).
- Semiawan. (2002). *Belajar dan Pembelajaran Dalam Taraf Usia Dini*. PT.Ikrar Mandiri Abadi.
- Sujiono. (2009). *Metode Pengembangan Kognitif (Universita)*.
- Suyadi. (2009). *Bimbingan Konseling untuk PAUD*. Diva Press.
- Wahyono, S. (2012). *Metode Pembelajaran Inovatif*. Penerbit Grasindo.
- Wantah. (2005). *Pengembangan Disiplin dan Pembentukan Moral Pada Anak Usia Dini*. Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.

LITERASI KEUANGAN UNTUK ANAK USIA DINI

(Dr. Rr. Forijati, M.M)

PENDAHULUAN

Salah satu pilar utama dalam membangun bangsa adalah dalam bidang pendidikan baik pendidikan mulai anak usia dini sampai dengan perguruan tinggi. Begitu juga dengan pendidikan literasi keuangan yang merupakan pondasi pembangunan ekonomi. Dengan adanya pandemi covid 19 yang melanda hampir seluruh bangsa didunia berdampak sangat signifikan terhadap penurunan pertumbuhan ekonomi dikarenakan aktivitas ekonomi yang berkurang di segala segi yang menyebabkan naiknya angka kemiskinan dan pengangguran. Hal ini menandakan bahwa masyarakat jarang mempersiapkan perencanaan keuangan keluarga terutama terhadap ketidakpastian ekonomi. Ketidak siapan tersebut dikarenakan karena rendahnya literasi keuangan.

Pendidikan literasi keuangan seharusnya sudah ditanamkan sejak dini baik di lingkungan keluarga maupun di sekolah, dan merupakan pendidikan karakter sebagai bekal mempersiapkan anak sejak dini dalam pengelolaan keuangan sehingga dapat mengelola kesejahteraan keluarga dan masyarakat ketika mereka dewasa nanti. Banyak penelitian yang menyatakan bahwa rendahnya tingkat literasi keuangan berpengaruh terhadap pembangunan ekonomi (Fals & Luburic, 2016) Akan tetapi, pendidikan literasi keuangan belum dilakukan secara optimal baik di tataran keluarga maupun di sekolah, sehingga penerapan pendidikan literasi keuangan sangat penting untuk di lakukan sedini mungkin terutama pada usia pra sekolah dan sekolah dasar (Rapih, 2007)

Pendidikan literasi keuangan yang di berikan pada pra sekolah (PAUD/TK) dan sekolah dasar membuat anak terbiasa untuk mengelola keuangan dengan baik dan benar dimasa mendatang. Pendidikan literasi keuangan di Indonesia sangat jarang dilakukan dikarenakan umumnya budaya di keluarga yang tabu membicarakan masalah keuangan di hadapan anak. Begitu juga di sekolah belum dilakukan secara serius dan terencana. Literasi

keuangan bukan saja sekedar mengenalkan uang pada anak usia dini melainkan juga sebuah konsep bagaimana mengenalkan anak tentang pengelolaan pengeluaran keuangan secara bijak dengan membedakan antara kebutuhan dan keinginan sehingga bisa membedakan mana yang konsumtif dan mana yang produktif. Dengan pendidikan literasi keuangan, akan membiasakan anak untuk memiliki pengetahuan dan ketrampilan dasar dalam membuat keputusan pribadi yang penting bagi dirinya (Volpe, 1998). Lebih lanjut Chen dan Volpe menyatakan bahwa pengenalan tentang perbedaan antara kebutuhan dan keinginan pada anak akan membuat anak terbiasa dengan pengendalian diri dalam pengeluaran uang. Seorang anak perlu untuk memiliki pengetahuan dan keterampilan dasar untuk membuat keputusan pribadi yang penting bagi dirinya. Akan tetapi pengetahuan dan ketrampilan pengelolaan keuangan secara cerdas belum di berikan pada sekolah formal. Pengelolaan keuangan yang diberikan sejak dini mempunyai dampak dikemudian hari yang dapat membentuk insan yang cerdas dalam mengelola ekonomi dan berdampak pula pada perekonomian di masyarakat. (Sina, 2014) Keluarga merupakan sumber pertama yang harus mengenalkan literasi keuangan pada anak, karena keluarga merupakan role model anak, anak akan mencontoh kebiasaan berkonsumsi di keluarga, dan bagaimana cara mengajarkan pendidikan literasi keuangan pada anak usia dini ? baik dengan berbagai media maupun pembiasaan berekonomi merupakan hal yang perlu mendapatkan porsi perhatian. Bagaimana menyelipkan pendidikan literasi keuangan pada anak dini di sekolah, juga merupakan hal yang penting sehingga anak mendapatkan pengalaman baru dengan melalui edukasi pendidikan literasi keuangan baik dalam metode pembelajaran dengan permainan, bercerita maupun pembiasaan di sekolah.

PEMBAHASAN

1. Literasi Keuangan

Literasi merupakan proses sosial yang berfokus pada proses sosial yang dibangun dan sebuah pondasi dasar yang berhubungan dengan kemampuan berbahasa dan komunikasi anak, oleh sebab itu peran orang tua perlu mengajarkan tentang literasi sejak anak usia dini dengan tujuan agar anak mempunyai wawasan dan tumbuh kembang yang optimal sampai mereka dewasa. Pendidikan literasi

keuangan merupakan suatu kemampuan untuk berkomunikasi, membaca, mengelola dan menganalisis kondisi keuangan pribadi yang mempengaruhi kesejahteraan ekonomi. (Vitt et al., 2000) Akan tetapi, kemampuan literasi di Indonesia masih rendah dan memerlukan perhatian khusus, tidak hanya literasi dalam hal membaca dan berkomunikasi akan tetapi juga dalam hal literasi keuangan. Pendidikan literasi keuangan diperlukan untuk mengajari anak agar sadar dan paham bagaimana mengelola keuangan secara bijak sesuai dengan kebutuhannya dan bukan keinginannya. (Hs & Indriayu, 2017) Dengan kemampuan literasi yang baik, anak juga diharapkan dapat menerapkan nilai-nilai kebaikan dalam kehidupan. Dengan literasi, anak dapat memiliki kompetensi dan kreativitas sehingga mampu menghadapi kehidupan di masa depan 2

Pendidikan literasi keuangan yang diberikan sejak usia dini di sekolah merupakan proses untuk menyiapkan anak menjadi ahli mengelola keuangan ketika mereka dewasa nanti. Literasi keuangan bukan saja mengajarkan bagaimana mengelola aset, akan tetapi juga mengajarkan anak untuk memahami dan mengerti perbedaan dari kebutuhan dan keinginan akan barang-barang ekonomi dan juga mengajarkan anak usia dini untuk berfikir secara kritis dengan mendorong dan mengasah kemampuan mengambil suatu. Literasi keuangan yang merupakan bagian dari literasi ekonomi juga mengajarkan anak usia dini dalam penentuan kebutuhan dan pilihan dalam pengambilan keputusan ekonomi dan dapat juga diajarkan di keluarga.

2. Mengapa penting literasi keuangan untuk anak usia dini?

Pendidikan tentang literasi keuangan pada masa sekarang menjadi perhatian di beberapa negara karena semakin tingginya kesadaran akan pentingnya melek keuangan yang akan mempengaruhi kehidupan di masa yang akan datang. Pendidikan literasi keuangan juga mempunyai korelasi dengan kesejahteraan masyarakat di sebuah negara. Banyak permasalahan yang muncul dengan rendahnya literasi keuangan, penelitian dari Bernhei, Garrett dan maki menyebutkan bahwa kesalahan pengelolaan finansial seperti rendahnya pengetahuan tentang kartu kredit, tingkat tabhungan yang negatif dan kebangkrutan (pailit) suatu usaha karena ketidakmampuan dalam mengelola finansial yang menyebabkan banyak negara mengadopsi kebijakan pendidikan

literasi keuangan di sekolah. Pendidikan literasi keuangan di Indonesia sudah mulai di sosialisasikan oleh Otoritas Jasa Keuangan (OJK), Bank Indonesia, perbankan bahkan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, hal ini dilakukan karena kesadaran bahwa pendidikan literasi keuangan yang diberikan semenjak dini menjadi pondasi cerdas finansial yang akhirnya dapat berkorelasi dengan perekonomian di masa mendatang.

Globalisasi yang menjadi tantangan menuntut sebuah sistem perekonomian yang terkoneksi dengan negara di dunia. Globalisasi juga akan mempengaruhi gaya hidup masyarakat dengan teknologi komunikasi yang semakin lama semakin canggih. Teknologi finansialpun juga semakin familiar di masyarakat, hal tersebut berimbas pada gaya hidup tidak saja di kalangan anak muda akan tetapi juga di keluarga. Gaya hidup yang tidak dibarengi dengan kecerdasan dalam pengelolaan finansial akan menimbulkan permasalahan baik di keluarga maupun di masyarakat, misalkan penggunaan kartu kredit, konsumtif karena dipengaruhi oleh penggunaan handpone yang memamerkan kemudahan kemudahan dalam berbelanja. Oleh sebab itu pemberian bekal yang cukup dalam pengetahuan finansial dan pengelolaan keuangan sejak dini diperlukan sehingga anak bijak dalam pengelolaan keuangan di masa mendatang. Pola kehidupan anak di era moderen cenderung lebih mendekati mereka pada hal hal yang bersifat konsumtif, karena tidak hanya dipengaruhi faktor eksternal, faktor internal dalam keluargapun mempengaruhinya. Misalkan rekreasi di tempat perbelanjaan (mall) yang terbiasa dilakukan, membuat anak lebih sering berinteraksi dengan aktivitas jual beli, oleh sebab itu pengertian pengelolaan keuangan sejak dini sangatlah penting bagi mereka sehingga dapat membedakan mana kebutuhan dan keinginan, mana kebutuhan primer dan mana kebutuhan sekunder dalam kehidupan sehari-hari. Peran orang tua tidak lepas dalam mendidik anak dan mengenalkan anak akan aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan literasi keuangan.

Sebagai contohnya, ketika mengajak anak TK umur 3-5 tahun untuk berbelanja baik ke pasar maupun ke supermarket, anak-anak pasti mengamati aktivitas orang tuanya ketika berinteraksi dengan pedagang, orang tua atau ibu dalam hal ini dapat menjelaskan tentang bagaimana transaksi antara uang dengan barang dengan bahasa yang dimengerti oleh anak. Di kehidupan keluarga, orang

tua dapat memberikan contoh kebijakannya pengelolaan keuangan dengan memberikan celengan untuk anak agar dia terbiasa untuk menabung dan aktivitas ekonomi lainnya.

Di samping di keluarga, pendidikan literasi keuangan untuk anak usia dini, juga sebagiknya di berikan di sekolah tentu saja dengan kegiatan yang disesuaikan dengan kemampuan dan kapasitas anak usia dini. Guru sebagai tenaga pendidik dalam hal ini mempunyai peranan yang penting dan strategis dalam merancang dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar dan juga pembentukan karakter anak usia dini, sehingga guru harus mengikuti tumbuh kembang anak didiknya. (Arifudin, 2015) Pendidikan literasi keuangan pada dasarnya juga merupakan pendidikan karakter, karena mengajari anak dalam membentuk pola pikir, kebiasaan dalam mengelola keuangan secara efektif yang akan menjadi bekal kehidupan di masamendatang dan kesejahteraan finansial. Pendidikan literasi keuangan dalam hal ini dapat menghasilkan capaian pembelajaran karena siswa dapat memahami dan mengetahui konsep pendidikan keuangan dan penggunaannya secara bertanggungjawab sesuai dengan usianya. Oleh sebab itu peranan guru sangatlah penting dalam penanaman karakter dan literasi keuangan pada anak usia dini. Hasil penelitian Wahyuni dan Reswita menyatakan bahwa peran guru masih belum optimal hal ini terlihat dari hasil olah data yaitu persepsi guru di pendidikan anak usia dini (PAUD) mengenai pendidikan literasi keuangan sangat rendah dan kurangnya kurikulum dalam pembelajaran literasi keuangan karena disebabkan karena kurangnya pemahaman literasi keuangan dari guru. (Wahyuni & Reswita, 2020) Selain penerapan nilai nilai karakter positif anak usia dini tentang literasi keuangan, Pendidikan literasi keuangan tidak hanya mengajarkan anak tentang nilai uang akan tetapi juga konsep dasar pengelolaan keuangan tentu saja disesuaikan dengan usia mereka. Misalkan penanaman kebiasaan untuk tidak hidup boros atau mulai dengan memberikan pemahaman cara menghasilkan uang, cara menyimpan uang sampai dengan membelanjakan uang dan donasi. Apabila anak mengerti dan mulai menerapkan dalam kehidupan sehari hari maka pengelolaan keuangan anak hingga mereka tumbuh dewasa nanti akan berjalan dengan baik.

3. Literasi keuangan dalam Perspektif anak usia dini

Pendidikan Literasi keuangan merupakan sebuah proses yang panjang yang akan mendukung seseorang untuk memiliki

kemampuan dalam mengelola keuangan dan harus dimulai sejak dini ketika seorang anak berada pada masa golden age, yaitu masa tumbuh kembang anak yang sangat menentukan perkembangan pada periode-periode selanjutnya. Peranan orang tua dalam keluarga sangat mempengaruhi karakter maupun kebiasaan anak dalam segala hal termasuk dalam literasi keuangan.

Pendidikan literasi keuangan juga dipengaruhi oleh lingkungan dimana anak tinggal. Masyarakat perkotaan akan berbeda dengan masyarakat pedesaan. Pada masyarakat perkotaan dimana pertumbuhan ekonomi sosialnya sangat cepat dengan masuknya teknologi informasi akan berpengaruh juga terhadap pendidikan keuangan di keluarga. Sebagai contohnya, anak sudah mulai memahami transaksi jual beli secara online, terutama bila orang tuanya sudah terbiasa dengan penggunaan gadget untuk kebutuhan ekonominya seperti pemesanan konsumsi baik makanan maupun pakaian melalui online, juga penggunaan uang non tunai apabila belanja di pusat perbelanjaan. Hal tersebut juga mempengaruhi kebiasaan anak dengan mengamati perilaku orang tua di keluarga. Literasi keuangan sangatlah penting dengan memberi pemahaman kepada anak tentang penggunaan uang non tunai, kebiasaan konsumsi maupun produksi. Sedangkan di pedesaan, masyarakatnya bergantung pada sektor pertanian maupun sektor-sektor usaha yang berkaitan dengan alam. Masyarakat pedesaan, sebagian besar keluarganya merupakan unit pekerja dengan kepadatan penduduk yang rendah dan ukuran komunitas yang kecil serta adat setiadat sebagai kontrol sosial ekonomi. (Bintarto, 2014) Oleh sebab itu pendidikan literasi keuangan di masyarakat perkotaan dan masyarakat pedesaan akan berbeda. Dalam penanaman literasi keuangan, anak usia dini memerlukan visualisasi dalam memahami suatu informasi, hal inilah diperlukan proses pembelajaran dengan melalui media. Salah satu media yang digunakan untuk pendidikan literasi keuangan adalah dengan menggunakan media maupun metode salah satunya adalah media *loose parts*, metode bercerita ataupun dengan permainan jual beli (dodolan) anak bisa sebagai penjual dan bisa sebagai pembeli atau yang dinamakan dengan permainan "pasaran" dan lain lain. Persepsi literasi keuangan pada anak usia dini adalah terbatas pada pengetahuan anak tentang fungsi uang sebagai media jual beli, menabung dll. Oleh karena itu pendidikan literasi keuangan pada

anak usia dini di sesuaikan dengan usia anak. Peran guru sangat diperlukan apabila dengan menggunakan metode bercerita.

Bagaimana caranya mengajarkan pendidikan literasi keuangan pada anak usia dini? Hal ini dapat dilakukan dengan kerjasama dan sinergi dari berbagai pihak agar pendidikan literasi keuangan terintegrasi pada pola pikir dan termanifestasi dalam perilaku anak sehari-hari. Cara pendidikan literasi keuangan dapat dimulai dari keluarga yang merupakan sumber pertama anak dalam pengenalan dan cara pengelolaan keuangan dengan baik. Pengalaman baru dan edukasi sangatlah diperlukan baik tentang penggunaan uang, pemilihan antara kebutuhan dan keinginan. Beberapa cara (tips) literasi keuangan pada anak antara lain:

1. Menyediakan buku bacaan, dimana orang tua ataupun guru menyediakan buku bacaan yang berisi tentang pendidikan keuangan;
2. Mengenalkan anak tentang konsep keuangan dengan bahasa anak usia dini, misalkan menabung. Dengan menabung, anak juga belajar untuk tidak menggantungkan kebutuhan finansial sepenuhnya pada orang tuanya, misalkan seorang anak ingin membeli mainan yang diinginkannya, orang tuanya dapat mengajarkan anaknya untuk menabung terlebih dahulu sebelum mendapatkannya, sehingga anak akan tahu untuk mendapatkan sesuatu yang diinginkannya dia harus berjuang terlebih dahulu. Cara yang lain adalah dengan membelikan celengan, sehingga anak tertarik untuk menabung sejak usia dini;
3. Mengenalkan anak pada lembaga keuangan perbankan, yaitu dengan mengajak anak ke bank dan atau membukakan tabungan anak di bank, dan mengajak anak untuk bertransaksi menabung ke bank tersebut;
4. Mengenalkan dengan budaya berbagi pada orang yang mempunyai kemampuan keuangan yang kurang.

PENUTUP

Pendidikan literasi keuangan pada anak usia dini sudah menjadi sebuah hampir pada semua negara didunia termasuk juga di Indonesia. Akan tetapi penerapannya di negara Indonesia masih belum optimal dilakukan baik di tataran keluarga maupun di sekolah dan masyarakat. Diperlukan kerjasama yang interaktif antara keluarga, sekolah dan masyarakat akan pentingnya pendidikan literasi keuangan, mengingat bahwa intervensi

mengenai pendidikan literasi keuangan sangat penting dan pengaruh pada kesejahteraan anak ketika mereka dewasa. Kecerdasan finansial akan juga berpengaruh baik secara mikro maupun makro pada perekonomian. Oleh sebab itu pendidikan literasi keuangan sebaiknya diberikan sejak usia dini dengan menggunakan metode maupun media yang disesuaikan dengan tumbuh kembang anak. Pemahaman yang mendasar mengenai pendidikan literasi keuangan juga diperlukan oleh guru dan orang tua dalam mentrasfer pengetahuan pengelolaan keuangan yang baik. Dengan bekal literasi keuangan yang cukup serta pondasi yang kuat tentang pengelolaan keuangan akan membuat mereka bijak dalam pengelolaan keuangan dan ekonomi di masa mendatang.

2 REFERENSI

- Arifudin, I. S. (2015). Peranan Guru Terhadap Pendidikan Karakter Siswa di Kelas V SDN 1 Siluman. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 175–186. <https://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/view/5844>
- Bintarto, A. G. (2014). Aspek Olah Vokal Musik Klasik Barat pada Musik Populer. *Journal of Urban Society's Arts*, 1(1), 44–56. <https://doi.org/10.24821/jousa.v1i1.787>
- Fabris, N., & Luburic, R. (2016). Financial education of children and youth. *Journal of Central Banking Theory and Practice*, 5(2), 65–79. <https://doi.org/10.1515/jcbtp-2016-0011>
- Hs, S. R., & Indriayu, M. (2017). Kajian Literasi Keuangan Pada Siswa Menengah Atas (Sma): Sebuah Pemikiran. *Prosiding Seminar Pendidikan Ekonomi Dan Bisnis*, 1–9. <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/snpe/article/view/10712/8389>
- Rapih, S. (2007). Pendidikan Literasi Keuangan Pada Anak: Mengapa dan Bagaimana? *Jurnal Scholaria (Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan)*, 3(September), 14–28. <https://doi.org/https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i2.p14-28>
- Sina, P. G. (2014). Peran Orangtua Dalam Mendidik Keuangan Pada Anak (Kajian Pustaka). *Ragam Jurnal Pengembangan Humaniora*, 14(1), 74–86.
- Vitt, L. a., Kent, J., Lyter, D. M., Siegenthaler, J. K., & Ward, J. (2000). Personal Finance and the Rush To Competence: Financial

- Literacy Education in the U.S. *Personal Finance*, January 2000, 1–234. www.isfr.org/documents-pdfs/rep-finliteracy.pdf
- Volpe, H. C. and R. P. (1998). An Analysis of Personal Financial Literacy Among College Student. *Financial Service Review*, 7(2), 107–128. <https://doi.org/10.3788/CJL201643.0811001>
- 2 Wahyuni, S., & Reswita, R. (2020). Pemahaman Guru mengenai Pendidikan Sosial Finansial pada Anak Usia Dini menggunakan Media Loose Parts. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 962. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.493>

PENGEMBANGAN KREATIVITAS PADA ANAK USIA DINI

(Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd., M.Psi)

PENDAHULUAN

Dalam kondisi saat ini, perkembangan ilmu pengetahuan, seni, dan teknologi memang sangat dibutuhkan. Semua masyarakat menggunakan hasil karya dari perkembangan ilmu pengetahuan, seni, dan teknologi seperti *handphone*, *smartphone*, komputer, *note book*, televisi, kendaraan bermotor, perabotan barang-barang elektronik dan masih banyak lainnya yang dapat memudahkan dan membantu cara kerja manusia. Hasil karya dari perkembangan ilmu pengetahuan, seni, dan teknologi ini merupakan kreativitas yang dikembangkan oleh manusia yang kreatif.

Setiap manusia pada dasarnya mempunyai potensi kreatif dari awal sejak diciptakan. Untuk itu anak senantiasa membutuhkan stimulus aktivitas dengan ide-ide yang kreatif supaya dapat mengembangkan kemampuan dan potensi anak secara optimal. Namun dalam perjalanan kehidupan manusia ada banyak hal yang mempengaruhi pengembangan potensi kreatif tersebut, ada lingkungan yang mendukung untuk mengembangkan potensi kreatif anak, dan ada pula lingkungan yang belum memfasilitasi untuk pengembangan potensi kreatif ini (Nurani, 2017).

Untuk itu, dalam mengembangkan potensi kreatif alangkah baiknya bila pemberian stimulus diberikan sejak anak usia dini, tetapi dalam pengembangan potensi kreatif ini memerlukan suatu upaya dari semua pihak agar pengembangan kreativitas serta potensi yang dimiliki anak semakin berkembang dengan optimal. Upaya dalam mengembangkan potensi kreatif tersebut perlu keterlibatan dari para orang tua dan para pendidik.

Namun, yang dapat menjadi kendala bagi pertumbuhan dan perkembangan kreativitas anak didik di sekolah menurut pendapat Munandar (Rahmawati, Yeni dan Kurniati, Euis. 2010), antara lain:

1. Sikap guru

Guru yang terlalu banyak mengontrol anak didiknya akan menjadikan tingkat motivasi intrinsik anak menjadi rendah, tetapi jika guru yang memberikan kebebasan maka akan menjadikan anak didik mempunyai motivasi yang lebih tinggi untuk berkegiatan.

2. Belajar dengan hafalan mekanis

Belajar secara mekanis dengan menghafal fakta tanpa adanya suatu pemahaman merupakan salah satu cara yang keliru dalam menghimpun pengetahuan.

3. Kegagalan

Kegagalan yang dialami oleh anak didik akan berdampak pada motivasi dan kreativitasnya. Oleh karena itu, peran guru sangat penting untuk memotivasi membantu anak didik untuk dapat memahami dan menafsirkan kegagalan itu, sehingga anak didik dapat terhindar dari suatu kegagalan.

4. Tekanan akan konformitas

Tekanan yang berlebihan terhadap konformitas tradisi, di rumah, di sekolah, ataupun lingkungan dapat menjadi penghambat pengembangan kreativitas anak.

Sementara itu, masih menurut Munandar (Rahmawati dan Kurniati, 2010), ada beberapa hal yang harus dihindari di sekolah, yang dapat mematikan kreativitas anak didik, antara lain yaitu:

1. Evaluasi

Supaya kreativitas konstruktivitas ada pada diri anak, maka salah satunya yaitu pendidik tidak diperkenankan memberikan evaluasi secara langsung pada saat anak melakukan kegiatan, atau setidaknya menunda pemberian evaluasi saat anak sedang berkreasi. Bahkan jika anak menduga akan dievaluasi pun dapat mengurangi kreativitasnya.

2. Hadiah

Banyak orang beranggapan bahwa dengan memberikan hadiah kepada anak maka akan meningkatkan motivasi anak. Namun, ternyata dalam pemberian hadiah justru dapat merusak motivasi instrinsik dan mematikan kreativitas.

3. Persaingan

Hal lain yang dapat mematikan kreativitas yaitu persaingan. Persaingan ini terjadi ketika anak didik menganggap

bahwa pekerjaan yang dikerjakan akan dibandingkan dengan hasil pekerjaan anak didik yang lainnya dan hasil pekerjaan yang terbaik akan menerima hadiah.

4. Lingkungan yang membatasi

Apabila anak berpikir dan belajar dipaksakan dalam lingkungan yang amat membatasi, maka akan dapat merusak motivasi instrinsik kreativitas anak.

Adanya tuntutan jaman sekarang ini maka pemahaman tentang potensi kreatif dari para pendidik inilah yang menjadi bekal awal untuk mengetahui secara jelas tentang konsep dan aplikasi dalam mengembangkan kreativitas anak di pendidikan anak usia dini. Guru harus mampu mengetahui karakteristik dan kepribadian anak didiknya, serta mengetahui strategi yang harus dilaksanakan guru supaya dapat memfasilitasi tumbuh kembang kreativitas anak, sehingga pendidikan anak usia dini diharapkan mampu melahirkan generasi emas yang cerdas, inovatif, kreatif, percaya diri, mandiri, dan berkepribadian yang baik. Oleh karena itu, lembaga pendidikan anak usia dini saat ini harus dapat memberikan kegiatan belajar sambil bermain yang menyenangkan, serta dapat melibatkan anak didik secara aktif, dan tentunya fleksibilitas guru menjadi peranan penting dalam mengajar anak didik, hal ini merupakan salah satu cara yang dapat diterapkan oleh guru pendidikan anak usia dini untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini.

PEMBAHASAN

Konsep Dasar Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini

1) Definisi Kreativitas Anak Usia Dini

Berikut ini akan dikemukakan beberapa definisi kreativitas anak usia dini menurut para ahli, antara lain Sternberg (Semiawan, 2009) mengemukakan pengertian kreativitas itu sendiri memiliki perspektif yang baru, yaitu yang bersifat orisinal, tak terduga, berguna, serta adaptif terhadap kendala-kendala tugas. Selain itu, Hartiti (Masganti dkk, 2016) mengemukakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Sementara itu, menurut Masganti, dkk (2016) kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk menghasilkan suatu ide/produk yang baru/original yang memiliki nilai kegunaan. Semiawan (Rahmawati

dan Kurniati, 2010) mengatakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah.

Berdasarkan beberapa definisi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode dan produk kreativitas yang baru bagi diri sendiri dan tidak harus merupakan sesuatu yang baru bagi orang lain. Sementara itu, proses kreativitas hanya akan terjadi apabila ada masalah membutuhkan proses berpikir sebagaimana yang dipaparkan oleh Parnes (Rahmawati dan Kurniati, 2010) sebagai berikut:

- a. *Fluency* (kelancaran). yaitu kemampuan mengemukakan ide yang serupa untuk memecahkan suatu masalah.
- b. *Flexibility* (keluwesan), yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide guna memecahkan suatu masalah di luar kategori yang biasa.
- c. *Originality* (keaslian), yaitu kemampuan memberikan respons yang unik atau luar biasa.
- d. *Elaboration* (keterperincian), yaitu kemampuan menyatakan pengarahan ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan.
- e. *Sensitivity* (kepekaan), yaitu kepekaan menangkap dan menghasilkan masalah sebagai tanggapan terhadap suatu situasi.

2) Ciri Kreativitas

Memahami ciri-ciri kreativitas merupakan salah satu hal yang penting bagi pendidik anak usia dini, karena dengan mengetahui dan memahami ciri-ciri kreativitas anak, maka akan membantu anak usia dini dapat bertumbuh dan berkembang kreativitasnya secara optimal.

Ciri kreativitas menurut Desmita (Fakhriyani, Diana Vidya, 2010) antara lain yaitu:

- a. Mempunyai daya imajinasi yang kuat.
- b. Senang mencari pengalaman baru.
- c. Memiliki inisiatif.
- d. Mempunyai minat yang luas.
- e. Selalu ingin tahu.
- f. Mempunyai kebebasan dalam berpikir.
- g. Mempunyai kepercayaan diri yang kuat.
- h. Mempunyai rasa humor

- i. Penuh semangat.
- j. Berwawasan masa depan dan berani mengambil resiko.

Selain itu juga ada 24 ciri kepribadian orang yang kreatif dari berbagai studi (dalam Rahmawati dan Kurniati, 2010), antara lain **g** itu:

- a. Terbuka terhadap pengalaman baru.
- b. Fleksibel dalam berpikir dan merespons.
- c. Bebas dalam menyatakan pendapat dan perasaan.
- d. Menghargai fantasi.
- e. Tertarik pada kegiatan kreatif.
- f. Mempunyai pendapat sendiri dan tidak terpengaruh oleh orang lain.
- g. Mempunyai rasa ingin tahu yang besar.
- h. Toleran terhadap perbedaan pendapat dan situasi yang tidak pasti.
- i. Berani mengambil resiko yang diperhitungkan.
- j. Percaya diri dan mandiri.
- k. Memiliki tanggung jawab dan komitmen kepada tugas.
- l. Tekun dan tidak mudah bosan.
- m. Tidak kehabisan akal dalam memecahkan masalah.
- n. Kaya akan inisiatif.
- o. Peka terhadap situasi lingkungan.
- p. Lebih berorientasi ke masa kini dan masa depan daripada masa lalu.
- q. Memiliki citra diri dan stabilitas emosi yang baik.
- r. Tertarik kepada hal-hal yang abstrak, kompleks, holistik, dan mengandung teka-teki.
- s. Memiliki gagasan yang orisinal.
- t. Mempunyai minat yang luas,
- u. Menggunakan waktu luang untuk kegiatan yang bermanfaat dan konstruktif bagi pendapat orang lain.
- v. Kristis terhadap pendapat orang lain.
- w. Senang mengajukan pertanyaan yang baik.
- x. Memiliki kesadaran etika-moral dan estetik yang tinggi.

Sementara itu, Ayan (Rahmawati dan Kurniati, 2010) menambahkan beberapa karakteristik ciri-ciri kepribadian orang yang kreatif, antara lain:

- | | |
|------------------------------|--------------------------------|
| 1. Antusias. | 24. Asertif. |
| 2. Banyak akal. | 25. Berlebihan. |
| 3. Berpikiran terbuka. | 26. Bersemangat. |
| 4. Bersikap spontan. | 27. Bingung. |
| 5. Cakap. | 28. Cerdas. |
| 6. Dinamis. | 29. Fleksibel. |
| 7. Giat dan rajin. | 30. Gigih. |
| 8. Idealis. | 31. Impulsif. |
| 9. Ingin tahu. | 32. Introver. |
| 10. Jenaka. | 33. Keras kepala. |
| 11. Kritis. | 34. Linglung. |
| 12. Menyesuaikan diri. | 35. Mandiri. |
| 13. Memecah belah. | 36. Memiliki naluri petualang. |
| 14. Menjauhkan diri. | 37. Mudah bergerak. |
| 15. Orisinal atau unik. | 38. Pemberontak. |
| 16. Pemurung. | 39. Pengamat. |
| 17. Penuh daya cipta. | 40. Penuh humor. |
| 18. Penuh pengertian. | 41. Percaya diri. |
| 19. Selalu sibuk. | 42. Sensitif. |
| 20. Sinis. | 43. Skeptis. |
| 21. Sulit ditebak. | 44. Tegang. |
| 22. Tekun. | 45. Tidak toleran |
| 23. Toleran terhadap resiko. | |

Dari berbagai macam ciri-ciri kepribadian orang kreatif di atas, menunjukkan bahwa ternyata orang yang kreatif tidak hanya memiliki kepribadian yang positif saja, namun juga mempunyai potensi kepribadian yang negatif pula, sehingga hal ini perlunya kehadiran seorang pendidik atau guru untuk membantu membimbing, dan mengarahkan anak agar dapat menyeimbangkan perkembangan kepribadian dan perkembangan sosial emosionalnya. Selain itu, Semiawan (2009) juga mengemukakan bahwa *Emotional Quotient* atau EQ lebih dihargai dalam masyarakat. Oleh karena itu, jika perkembangan anak dapat tumbuh seimbang maka nantinya anak dapat berkembang kreatif secara optimal.

3) Faktor Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini

Rahmawati dan Kurniati (2010) mengemukakan ada empat hal faktor yang dapat diperhitungkan dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini, antara lain sebagai berikut:

a. Rangsangan mental

Anak perlu adanya dukungan mental yang positif baik bagi dirinya maupun setiap hasil karyanya, karena dukungan mental tersebut secara psikologis akan menstimulasi anak memiliki rasa kasih sayang, aman, serta menjadikan anak lebih merasa dihargai dan diterima baik dari segala kelebihan maupun kekurangannya, sehingga anak memiliki rasa percaya diri untuk memperlihatkan kemampuan kreativitasnya.

b. Lingkungan

Dalam menumbuhkembangkan kreativitas pada diri anak usia dini, maka kondisi lingkungan di sekitar anak juga ikut berpengaruh. Hal ini dikarenakan jika kondisi lingkungan tidak mendukung, maka kreativitas anak tidak dapat berkembang dengan baik.

c. Peran guru

Jika menginginkan anak didiknya kreatif, maka gurunya pun juga harus kreatif dan dapat memberikan stimulasi tepat pada anak didiknya. Oleh karena itu, peran guru juga berpengaruh dalam mengembangkan potensi kreativitas anak.

d. Peran orang tua

Untuk menunjang tumbuhnya kreativitas, maka peran dari orang tua sangat dibutuhkan. Orang tua yang dapat menghargai pendapat anak, memotivasi anak, menunjang dan mendorong kegiatan anak serta menjalin hubungan kerjasama yang baik dengan anak, akan menumbuhkan potensi kreatif dalam diri anak.

Dari keempat faktor pengembangan kreativitas anak usia dini di atas, diharapkan mendapat perhatian dari para orang tua dan para pendidik agar kreativitas anak dapat berkembang secara optimal.

Kreativitas sebagai Kemampuan Dasar Bagi Anak Usia Dini

Pada dasarnya anak telah memiliki jiwa kreatif, karena sejak anak dilahirkan sudah mempunyai potensi kreatif. Namun, perlu adanya stimulus agar potensi kreatif ini dapat berkembang dengan

baik. Sementara itu, daya kreatif anak pada perkembangan selanjutnya semakin berkurang. Banyak hal seperti pola kebiasaan, peraturan, dan pola asuh di sekitar anak yang dapat menghambat daya kreativitas anak, sehingga membuat daya kreativitas anak usia dini saat menuju dewasa mulai hilang.

Alternatif supaya sifat daya kreatif anak tidak hilang begitu saja, maka pendidik harus dapat mempertahankan daya kreatif anak dengan memperhatikan sifat natural yang muncul dari diri anak, sehingga hal ini dapat menunjang tumbuh kembangnya kreativitas anak. Sifat natural yang muncul dari dalam diri anak usia dini seperti yang dikemukakan Rahmawati dan Kurniati, (2010), dapat menunjang tumbuhnya kreativitas, antara lain yaitu:

1. Pesona dan rasa takjub

Rasa kagum dan takjub terhadap sesuatu, merupakan sifat khas anak usia dini. Kekagumannya terhadap sesuatu itulah yang nantinya dapat menghasilkan suatu karya-karya yang kreatif. Untuk itu, para pendidik harus dapat menghargai, mendengarkan, dan menerima anak dengan apa adanya, serta ikut terlibat dalam kekaguman anak pada objek yang diamati.

2. Mengembangkan imajinasi

Imajinasi atau berkhayal, merupakan dunia yang identik dengan anak. Dengan berimajinasi, terkadang anak dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi. Untuk itu, para pendidik dapat memahami dan mengarahkan imajinasi positif anak, sehingga dari imajinasi atau khayalan positif itulah dapat terwujud dan berguna bagi yang lain.

3. Rasa ingin tahu

Rasa keinginan tahunan yang tinggi dari diri anak terhadap sesuatu merupakan sifat dasar dari kreativitas. Setelah sesuatu itu dieksplorasi secara mendalam, barulah anak akan dapat menciptakan suatu karya baru dan berbeda terhadap objek yang diamatinya. Untuk itu, para pendidik dapat menghargai betapa kuatnya rasa ingin tahu anak untuk mengeksplorasi alam dan lingkungan sekitarnya, para pendidik juga dapat membimbing rasa ingin tahu anak, agar kreativitasnya dapat tumbuh dengan baik.

4. Banyak bertanya

Kebiasaan anak untuk banyak bertanya merupakan aktivitas masa awal kanak-kanak. Dengan banyak bertanya, anak

akan mendapatkan informasi ilmu pengetahuan sesuai dengan kebutuhannya, karena kebiasaan banyak bertanya ini ada masanya dan muncul dalam tahap perkembangan anak, dan akan berhenti dengan sendirinya. Untuk itu, para pendidik dapat menghargai antusias anak dalam bertanya untuk mengenali suatu objek.

Kegiatan Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini

Pengembangan kreativitas pada anak usia dini memerlukan suatu strategi kegiatan pembelajaran yang tepat agar kreativitas anak dapat tumbuh optimal. (Kuntjojo & Wijaya, 2018) juga mengemukakan bahwa pengembangan potensi unggul anak memerlukan strategi pembelajaran yang tepat. Oleh karena itu, ada beberapa kegiatan pembelajaran yang tepat untuk pengembangan kreativitas pada anak usia dini yang dapat dilakukan oleh para pendidik, antara lain:

1. Kegiatan belajar anak usia dini dilakukan bersifat menyenangkan. Proses belajar yang menyenangkan akan membawa dampak dan bermanfaat bagi anak hingga dewasa.
2. Pembelajaran pada anak usia dini dilakukan dengan kegiatan bermain. Kegiatan bermain menyediakan kesempatan untuk melahirkan ide-ide dan memperluas ide-ide baru. Selain itu, tanpa anak sadari dan tanpa merasa terbebani, anak akan mempelajari banyak hal dari proses belajar dan bermainnya (Bermain, 2014).
3. Mengaktifkan anak didik. Kegiatan ini memberikan keleluasaan pada anak usia dini untuk mencari informasi, dan ilmu pengetahuan dengan mengeksplorasi lingkungan sekitarnya.
4. Memadukan berbagai aspek pembelajaran dan aspek-aspek perkembangan anak usia dini.
5. Pembelajaran dapat dilakukan dalam bentuk kegiatan yang konkret, karena anak usia dini tahap perkembangan kognitifnya masih pada pra operasional dan operasional konkret, sehingga para pendidik dapat memberikan contoh-contoh yang nyata.

PENUTUP

Uraian materi yang sudah dilakukan memberikan gambaran tentang bagaimana pengertian kreativitas dan manfaat bagi anak usia dini setelah dilakukan pengembangan. Sehingga dapat disimpulkan apabila kreativitas berkaitan dengan daya pikir anak dalam

bertindak terkait hal yang menuangkan ide kreatif. Apabila ini dapat distimulasi dengan tepat oleh orang lain disekitar anak akan dapat mengoptimalkan seluruh potensi kreatif menjadi kreativitas karya nyata dimulai sejak usia dini.

REFERENSI

- Bermain, A. (2014). Jurnal Ilmiah Guru "COPE", No. 02/Tahun XVIII/November 2014. *Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain*, 02, 41–47.
- Fakhriyani, Diana Vidya. 2016 Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan dan Sains "Wacana Didaktika"* Vol.4. No.2. Desember 2016
- Kuntjojo, K., & Wijaya, I. P. (2018). Model Asesmen Informal Kecerdasan Jamak Anak Usia 4 - 5 Tahun. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 12(1), 88–103. <https://doi.org/10.21009//jpud.121.08>
- Masganti. 2016. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini: Teori dan Praktik*. Medan: Perdana Publishing.
- Nurani, Y. (2017). Pengembangan Model Kegiatan Sentra Bermain Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 11(2), 386–400. <https://doi.org/10.21009//jpud.112.15>
- Rahmawati, Yeni dan Kurniati, Euis. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Edisi Pertama, Cetakan Ke-1. Jakarta: Kencana.
- Semiawan, Conny R. 2009. *Kreativitas Keberbakatan*. Cetakan Pertama. Jakarta: Indeks.

PENGEMBANGAN KONSEP PEMBELAJARAN MATEMATIKA ANAK USIA DINI

(Widi Wulansari, M.Pd)

Konsep Matematika Anak Usia Dini

8

Banyak orang memandang matematika sebagai ilmu yang berisi kumpulan aturan yang harus dimengerti, perhitungan-perhitungan yang rumit. Matematika juga dipandang sebagai ilmu yang sangat sulit dimengerti dan dipahami serta diajarkan sehingga matematika dianggap “momok” bagi anak. Jadi perlu diketahui, sebenarnya apakah matematika itu? Bagaimana mengajarkan konsep matematika kepada anak agar mudah dimengerti?

Banyak ahli yang mendefinisikan dari matematika itu sendiri. Namun, tidak ada yang secara pasti dapat mendefinisikan matematika. Hal ini dikarenakan matematika memiliki cabang-cabang yang semakin bertambah dan semakin berbau satu sama lain. Menurut (Lisa, 2017), matematika adalah salah satu disiplin ilmu yang sangat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Matematika adalah ilmu tentang sesuatu yang memiliki pola keteraturan dan urutan yang logis. Menemukan dan mengungkap keteraturan dan pemberian makna merupakan inti dari mengerjakan matematika (Van de Walle, 2008).

Dari beberapa pendapat ahli mengenai matematika, maka dapat disimpulkan bahwa matematika merupakan ilmu yang penuh dengan pola dan urutan yang membentuk suatu keharmonisan dimana didalamnya terdapat sifat dan teori. Oleh sebab itu, untuk melibatkan diri dalam ilmu yang penuh dengan pola dan urutan tersebut, memerlukan banyak sekali usaha dan waktu. Sehingga memunculkan banyak ide yang dapat dipelajari. Hal inilah yang akan memunculkan keterampilan dasar untuk memahami konsep matematika.

Pemahaman konsep matematika perlu diajarkan sejak dini kepada anak-anak agar lebih terampil dalam memecahkan persoalan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dikarenakan, matematika bagi anak usia dini adalah kegiatan yang mengajarkan tentang konsep matematika, bahasa simbol dan melatih anak memecahkan masalah melalui aktivitas bermain dalam kehidupan sehari-hari.

Pengembangan Konsep Matematika Anak Usia Dini

National Council of Teacher of Mathematics (NCTM) telah mengembangkan *The principles and standards for school mathematics* (prinsip dan standar untuk matematika sekolah) memaparkan harapan matematika pada anak usia dini tentang konsep-konsep yang bisa dipahami anak usia dini dalam matematika antara lain: (1) konsep angka dan bilangan, (2) konsep pola dan hubungan, (3) konsep hubungan geometri: bentuk dan ruang, (4) konsep memilih dan mengelompokkan, dan (5) konsep pengukuran (Syafri, 2018).

1. Konsep Angka dan Bilangan

Angka dan bilangan adalah dua hal yang berbeda tetapi berkaitan. Angka dan bilangan merupakan dasar dari pembelajaran matematika. Bilangan adalah suatu yang menyatakan kuantitas, sedangkan angka adalah notasi atau lambang dari suatu bilangan. Menurut Hasiana & Wirastania (2017), bilangan berkaitan dengan nilai yang mewakili banyaknya suatu benda sedangkan lambang bilangan merupakan notasi tertulis dari sebuah bilangan.

Mengenalkan arti bilangan pada anak haruslah dikaitkan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Wahyuningsih, Suswanto, & Subagia (2016), terdapat tiga arti bilangan, yaitu:

- a. Bilangan kardinal untuk menunjukkan kuantitas atau besaran/banyaknya benda dalam sebuah kelompok. Sebagai contoh, ada 4 buah mangga di meja maka anak dapat diajak untuk menghitung banyaknya mangga tersebut.



- b. Bilangan ordinal adalah bilangan yang menunjukkan urutan. Sebagai contoh, urutan kelahiran anak, urutan rumah.
- c. Bilangan nominal merupakan bilangan untuk menunjukkan angka-angka yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Misal, nomor rumah, angka pada jam, angka pada uang.



Menurut Lisa (2017), mengenalkan konsep angka pada anak usia dibawah 3 tahun dapat dilakukan melalui tiga tahap, yaitu:

- a. Membilang, yaitu menyebutkan bilangan berdasarkan urutan.
- b. Mencocokkan setiap angka dengan benda yang sedang dihitung.
- c. Membandingkan antara kelompok benda satu dengan kelompok benda yang lain untuk mengetahui jumlah benda yang lebih banyak, lebih sedikit, atau sama.

Kemudian konsep angka dapat dikenalkan melalui 3 tahapan sekaligus sebagai indikator dalam mengenal bilangan, yaitu: (Hasiana & Wirastania, 2017)

- a. Menghitung, merupakan tahap awal yang bisa dilakukan oleh anak melalui hapalan atau membilang.
- b. Hubungan satu-satu, artinya menghubungkan angka dengan benda yang berkaitan. Misalkan memasang lambang bilangan 1 dengan gambar 1 buah semangka.
- c. Menjumlah, membandingkan dan simbol angka.

2. Konsep Pola dan Hubungan

Pola dan hubungan-hubungannya merupakan susunan dari objek, bentuk bilangan (Nurhazizah, 2014). Menurut Lisa (2017), pola merupakan susunan benda yang terdiri atas warna, bentuk, jumlah, atau peristiwa. Susunan pola yang dapat diajarkan pada anak, antara lain:

- a. Susunan pola berdasarkan ukuran, yaitu besar dan kecil. Misal, anak diminta untuk menyusun gambar bola dari ukuran kecil ke ukuran besar.



- b. Susunan pola berdasarkan warna.

Menurut Nugraha, warna adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenai cahaya tersebut. Teori Brewster membagi warna-warna yang ada di alam menjadi empat kelompok warna, yaitu warna primer, sekunder, tersier, dan netral (Kurniawati & Wulansari, 2019). Kegiatan untuk mengembangkan kemampuan susunan pola

berdasarkan warna, anak dapat diajak untuk menyusun permen warna-warni dengan pola barisan merah, kuning, merah, kuning, merah, kuning.



c. Susunan pola berdasarkan peristiwa sehari-hari.

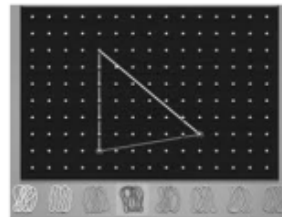
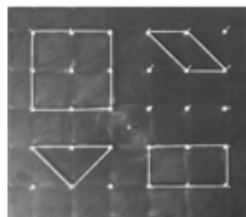
Banyak sekali di dalam kehidupan sehari-hari yang dapat digunakan dalam mengajarkan susunan pola. Sebagai contoh, dalam rutinitas anak, sehabis bangun tidur, mandi, dan gosok gigi.

3. Konsep Hubungan Geometri: Bentuk dan Ruang

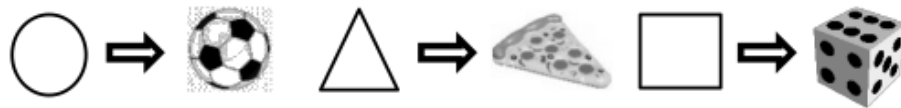
Geometri merupakan salah satu bidang dalam matematika yang membantu anak untuk dapat mendeskripsikan benda-benda di sekitarnya. Dalam geometri terdapat dua bagian yaitu 2-D dan 3-D. Dua dimensi (2D) atau bangun datar merupakan suatu benda yang memiliki sisi panjang dan lebar, tetapi tidak mempunyai ruang karena tidak mempunyai unsur ketebalan, sedangkan tiga dimensi (3D) atau bangun ruang merupakan suatu benda yang memiliki sisi panjang, lebar, dan tinggi sehingga memiliki ruang (Kurniawati & Wulansari, 2019). Pada Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang perkembangan kognitif berpikir logis pada anak usia 2-3 tahun anak mampu mengenal tiga macam bentuk bangun datar lingkaran, segitiga dan persegi.



Kegiatan pengenalan bangun datar sebaiknya diajarkan dengan menggunakan objek-objek konkret yang dapat dimanipulasi anak (Runtukahu & Kandou, 2014). Kegiatan konkret yang dimaksud dapat berupa membuat bangun datar pada papan berpaku dengan menggunakan lidi atau karet gelang, dan dapat juga membuat bangun datar dari menjiplak gambar pada kertas karton.



Pengenalan bangun ruang pada anak sebaiknya dimulai dari benda-benda di sekitar, seperti bola, kaleng, bak mandi, meja, dan banyak benda lainnya. Dari benda-benda yang ada di sekitar dan juga dengan bimbingan orang tua juga guru, anak akan dapat memahami perubahan konsep antara bangun datar dan bangun ruang.



4. Konsep Memilih dan Mengelompokkan

Memilih dan mengelompokkan meliputi kemampuan mengamati dan mencatat persamaan dan perbedaan benda (Lisa, 2017). Menurut Wahyuningsih et al. (2016), mengelompokkan adalah kegiatan meletakkan benda-benda ke dalam sebuah kelompok dengan cara memilih (*sorting*) benda-benda yang memiliki satu atau lebih ciri yang sama atau menyerupai. Tujuan dari kegiatan ini adalah agar anak memiliki kemampuan untuk melihat perbedaan dan persamaan dari benda-benda sekitar.

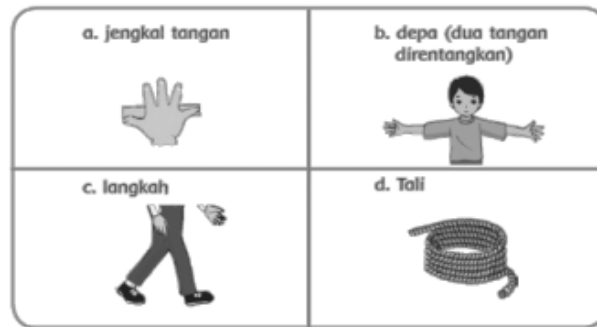
Penggolongan/pengelompokkan adalah salah satu proses yang dapat digunakan mengembangkan konsep bilangan, agar anak mampu menggolongkan atau menyortir benda-benda, mereka harus mengembangkan pengertian tentang “saling memiliki kesamaan”, “keserupaan”, “kesamaan”, dan “perbedaan” (Syafri, 2018). Kegiatan memilih dan mengelompokkan yang diajarkan pada anak diawali dengan melakukan pengamatan terhadap sekelompok benda, kemudian memisahkannya menjadi kelompok-kelompok tersendiri sesuai dengan persamaan dari benda-benda tersebut. Pengelompokkan benda-benda yang dapat dikenalkan pada anak, antara lain: (1) jenis yang sama, (2) ukuran yang sama, (3) bentuk yang sama, (4) warna yang sama, (5) terbuat dari bahan yang sama, (6) tekstur yang sama, (7) pola yang sama, dan (8) fungsi yang sama (Wahyuningsih et al., 2016).



5. Konsep Pengukuran

Menurut Nurhazizah (2014), pengukuran, yaitu kemampuan yang difokuskan pada kegiatan pemahaman terhadap prinsip-prinsip dalam pengukuran. Ketika anak mempunyai kesempatan untuk pengalaman pengalaman langsung untuk mengukur, menimbang, dan membandingkan ukuran benda-benda, mereka belajar konsep pengukuran (Syafri, 2018).

Tahap awal kegiatan pengenalan pengukuran pada anak dilakukan tanpa menggunakan alat pengukur. Kegiatan ini dilakukan dengan cara membandingkan satu benda dengan benda lainnya, misal panjang-pendek, besar-kecil, berat-ringan, tinggi-rendah, dan lain sebagainya. Kemudian pengenalan menggunakan alat tidak baku, seperti jengkal tangan, langkah, depa, tali, dan lain sebagainya.



Tahap yang lebih tinggi adalah pengenalan pengukuran pada anak dengan menggunakan alat ukur standar seperti, penggaris, timbangan, termometer, dan lain sebagainya.



Melalui kegiatan pengenalan ini, anak akan dapat mengembangkan dan memiliki dasar konsep yang kuat tentang pengukuran.

Pemecahan Masalah Matematika Anak Usia Dini

8

Salah satu hakikat dari konsep matematika adalah pemecahan masalah. Pemecahan masalah merupakan keterampilan dasar yang menjadi fokus pada kurikulum matematika sekolah. Menurut Setyaningtyas, Wahyuningsih, & Syamsuddin (2019), pemecahan masalah merupakan sebuah kemampuan yang harus dimiliki seseorang, karena kegiatan pemecahan masalah menuntut kreativitas dari setiap individu. Polya (1985), mengajukan empat prinsip pemecahan masalah (*problem solving*) yang dikenal dengan istilah *heuristics (serving to discover)* yakni strategi yang dapat menolong dalam pemecahan masalah. Metode *heuristics*, yakni:

1. Memahami masalah dengan menanyakan apa yang tidak diketahui, data apa yang diberikan, kondisi permasalahan seperti apa, dan melakukan hal-hal seperti mensketsakan gambar.
2. Membuat rencana penyelesaian (membuat model matematika), seperti menemukan hubungan antara data dan informasi yang belum diketahui.
3. Memecahkan masalah dengan menerapkan rencana penyelesaian dan memeriksa setiap langkahnya.
4. Memeriksa kembali prosedur serta menafsirkan penyelesaian masalah (hasil) yang diperoleh.

Prinsip-prinsip tersebut menuntut siswa berpikir secara aktif dan kreatif, sehingga *problem solving* dapat melatih siswa mengembangkan pengetahuan dan pemahaman matematika, serta merefleksikan setiap masalah yang dihadapi terhadap pengetahuan yang dimiliki. Ketidakmampuan dan kesulitan siswa dalam memecahkan masalah matematika terjadi karena siswa belum memahami masalah yang dihadapi. Menurut Polya (1985), siswa dapat mengatasi kesulitan tersebut dengan bertanya tentang kalimat pertanyaan yang belum jelas, mengungkapkan kembali masalah dalam kata-kata sendiri, menggambar atau mensketsakan masalah, dan menemukan informasi yang diperlukan dalam memecahkan masalah.

Pada proses pemecahan masalah siswa diharapkan lebih cermat, teliti, dan sabar sampai diperoleh penyelesaian. Proses memperoleh penyelesaian dapat dilakukan berulang-ulang apabila ditemukan kesalahan dan ketidaksesuaian. Selanjutnya, siswa

memeriksa kembali penyelesaian yang diperoleh. Langkah-langkah pemecahan masalah yang dilakukan dapat digunakan kembali untuk memecahkan masalah lain yang sejenis.

Kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini merupakan salah satu kemampuan yang harus dikembangkan sejak dini, hal ini dikarenakan kemampuan pemecahan masalah berkaitan dengan cara anak mengembangkan kemampuan kognitif anak (Syaodih, Setiasih, Romadona, & Handayani, 2018). Selain mengembangkan kemampuan kognitif, kemampuan untuk anak usia dini dalam memecahkan masalah (*problem solving*) juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir maupun kreativitasnya memecahkan masalahnya sendiri, namun dalam mengembangkan kemampuan ini mereka masih memerlukan bantuan orang tua atau guru dalam menerapkan *problem solving* di dalam masalah sehari-hari (Lestari, 2020). Charlesworth & Leali (2012) juga mengemukakan bahwa pemecahan masalah matematika merupakan sebuah cara untuk memberikan pemahaman atau pandangan kepada anak usia dini tentang matematika. Berdasarkan uraian di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa pemecahan masalah matematika merupakan keterampilan dasar yang diperlukan untuk menjawab tantangan yang memerlukan pengetahuan, kreativitas, imajinasi, dan sifat matematis untuk memperoleh solusi.

Menurut Brewer & Scully, et al. (Wortham, 2006 dalam Syaodih et al., 2018), kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini meliputi keterampilan melakukan observasi, mengelompokkan, membandingkan, mengukur, mengkomunikasikan, melakukan eksperimen, menghubungkan, menyimpulkan dan menggunakan informasi. Maria (Setiasih, 2017 dalam Syaodih et al., 2018) menyebutkan bahwa indikator keterampilan pemecahan masalah pada anak TK antara lain (1) keterampilan observasi / mengamati (*observation*), (2) keterampilan mengumpulkan data dan informasi (*collecting*), dan (3) keterampilan mengolah informasi (*communicating*), (4) keterampilan mengkomunikasikan informasi. Menurut Wahyuningsih et al. (2016), mengembangkan kemampuan pemecahan masalah pada anak dapat dilakukan dengan cara:

1. Orang tua/guru membantu anak melakukan identifikasi dan memberikan pertanyaan dengan tujuan agar anak dapat

menentukan cara menyelesaikan masalah. Sebagai contoh, pada materi geometri, anak dapat dibantu dengan pertanyaan “apa nama bentuknya?”, “benda apa yang serupa dengan bentuk ini?”.

2. Anak diberi kesempatan untuk memecahkan masalah dengan cara yang sudah diketahuinya. Banyak cara yang dilakukan anak untuk memecahkan permasalahan dalam matematika, yaitu:
 - a. Menghitung, dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui jumlah benda.
 - b. Mengelompokkan, dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui benda dengan sifat yang sama.
 - c. Mencocokkan, dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pasangan yang tepat.
 - d. Mengukur, dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui ukuran benda.
 - e. Melihat pola, dilakukan dengan tujuan mengetahui kemunculan benda berikutnya.
 - f. Menambahkan, dilakukan dengan tujuan supaya benda bertambah banyak.
 - g. Memisahkan, dilakukan dengan tujuan agar benda memiliki jumlah yang lebih sedikit.

3

Orang tua dan guru memegang peranan penting dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini. Hal ini dikarenakan anak masih memerlukan bimbingan dari orang tua dan guru dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapinya. Ketika anak dihadapkan pada sebuah permasalahan hendaknya guru atau orang tua mengajak anak untuk mendiskusikan pemecahannya sehingga kemampuan anak dalam mencari solusi berkembang dan anak juga akan lebih menyadari pentingnya sebuah proses pemecahan masalah.

REFERENSI

- Charlesworth, R., & Leali, S. . (2012). Using Problem Solving to Assess Young Children’s Mathematics Knowledge. *Early Childhood Education Journal*, 3(9), 373–382. <https://doi.org/https://doi.org/10.1007/s10643-011-0480-y>
- Hasiana, I., & Wirastania, A. (2017). Pengaruh Musik dalam Mengembangkan Kemampuan Mengenal Bilangan Siswa

- Kelompok A di TK Lintang Surabaya. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 131-138. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i2.23>
- Kurniawati, E., & Wulansari, W. (2019). Game Inovasi untuk Mengembangkan Kemampuan Logis-Matematis Dasar Anak Usia Dini. In *Seminar Nasional Teknologi: Creative and Innovative Education in the Industry 4.0 the Current Trends* (pp. 1286-1291). Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Lestari, L. D. (2020). Pentingnya Mendidik Problem Solving Pada Anak Melalui Bermain. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(2), 100-108.
- Lisa. (2017). Prinsip dan Konsep Permainan Matematika Bagi Anak Usia Dini. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 3(1), 93-107. Retrieved from <https://jurnal.arraniry.ac.id/index.php/bunayya/article/view/2047/1518%0A>
- Nurhazizah. (2014). Peningkatan Kemampuan Matematika Awal Melalui Strategi Pembelajaran Kinestetik Nurhazizah. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8(2), 327-336. <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/JPUD.082>
- 8 Polya, G. (1985). *How to Solve It: a New Aspect of Mathematical Method*. British: Princeton University Press.
- Runtutahu, J. T., & Kandou, S. (2014). *Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Setyaningtyas, P., Wahyuningsih, S., & Syamsuddin, M. M. (2019). Efektivitas Brain Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Anak. *Jurnal Kumara Cendekia*, 7(3), 244-256.
- Syafri, F. S. (2018). Pengajaran Konsep Matematika Pada Anak Usia Dini. *Al Fitrah Journal Of Early Childhood Islamic Education*, 1(2), 117-130.
- Syaodih, E., Setiasih, O., Romadona, N. U. R. F., & Handayani, H. (2018). Pengembangan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia Dini dalam Pembelajaran Proyek di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 12(1), 29-36. <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/JPUD.121>
- 8 Van de Walle, J. A. (2008). *Elementary and middle school mathematics: teaching developmentally* (6th ed.) (6th ed.). Boston: Pearson Education.
- Wahyuningsih, S., Suswantoro, E., & Subagia, A. (2016). *Bahan Ajar*

untuk Guru Cerdas Bermain Matematika Bagi Anak Usia 5-6 Tahun.
Bandung: PP PAUD dan DIKMAS Jawa Barat.

PEMBELAJARAN PAUD DI MASA PANDEMI COVID-19

(Veny Iswantiningtyas, M.Psi)

PENDAHULUAN

Covid-19 terus menyebar hampir 39 juta kasus terkonfirmasi membuat 189 negara mengalami keresahan, pandemi covid-19 juga melanda Indonesia hingga saat ini memberikan akibat yang buruk terhadap dunia pendidikan. Adanya covid-19, pemerintah mengeluarkan Surat Edaran No. 4 tahun 2020 yang menyatakan bahwa system pembelajaran dilaksanakan dirumah (BDR). Selama anak menjalani belajar dirumah peran orang menjadi kunci utama dalam pembelajaran anak agar minat belajar anak tidak menurun walaupun kegiatan belajar tidak dilakukan dengan cara tatap muka. Situasi pendidikan saat ini menunjukkan adanya perubahan pada sistem pendidikan, dimana dulunya anak-anak dapat merasakan suasana kelas yang menyenangkan, bermain bersama teman dan dapat bertatap muka secara langsung dengan guru, akan tetapi hingga saat ini tidak dapat merasakan itu semua karena akibat virus Covid-19. Kondisi ini membuat pemerintah mengeluarkan kebijakan dengan mewajibkan pembelajaran daring di semua jenjang pendidikan, kebijakan tersebut menjadi solusi yang efektif untuk digunakan agar semua peserta didik tidak saling bertinteraksi satu sama lain hanya menggunakan suatu media (Setyorini, 2020).

Bagaimana pelaksanaan pendidikan sesuai surat edaran dan panduan yang dikeluarkan oleh pemerintah khususnya dalam pendidikan mulai dari lembaga PAUD tentu memiliki tantangan masing-masing. Dimana kepatuhan akan melaksanakan anjuran pemerintah sebagai keutamaan focus pada keselamatan bukan target dalam mengejar capaian hasil. Bagaimana kebijakan ketika masa darurat sebagai antisipasi dalam menahan lajunya penyebaran virus juga bagaimana upaya dalam menjalankan pembelajaran agar anak dapat melewati tantangan tersebut (Pramana, 2020)

Pembelajaran bagi anak usia dini saat pandemi covid-19 dilaksanakan pembelajaran di rumah dengan menggunakan metode daring dan luring. Menurut (Asmuni, 2020) mengemukakan pembelajaran dalam jaringan (daring) merupakan suatu bentuk

rancangan pembelajaran untuk menyampaikan materi ketika pelaksanaannya memerlukan jaringan internet, serta dilakukan secara tidak langsung antara guru dan peserta didik. (Suhendro, 2020) pembelajaran luar jaringan / *offline* (luring) merupakan suatu bentuk model pembelajaran yang dilakukan dengan cara melakukan kunjungan kerumah / *home visit* melalui media lembar kerja, bahan ajar, alat peraga dan berbagai media yang ada di sekitar rumah.

Pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan di rumah/ pembelajaran daring dan luring. Sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan (Wardani & Ayriza, 2020) terdapat berbagai hambatan yang dialami oleh orangtua saat mendampingi anak belajar dirumah yaitu : orang tua kuragn memahami materi, orang tua kesulitan untuk menumbuhkan minat belajar anak, orang tua yang sibuk bekerja tidak memiliki waktu yang cukup pada saat mendampingi anak belajar, orang tua kurang sabar saat mendampingi anak belajar dirumah, orang tua kesulitan mengoperasikan gadget serta kendala yang berkaitan dengan layanan internet. Penelitian lain Harahap et al (2021) mengelompokkan problematikan pembelajaran luring yaitu : 1) *Home visit* mempunyai problematika saat membagi waktu untuk setiap peserta didik dan akses yang diperlukan saat melakukan *home visit* misalnya kendaraan dan biaya perjalanan. 2) penyediaan sarana protocol kesehatan untuk wilayah tertinggal, pembagian jadwal pengajaran peserta didik, serta penerapan *social distanshing* yang sangat sulit diterapkan untuk anak usia dini.

Permasalahan juga dihadapi saat pembelajaran secara online pada anak usia dini terkait keterbatasan penguasaan teknologi oleh guru dalam rangka pengembangan profesionalitas pembelajaran pandemi. Dukungan yang sudah diberikan seharusnya dapat menjadikan motivasi pendidik dalam mendukung pendidikan anak usia dini. Pendidik harus bisa beradaptasi dengan perubahan seperti yang dikemukakan oleh (Abdelhafez, 2021) "*Four areas are addressed: providing remote teaching support, strategies for adapting to change, alternative practicum experiences, and supporting education for early childhood*". Banyak hal yang harus dilakukan dalam persiapan pembelajaran masa pandemi menyangkut keseluruhan sudut pandang yang mendukung ketercapaian pelaksanaan pembelajaran.

Pelaksanaan pembelajaran di masa pendemi covid-19 terdapat berbagai cara yang dapat dilakukan oleh sekolah agar pembelajaran tetap terlaksana misalnya menerapkan pembelajaran

daring dan pembelajaran luring. Meskipun tujuan pembelajaran belum dapat tercapai dengan baik, akan tetapi diharapkan dari proses tersebut di harapkan peserta didik akan mampu menerima pelajaran baik pembelajaran darinh maupun pembelajaran luring.

PEMBAHASAN

Pembelajaran daring dan pembelajaran luring pada saat ini harus dilakukan, karena peseta didik tidak akan mungkin dibiarkan berlibur panjang sampai pandemi covid-19 hilang. Berdasarkan pelaksanaannya terdapat berbagai macam problematika pembelajaran daring dan luring pada pendidikan anak yang dihadapi oleh guru dan orang tua di masa pandemi covid-19 antara lain:

a. Pembelajaran Dalam Jaringan/Daring

Pelaksanaan pembelajaran daring di PAUD terdapat beberapa problem yaitu :

1. Sarana dan prasarana.

Poin terpenting ketika melaksanakan pembelajaran daring adalah teknologi, karena sistemnya yang digunakan menggunakan layanan internet, teknologinya berupa laptop, *smartphone*. Kesulitan sarana dan prasarana yakni masih banyak peserta didik berasal dari latar belakang ekonomi menengah kebawah, sehingga kurang mampu untuk menyediakan teknologi pendukung pembelajaran daring. Selain itu, tidak semua wilayah yang ada di Indonesia memiliki akses cepat layanan jaringan internet. Agar pembelajaran daring berhasil menurut (Andanto Pangondian et al., 2019) terdapat faktor penunjangnya yaitu: teknologi, kesiapan guru memahami pembelajaran daring, kesiapan peserta didik.

2. Ketidaksiapan orang tua.

Tidak semua orang tua memahami pelajaran dan tugas yang telah diberikan guru, sehingga orang tua kesulitan ketika menjelaskan kepada anak. Menurut (Harahap et al., 2021) kondisi tersebut dapat terjadi disebabkan beberapa faktor yaitu dalam kondisi normal saat pembelajaran berlangsung orang tua kurang berpartisipasi, tingkat pendidikan terakhir orang tua masih rendah, kebanyakan orang tua lebih paham apabila menggunakan aplikasi *WhatsApp* yang parktis. Untuk melaksanakan pembelajaran daring membuat orang tua tidak siap dari segi waktu, tidak semua orang tua memiliki kemampuan membagi waktu antara pekerjaan rumah dan membimbing anak pembelajaran online.

3. Ketidaksiapan guru.

Pelaksanaan pembelajaran daring menuntut guru untuk menyiapkan media pembelajaran yang menarik berupa video visual agar mudah dilihat saat anak di rumah. akan tetapi, guru memiliki masalah tersendiri yaitu keterbatasan guru memahami cara menggunakan aplikasi dan membuat media pembelajaran audio visual yang diupload ke aplikasi tertentu, hal ini disebabkan usia guru yang sudah berumur sehingga kurang mengenal teknologi (Herliandry et al., 2020) Lebih lanjut Curiyah et al dalam (Rizki Tiara & Pratiwi, 2020) mengemukakan bahwa guru Indonesia gagap untuk mengoperasikan teknologi ketika melakukan pembelajaran daring. Oleh sebab itu, guru harus beradaptasi dengan teknologi untuk melakukan pembelajaran daring.

4. Minat belajar anak

Selama mendampingi anak belajar di rumah di masa pandemi covid-19 para orang tua juga memiliki hambatan meningkatkan minat belajar anak. Menumbuhkan minat belajar anak sangat berperan penting ketika melaksanakan kegiatan pembelajaran, akan tetapi yang dihadapi oleh orang tua ketika mendampingi anak belajar di rumah di masa pandemi covid-19 tidak sesuai dengan harapan, (Wardani & Ayriza, 2020) Penelitian yang dilakukan oleh (Subarto, 2020) mengungkapkan ketika pelaksanaan pembelajaran di rumah anak mengalami kecemasan, bosan, stress, jenuh, sedih serta perasaan lainnya, hal tersebut membuat minat belajar anak menurun. Pada kondisi seperti ini bagi anak peran orang tua sangat dibutuhkan agar anak memiliki self regulating, sehingga mampu mengajarkan dirinya dalam upaya memberikan penguatan secara internal. Apabila anak dapat memulai membangun penguatan dalam dirinya sesuai dengan tugas pembelajaran yang dijalankannya, hal ini akan memberikan pengaruh yang signifikan bagi anak.

5. Penilaian

Untuk mengetahui kemampuan hasil belajar peserta didik guru perlu melakukan penilaian selama kegiatan belajar dilakukan di rumah, guru sering kali mengalami masalah ketika memberikan penilaian terhadap tugas yang telah diberikan kepada anak. terkadang di lapangan sering ditemukan fakta bahwa orang tua yang mengerjakan tugas anak, terkadang anak belum memahami materi yang telah disampaikan guru, kondisi ini menjadi permasalahan tersendiri bagi guru. Karena guru sangat memahami

berbagai macam prinsip yang harus dilakukan ketika memberikan penilaian (Harahap et al., 2021).

b. Pembelajaran Luar Jaringan/Luring

Pelaksanaan pembelajaran luring di PAUD terdapat beberapa problem yaitu:

1. Pembagian waktu belajar setiap anak. Saat melaksanakan pembelajaran *home visit* guru menghadapi kesulitan ketika harus membagi waktu apabila jumlah peserta didiknya jumlahnya banyak serta jarak rumah yang terlalu jauh.
2. Kendaraan dan biaya perjalanan. Guru perlu mengeluarkan biaya yang besar ketika melakukan kunjungan ke rumah / *home visit*, karena rumah peserta didik satu dengan yang lainnya terlalujauh. Oleh sebab itu Sulha dalam (Harahap et al., 2021) memberikan solusi untuk menerapkan metode *shift / masuk secara bergantian* yang dilakukan demi mengikuti protokol kesehatan yakni menghindari kegiatan yang mengundang keramaian.
3. Pengadaan sarana protokol kesehatan. Jumlah sekolah di Indonesia yang sangat banyak menjadi problem tersendiri apabila menerapkan pembelajaran luring, karena menyediakan sarana protokol membutuhkan dana yang besar.
4. Penerapan *sosial distancing*. Adanya peraturan *sosial distancing* membuat sekolah kesulitan ketika melaksanakannya, karena kurangnya fasilitas ruangan dan guru. Lebih lanjut anak-anak merupakan makhluk sosial, sehingga akan menimbulkan kecemasan untuk disiplin ketika menerapkan protokol kesehatan.

PENUTUP

Pendidikan merupakan sesuatu yang mampu memberikan pengetahuan kepada seseorang, akan tetapi semenjak adanya pandemi covid-19 yang melanda Indonesia hingga saat ini memberikan akibat yang buruk terhadap dunia pendidikan, salah satunya pendidikan anak usia dini. Kegiatan pembelajaran yang semula menggunakan sistem tatap muka harus diubah menjadi pembelajaran jarak jauh, hal tersebut dilakukan agar pendidikan anak usia dini di masa pandemi tetap berjalan secara optimal. Pelaksanaan pembelajaran pada jenjang pendidikan anak usia di dilakukan kegiatan belajar di rumah dengan menggunakan metode

dalam jaringan / daring dan luar jaringan/luring. Pembelajaran daring dilakukan dengan menggunakan media sosial *WhatsApp* Grup, pesan teks, telepon dan sejenisnya. Sedangkan pembelajaran luring dilakukan dengan cara melakukan kunjungan ke rumah / *home visit*.

REFERENSI

- Abdelhafez, A. (2021). Digitizing Teacher Education and Professional Development during the COVID-19 Pandemic. *Academia Letters*. <https://doi.org/10.20935/al295>
- Andrianto Pangondian, R., Insap Santosa, P., & Nugroho, E. (2019). Seminar Nasional Teknologi Komputer & Sains (SAINTEKS) Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kesuksesan Pembelajaran Daring Dalam Revolusi Industri 4.0. In *Seminar Nasional Teknologi Komputer & Sains (SAINTEKS)* (Vol. 1, Issue 1). <https://seminar-id.com/semnas-sainteks2019.html>
- 2 Asmuni, A. (2020). Problematika Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 dan Solusi Pemecahannya. *Jurnal Paedagogy*, 7(4), 281. <https://doi.org/10.33394/jp.v7i4.2941>
- Harahap, S. A., Dimiyati, & Purwanta, E. (2021). Problematika Pembelajaran Daring dan Luring Anak Usia Dini bagi Guru dan Orang tua di Masa Pandemi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1825-1836. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1013>
- 2 Herliandry, L. D., Nurhasanah, N., Suban, M. E., & Kuswanto, H. (2020). Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 65-70. <https://doi.org/10.21009/jtp.v22i1.15286>
- Pramana, C. (2020). Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Dimasa Pandemi Covid-19. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 2(2), 116-124.
- Rizki Tiara, D., & Pratiwi, E. (2020). Mengukur Kesiapan Guru Sebagai Dasar Pembelajaran Daring Di Lembaga PAUD. *Jurnal Golden Age*, 4(02). <https://doi.org/10.29408/jga.v4i02.2624>
- Setyorini. (2020). PANDEMI COVID-19 DAN ONLINE LEARNING. *Journal of Industrial Engineering & Management Research*, 01(Juni), 95-102.
- Subarto. (2020). Momentum Keluarga Mengembangkan Kemampuan Belajar Peserta Didik Di Tengah Wabah Pandemi Covid-19. *Adalah: Buletin Hukum Dan Keadilan*, 4(1), 13-18.

- 2
Suhendro, E. (2020). Strategi Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 5(3), 133-140. <https://doi.org/10.14421/jga.2020.53-05>
- 2
Wardani, A., & Ayriza, Y. (2020). Analisis Kendala Orang Tua dalam Mendampingi Anak Belajar di Rumah Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 772. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.705>

MENGELOLA TEMPERTANTRUM ANAK

(Dr. Hanggara Budi Utomo, M.Pd., M.Psi)

PENDAHULUAN

Masalah perilaku antisosial yang dapat ditemui dalam kegiatan pembelajaran di taman kanak-kanak adalah pada perilaku yang tidak patuh dan tempertantrum (amukan). Kepatuhan adalah melakukan apa yang diminta oleh orang lain dengan tepat dan sesuai. Pertanyaan yang paling sering diajukan oleh orang tua maupun guru adalah, "bagaimana cara saya mendidik anak agar mau melakukan apa yang saya perintahkan?" Sikap penolakan yang terjadi pada anak-anak prasekolah terhadap lingkungan sosialnya sejatinya merupakan hal yang wajar dan menjadi bagian dari proses perkembangan alamiah. Anak-anak bertumbuh sebagai pribadi yang cenderung memunculkan ego dan bertindak sesuai keinginannya sendiri. Adanya sikap anak untuk membedakan dirinya dengan orang lain, ditunjukkan dengan memunculkan sikap negativistik, misalnya bila orang lain menyuruhnya melakukan sesuatu, maka anak akan menolak. Hal inilah yang kemudian di persepsi oleh orang dewasa sebagai tanda bahwa anak sudah berani membantah, sulit diatur, dan tidak patuh lagi.

Ketika anak usia taman kanak-kanak sudah berani membantah, sulit diatur, dan tidak patuh lagi, disisi lain muncul permasalahan baru yaitu adanya tempertantrum sebagai akibat bila keinginan anak tidak dipenuhi orang tua atau gurunya. Menurut Lansdown dan Walker (1997) menyatakan bahwa "*tantrums are an extreme expression of temper, anger, out of control*" (ekspresi kemarahan yang sangat kuat, dan lepas kontrol). Hasil kajian yang dilakukan Mireault dan Trahan (2007) tentang tempertantrum memberikan makna bahwa kecemasan adalah salah satu dari penyebab yang terkait dengan amukan, dan temuan ini menyiratkan bahwa orang tua dan guru harus mempertimbangkan kecemasan anak yang mendasarinya, kebingungan, atau stress. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa tantrum terjadi sekurangnya sekali seminggu pada 50-80 persen anak prasekolah. dan tiga perempat dari seluruh

perilaku tantrum terjadi di rumah, namun tantrum terburuk sering ditujukan di tempat-tempat umum yang menjamin anak mendapat perhatian sebesarnya dengan membuat orang tua merasa malu (Hayes, 2003). Sisi yang lain, anak-anak yang sering menunjukkan perilaku mengamuk adalah anak-anak yang memperoleh apa yang anak inginkan setelah menunjukkan perilaku tersebut. Hal ini dikarenakan anak belajar bahwa tempertantrum adalah cara yang terbaik versi anak, dan kemudian akan kembali mengulangi perilaku tersebut setiap kali anak menginginkan sesuatu.

Kajian yang dilakukan Schaefer dan Millman (1981), perilaku tempertantrum yang ditunjukkan seorang anak dapat muncul dalam bentuk yang bermacam-macam, diantaranya adalah perilaku berteriak, memecahkan benda-benda, atau bergulingan di lantai. Kasus yang membuat anak tantrum di sekolah adalah karena ketidakmampuan anak dalam mengungkapkan diri. Contohnya ketika anak tidak mampu menulis permulaan seperti apa yang diperintahkan guru, maka emosi anak akan memuncak karena guru tidak mampu mengetahui kebutuhan anak. Dampak yang terjadi anak menjadi tantrum yang termanifestasi dengan menangis, bahkan memukul gurunya.

Guru taman kanak-kanak yang ideal selain memiliki kemampuan profesional sesuai standar yang ditetapkan tentunya juga membekali diri dengan berbagai wawasan dan pengetahuan tentang anak didiknya. Wawasan tersebut penting bagi guru agar dapat mengenali karakter setiap anak didiknya dengan baik yang meliputi pengenalan tentang perkembangan fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, moral keagamaan, seni, dan kreativitas, termasuk permasalahan yang ditemui dalam berbagai aspek perkembangan tersebut. Pengenalan ini sangat penting agar guru dapat mengembangkan potensi dasar setiap anak dengan tepat sesuai kebutuhan dan kondisi setiap anak (Hildayani dkk., 2016).

PEMBAHASAN

Perilaku Tempertantrum Anak

Konsep yang mendasari untuk memahami secara efektif dalam mengelola tempertantrum anak, guru atau pendidik harus fokus pada kejadian-kejadian yang mendahului dan mengikutinya yang dialami anak. Seperti halnya, riwayat perilaku dari diri anak dan adanya pengaruh pola asuh orang tua yang negatif yang dapat memicu amukan anak. Perilaku tempertantrum merupakan sebuah

perilaku yang tidak menyenangkan yang berlawanan dengan situasi pada umumnya (McCurdy dkk., 2006). Manifestasi perilaku tempertantrum dapat berupa regekan atau cibiran, membenturkan kepala atau menahan napas sampai anak berhenti bernapas serta kehilangan kesadaran untuk waktu yang singkat (Mills & Woodring, 2012; Murphy & Berry, 2009; Goldson & Reynolds, 2011). Namun demikian, perilaku yang paling sering terjadi terkait dengan tempertantrum adalah menangis, berteriak, memukul-mukul lengan dan kaki, jatuh ke lantai, membenturkan kepala, tangan, atau kaki ke lantai atau dinding; menendang, melempar benda, mendorong dan menarik, serta menggigit (McCurdy dkk., 2006; Potegal & Davidson, 2003).

Menurut Hurlock sebagaimana dikutip oleh Nugraha dan Rachmawati (2015) menyatakan bahwa perilaku tempertantrum pada anak dikategorikan pada keadaan marah yang impulsif atau dikenal dengan istilah agresi. Kemarahan jenis ini biasanya ditujukan langsung kepada orang lain, binatang, atau objek lain dalam bentuk reaksi fisik, verbal, dan dalam kategori yang ringan, berat atau terjadi secara terus menerus. Amukan atau tempertantrum anak adalah hal yang senantiasa setiap hari dijumpai pada diri anak. Anak merasa tidak ragu untuk menyakiti teman bermainnya dengan serangan yang beraneka ragam, seperti halnya: memukul, menggigit, meludahi temannya, menendang, bahkan mendorong temannya dengan keras. Pada sekitar usia empat tahun, agresivitas anak berupa tempertantrum tersebut berkembang dengan hujatan atau kata-kata ejekan (Nugraha & Rachmawati, 2015). Sisi yang lain, Nugraha dan Rachmawati (2015) juga menjelaskan adanya jenis kemarahan yang terhambat atau pengendalian kemarahan. Anak-anak biasanya menarik diri dari lingkungan bermainnya bahkan melarikan diri dari kegiatan bermainnya karena anak merasa tidak cocok akan kegiatan tersebut. Menahan marah yang dilakukan anak adalah cara supaya anak tidak mengalami penolakan secara sosial, namun dalam diri anak sebenarnya ingin mengekspresikan amukannya, sisi yang lain anak tidak berani.

Tempertantrum yang berlangsung selama 5 tahun terakhir, dan terjadi lebih dari lima kali sehari mengindikasikan hal tersebut menuju ke abnormalitas dan juga mengindikasikan adanya masalah yang lebih serius yang dialami anak (Daniels dkk., 2012). Senada

dengan hal tersebut, Goldson dan Reynolds (2011) menyatakan bahwa tempertantrum anak dianggap tidak normal jika adanya anak atau orang lain terluka, atau jika harta benda hancur. Suasana hati yang terus-menerus tidak terkontrol dengan baik, adanya perilaku negatif saat mengamuk, dan dilakukan secara berulang-ulang di sekolah, hal tersebut mengarah pada amukan tidak normal (Grover, 2008). Penjelasan tempertantrum yang normal dan tidak normal yang terjadi pada anak berdasar penjelasan Daniels dkk., (2012) dijabarkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Perilaku Tempertantrum Normal dan Tidak Normal

Kategori	Tempertantrum Normal	Tempertantrum Tidak normal
Usia	12 bulan – 4 tahun	Berlanjut setelah usia 4 tahun
Perilaku selama tantrum	Menangis, mengayunkan lengan atau kaki, jatuh ke lantai, mendorong, menarik, atau menggigit.	Mencelakai diri sendiri atau orang lain selama tantrum
Durasi	15 menit	Berlangsung lebih dari 15 menit
Frekuensi	Kurang dari lima kali sehari	Lebih dari lima kali sehari
Suasana hati	Suasana hati negatif kembali menjadi positif setelah mengamuk	Suasana hati negatif yang terus-menerus saat amukan.

Mengelola Tempertantrum Anak Di Rumah

Mengelola tempertantrum pada anak-anak dapat dilakukan dengan memperhatikan hal-hal seperti yang disampaikan oleh Daniels dkk., (2012) yang dikemas dalam bentuk pertanyaan, antara lain:

1. Kapan amukan terjadi (pada jam berapa hari itu)?
2. Keadaan apa yang mendahului amukan pada anak?
3. Perilaku apa yang anak tunjukkan selama mengamuk?
4. Berapa lama perilaku menyusahkan atau tidak diinginkan selama mengamuk yang terjadi pada anak?
5. Apa reaksi emosional pengasuh/otang tua terhadap amukan?
6. Bagaimana pengasuh menangani amukan?

7. Bagaimana suasana hati dan perilaku anak selama mengamuk?
8. Apakah ada perubahan pada lingkungan rumah atau sekolah anak?
9. Apakah baru-baru ini terjadi perpindahan, perubahan struktur keluarga, atau konflik keluarga?
10. Apakah sesuatu yang menakutkan atau menjengkelkan terjadi pada anak atau anggota keluarga?
11. Adakah perilaku lain yang terkait permasalahan anak, seperti masalah perilaku, masalah tidur, kecemasan, atau kehilangan kontrol kandung kemih?

Senada dengan mengelola amukan pada anak, pengasuh ataupun orang tua dan orang dewasa dapat meminimalkan gejala stres yang dialaminya dengan mempraktekkan strategi manajemen stres secara konsisten. Sisterhen dan Wy (2020) memberikan cara dengan istilah “RIDD” yang dapat membantu orang dewasa dan orang tua/ pengasuh menangani amukan yang khas pada anak, diantaranya:

1. *Remain Calm*. Hal ini berarti supaya orang tua atau pengasuh tetap tenang ketika anak mengamuk. Pendekatan ini dapat menekan pengalihan dan gangguan saat anak mengamuk
2. *Ignore the tantrum*. Hal ini berarti mengabaikan amukan anak.
3. *Distract the child*. Hal ini berarti mengalihkan perhatian anak. Pengasuh ataupun orang tua dapat meninggalkan ruangan, gedung, atau tempat bersama anak, dan memilih untuk menunggu sampai berhenti mengamuk.
4. *Do say “yes”*. Katakan "ya" saat memenuhi kebutuhan fisik dan keamanan anak, tetapi jangan menyerah pada tuntutan. Menyerah pada tuntutan dapat memperkuat perilaku yang tidak diinginkan anak.

Sisterhen dan Wy (2020) juga merekomendasikan cara bagi orang tua untuk menghadapi amukan anak di rumah, dikenal dengan istilah “CALM”, yang dijabarkan sebagai berikut:

1. *Communicate*. Berkomunikasi dengan baik. Orang tua dapat memberikan contoh keterampilan komunikasi yang baik dan menghindari berteriak dan berdebat di depan anak, dan lebih efektif dengan menanyakan kepada anak tentang perasaannya saat ini. Orang tua juga dapat memberikan contoh kata-kata perasaan seperti "marah", "sedih", "lelah", atau "lapar", dan

menawarkan penggambaran perasaan pada wajah (seperti wajah sedih, wajah marah, dan wajah bahagia) yang paling menggambarkan perasaan anak. Ajari anak untuk mengekspresikan emosi secara verbal.

2. *Attend to the child's needs.* Penuhi kebutuhan anak dan beri anak perhatian positif. Hal ini dapat dimanifestasikan berupa kegiatan membaca untuk anak, bermain dan permainan sederhana, dan mengikutsertakan anak dalam aktivitas rutin seperti memasak dan kegiatan bersih-bersih rumah yang ringan. Orang tua juga dapat menawarkan mainan yang sesuai dengan usia anak dengan tujuan mengalihkan perhatian anak dari benda-benda yang tidak aman atau tidak diinginkan.
3. *Let the child share their feelings and listen.* Memberikan kesempatan pada anak membagikan perasaan mereka dan orang tua dapat mendengarkan. Biarkan anak mengontrol keputusan dengan menawarkan pilihan yang dapat diterima oleh orang tua. Orang tua perlu menghindari mengatakan "tidak" terlalu sering, terkecuali jika berkaitan dengan masalah kesehatan atau keselamatan, maka orang tua dapat memilih untuk membuat keputusan yang mungkin pilihan yang tidak disukai anak. Keselamatan anak atau orang lain tidak boleh dipertaruhkan dengan mengizinkan permintaan anak tersebut.
4. *Make naptimes and mealtimes a daily routine as much as possible.* Hal ini berarti orang tua dapat menjadikan waktu tidur siang dan waktu makan sebagai rutinitas harian sebanyak mungkin. Orang tua dapat menyediakan camilan sederhana dan sehat, seperti buah atau biskuit. Persiapkan anak dengan ekspektasi seperti kapan waktu tidur akan tiba, atau kapan akan ada perubahan kegiatan.

Mengelola Tempertantrum Anak Di Sekolah

Pengembangan dalam pembelajaran sosial yang didukung oleh pengendalian emosional anak, terkhusus pada anak usia TK, maka hendaklah memperhatikan unsur-unsur pengembangan sosial emosional anak. Menurut Nugraha dan Rachmawati (2015) menjabarkan unsur-unsur pengembangan sosial emosional, antara lain:

1. Memperhatikan aspek fisik anak didik, seperti: memberikan makanan yang bergizi, mengajari anak tentang *toilet training*, dan memelihara kesehatan fisik anak

2. Mengajarkan tentang budaya, nilai-nilai agama, dan mendorong anak untuk menerimanya sebagai bagian dari dirinya
3. Mengenalkan lingkungan pada anak
4. Mengajari anak untuk mengembangkan kemampuan interpersonalnya, melatih anak saat berperilaku, dan bersosialisasi dengan teman sebaya
5. Membantu anak untuk merumuskan tujuan dan aktivitasnya selama kegiatan bermain
6. Melakukan layanan individual sesuai dengan kebutuhan dan permasalahan emosi anak

Tempertantrum yang berulang dialami anak di sekolah adalah terkait dengan ketidakmampuan belajar dan masalah penglihatan atau pendengaran yang mengakibatkan anak menjadi pemalu dan dapat berpeluang mengalami frustrasi. Jika keberadaan ini terus terjadi, maka perlu adanya identifikasi dan penanganan lebih lanjut (Grover, 2008). Peran guru sangat penting dalam memfasilitasi pengembangan sosial emosional anak yang berorientasi pada landasan pengembangan holistik sehingga tercipta program pengembangan yang lebih terencana, terukur, rasional, mendalam, dan menyeluruh. Guru taman kanak-kanak dalam memfasilitasi, mengenal, dan memahami perkembangan sosial emosional anak memerlukan keterampilan khusus dan waktu khusus untuk pembuatan program pembelajaran yang mencakup kegiatan-kegiatan bermutu sesuai kebutuhan anak di usia taman kanak-kanak. Secara lebih khusus, guru perlu memikirkan konsekuensi program yang dikembangkan dalam rangka mengantisipasi dampak buruk yang terjadi pada anak (Nugraha & Rachmawati, 2015). Lebih lanjut, guru dapat mengembangkan pembelajaran lebih kearah bersifat *multistimulus* dan *multisensory*. Pengembangan pembelajaran dapat menggunakan berbagai stimulus dan perlakuan yang dapat merangsang seluruh indera anak, dan juga menggunakan stimulus yang bersifat psikologis, fisiologis maupun mentalistik. Strategi kegiatan yang paling tepat untuk kegiatan ini adalah melalui pengalaman langsung (*hands on experiences*) dan belajar sambil melakukan (*learning by doing*) (Nugraha & Rachmawati, 2015).

Learning by doing yang dapat dilakukan adalah guru atau pendidik dapat mengajarkan anak dengan keterampilan baru sebagai cara untuk membantu menghindari amarah, misalnya saja

bagaimana guru mengajari anak untuk meminta bantuan dengan tepat, bagaimana cara memberi tahu ketika anak perlu untuk beristirahat, bagaimana membantu anak mencoba cara bermain yang lebih berhasil dengan teman di sekolah, dan bagaimana anak dapat mengungkapkan perasaannya dengan kata-kata (Harrington, 2004). Guru dan pendidik juga dapat menjelaskan kepada anak bahwa ada cara yang lebih baik untuk mendapatkan apa yang anak inginkan, dan membantu memecahkan masalah jika memungkinkan (Harrington, 2004).

PENUTUP

Tempertantrum atau amukan adalah perilaku yang umum terjadi pada anak usia taman kanak-kanak yang ingin mengungkapkan kemarahan mereka dengan segala bentuk amukan. Tempertantrum pada anak bersifat alamiah, terutama pada anak-anak yang belum mampu menggunakan kata-kata untuk mengungkapkan rasa frustrasi. Upaya mengelola tempertantrum pada anak, terutama pada anak usia taman kanak-kanak dapat dilakukan oleh orang tua dan juga oleh guru. Orang tua atau pengasuh dan orang dewasa dapat menggunakan metode "RIDD" dan atau metode "CALM" untuk menghadapi dan menangani amukan anak saat dirumah. Tempertantrum yang dilakukan anak juga terjadi di sekolah. Guru di taman kanak-kanak di sekolah dapat meminimalisir amukan anak melalui pengalaman langsung (*hands on experiences*) dan belajar sambil melakukan (*learning by doing*).

REFERENSI

- Daniels, E., Mandleco, B., & Luthy, K. E. (2012). Assessment, management, and prevention of childhood temper tantrums. *Journal of the American Academy of Nurse Practitioners*, 24(10), 569-573. <https://doi.org/10.1111/j.1745-7599.2012.00755.x>
- Goldson, E., & Reynolds, A. (2011). Child development and behavior. In J. M. Sondheim, M. J. Levin, R. R. Deterding, & W. W. Hay (Eds.), *Current diagnosis & treatment in pediatrics* (pp. 64-103). Columbus, OH: The McGraw-Hill Companies.
- Grover, G. (2008). Temper tantrums. In C. Berkowitz (Ed.), *Pediatrics: A primary care approach* (pp. 199-201). Philadelphia, PA: W. B. Saunders.
- Harrington, R. G. (2004). *Temper Tantrums: Guidelines for parents*. National Association of School Psychologists. <https://doi.org/10.1111/j.1745-7599.2012.00755.x>

- [//www.naspcenter.org/parents/tantrums_ho.html](http://www.naspcenter.org/parents/tantrums_ho.html)
- Hayes, E. (2003). *Practical parenting: Tantrums*. London: Octopus Publishing Group.
- Hidayani, R., Tjakrawiralaksana, M. A., Handayani, E., Djuwita, E., Kemala, C. N., Sitawati, A., Safitri, L. S. Y., Pudjiati, S. R. R., Soetardhio, E. A., & Adam, P. (2016). *Penanganan anak berkebutuhan khusus*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Lansdown, R., & Walker, M. (1997). *Your child's development from birth to adolescence*. London: Frances Lincoln.
- McCurdy, M., Kunz, G. M., & Sheridan, S. M. (2006). Temper tantrums. In G. G. Bear & K. M. Minke (Eds.), *Children's needs III: Development, prevention, and intervention* (pp. 149-157). Washington, D.C: National Association of School Psychologists.
- Mills, D., & Woodring, B. (2012). Growth and development of the toddler. In N. L. Potts & B. L. Mandleco (Eds.), *Pediatric nursing: Caring for children and their families* (pp. 273-305). New York: Delmar Cengage Learning.
- Mireault, G., & Trahan, J. (2007). Tantrums and anxiety in early childhood: A pilot study. *Early Childhood Research and Practice*, 9(2), 1-11. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1084951.pdf>
- Murphy, A., & Berry, A. (2009). Developmental management of toddlers and preschoolers. In C. E. Burns, A. M. Dunn, M. A. Brady, N. B. Starr, & C. G. Blosser (Eds.), *Pediatric primary care* (pp. 91-108). St. Louis, MO: Saunders Elsevier.
- Nugraha, A., & Rachmawati, Y. (2015). *Metode pengembangan sosial emosional* (Cet 7 Ed 1). Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Potegal, M., & Davidson, R. J. (2003). Temper tantrums in young children: 1. Behavioral composition. *Journal of Developmental and Behavioral Pediatrics*, 24(3), 140-147. <https://doi.org/10.1097/00004703-200306000-00002>
- Schaefer, C., & Millman, H. (1981). *How to help children with common problems*. New York: Van Nostrand Reinhold Company Inc.
- Sisterhen, L. L., & Wy, P. A. W. (2020). Temper Tantrums. In *StatPearls*. StatPearls Publishing. <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/31335006>

PEMBELAJARAN PERILAKU PROSOSIAL ANAK USIA DINI

(Dr. Dema Yulianto, M.Psi)

PENDAHULUAN

Tahapan perkembangan anak merupakan tahapan fundamental bagi perkembangan individu yang mengarah pada pembentukan kepribadian seseorang. Anak-anak dari segala usia menyukai aktivitas bermain, sehingga memberi kesempatan pada anak untuk mengembangkan kompetensi fisik, berinteraksi dengan orang lain, mengekspresikan dan mengendalikan emosi, serta mengembangkan kemampuan berpikir akan pemecahan masalah. Oleh karena itu, peran pendidik anak usia dini dapat mendorong dan meningkatkan perkembangan anak, khususnya perkembangan sosial dan perkembangan emosi anak.

Perkembangan sosial emosional secara positif sangat berperan bagi anak untuk lebih berkembang dalam semua aktivitas di sekolah dan kehidupan sehari-hari anak. Pertumbuhan fisik dan perkembangan kognitif, motorik, emosi, bahasa, serta sosial yang optimal dapat tercapai bila semakin terpenuhi tugas-tugas perkembangan dan terpenuhinya kebutuhan yang sesuai pada anak usia dini. Oleh karena itu, efisiensi untuk mencapai perkembangan tersebut diperlukan pendidikan dan pembelajaran yang dapat menstimulasi ketercapaian perkembangan dan pertumbuhan anak.

Perkembangan sosial penting dirasakan oleh anak supaya anak belajar mengetahui dan memahami lingkungannya. Tuntutan sosial dimana anak berada sangat beraneka ragam bentuknya hingga dalam menyesuaikan diri secara sosial, anak harus memiliki kemampuan yang sesuai dengan tuntutan sosial tersebut. Seperti yang dikemukakan oleh Soodak dkk., (2002) pentingnya pendidikan pada anak usia dini adalah agar anak merasakan pengalaman kehidupan nyata dan supaya mereka dapat memahami bagaimana mengeksplorasi lingkungan disekitarnya. Ketika anak-anak diajarkan dengan praktek, maka anak juga belajar banyak keterampilan akademik dan sosial seperti kerja sama, mampu memberikan pertimbangan, dan belajar bagaimana bekerja dalam

kelompok. Sisi yang lain, pentingnya pendidikan anak usia dini adalah adanya integrasi prasekolah yang secara positif mempengaruhi anak-anak dalam membantu mengembangkan sikap positif dan interaksi sosial, serta meningkatkan kemampuan dan keterampilan diri (Lamorey & Tucker, 1993).

Fenomena yang terjadi saat ini, anak-anak banyak menghabiskan waktu dengan menonton acara televisi, menonton film anak secara daring dan bermain *games* menggunakan media teknologi modern. Ketika anak merasakan kenyamanan di rumah, maka sebagian orangtua tidak merasakan kekhawatiran terhadap perilaku anaknya. Konsekuensi yang didapat adalah adanya sifat keterasingan yang dimiliki oleh anak ketika bertemu dengan teman sebayanya saat keluar rumah. Kecenderungan perilaku anak usia dini yang merasa asing dalam lingkungan sosial dipengaruhi oleh pola asuh dan bimbingan orangtua kepada anaknya. Orangtua merasa bahwa ketika anak bermain diluar rumah, adanya kekhawatiran dalam diri orang tua terhadap anaknya, sehingga anak tidak diperbolehkan bermain dengan teman-temannya. Hal ini mengakibatkan kecenderungan anak menjadi egois dan ingin selalu diperhatikan oleh lingkungannya.

Sisi yang lain, kesibukan yang dimiliki orang tua menjadi faktor yang berpengaruh terhadap proses membimbing anak dalam mengembangkan perilaku prososialnya. Seorang ibu yang bekerja seharian cenderung kurang memiliki waktu untuk berinteraksi dengan anak-anaknya. Berdasarkan hasil penelusuran penulis secara langsung terhadap aktivitas anak ketika sedang bermain di sekolah, anak jarang sekali untuk berbagi, bekerjasama, maupun bersikap toleransi terhadap sesama temannya. Penulis juga melakukan wawancara dengan guru kelas mengenai penggunaan metode pembelajaran yang menghasilkan sebuah informasi bahwa sekolah tersebut jarang menerapkan metode pembelajaran seperti halnya bermain peran, akan tetapi lebih menerapkan pembelajaran yang bersifat penugasan. Oleh karena itu, tidak heran jika masih terdapat beberapa anak yang menunjukkan perilaku prososial rendah. Keadaan tersebut senada dengan hasil kajian awal yang dilakukan oleh Fitria dkk., (2020) yang menunjukkan bahwa sebagian besar anak mengalami kesulitan dalam bersosialisasi dan bekerjasama dalam sebuah kegiatan, cenderung menonjolkan keegoisannya, dan sikap tidak peduli terhadap teman.

Perilaku prososial mengacu kepada aktivitas untuk berkomunikasi dan bersosialisasi dengan orang lain, baik dengan teman sebaya, guru, orang tua, maupun saudara-saudaranya. Saat melakukan komunikasi dengan orang lain, akan muncul suatu peristiwa yang sangat bermakna dalam kehidupan anak yang berdampak pada kepribadian, dan membentuk perkembangan anak menjadi manusia yang sempurna. Hal ini senada dengan pendapat Knafo dan Plomin (2006) bahwa aspek penting yang terdapat dalam diri manusia daripada makhluk lain adalah tingkatan saling menolong, kerjasama, dan memiliki kepedulian antara sesama manusia.

Adanya usaha untuk memaksimalkan pendidikan usia dini ini tentunya membutuhkan metode agar anak tetap menikmati permainan, menyenangkan, tidak merasa tertekan, atau terhambat kreativitasnya. Oleh karena itu diperlukan pembelajaran yang efektif yang mendukung perkembangan anak. Pembelajaran kooperatif sebagai salah satu model pembelajaran bagi siswa untuk belajar dan bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil berdasar pada domain psikomotor, kognitif, dan afektif (Iserbyt dkk., 2011). Pembelajaran yang dipadupadankan dengan permainan kooperatif dapat mendukung pengembangan sosial emosional, serta mendukung perilaku prososial anak. Tujuan penulisan ini adalah untuk mengetahui peran pembelajaran kooperatif terhadap perilaku prososial anak. Urgensi tulisan ini adalah menjadi acuan bagi para pendidik paud dalam upaya meningkatkan perilaku prososial anak usia dini dengan menggunakan pendekatan pembelajaran kooperatif yang tepat.

PEMBAHASAN

Perilaku Prososial

Anak merupakan individu yang senantiasa mengalami perubahan. Sejak kecil hingga dewasa, secara bertahap anak mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan. Salah satu aspek yang berpengaruh terhadap perkembangan anak adalah perkembangan perilaku prososial. Perilaku prososial ditunjukkan dengan adanya aktivitas anak dalam melakukan komunikasi dengan orang lain, di mana aktivitas tersebut dapat memberikan dampak positif atau keuntungan terhadap lawannya saat berinteraksi. Istilah perilaku bukanlah hal yang baru. Sejumlah ahli telah berusaha merumuskan definisi yang dianggap dapat

memberikan penjelasan. Menurut Papalia dkk., (2015), perilaku prososial adalah perilaku sukarela yang ditujukan untuk membantu orang lain. Adapun pengertian perilaku prososial menurut Beaty (2013) adalah perilaku yang mencerminkan kepedulian atau perhatian dari seorang anak ke anak lainnya.

Menurut Eisenberg dan Ota Wang (2004) bahwa peduli terhadap keadaan dan hak orang lain, perhatian dan empati terhadap orang lain, dan berbuat sesuatu yang dapat memberikan manfaat bagi orang lain merupakan komponen dari perilaku prososial. Senada dengan pendapat tersebut, Brigham (1991) menjelaskan bahwa bentuk dari perilaku prososial meliputi altruisme, kemurahan hati, persahabatan, kerjasama, saling menolong, saling mendukung, pertolongan darurat oleh orang yang terdekat, pengorbanan, dan berbagi atau memberi.

Lebih lanjut, dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang standar pendidikan anak usia dini menjelaskan bahwa perilaku sosial-emosional anak meliputi: (a) kesadaran diri, terdiri atas mengenali kemampuan diri, mengenal perasaan sendiri dan mengendalikan diri, serta mampu menyesuaikan diri dengan orang lain; (b) rasa tanggung jawab untuk diri dan orang lain, mencakup kemampuan mengetahui hak-haknya, mentaati aturan, mengatur diri sendiri, serta bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan sesama; dan (c) perilaku prososial, mencakup kemampuan bermain dengan teman sebaya, memahami perasaan, merespon, berbagi, serta menghargai hak dan pendapat orang lain, sikap kooperatif, toleran, dan berperilaku sopan. Hal ini dapat disimpulkan bahwa perilaku prososial adalah tindakan yang dilakukan untuk membantu orang lain atas dasar sukarela yang diwujudkan dalam bentuk berbagi, toleransi, dan bekerjasama (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014).

Berkenaan dengan perkembangan perilaku prososial anak usia dini, dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang standar pendidikan anak usia dini, disebutkan bahwa ada sembilan tingkat pencapaian perkembangan yang harus dicapai oleh anak, antara lain: (1) bermain dengan teman sebaya; (2) mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar; (3) berbagi dengan orang lain; (4) menghargai karya orang lain; (5) menggunakan cara yang

diterima secara sosial dalam menyelesaikan masalah; (6) bersikap kooperatif dengan teman; (7) menunjukkan sikap toleran; (8) mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (misalnya: senang-sedih-antusias); dan (9) mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014).

Pembelajaran Kooperatif

Masa usia dini menurut Montessori sebagaimana yang dikutip Hainstock (2002) merupakan periode sensitif, dimana pada masa ini anak secara khusus mudah menerima stimulus dari lingkungan. Periode sensitif yang ditandai dengan pematangan fungsi fisik dan psikis pada anak mengakibatkan anak siap merespon dan mewujudkan tugas-tugas perkembangan yang terlihat muncul pada pola perilaku sehari-hari. Oleh karena itu anak perlu diberikan pendidikan sesuai dengan perkembangannya dengan cara memperluas lingkungan bermainnya. Secara mendasar terdapat dua pendekatan utama dalam pendidikan anak usia dini yaitu: pendekatan perilaku dan pendekatan perkembangan. Pendekatan perilaku beranggapan bahwa konsep pengetahuan, sikap, dan keterampilan tidak berasal dan berkembang secara spontan dalam diri anak, atau dengan kata lain bahwa pengetahuan, sikap, ataupun keterampilan tersebut harus ditanamkan pada diri anak terlebih dahulu, sedangkan pada pendekatan perkembangan bahwa konsep perkembangan dapat memberikan kerangka untuk memahami dan menghargai pertumbuhan alami anak usia dini (Hainstock, 2002).

Kegiatan pembelajaran anak mengutamakan bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Secara mendasar, bermain dapat memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih dalam, dan secara spontan anak mengembangkan kemampuannya. Bermain pada dasarnya mementingkan proses dari pada hasilnya. Menurut Bredekamp dan Copple (2009) menjelaskan "*play is an important vehicle for developing self-regulation as well as for promoting language, cognition, and social competence*". Hal ini berarti bermain merupakan wahana yang penting bagi perkembangan bahasa, kompetensi emosi, dan kognitif anak yang mendukung keberadaan diri anak.

Kegiatan pembelajaran pada anak disesuaikan dengan model pembelajaran sebagai rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, merancang bahan pembelajaran, dan

membimbing pembelajaran dikelas atau yang lain. Guru merencanakan pengalaman belajar dengan menerapkan kurikulum yang komprehensif dan efektif sehingga kemampuan yang dikembangkan anak dapat tercapai di seluruh domain fisik, sosial, emosional, kognitif dan lintas disiplin (Bredenkamp & Copple, 2009). Model pembelajaran dapat dijadikan sebagai pola pilihan dimana para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikan (Joyce dkk., 2011), seperti halnya model pembelajaran kooperatif. Menurut Kurniasih dan Sani (2016) model pembelajaran *picture and picture* merupakan model pembelajaran kooperatif yang mengutamakan adanya kelompok-kelompok dengan menggunakan media gambar yang dipasang atau diurutkan menjadi urutan logis. Anak didik diajak secara sadar dan terencana untuk mengembangkan interaksi diantara anak agar bisa saling asah, saling asih dan saling asuh. Sisi yang lain, model pembelajaran *picture and picture* memiliki karakteristik yang inovatif, kreatif, dan tentu saja sangat menyenangkan. Prinsip dasar pelaksanaan model pembelajaran kooperatif *picture and picture* adalah bahwa setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dikerjakan dalam kelompoknya, harus mengetahui bahwa semua anggota kelompok mempunyai tujuan yang sama, membagi tugas dan tanggung jawab yang sama di antara anggota kelompoknya, adanya evaluasi, berbagi kepemimpinan dan membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama selama proses belajarnya, serta mempertanggungjawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif (Kurniasih & Sani, 2016).

Menurut Arsyad (2013) media gambar adalah berbagai peristiwa atau kejadian, objek yang dituangkan dalam bentuk gambar-gambar, garis, kata-kata, simbol-simbol, maupun gambaran. Adanya pembelajaran model *picture and picture* diharapkan dapat membuat siswa menjadi lebih tertarik dan termotivasi dalam kegiatan belajar. Siswa tidak hanya menulis, mendengar, dan bertanya, akan tetapi dapat menunjukkan gambar-gambar kepada guru yang sesuai dengan materi pelajaran, bukan hanya dilihat, melainkan gambar tersebut diurutkan dengan logis dan diberi penjelasan berdasarkan pengetahuannya (Trianto, 2009). Hal ini membuat siswa dapat belajar materi yang dipelajarinya secara konkrit melalui gambar dan bukan secara abstrak, sehingga

suasana pembelajaran akan menjadi aktif dan menarik serta menyenangkan yang akan membuat siswa termotivasi untuk belajar dengan saling bekerjasama, saling peduli dan membantu dengan sesama teman (Trianto, 2009).

Pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* memiliki langkah-langkah dalam pembelajaran yang harus dilaksanakan dengan baik untuk mencapai suatu tujuan yang diinginkan. Menurut Suprijono (2012) langkah-langkah dalam pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture*, sebagai berikut: (a) guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai; (b) guru menyajikan materi sebagai pengantar; (c) guru menunjukkan atau memperlihatkan gambar-gambar yang berkaitan dengan materi; (d) guru menunjuk atau memanggil siswa secara bergantian memasang dan mengurutkan gambar-gambar menjadi urutan yang logis; (e) guru menanyakan alasan atau dasar pemikiran urutan gambar tersebut; (f) guru memulai menanamkan konsep materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai; (g) guru memberikan kesimpulan atau rangkuman.

Penggunaan media dalam melaksanakan pembelajaran dapat divariasikan ke dalam penggunaan media visual. Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat. Media visual contohnya seperti gambar-gambar yang disajikan secara fotografik, misalnya gambar tentang manusia, binatang, tempat atau objek lain yang ada kaitannya dengan bahan dan isi tema yang diajarkan (Rusman, 2012). Media gambar juga berfungsi untuk mengembangkan kemampuan melihat (visual) mengembangkan imajinasi anak, membantu meningkatkan penguasaan anak terhadap hal hal yang abstrak atau peristiwa yang tidak mungkin dihadirkan didalam kelas (Angkowo & Kosasih, 2007).

Penerapan strategi pembelajaran kooperatif pada dasarnya akan lebih maksimal manakala disesuaikan dengan materi pelajaran dan kondisi serta karakter peserta didik. Selain itu model-model lain dalam strategi pembelajaran kooperatif ini juga dapat dikombinasikan agar pembelajaran lebih menarik dan para siswa dapat mencapai hasil pembelajaran yang maksimal (Darwati, 2016). Hasil dari analisis Blair dkk., (2018), menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif umumnya efektif dalam mengurangi perilaku masalah dan menumbuhkan keterampilan sosial dan emosional pada anak-anak di ruang kelas taman kanak-kanak.

Dengan demikian, pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan kompetensi dan perhatian serta konsentrasi sosial-emosional yang dilaporkan guru dan mengurangi masalah perilaku yang dilaporkan guru selama proses belajar di sekolah. Implikasi penerapan pembelajaran kooperatif adalah bahwa guru sebagai pendidik dan pembimbing dituntut untuk melaksanakan pendidikan prososial secara logis, sistematis, dan berkelanjutan sebagai bentuk keteladanan bagi anak, serta guru juga harus memilih metode pengajaran yang paling sesuai dengan karakteristik anak didik untuk memfasilitasi perkembangan perilaku prososialnya (Yulianto dkk., 2019), sehingga berdampak secara positif pada peningkatan motivasi mengajar guru (Utomo dkk., 2019).

PENUTUP

Pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* menjadikan anak didik lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran, karena model pembelajaran ini menggunakan media gambar. Selain itu, anak didik menjadi lebih aktif karena dalam pembelajaran dengan menggunakan model ini anak dapat menemukan konsep yang tepat pada materi yang diajarkan melalui kesesuaian pengurutan atau pemasangan gambar. Penerapan pembelajaran kooperatif oleh guru di kelas mempromosikan interaksi sosial diantara anak dan mengurangi perilaku impulsif di antara mereka. Pengajaran pada anak dengan pembelajaran kooperatif dibandingkan dengan pengajaran dengan metode tradisional menunjukkan perilaku prososial anak yang lebih baik dan juga memiliki keterampilan sosial yang lebih baik. Oleh karena itu, guru diharapkan lebih mengembangkan konsep teori pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan sikap prososial anak, dengan lebih menggali jenis-jenis aktivitas dalam pembelajaran kooperatif serta melakukan kombinasi di dalam kelas atau di luar kelas.

REFERENSI

- Angkowo, K., & Kosasih, A. (2007). *Optimalisasi media pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2013). *Media pembelajaran (Learning Media)*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Beaty, J. J. (2013). *Observasi perkembangan anak usia dini*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Grup.
- Blair, C., McKinnon, R. D., & Daneri, M. P. (2018). Effect of the tools

- of the mind kindergarten program on children's social and emotional development. *Early Childhood Research Quarterly*, 43, 52–61. <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2018.01.002>
- Bredenkamp, S., & Copple, C. (2009). Developmentally appropriate practice in early childhood programs serving children from birth through age 8. *Young Children*. <https://eric.ed.gov/?id=ED510265>
- Brigham, J. C. (1991). *Social psychology second edition*. Harpercollins Publisher Inc.
- Darwati, Y. (2016). Penerapan teknik permainan bahasa untuk meningkatkan kemampuan menulis puisi di kelas V SD Inpres Minakarya. *Jurnal Kreatif Tadulako*, 4(12), 214–223. <https://www.neliti.com/id/publications/121948/penerapan-teknik-permainan-bahasa-untuk-meningkatkan-kemampuan-menulis-puisi-di>
- Eisenberg, N., & Ota Wang, V. (2004). Toward a positive psychology: Social developmental and cultural contributions. In *A psychology of human strengths: Fundamental questions and future directions for a positive psychology*. (pp. 117–129). American Psychological Association. <https://doi.org/10.1037/10566-009>
- Fitria, Utomo, H. B., & Dwiyantri, L. (2020). Pembentukan perilaku prososial anak usia dini melalui permainan kooperatif. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 123–132. <https://doi.org/10.30870/jppaud.v7i2>
- Hainstock, E. G. (2002). *Montessori untuk anak prasekolah (Montessori for preschoolers)*. Jakarta: Delaprasata.
- Iserbyt, P., Madou, B., Vergauwen, L., & Behets, D. (2011). Effects of peer mediated instruction with task cards on motor skill acquisition in tennis. *Journal of Teaching in Physical Education*, 30(1), 31–50. <https://doi.org/10.1123/jtpe.30.1.31>
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2011). *Models of Teaching* (A. Fawaid & A. Mirza (eds.)). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta:Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Knafo, A., & Plomin, R. (2006). Prosocial behavior from early to middle childhood: Genetic and environmental influences on stability and change. *Developmental Psychology*, 42(5), 771–786.

<https://doi.org/10.1037/0012-1649.42.5.771>

- Kurniasih, I., & Sani, B. (2016). *Ragam pengembangan model pembelajaran untuk peningkatan profesionalitas guru (Variety of Learning Model Development for Improving Teacher Professionalism)* (Cet.ke-3). Jakarta: Kata Pena.
- Lamorey, S., & Bricker, D. D. (1993). Integrated programs: Effects on young children and their parents. In *Integrating young children with disabilities into community programs: Ecological perspectives on research and implementation*.
- Papalia, D., Feldman, D., & Martorell, G. (2015). *Menyelami perkembangan manusia "experience human development" buku 1*. Penerjemah Fitriana Wuri Herarti. Jakarta: Salemba Humanika.
- Rusman, R. (2012). *Model-Model pembelajaran mengembangkan profesionalisme guru*. Jakarta: Rajawali Press.
- Soodak, L. C., Erwin, E. J., Winton, P., Brotherson, M. J., Turnbull, A. P., Hanson, M. J., & Brault, L. M. J. (2002). Implementing inclusive early childhood education: A call for professional empowerment. *Topics in Early Childhood Special Education*, 22(2), 91-102. <https://doi.org/10.1177/027112140220020401>
- Suprijono, A. (2012). *Cooperative learning: Teori dan aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Trianto. (2009). *Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif: Konsep, landasan dan implementasi pada kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Utomo, H. B., Suminar, D. R., Hamidah, H., & Yulianto, D. (2019). Motivasi mengajar guru ditinjau dari kepuasan kebutuhan berdasar determinasi diri. *Jurnal Psikologi*, 18(1), 69-81. <https://doi.org/10.14710/jp.18.1.69-81>
- Yulianto, D., Yufiarti, & Akbar, M. (2019). A study of cooperative learning and independence: Impact on children's prosocial behavior. *International Journal of Educational*, 12(1), 49-55. <https://doi.org/10.17509/ije.v12i1.17522>

MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PENGEMBANGAN KEMAMPUAN ANAK USIA DINI

(Linda Dwiyanti, M.Pd)

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang dilaksanakan oleh lembaga layanan pendidikan baik secara formal maupun informal yang diperuntukkan pada anak usia 0-6 tahun. Dalam proses pelaksanaannya disesuaikan dengan karakteristik dan tahap perkembangan anak usia dini. Kegiatan pembelajaran anak usia dini seyogyanya dikemas dengan kegiatan bermain sambil belajar. Karena pada fase ini anak usia dini masih berada pada fase praoperasional, sehingga dalam proses pembelajarannya sangat diperlukan pemberian pengalaman langsung pada anak, serta hadirnya media sebagai sumber belajar dapat mengurangi verbalitas dalam pembelajaran.

Begitu penting peranan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini. Dengan penggunaannya di dalam pembelajaran dipercaya mampu untuk membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dapat memberikan dampak positif apabila dirancang dan digunakan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik anak usia dini. Menurut Heinich dkk dalam (Arsyad, 2016) bahwa media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "medium" yang secara harfiah artinya perantara yaitu perantara sumber pesan (*a source*) kepada penerima pesan (*a receiver*), dan istilah media ini sering digunakan dalam bidang komunikasi. Di mana dalam proses belajar mengajar terdapat proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam proses pembelajaran disebut media pembelajaran.

Anak usia dini memiliki enam aspek perkembangan yakni kognitif, bahasa, nilai agama dan moral, sosial dan emosional, fisik motorik, dan seni yang saling berkaitan satu sama lain, yang perlu untuk di stimulasi dan dikembangkan seiring dengan tumbuh

kembangnya. Media pembelajaran yang baik untuk anak usia dini sebaiknya multiguna dan ramah anak. Ibrahim dalam (Daryanto, 2016) mengatakan bahwa dalam era perkembangan IPTEK, profesional seorang pendidik tidak hanya membelajarkan peserta didik, tetapi juga harus mampu mengelola informasi serta lingkungan untuk memfasilitasi kegiatan belajar peserta didik antara lain tempat belajar sarana prasarana, metode, media dan juga sistem penilaian agar mampu mengemas dan mengatur pembelajaran sehingga memudahkan peserta didik dalam belajar. Sehingga guru profesional dituntut untuk mampu memilih, merancang dan menggunakan media pembelajaran yang ada di sekitarnya sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Pendidik juga harus mampu memanfaatkan media pembelajaran, baik secara terencana, maupun dalam situasi dan kondisi yang darurat.

Berdasarkan urgensi media pembelajaran, tulisan ini akan membahas terkait konsep media pembelajaran, pengelompokan media berdasarkan jenisnya, kriteria pemilihan media pembelajaran, dan beberapa contoh media pembelajaran untuk mengembangkan aspek kemampuan AUD.

PEMBAHASAN

Konsep Media Pembelajaran Anak Usia Dini

1. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Heinich dalam (Daryanto, 2016) kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium, dimana medium di definisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim ke penerima. Kemudian *Asociation of Education Communication Technologi* (AECT) dalam (Zaini & Dewi, 2017) memberikan sebuah batasan bahwa media merupakan segala bentuk saluran yang digunakan dalam proses penyaluran pesan atau informasi. Lalu menurut Gagne dan Briggs dalam (Jannah, 2009) secara implisit mengatakan bahwa media meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, yang terdiri dari buku, *tape recorder*, kaset, video camera, video recorder, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan demikian, dapat disimpulkan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan (bahan pembelajaran) dari pengirim, kepada penerima pesan (peserta didik), sebagai upaya merangsang kemampuan, perhatian, minat, dan juga perasaan

peserta didik di dalam proses pembelajaran, demi tercapainya tujuan pembelajaran.

2. Sejarah Perkembangan Media Pembelajaran

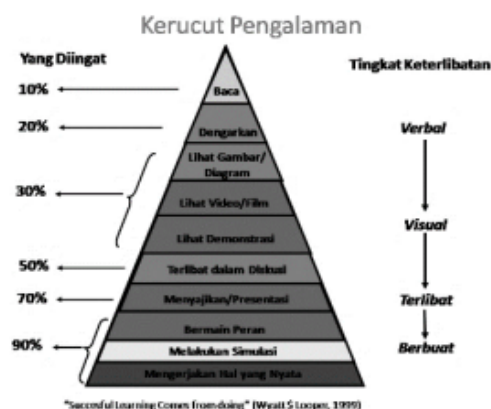
Di awal sejarah pendidikan, diketahui bahwa guru adalah satu-satunya sumber untuk mendapatkan pengetahuan. Seiring perkembangannya, hal tersebut mulai bertambah lagi dengan adanya buku. Pada masa itu ada seorang tokoh yang tercatat pertama menulis sebuah buku bergambar berjudul "*Orbis Sensualium Pictus*" artinya Dunia Tergambar yang diperuntukkan untuk anak sekolah, bernama Johan Amos Comenius pada tahun 1657. Dalam penulisan buku ini didasari pada sebuah konsep yakni tidak ada sesuatu di dalam pikiran seorang manusia, tanpa diawali terlebih dahulu dari penginderaan. Hal ini juga diperkuat dengan kerucut pengalaman Edgar Dale "*Cone of Experience*" yang mengklasifikasikan pengalaman belajar seseorang dimulai dari yang pengalaman konkrit menuju ke proses abstrak (Fajar, 2010). Seiring dengan perkembangan era, peranan media tidak lagi di pandang sebagai alat bantu pendidik saja dalam menyalurkan pesan kepada siswa, melainkan dalam situasi tertentu yaitu dapat menjadi sarana penyampai pesan pembelajaran meskipun tanpa adanya keberadaan pendidik. Dari sinilah para pendidik sadar bahwa perlu adanya sarana-sarana penunjang pembelajaran yang mampu memberikan rangsangan serta pengalaman belajar yang menyeluruh pada siswa melalui penglihatan, pendengaran maupun taktil.

3. Landasan Penggunaan Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini

Berdasarkan landasan psikologis menurut Jean Piaget dalam (Sofyan, 2015), yakni tentang teori perkembangan kognitif, di dalam perkembangan intelegensi seorang anak memiliki tahapan yang berbeda-beda. Kognitif diartikan sebagai kemampuan intelektual (rasional/akal) seseorang yang terdiri dari tahapan: pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), analisa (*analysis*), sintesa (*synthesis*), evaluasi (*evaluation*). Kemudian Piaget dalam (Sofyan, 2015) membagi perkembangan kognitif kedalam empat fase/tahapan, yang akan berkembang sesuai dengan bertambahnya usia:

- a. Tahap Sensorimotor (0-2 tahun) dimana di sini bayi dipercaya memiliki reflek bawaan, selain itu juga dorongan untuk mengeksplorasi dunianya.
- b. Tahap Pra-Operasional (2-7 tahun) Prosedur melakukan tindakan secara mental terhadap objek-objek konkret. Pada tahap ini anak akan belajar merepresentasikan objek dengan gambaran dan kata-kata, anak masih bersifat egosentris, anak masih kesulitan melihat dari sudut pandang orang lain, mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan ciri.
- c. Tahap Operasional Konkret (7-11 tahun) di usia ini pemikiran mencakup penggunaan operasi. Dimana penalaran logika menggantikan penalaran intuitif, tetapi hanya pada situasi konkret, belum bisa memecahkan masalah-masalah abstrak.
- d. Tahap Operasional formal (11 tahun sampai dewasa) sudah mampu berfikir abstrak, menalar secara logis, dan menarik kesimpulan dari sebuah informasi yang diperoleh.

Kemudian menurut pendapat Edgar Dale dalam (Guslinda & Kurnia, 2018) dalam sebuah kajian psikologis menyatakan bahwa anak akan lebih mudah mempelajari hal yang bersifat konkret dahulu dari pada hal-hal yang bersifat abstrak. Berkaitan dengan continuum konkret-abstrak dan kaitannya dengan penggunaan media pembelajaran.



Gambar 1. Kerucut pengalaman belajar Edgar Dale yang telah dimodifikasi

Kerucut Edgar Dale memberikan gambaran bahwa pengalaman belajar yang diperoleh siswa dapat melalui proses perbuatan atau mengalami sendiri apa yang dipelajari, proses

mengamati, dan mendengarkan melalui media tertentu dan proses mendengarkan melalui bahasa. Semakin konkret media pembelajaran yang digunakan peserta didik dalam proses pembelajaran, misal melalui mengamati langsung objek, maka semakin banyak pengalaman yang diperolehnya. Sebaliknya apabila peserta didik memperoleh pengalaman, misal hanya melalui bahasa verbal saja, maka semakin sedikit pengalaman yang akan diperolehnya. Efektivitas dari sebuah media pembelajaran bukan dilihat dari canggih dan modernnya media yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran, melainkan kesesuaian media tersebut dengan materi dan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

4. Fungsi Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini (Zaman, 2016), antara lain:

- a. Memperjelas pesan agar tidak terjadi verbalitas, memberikan gambaran secara konkret, dalam hal ini bahan ajar yang akan disampaikan pendidik sehingga menjadi lebih mudah dipahami oleh peserta didik.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan indera, memungkinkan untuk membawa benda manipulasi atau tiruannya, atau reka adegan yang sebelumnya tidak mungkin untuk di hadirkan atau ditunjukkan secara langsung atau riil.
- c. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar, yakni memberikan ketertarikan dalam kegiatan pembelajaran, agar tidak monoton atau membosankan, sehingga anak tidak mudah bosan/ merasa lelah, dan tidak bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Karena hal ini mampu menjadi salah satu penyebab rendahnya hasil belajar siswa.
- d. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya. Dalam hal ini anak dirangsang untuk dapat mengeksplorasi kemampuannya dan segala indera yang dimiliki agar dapat berkembang secara optimal.
- e. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama. Dari hasil pemberian rangsangan yang sama sesuai karakteristik dan tahapan perkembangan anak, diharapkan anak mampu berbagi pengalaman yang pernah diperoleh kepada pendidik dan juga

peserta didik lainnya, kemudian pendidik dapat memberikan penguatan dan penyamaan persepsi kepada seluruh peserta didik.

- f. Proses pembelajaran mengandung 5 komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikasi) dan tujuan pembelajaran. Sehingga media pembelajaran diharapkan mampu merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran.

Jenis-jenis Media Pembelajaran:

1. Media Visual adalah media yang hanya dapat dilihat. Media ini sering digunakan oleh pendidik PAUD dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media visual sendiri ada yang dapat diproyeksikan dan yang tidak dapat diproyeksikan, media yang diproyeksikan membutuhkan media tambahan yakni (proyektor), untuk menampilkan gambar diam maupun gambar bergerak. Di lembaga PAUD perkotaan lebih sering menggunakan media visual yang diproyeksikan, karena dirasa sangat menguntungkan dan menarik perhatian. Tetapi untuk PAUD di pedesaan alat proyeksi ini dirasa mahal dan sulit untuk pengoperasian serta perawatannya sehingga lebih senang menggunakan media visual yang tidak diproyeksikan.
2. Media Audio adalah media yang mengandung pesan bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan anak untuk mempelajari isi tema. Contoh media audio ini adalah kaset suara, program radio, maupun MP3. Media ini akan mampu melayani anak yang sudah mampu berfikir abstrak (verbal), berbeda dengan anak yang masih berfikir konkret perlu penyesuaian, isi audio harus mudah dipahami, sesuai dengan karakteristik anak dan diperlukan pemusatan perhatian yang lebih untuk mengerti isinya.
3. Media Audio Visual adalah media yang sering disebut media yang bisa di pandang dan didengar. Dengan menggunakan media ini penyajian tema pada anak akan menjadi semakin menarik, dan media ini mampu menggantikan peran pendidik dalam waktu tertentu. Contohnya adalah, televisi, video pembelajaran, program slide, dll. Begitu menarik dan disenangi anak, karena isinya yang bisa bergerak, dan mengeluarkan suara.

Tetapi membutuhkan media tambahan untuk menayangkan, seperti televisi, laptop dan juga proyektor.

Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran Anak Usia Dini

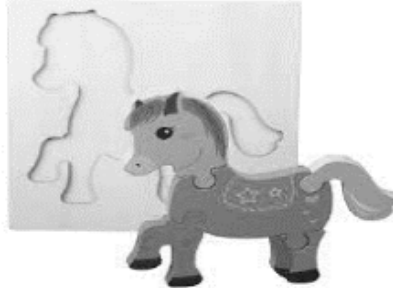
Terdapat kriteria umum didalam pemilihan sebuah media untuk anak usia dini, namun secara teoritik media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan yang nantinya akan memberikan pengaruh terhadap efektivitas kegiatan pembelajaran (Rohani, 2019). Adapun kriteria dalam pemilihan media secara umum antara lain:

1. Kesesuaian dengan tujuan, dalam penyiapan maupun pemilihan bisa dilihat berdasarkan aspek perkembangan anak, aspek apa yang akan dikembangkan (kognitif, bahasa, nilai agama dan moral, sosial dan emosional, fisik motoric, dan seni).
2. Kesesuaian dengan materi pembelajaran, bahan atau materi apa yang akan di ajarkan pada anak-anak harus disesuaikan dengan kurikulum pada setiap tahapan usia anak.
3. Kesesuaian dengan karakteristik anak atau siswa. Setiap pendidik harus memahami karakteristik anak didiknya, sehingga mampu menyesuaikan media pembelajaran apa yang sekiranya sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.
4. Kesesuaian dengan teori. Jadi pemilihan media harus disesuaikan dengan teori yang ada yang diangkat berdasarkan riset atau yang telah teruji validitasnya, bukan karena fanatisme guru (hal yang disukai dan dianggap bagus)
5. Kesesuaian dengan gaya belajar anak atau siswa. Karena setiap siswa memiliki gaya belajarnya masing-masing, misal anak yang gaya belajarnya visual lebih memahami materi yang disampaikan dengan menggunakan media visual (tv, video, dll), begitu pula anak yang gaya belajar auditif lebih suka apabila menggunakan media dengan cara mendengar dari pada menulis, atau melihat gambar, kemudian gaya belajar kinestetis lebih suka bergerak dan melakukan suatu aktivitas fisik dari pada membaca, atau mendengarkan.

Beberapa Media Pembelajaran untuk Mengembangkan ³Aspek Perkembangan Anak Usia Dini (Zaman & Eliyana, 2010)

1. Media pembelajaran *Puzzle* adalah media yang terbuat dari papan triplek, yang dilukis, kemudian bagian tengah dipotong-potong menjadi beberapa kepingan, media ini dirancang untuk

melatih, daya pikir, konsentrasi dan juga logika anak. Media *puzzle* memiliki banyak sekali jenis, dan dalam penggunaannya media *puzzle* tersebut harus disesuaikan dengan usia anak, misal: untuk anak di bawah usia 5 tahun sebaiknya *puzzle* tidak terlalu rumit dan banyak kepingannya cukup sekitar 6-10 keping, kemudian untuk anak usia 5-6 tahun bisa bertambah menjadi 10-12 keping.



Gambar 2. Contoh Puzzle sederhana

2. Media pembelajaran Boneka Jari adalah media yang terbuat dari kain flanel maupun jenis kain lainnya. Dibentuk disesuaikan dengan figur cerita, sebagai langkah penyelesaian boneka ini dari kain yang telah dipotong sesuai pola, kemudian dijahit dan diberi pernak-pernik hiasan. Media boneka jari ini sering digunakan untuk bercerita maupun untuk menarasikan suatu informasi tokoh. Media boneka jari ini mampu merangsang kemampuan berbahasa anak, sosial-emosional dan juga imajinasi anak.



Gambar 3. Contoh Boneka jari

3. Media Pembelajaran balok susun adalah media pembelajaran yang terbuat dari kayu yang dibentuk menyerupai balok-balok dengan berbagai ukuran dan bentuk. Biasanya media ini digunakan untuk merangsang daya imajinasi, kreatifitas anak dalam membuat suatu bentuk bangunan serta melatih kesabaran dalam menyusunnya.



Gambar 4. Contoh Balok susun

4. Media pembelajaran ronce adalah sebuah media yang terbuat dari kayu maupun atom dengan berbagai bentuk dan warna, di bagian tengahnya terdapat lubang yang nantinya untuk memasukkan tali ronce. Media ini biasa digunakan untuk melatih motorik anak, kesabaran dan ketelatenan anak dalam memasukkan benang pada benda yang akan dironce serta melatih ketepatan anak dalam menyusun seriasi bentuk roncean.



Gambar 5. Contoh Media ronce

PENUTUP

Begitu pentingnya media pembelajaran dalam pengembangan kemampuan anak usia dini. Karena anak usia dini berada pada fase pra-operasional dimana anak lebih memahami segala sesuatu yang bersifat konkret dari pada yang bersifat abstrak, sehingga dibutuhkan hadirnya media pembelajaran di dalam setiap kegiatan pembelajaran. Dalam hal ini guru dituntut keprofesionalannya dalam memilih, merancang serta mengembangkan media, yang sesuai karakteristik, tahapan perkembangan anak usia dini, serta aspek kemampuan anak dan indikator capaian perkembangan.

REFERENSI

Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran* (Cetakan I). Yogyakarta: GAVA MEDIA.
- Fajar, S. (2010). *Sejarah Perkembangan Media Pembelajaran*. E-Learning: UPI. <https://sites.google.com/site/elearningtp2010/media-sederhana/sejarah-media-sederhana/sejarah-media-sederhana>
- Guslinda, & Kurnia, R. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: CV. Jakad Publishing.
- Jannah, R. (2009). *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press.
- Rohani. (2019). *Diktat Media Pembelajaran*. Sumatera Utara: Ripository Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. [http://repository.uinsu.ac.id/8503/1/Diktat Media Pembelajaran RH 2019.pdf](http://repository.uinsu.ac.id/8503/1/Diktat%20Media%20Pembelajaran%20RH%202019.pdf)
- Sofyan, H. (2015). *Perkembangan Anak Usia Dini dan Cara Praktis Peningkatannya* (Cetakan Ke). Jakarta: CV. Infomedika.
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81-96. <https://doi.org/https://doi.org/https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>
- Zaman, B. (2016). *Media dan Sumber Belajar PAUD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Zaman, B., & Eliyana, C. (2010). *Bahan Ajar PPG: Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Direktori UPI Edu. http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PGTK/197010221998022-cucu_eliyawati/media_pembelajaran_anak_usia_dini-ppg_upi.pdf

BIOGRAFI PENULIS



Dr. Anik Lestaringrum, S.Pd., M.Pd. lahir di Magetan, 8 Februari 1978. Lulus pendidikan tinggi: S1 Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Surabaya lulus tahun 2010, Menyelesaikan S-2 Program Magister Pendidikan Dasar Konsentrasi PAUD Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya lulus tahun 2013. Pendidikan Doktor (S-3) Jurusan Teknologi Pendidikan Konsentrasi PAUD Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta lulus tahun 2017. Sejak tahun 1999 menjadi guru di TK Pengawas I Surabaya sampai 2010. Kemudian 2010 menjadi Dosen Tetap Di Prodi PG-PAUD FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri. Beragam karya ilmiah dan buku sudah dihasilkan dan salah satunya prestasi mendapat hibah Penelitian Doktorat dari Ristekdikti tahun 2017. Aktif dalam organisasi dosen PG-PAUD/APG-PAUD Indonesia dan menjadi Asesor BAN PAUD dan PNF Sejak 2015 sampai sekarang. Berperan sebagai unit penjamin mutu Prodi PG-PAUD FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri dan *Editor In Chief* Jurnal Efektor sejak 2020 sampai sekarang.



Nur Lailiyah, M. Pd. Lahir di Bojonegoro, 31 Maret 1986. Menyelesaikan pendidikan tinggi S1 Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Universitas Muhammadiyah Surabaya, lulus pada tahun 2010 dan melanjutkan S2 jurusan dan universitas yang sama dan lulus pada tahun 2012. Sejak tahun 2015 hingga saat ini, mengabdikan diri menjadi dosen di Universitas Nusantara PGRI Kediri pada program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (PBSI). Prestasi akademik yang pernah diperoleh mendapatkan hibah penelitian kemenristek dikti pada tahun 2018 dan 2020, serta menulis buku berjudul *Melukis Kata Melalui Puisi* (2020). Saat ini juga aktif di organisasi profesi ADOPSI (Asosiasi Dosen Bahasa dan Sastra Indonesia).



Ridwan, S.Ag., M.Pd. lahir di Kota Ngawi pada tahun 1971, memulai sekolah di Madrasah Ibtidaiyah hingga Madrasah Aliyah di Kota Ngawi. Sejak lulus MAN tahun 1989, melanjutkan sekolah di IAIN Sunan Ampel Surabaya, Fakultas Ushuluddin. Setelah lulus tahun 1993, ia memutuskan untuk tidak kembali ke Ngawi, tetapi bertekad untuk mengabdikan diri di masyarakat dan banyak menghabiskan waktunya untuk menjadi pengasuh dan sekaligus Ustadz di Lembaga Pendidikan yang ia rintis yaitu Taman Pendidikan Al Qur'an Al Maarif, di Kelurahan Rejomulyo Kecamatan Kota, Kota Kediri. Pada tahun 1997 ia memulai mengajar di IKIP PGRI Kediri (sekarang menjadi Universitas Nusantara PGRI Kediri) dan mengampu matakuliah Pendidikan Agama Islam, Profesi Kependidikan dan Pengembangan Nilai Agama dan Moral AUD (Anak Usia Dini). Menyadari akan kekurangan di bidang Ilmu Kependidikan, ia melanjutkan studi ke Universitas Adi Buana Surabaya mengambil Program Studi Teknologi Pendidikan, lulus tahun 2008. Dalam rangka melaksanakan Tri Dharma Perguruan Tinggi, selain aktif di bidang pengajaran, ia juga aktif di bidang penelitian dan pengabdian masyarakat. Adapun di bidang penelitian ia fokus pada bidang pendidikan karakter. Sedang di bidang pengabdian masyarakat ia banyak melakukan pengabdian di lembaga pendidikan anak usia dini untuk menyampaikan materi *parenting*, pelatihan dan *workshop* kependidikan. Selain itu juga banyak aktif dalam forum ilmiah, seminar, *workshop* dan, pelatihan dalam skala regional, nasional atau internasional. Saat ini ia menjadi Staf pengajar di program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Kependidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri.



Dr. Dra. Rr. Forijati, S.E., M.M. lahir di Malang, 28 Januari 1967. Lulus pendidikan tinggi: S1 Jurusan Pendidikan Dunia Usaha Program Studi Administrasi Perkantoran lulus tahun 1991, S-1 yang ke dua pada STIE Kediri Program Studi Akuntansi lulus tahun 2001, menyelesaikan S-2 Program Magister Manajemen di STIE Mahardhika Surabaya lulus tahun 2007. Pendidikan Doktor (S-3) Pendidikan Ekonomi di Universitas Negeri Malang lulus tahun 2012. Mengikuti *Sandwich like* Program Dikti 2010 di *University of Queensland* Australia tahun 2010 - 2011. Sejak tahun 1992 menjadi Dosen DPK. di

Universitas Nusantara PGRI Kediri Program Studi S-1 Pendidikan Ekonomi dan Magister Pendidikan Ekonomi. Aktif di organisasi profesi pendidik Ekonomi APPEKA dan ASPROPINDO, Anggota Dewan Pendidikan Kota Kediri tahun 2007-2011, Anggota KKMB (Konsultan Keuangan Mitra Bank) dari tahun 2005-sekarang. Aktif sebagai reviewer internal DRPM Dikti dari tahun 2017-sekarang. Beberapa hibah penelitian DRPM Dikti maupun Universitas telah diraih sebagai ketua peneliti dari tahun 2014- sekarang.



Intan Prastihastari Wijaya, S.Psi., M.Pd., M.Psi., lahir di Kediri, 29 Juli 1984. Lulus Pendidikan Tinggi S1 Psikologi di UBAYA lulus tahun 2006. Menyelesaikan S-2 Program Magister Pendidikan Program Studi Teknologi Pembelajaran di UNIPA Surabaya lulus tahun 2009. Lalu S-2 yang kedua Program Studi Magister Psikologi di UNTAG Surabaya lulus tahun 2012. Sejak tahun 2009 menjadi dosen tetap di Universitas Nusantara PGRI Kediri pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Menjadi anggota Himpunan Psikologi Indonesia dari tahun 2010 - sekarang, dan pada tahun 2014-sekarang menjadi anggota asosiasi PG PAUD Indonesia. Sejak tahun 2016 - sekarang sebagai tim pengembang PAUD Laboratorium School Universitas Nusantara PGRI Kediri. Beberapa hibah penelitian dan penelitian DRPM dikti maupun Universitas telah diraih dari tahun 2013-sekarang. Saat ini aktif sebagai reviewer internal Program Kreativitas Mahasiswa.



Widi Wulansari, M.Pd. lahir di Mojokerto 24 Maret 1988. Lulus pendidikan tinggi: S1 Jurusan Pendidikan Matematika Program Studi Pendidikan Matematika di Universitas Negeri Yogyakarta lulus tahun 2011. Menyelesaikan studi S2 Program Magister Penelitian dan Evaluasi Pendidikan dengan Konsentrasi Pengukuran di Universitas Negeri Yogyakarta lulus tahun 2014. Sejak tahun 2015 menjadi Dosen Tetap di Universitas Nusantara PGRI Kediri Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Hibah penelitian dari DRPM Dikti telah didapatkan dari tahun 2018 sampai 2020.



Veny Iswantiningtyas, S.Psi., M.Psi., Lahir di Trenggalek 04 November 1982. Lulus jurusan Psikologi tahun 2007. S2 Program Magister Psikologi tahun 2012. Sejak tahun 2010 menjadi dosen tetap di Universitas Nusantara PGRI Kediri. Beberapa hibah penelitian DRPM Dikti maupun Universitas telah diraih sebagai ketua peneliti.



Hanggara Budi Utomo, lahir di Kediri, 20 Mei 1985. Meraih gelar Sarjana Psikologi dari Universitas Negeri Malang pada tahun 2007. Kemudian gelar Master (M.Pd) jurusan Teknologi Pembelajaran Universitas PGRI Adibuana Surabaya pada tahun 2009 dan (M.Psi) jurusan Magister Psikologi dari Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya pada tahun 2012. Pada tahun 2021 penulis menyelesaikan program Doktoral Psikologi Universitas Airlangga Surabaya (Dr). Saat ini penulis bertugas sebagai dosen tetap program studi Pendidikan Guru PAUD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri. Selain mengajar, juga aktif mempublikasikan karya ilmiah, baik pada jurnal nasional maupun jurnal internasional. Sampai saat ini, lebih dari puluhan tulisan ilmiah di berbagai jurnal ilmiah nasional ataupun internasional. Penulis juga aktif sebagai *reviewer* pada jurnal nasional dan jurnal internasional, dan aktif mengikuti berbagai pertemuan ilmiah nasional atau internasional, serta narasumber pada kegiatan seminar. Bidang keilmuan penulis pada bidang psikologi pendidikan dan perkembangan. Penulis dapat dihubungi pada alamat email: hanggara@unpkediri.ac.id.



Demas Yulianto, lahir di Kediri, 10 Juli 1982. Penulis adalah dosen tetap program studi Pendidikan Guru PAUD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri. Menyelesaikan pendidikan sarjana psikologi di Fakultas Psikologi Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya pada tahun 2006. Pendidikan Magister Psikologi juga diselesaikan di Fakultas Psikologi Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya pada tahun 2012 pada jurusan Magister Psikologi. Program Doktor Teknologi Pendidikan konsentrasi PAUD diselesaikan pada tahun 2020 di Universitas Negeri Jakarta. Selain mengajar, juga aktif

mempublikasikan karya ilmiah, baik pada jurnal nasional maupun jurnal internasional. Sampai saat ini, lebih dari puluhan tulisan ilmiah di berbagai jurnal ilmiah nasional ataupun internasional. Di samping itu, juga aktif mengikuti berbagai pertemuan ilmiah dan narasumber pada sejumlah kegiatan seminar maupun diskusi. Selain itu, penulis juga mendapat berbagai hibah penelitian maupun hibah pengabdian dari Kementerian Ristek/BRIN Republik Indonesia sejak tahun 2016. Penulis juga menjadi senat Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dan juga tim rekognisi akademik program studi Pendidikan Guru PAUD Universitas Nusantara PGRI Kediri. Bidang keilmuan penulis pada bidang pendidikan anak usia dini. Penulis dapat dihubungi melalui email: dema.yulianto@gmail.com.



Linda Dwiyantri, M.Pd., lahir di Nganjuk tanggal 07 Juli 1991. Setelah tamat dari SMA Negeri 2 Nganjuk tahun 2009, melanjutkan pendidikan (S1) pada Fakultas Ilmu Pendidikan, Program Studi PG-PAUD Universitas Negeri Malang lulus tahun 2013, Kemudian melanjutkan studi (S2) pada program Magister Pendidikan Dasar Konsentrasi PAUD di Universitas Negeri Surabaya lulus tahun 2015. Saat ini bekerja sebagai dosen tetap yayasan di Universitas Nusantara PGRI Kediri. Sejak tahun 2016 telah aktif mengikuti seminar, dan menulis artikel ilmiah. Dan pada tahun 2018 mendapatkan hibah DRPM Kemenristekdikti skim Penelitian Dosen Pemula berjudul “Pengembangan Permainan *Smart Adventure* untuk Meningkatkan Kesiapan Belajar Calistung Permulaan Anak Usia Dini”. Pada tahun 2020 kembali mendapatkan hibah DRPM Kemenristek-brin skim Penelitian Dosen Pemula berjudul “Pengembangan Media Hello Book untuk Mengasah Kemampuan Berbahasa Lisan Anak Usia Dini”.



bayfa
education.com

Publisher | Course | Consultant



bayfaeducation.com



[@bayfaeducation](https://www.instagram.com/bayfaeducation)



[@bayfaeducation](https://www.facebook.com/bayfaeducation)

Buku Inovasi

ORIGINALITY REPORT

12%

SIMILARITY INDEX

11%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	3%
2	obsesi.or.id Internet Source	2%
3	adoc.pub Internet Source	1%
4	ejournal.upi.edu Internet Source	1%
5	media.neliti.com Internet Source	1%
6	www.researchgate.net Internet Source	1%
7	yuniarifa17.blogspot.com Internet Source	1%
8	jurnal.stitnualhikmah.ac.id Internet Source	1%
9	core.ac.uk Internet Source	1%
10	www.scribd.com Internet Source	1%
11	ejournal.insuriponorogo.ac.id Internet Source	1%

Exclude quotes On

Exclude bibliography Off

Exclude matches < 1%