

Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak (TK): Berbasis Kearifan Lokal Melalui Permainan Kolaboratif

**Penulis:
Feri Faila Sufa**

TAHUN 2020



UNISRI PRESS

Pembelajaran di Taman Kanak (TK): Berbasis Kearifan Lokal Melalui Permainan Kolaboratif

Penulis:
Feri Faila Sufa

ISBN: 978-623-93591-2-6

Buku ini telah divalidasi oleh:
Dr. Anita Trisiana, S.Pd., M.H.

Penyunting:
Hasna Wijayati

Desain sampul dan tata letak:
Rusdianto

Penerbit:
UNISRI Press

Redaksi:
Jalan Sumpah Pemuda No 18. Joglo, Banjarsari, Kota Surakarta
unisripress@gmail.com
Anggota APPTI

Cetakan Pertama, April 2020
Copyright © 2020
Dicetak oleh Percetakan Kurnia Solo

ISI MENJADI TANGGUNG JAWAB PENULIS

Hak cipta dilindungi oleh undang-undang. Dilarang memperbanyak
sebagian atau seluruh isi buku tanpa izin tertulis dari penerbit.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan nikmat, taufik serta hidayah-Nya yang sangat besar sehingga saya pada akhirnya bisa menyelesaikan buku ajar untuk tentang Program Pembelajaran di TK : berbasis kearifan local melalui permainan kolaboratif tepat pada waktunya. Rasa terima kasih juga kami ucapkan kepada :

1. Dinas Kementrian Pendidikan dan kebudayaan yang telah memberikan kesempatan penulis untuk hibah penelitian dosen pemula.
2. Rektor Universitas Slamet Riyadi yang telah memberikan kesempatan dalam mengikuti hibah penelitian Dosen Pemula Dosen.
3. Dr Anita Trisiana, S.Pd, M.H. yang telah memberikan masukan dan memvalidasi buku ini.
4. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan dan Keguruan yang selalu memberikan support dalam penyelesaian hibah penelitian dosen pemula.
5. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini dan seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia dini atas kerja sama dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran di Program Studi Pendidikan Guru PAUD Universitas Slamet Riyadi.

Semoga buku yang telah kami susun ini dapat berguna serta bisa menambah pengetahuan dan pengalaman para pembaca. Selayaknya kalimat yang menyatakan bahwa tidak ada sesuatu yang sempurna. Kami juga menyadari bahwa tulisan tentang Program Pembelajaran di TK ini masih memiliki banyak kekurangan. Maka dari itu kami mengharapkan saran serta masukan dari para pembaca sekalian demi kesempurnaan buku ini supaya lebih baik lagi.

Surakarta, 2020
Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
BAB I KONSEP DASAR PENDIDIKAN ANAK USIA DINI	1
A. <i>Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)</i>	1
B. <i>Batasan Anak Usia Dini</i>	3
C. <i>Landasan PAUD</i>	4
1. Landasan Yuridis	6
2. Landasan Keilmuan	7
3. Landasan Filosofis dan Agama	8
D. <i>Prinsip Pembelajaran PAUD</i>	8
E. <i>Pandangan Para Ahli Tentang PAUD</i>	11
1. Pestalozzi	11
2. Montessori	12
3. Froebel	16
4. Ki Hajar Dewantara	16
F. <i>Rangkuman</i>	18
G. <i>Tugas</i>	19
H. <i>Daftar Pustaka</i>	19
BAB II PEMBELAJARAN TK	20
A. <i>Pengertian Pembelajaran</i>	20
B. <i>Metode dan Strategi Pembelajaran di TK</i>	21
1. Strategi Pembelajaran yang Berpusat pada Anak	21
2. Strategi Pembelajaran Melalui Bermain	23
3. Strategi Pembelajaran Melalui bercerita	26
4. Strategi Pembelajaran Melalui Bernyanyi	28
5. Strategi Pembelajaran Terpadu	30

C.	<i>Permasalahan Pembelajaran di TK</i>	34
D.	<i>Rangkuman</i>	36
E.	<i>Tugas</i>	37
F.	<i>Daftar Pustaka</i>	38
BAB III	PERMAINAN KOLABORATIF	39
A.	<i>Konsep Pembelajaran Kolaboratif</i>	39
B.	<i>Permainan Kolaboratif di TK</i>	41
C.	<i>Karakteristik Bermain Pada Anak</i>	43
D.	<i>Faktor Pendukung dan Penghambat</i>	46
E.	<i>Rangkuman</i>	49
F.	<i>Tugas</i>	50
G.	<i>Daftar Pustaka</i>	51
BAB IV	PEMBELAJARAN BERBASIS KEARIFAN LOKAL	53
A.	<i>Pengertian Kearifan Lokal</i>	53
B.	<i>Integrasi pembelajaran Kearifan lokal</i>	54
C.	<i>Manfaat Kearifan Lokal</i>	55
D.	<i>Implementasi Kearifan Lokal dalam Pembelajaran</i>	56
E.	<i>Rangkuman</i>	59
F.	<i>Tugas</i>	60
G.	<i>Daftar Pustaka</i>	61
BAB V	IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BERBASIS KEARIFAN LOKAL DI TK	62
A.	<i>Perencanaan</i>	63
B.	<i>Pelaksanaan</i>	69
C.	<i>Evaluasi</i>	75
1.	<i>Pengertian</i>	75

2.	Teknik evaluasi	76
D.	<i>Analisis Data dan Tindak Lanjut</i>	77
E.	<i>Rangkuman</i>	79
F.	<i>Tugas</i>	79
G.	<i>Daftar Pustaka</i>	80
BAB VI	PERMAINAN TRADISIONAL BERBASIS KEARIFAN LOKAL	81
A.	<i>Permainan Tradisional</i>	81
1.	Berkelompok	81
2.	Permainan Sosial	91
B.	<i>Memanfaatkan Loosepart</i>	96
C.	<i>Rangkuman</i>	99
D.	<i>Tugas</i>	100
E.	<i>Daftar Pustaka</i>	101

**Pembelajaran di Taman Kanak (TK):
Berbasis Kearifan Lokal Melalui
Permainan Kolaboratif**



BAB I

KONSEP DASAR PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Pada bab konsep dasar anak usia dini ini, akan dibahas tentang pengertian pendidikan anak usia dini, batasan tentang usia dini, landasan tentang pendidikan anak usia dini dan pandangan beberapa tokoh tentang pendidikan usia dini.

A. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), pada hakekatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. PAUD memberi kesempatan untuk mengembangkan kepribadian anak, oleh karena itu lembaga pendidikan untuk anak usia dini perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan yang meliputi nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, sosial emosional, bahasa, dan seni.

PAUD merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakkan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan baik koordinasi motorik (halus dan kasar), kecerdasan emosi, kecerdasan jamak (multiple intelegensi) dan kecerdasan spiritual. Sesuai dengan keunikan dan pertumbuhan anak usia dini, maka penyelenggaraan pendidikan bagi anak usia dini disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. Pendidikan anak

usia dini memiliki peranan sangat penting untuk mengembangkan kepribadian anak serta mempersiapkan mereka memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Bihler dan Snowman dalam Diah Harianti (1996) menekankan anak usia dini ini dalam anak usia 2,5 tahun sampai dengan usia 6 tahun. Istilah anak usia dini di Indonesia ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Lebih lanjut, pasal 1 ayat 14 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan:

“Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”. Sedangkan pada pasal 28 tentang Pendidikan Anak Usia Dini dinyatakan bahwa “(1) Pendidikan Anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar, (2) Pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, non formal, dan/atau informal, (3) Pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal: TK, RA, atau bentuk lain yang sederajat, (4) Pendidikan anak usia dini jalur pendidikan non formal: KB, TPA, atau bentuk lain yang sederajat, (5) Pendidikan usia dini jalur pendidikan informal: pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan, dan (6) Ketentuan mengenai pendidikan anak usia dini sebagaimana dimaksud dalam ayat (1), ayat (2), ayat (3), dan ayat (4) diatur lebih lanjut dengan peraturan pemerintah.”

Berbeda dengan pernyataan di atas, Bredekamp dan Copple (1997) mengemukakan bahwa, pendidikan anak usia dini mencakup berbagai program yang melayani anak dari lahir sampai dengan usia delapan tahun yang dirancang untuk meningkatkan perkembangan intelektual, sosial, emosi, bahasa, dan fisik anak. Dalam dokumen Kurikulum Berbasis Kompetensi (2004) ditegaskan bahwa pendidikan bagi anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan ketrampilan pada anak.

B. Batasan Anak Usia Dini

Konsep tentang anak usia dini dapat dijelaskan dalam berbagai perspektif dalam batasan usia. Berdasarkan Undang-undang sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) nomor 20 tahun 2003 dan Peraturan menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendiknas) nomor 137 tahun 2014, dijelaskan batasan anak usia dini yakni, anak yang pada usia dari lahir hingga berusia 6 tahun (0 sampai 6 tahun). Namun, berdasarkan Peraturan Presiden nomor 60 Tahun 2013, batasan anak usia dini dimulai dari saat terjadi pembuahan dalam kandungan sampai dengan usia 6 tahun. Pada masing-masing usia tersebut kemudian dikelompokkan dalam tahapan (1) janin dalam kandungan sampai lahir, (2) lahir sampai dengan usia 28 hari, (3) usia 1 sampai dengan 24 bulan, dan (4) usia 2 sampai dengan 6 tahun.

Sementara menurut *National assosiation for the Education of young children (NAEYC)*, yaitu perkumpulan pendidikan anak usia dini sebagai asosiasi besar di Amerika Serikat terdapat perbedaan batasan usia yang masuk dalam usia dini. NAEYC

merupakan perkumpulan yang anggotanya terdiri dari orang tua anak, pendidikan pengelola, penyelenggara lembaga pendidikan guru pendidikan anak usia dini, pembuat kebijakan dan advokat. NAEYC menjelaskan batasan anak usia dini adalah anak yang berusia 0-8 tahun yang mendapatkan layanan pendidikan di taman penitipan anak (TPA), penitipan anak dalam keluarga (*family child care home*), pendidikan pra sekolah baik negeri maupun swasta, taman kanak-kanak (TK) dan sekolah dasar (SD). Oleh karena itu, pada kelas awal sekolah dasar, kelas 1, 2 dan 3 di Indonesia menggunakan pendekatan pembelajaran yang hampir sama dengan pembelajaran di TK, yang masih dominan menggunakan bermain, meskipun tidak semua pembelajaran berbasis permainan.

Perbedaan batasan usia dalam mendefinisikan anak usia dini tampak pada sistem pendidikan di Indonesia. Di Indonesia, pemberian stimulasi berupa pendidikan untuk usia 0-6 tahun berada jenjang PAUD, sedangkan anak pada usia 7 dan 8 tahun termasuk dalam jenjang dari pendidikan dasar. Di PAUD, anak didik yang berusia 0-6 tahun masuk dalam jenjang pendidikan pra sekolah. Di pendidikan pra sekolah stimulasi yang dilakukan adalah pengembangan anak usia dini yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan esensial anak yang beragam dan saling terkait secara simultan, sistematis, dan terintegrasi.

C. Landasan PAUD

Konsep dasar dari pendidikan anak usia dini adalah upaya menstimulasi atau merangsang tugas perkembangan agar menjadi optimal dalam mempersiapkan tugas perkembangan selanjutnya. Tujuan dari pendidikan pada usia dini adalah memfasilitasi

pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. PAUD memberi kesempatan untuk mengembangkan kepribadian anak. Oleh karena itu, lembaga pendidikan untuk anak usia dini perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan yang meliputi nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, sosial emosional, bahasa, dan seni.

Pendidikan anak usia dini sangat penting dan menempati posisi strategis dalam perkembangan manusia. Alasannya, *pertama* PAUD merupakan pendidikan awal yang sebelum individu memasuki tahapan perkembangan selanjutnya. Jika pada tahap awal ini seseorang dapat melewati dengan baik, diharapkan akan mempunyai kesiapan menuntaskan tugas perkembangan selanjutnya. *Kedua* dalam pandangan para ahli neurosains, pada usia awal terjadi perkembangan otak yang sangat cepat, yakni di usia 5 tahun, perkembangan otak mencapai 50% sendiri dan terus meningkat hingga mencapai 100% di usia 18 tahun. Di usia dini terjadi yang disebut masa peka, masa kritis, dan *golden age*. *Ketiga*, perbedaan PAUD dengan jenjang pendidikan lainnya adalah PAUD merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakkan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan baik koordinasi motorik (halus dan kasar), kecerdasan emosi, kecerdasan jamak (multiple intelegensi) dan kecerdasan spiritual. Sesuai dengan keunikan dan pertumbuhan Anak Usia Dini, maka penyelenggaraan Pendidikan bagi Anak Usia Dini disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh Anak Usia Dini.

1. Landasan Yuridis

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan bagian dari tujuan pendidikan Nasional, yang diatur di dalam Undang-Undang dan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia, yaitu sebagai berikut:

- a. Amanat pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 alinea ke-4. Dalam pembukaan tersebut disebutkan:

“Kemudian daripada itu untuk membentuk suatu pemerintah negara Indonesia yang melindungi segenap bangsa Indonesia dan seluruh tumpah darah Indonesia dan untuk memajukan kesejahteraan umum, **mencerdaskan kehidupan bangsa**, dan ikut melaksanakan ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi dan keadilan sosial, maka disusunlah kemerdekaan kebangsaan Indonesia itu dalam suatu Undang-Undang Dasar negara Indonesia, yang terbentuk dalam suatu susunan negara Republik Indonesia yang berkedaulatan rakyat dengan berdasar kepada : Ketuhanan Yang Maha Esa, kemanusiaan yang adil dan beradab, persatuan Indonesia, dan kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan/perwakilan, serta dengan mewujudkan suatu keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia.”

Kalimat

“**mencerdaskan kehidupan bangsa..**” menjadi salah satu amanat dalam pembukaan undang-undang dasar, yang dimulai dari pendidikan anak usia dini sebagai tahapan awal dalam pertumbuhan dan perkembangan manusia

- b. Amanat dalam pasal 31 UUD 1945 yang berbunyi, (a) setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan; (b)

setiap warga negara wajib mengikuti pendidikan dasar dan pemerintah wajib membiayainya.

Meskipun pendidikan anak usia dini bukan menjadi bagian dari pendidikan dasar, tapi pendidikan anak usia dini memberikan pondasi untuk kesiapan memasuki jenjang pendidikan dasar. Oleh karena itu, menjadi hak setiap warga negara termasuk di usia dini untuk mendapatkan pendidikan.

- c. Amandemen UUD 1945 Pasal 28 B ayat 2 dinyatakan bahwa setiap anak berhak atas kelangsungan hidup, tumbuh berkembang serta berhak atas perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi.

Pendidikan anak usia dini tidak berorientasi pada kemampuan berpikir saja, melainkan juga melakukan praktek untuk memenuhi kebutuhan esensial anak yang beragam, meliputi berbagai aspek fisik dan non-fisik, termasuk mental, emosional, dan sosial. Dalam hal ini supaya anak dapat tumbuh dan berkembang dan terlindungi dari kekerasan dan diskriminasi.

2. Landasan Keilmuan

Penyelenggaraan pendidikan pada anak usia dini di negara maju telah berlangsung lama sebagai bentuk pendidikan berbasis masyarakat, dan hal inilah yang melandasi lahirnya pendidikan anak usia dini di Indonesia dalam menyiapkan manusia seutuhnya. Perkembangan intelegensi, kepribadian dan tingkah laku sosial, sangat pesat ketika anak masih berusia dini. Hasil riset tentang otak menjelaskan bahwa perkembangan kapasitas kecerdasan anak sangat pesat terjadi di awal kehidupannya. Ketika lahir otak bayi berjumlah sekitar 100 milyar, tetapi belum saling

berhubungan kecuali hanya sedikit, hanya sel-sel otak yang mengendalikan detak jantung, pernafasan, gerak reflex, pendengaran dan naluri hidup.

3. Landasan Filosofis dan Agama

Peran PAUD sangat strategis bagi perkembangan manusia. Mendidik anak usia dini ibarat membentuk ukiran di batu yang tidak akan mudah hilang, bahkan akan membekas selamanya. Artinya pendidikan anak usia dini akan sangat berperan terhadap keberhasilan anak di masa mendatang dan sebaliknya. PAUD disesuaikan dengan tahap perkembangan dan keunikan yang dimiliki oleh anak tersebut. Metode pembiasaan, keteladanan, dan menanamkan nilai-nilai agama menjadi hal penting diberikan dalam meletakkan dasar-dasar kehidupan bagi anak usia dini. Meskipun tidak mudah dalam menanamkan nilai-nilai positif, namun melakukan pembiasaan sejak dini akan lebih mudah dan tidak mudah hilang, dibandingkan mengenalkan di usia yang lebih besar.

D. Prinsip Pembelajaran PAUD

Pembelajaran di Taman Kanak-kanak selain menekankan pada pembelajaran yang berorientasi bermain juga menekankan pembelajaran yang berorientasi pada perkembangan. Untuk itu, pembelajaran anak usia dini memiliki prinsip-prinsip yang mendukung pembelajarannya yaitu:

1. Berorientasi pada perkembangan anak. Pembelajaran di TK harus berorientasi dan berdasarkan pada tahapan perkembangan sesuai tahapan kebutuhan dan tugas

perkembangan usia anak. Termasuk dalam menyusun kurikulum pembelajaran.

2. Berorientasi pada kebutuhan anak. Guru harus mampu mengembangkan semua aspek perkembangan sesuai kebutuhan tahapan perkembangan anak. Maka sebelum menyusun perencanaan pembelajaran perlu dilakukan analisis kebutuhan anak sebelum menyusun tujuan pembelajaran.
3. Bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain. Bermain merupakan dunia anak. Maka pembelajaran yang disusun harus dapat memberikan rasa menyenangkan, rasa ingin tahu dan memberikan tantangan untuk memecahkan masalah. Bukan hanya istilah belajar, namun anak-anak merasa terbeban atau merasa bosan dengan tugas yang diberikan guru.
4. Berpusat pada anak. Pembelajaran harus memfokuskan pada anak sebagai subyek pembelajaran, bukan pada kepentingan guru seperti target kurikulum atau kepentingan lainnya yang tidak berbasis pada kebutuhan perkembangan anak. Maka guru harus dapat mendorong anak untuk bersemangat, menumbuhkan minat, inspiratif, selalu berinovasi dan kreatif
5. Lingkungan yang kondusif. Menciptakan lingkungan pembelajaran termasuk penggunaan media belajar, sumber belajar maupun narasumber pembelajaran agar lingkungan belajar dapat kondusif dan efektif mencapai tujuan pembelajaran. Lingkungan belajar harus nyaman, menarik, aman, menyenangkan yang sesuai dengan karakter anak.

6. Mengembangkan pembelajaran yang aktif. Artinya pembelajaran harus mendorong anak untuk selalu tertarik untuk menemukan, mencari, memilih dan menentukan pilihan, mengemukakan pendapat dan anak harus mengalami sendiri sebagai pengalaman yang bermakna.
7. Mengembangkan berbagai kecakapan hidup. Melalui rangsangan agar anak dapat bekerja secara mandiri, mengurangi ketergantungan, dengan mengembangkan kecakapan hidup. Mengembangkan kecakapan hidup dilakukan melalui pembelajaran terpadu yang mengintegrasikan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik melalui keteladanan dan pembiasaan pada diri anak.
8. Menggunakan berbagai media edukatif dan sumber belajar. Guru perlu memanfaatkan berbagai media, lingkungan sekitar yang dekat dengan dunia anak agar pembelajaran menjadi lebih bermakna.
9. Dilaksanakan secara bertahap dan berulang-ulang. Dalam menerapkan pembelajaran dan tujuan pembelajaran, maka kegiatan yang ingin mencapai pembelajaran tertentu perlu dibiasakan dan diberikan contoh. Pembiasaan merupakan contoh implementasi pembelajaran yang dilakukan secara bertahap dan diulang-ulang.
10. Aktif, kreatif, inovatif, efektif, dan menyenangkan. Pembelajaran seperti ini menjadi kewajiban bagi guru dalam menyajikan pembelajaran, baik guru dan anak didik harus memiliki kemampuan tersebut.

11. Pemanfaatan teknologi informasi. Sejalan dengan era teknologi dan globalisasi, maka digitalisasi dapat dimanfaatkan untuk membantu pembelajaran anak.

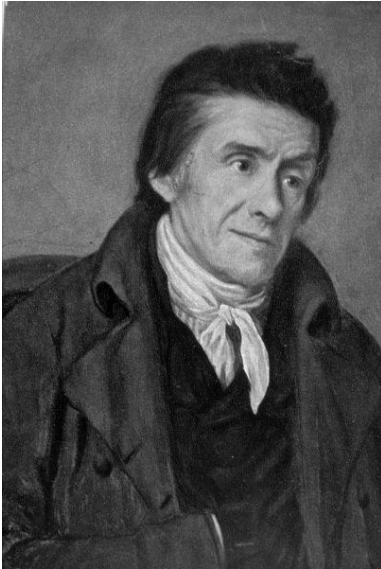
E. Pandangan Para Ahli Tentang PAUD

1. Pestalozzi

Johann Heinrich Pestalozzi (1746-1827.) adalah tokoh yang pemikirannya banyak digunakan dalam praktek pendidikan anak, khususnya anak usia dini. Pandangannya tentang anak, pada dasarnya memiliki pembawaan baik proses pertumbuhan dan perkembangan berlangsung melalui tahapan yang berkesinambungan. Pada setiap tahapan perkembangan anak, tugas perkembangan harus dipastikan tercapai agar anak siap melanjutkan pada tahapan selanjutnya.

Hal ini sangat penting agar saat anak berada pada tahapan selanjutnya agar tidak terjadi hambatan pada satu tahap perkembangan selanjutnya. Keberhasilan pada satu tahap akan mempengaruhi keberhasilan tahap selanjutnya, maka perlu dipastikan anak berhasil dalam menyelesaikan tugas pada tiap tahap perkembangan.

Untuk dapat menyelesaikan tugas perkembangan, maka fungsi panca indera dan pemberian pengalaman langsung perlu dioptimalkan dengan memaksimalkan potensi yang dimiliki anak. Pendidikan merupakan suatu upaya memberikan pertolongan agar anak dapat menolong diri mereka sendiri.



(Johan Hainrich Pestalozzi, Sumber : <https://en.wikipedia.org/wiki/>)

Keluarga khususnya ibu berperan penting pada perkembangan anak, karena keluarga mempunyai andil yang cukup besar dalam meletakkan dasar-dasar pendidikan yang pertama. Selain itu, kasih sayang dan cinta dari keluarga dapat membantu potensi anak berkembang. Tentu saja ini dapat meningkatkan kepercayaan diri anak. Sehingga pendidikan yang harmonis menurut Pestalozzy adalah seimbang memenuhi kebutuhan jasmani, rohani,

sosial dan agama.

2. Montessori

Maria Montessori adalah tokoh yang cukup dikenal di dunia PAUD. Ia lahir di tahun 1870 dan meninggal pada tahun 1952. Sebagai seorang dokter dan ahli tentang manusia yang berasal Italia, pemikiran-pemikiran serta metode yang dikembangkannya banyak dimanfaatkan di dunia pendidikan dan masih populer di seluruh dunia. Pemikiran Montessori banyak dipengaruhi oleh Rousseau dan Pestalozzi yang berhubungan dengan pendidikan anak. Selain itu pandangan para ahli lainnya yang mengakui pentingnya kondisi lingkungan yang bebas dan



(Maria Montessori (sumber :
https://id.wikipedia.org/wiki/Maria_Montessori)

peran pemberian kasih sayang sangat penting agar potensi yang dimiliki anak dapat berkembang secara optimal.

Selain itu, dalam kaitannya dengan pendidikan pra sekolah/ TK, ia memandang bahwa pendidikan pra sekolah/PAUD/TK merupakan bagian dari proses perkembangan anak yang berkesinambungan. Ia sangat yakin bahwa pendidikan merupakan aktivitas diri yang

bertujuan pada pembentukan disiplin pribadi, kemandirian dan pengarahan diri.

Pandangan anak tentang dunia menurut Montessori adalah dasar dari ilmu pengetahuan, maka melakukan eksplorasi tentang lingkungan dan dunianya sangat penting untuk dapat membangun pengetahuan mereka tentang berbagai ilmu. Oleh karena itu, Montessori merancang materi pembelajaran untuk anak yang dapat memaksimalkan indera anak agar dioptimalkan untuk berbagai aspek perkembangan. Kemudian dilakukan dengan mengoreksi diri, sehingga anak menjadi sadar terhadap berbagai macam rangsangan yang kemudian akan dibangun dalam pikirannya.

Dalam mengajar anak-anak, Montessori juga mengembangkan alat peraga edukatif sebagai alat belajar sehingga diharapkan dapat dimanfaatkan anak untuk mengeksplorasi lingkungan. Pendidikan Montessori mencakup pendidikan fisik dan jasmani, bercocok tanam, dan belajar tentang alam. Montessori berpendapat bahwa pendidikan merupakan upaya untuk membantu perkembangan anak secara menyeluruh dan bukan sekedar mengajarkan sejumlah pengetahuan pada anak. Interaksi antara anak dan lingkungannya sangat dibutuhkan untuk mengembangkan spirit atau nilai-nilai dasar kemanusiaan. Montessori juga meyakini saat anak dilahirkan, mereka sudah membawa pola perkembangan psikis atau jiwa. Pola yang dibawa sejak lahir ini belum dapat teramati sejak lahir. Dalam proses kehidupannya yang sejalan dengan proses perkembangan yang dilaluinya maka pola tersebut akan dapat teramati.

Montessori juga menyebut istilah dengan “masa peka” pada suatu masa perkembangan anak. Masa peka merupakan suatu masa yang terjadi dalam perkembangan anak, yang ditandai dengan begitu tertariknya anak terhadap suatu objek atau karakteristik tertentu disertai dengan kecenderungan mengabaikan objek yang lainnya. Pada masa ini, anak akan memiliki kebutuhan yang dalam jiwanya secara spontan meminta untuk dipenuhi dan sangat efektif untuk memenuhi kebutuhan pada objek atau karakteristik tersebut, karena anak mempunyai kepemimpinan yang lebih dan menjadi fokus. Namun sayangnya, masa peka ini tidak bisa diketahui kapan munculnya pada diri seorang anak, karena bersifat spontan dan tanpa paksaan.

Setiap anak memiliki masa peka yang berbeda. Namun jika masa peka tersebut tidak dipergunakan secara optimal maka kesempatan tersebut sehingga tidak akan ada lagi kesempatan bagi anak untuk mendapatkan masa pekanya kembali. Dalam hal ini, perlu kecermatan dari seorang guru untuk mengamati anak didiknya, karena guru dapat memprediksi atau memperkirakan timbulnya masa peka pada seorang anak dengan melihat minat anak pada saat itu. Oleh karena itu, guru perlu mengamati dengan teliti perkembangan anak didiknya yang berhubungan dengan masa pekanya agar dapat memberikan stimulasi atau rangsangan yang dapat membantu berkembangnya masa peka anak sesuai dengan fungsinya.

Montessori juga berpendapat bahwa anak memiliki motif atau dorongan untuk membentuk jiwanya sendiri (*self construction*). Secara spontan anak berusaha membentuk dirinya melalui pemahaman terhadap lingkungannya. Gejala psikis atau kejiwaan memungkinkan anak untuk dapat membangun pengetahuannya sendiri. Montessori menyebutnya dengan istilah jiwa penyerap (*absorbent mind*). Dengan gejala psikis/ kejiwaan tersebut anak dapat melakukan penyerapan secara tidak sadar terhadap lingkungannya, kemudian menggabungkannya dalam kehidupan psikis/ jiwanya. Seiring dengan perkembangannya, maka proses penyerapan tersebut akan berangsur disadari. Dapat disimpulkan bahwa pada anak usia dini, selain terjadi masa peka, Montessori menyebut sebagai masa penyerap yang sangat bagus.



(Friedrich Froebel ,
Sumber :
https://id.wikipedia.org/wiki/Friedrich_Froebel)

3. Froebel

Froebel yang bernama lengkap Friedrich Wilhelm August Froebel, lahir di Jerman pada tahun 1782 dan wafat pada tahun 1852. Pandangannya tentang anak banyak dipengaruhi oleh Pestalozzi serta para filsuf Yunani. Anak yang kodratnya baik, jika kurangnya pendidikan dan pengertian yang dimiliki anak yang menyebabkan sifat buruk pada anak.

Potensi yang dimiliki anak, akan hilang jika tidak

dikembangkan dengan baik. Di tahun pertama ini sangat penting, karena tahap ini sangat fundamental dan menentukan hidupnya di masa mendatang. Pendidikan keluarga menjadi penting pada masa anak-anak. Jika anak mendapatkan pendidikan dan pengasuhan yang tepat, ibarat tanaman muda akan berkembang secara wajar sesuai hukumnya sendiri. Cara yang digunakan anak-anak adalah dengan cara meniru mengikuti sifat dan karakteristik mereka yaitu belajar melalui bermain.

4. Ki Hajar Dewantara

Tokoh pendidikan Indonesia yang dikenal sebagai bapak pendidikan banyak memberikan kontribusi terhadap pendidikan anak usia dini. Ki Hajar mempunyai nama asli Suwardi Suryaningrat, lahir pada tanggal 2 Mei 1899. Pandangannya



(Ki Hajar Dewantara, Sumber
: [https://www.akupaham.com/
biografi-ki-hajar-dewantara](https://www.akupaham.com/biografi-ki-hajar-dewantara))

tentang anak yang memiliki pembawaan dan kemerdekaan untuk berbuat serta mengatur dirinya sendiri. Namun, kemerdekaan juga relatif karena dibatasi oleh hak-hak yang patut dimiliki oleh orang lain. Anak memiliki hak menentukan pilihan yang dianggap baik bagi dirinya. Oleh karena itu, anak perlu diberi kesempatan menentukan diri sendiri, tanpa dipaksa atau dicampuri. Peran pendidik hanya memberikan

bantuan bila anak mengalami kesulitan yang tidak dapat diselesaikan.

Pola pendidikan Ki Hajar Dewantara terkenal dengan semboyan “Tut Wuri Handayani”. Seorang pendidik perlu dapat menyesuaikan diri kapan anak membutuhkan. Orang tua atau pendidik bisa berada di depan sebagai pemimpin, di samping anak seperti teman dan di belakang anak untuk selalu mendorong dan memotivasi.

Dalam harus memberikan pengetahuan lahir dan batin, dan memberikan kemerdekaan pada cara berfikir sehingga mereka tidak dibiasakan atau dicekoki dengan buah pikiran orang lain saja. Anak harus dibiasakan untuk menemukan sendiri berbagai nilai pengetahuan dan keterampilan menggunakan pikiran dan kemampuannya sendiri. Memberikan kesempatan yang luas bagi anak untuk mencari dan menemukan pengetahuan, secara tidak langsung akan memberikan peluang agar potensi yang dimiliki anak dapat berkembang optimal.

Anak lahir dengan kodrat atau pembawaannya masing-masing. Kodrat anak bisa baik dan bisa pula sebaliknya. Kodrat itulah yang akan memberikan dasar bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Pendidikan sifatnya hanya menuntun kekuatan-kekuatan kodrati yang dimiliki anak. Pendidikan sifatnya memberikan tuntunan agar kodrat-kodrat bawaan anak itu bertumbuh kembang ke arah yang lebih baik. Pendidikan berfungsi menuntun anak yang berpembawaan tidak baik menjadi lebih berkualitas lagi disamping untuk mencegahnya dari segala macam pengaruh jahat.

F. Rangkuman

1. Konsep tentang pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan untuk anak usia 0-6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Tujuan pendidikan untuk anak usia dini adalah memfasilitasi potensi yang anak miliki dalam pertumbuhan dan perkembangan secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak agar anak punya kesiapan dalam menuntaskan tugas perkembangan selanjutnya.
2. Dalam penyelenggaraan pendidikan di usia awal ini, beberapa hal yang melandasi, yaitu landasan yuridis, landasan keilmuan, dan landasan filosofis dan agama. Selain itu dalam proses pembelajaran pada usia dini memiliki prinsip-prinsip pendidikan anak usia dini.

3. Pakar pendidikan anak usia dini seperti Froebel, Pestalozzy, Ki Hajar Dewantara dan Montessori banyak memberikan landasan pada penyelenggaraan pendidikan anak usia dini.

G. Tugas

1. Identifikasilah, beberapa jenis lembaga pendidikan untuk usia dini, termasuk layanannya, berdasarkan usia dan program kegiatan yang dilakukan!
2. Uraikan contoh implementasi tiap-tiap prinsip pembelajaran di PAUD!
3. Apakah perbedaan dari pendapat para ahli tentang pendidikan anak usia dini. Amati praktek pendidikan PAUD dan analisislah apakah teori yang melandasinya berdasarkan praktek pendidikan anak usia dini di lingkunganmu.

H. Daftar Pustaka

- Hapidin. (2013). Manajemen Pendidikan TK. Jakarta : Universitas Terbuka
- Kementrian Pendidikan Nasional. (2014). Permendikbud No 146 Tahun 2014.
- Maria Montessori. 2017. The Absorbent Mind. Pikiran yang Mudah Menyerap. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- _____. 2013. Metode Montessori. Panduan Wajib untuk dan Orang tua Didik PAUD. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Santoso. S. (2008). Dasar-dasar pendidikan TK. Jakarta : Universitas Terbuka
- Sujiono, Y.N. (2009). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Indeks
- Susanto, A. (2017). Pendidikan Anak Usia Dini. (Konsep dan Teori). Jakarta: Bumi Aksara

BAB II

PEMBELAJARAN TK

Pada bab ini akan dibahas pengertian pembelajaran, metode dan strategi pembelajaran di TK dan permasalahan yang ada dalam pembelajaran di TK.

A. Pengertian Pembelajaran

Banyak tokoh yang menjelaskan konsep pembelajaran. Secara umum pembelajaran dapat dijelaskan sebagai interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar meliputi guru, siswa yang saling bertukar informasi. Pembelajaran dapat juga didefinisikan sebagai proses guru atau pendidik yang membantu anak didiknya agar dapat belajar dengan baik. Arti lainnya dapat juga dijelaskan sebagai upaya dari guru atau pendidik agar siswa terjadi perubahan dalam sikap ataupun kemampuan sebagai kemampuan baru yang didapatkan dari sebuah usaha. Sedangkan dalam undang-undang sistem pendidikan nasional dijelaskan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Berdasarkan konsep tentang mengajar di atas, maka kata kunci yang mempengaruhi keberhasilan adalah proses pembelajaran. Jika proses pembelajarannya efektif diharapkan tujuan adanya perubahan akan berhasil berhasil. Hal yang paling penting dalam proses belajar adalah interaksi, dan upaya guru. Maka peran guru sangat penting untuk dapat menciptakan kondisi dan situasi yang memungkinkan anak dapat mengembangkan

potensi dirinya sehingga kemampuan kognitif, afektif, dan sosial dapat teraktualisasi. Artinya guru memegang peran penting dalam mengemas pengalaman belajar agar proses pembelajaran menjadi efektif.

B. Metode dan Strategi Pembelajaran di TK

Pembelajaran bagi anak usia dini, termasuk pada pembelajaran di taman kanak-kanak memiliki kekhasan tersendiri dibanding pada jenjang pendidikan lainnya. Hal ini karena pada kegiatan pembelajaran di PAUD atau TK mengutamakan bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain yang berbeda dengan jenjang pendidikan lainnya. Melalui bermain, secara alamiah dapat memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam, dan secara spontan anak mengembangkan kemampuannya.

Strategi pembelajaran sebagai segala usaha guru dalam menerapkan berbagai metode pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diharapkan (Masitoh dkk., 2005:6.3). Ada bermacam-macam strategi pembelajaran yang dapat dipilih oleh guru taman Kanak-kanak. Pemilihan strategi pembelajaran hendaknya mempertimbangkan beberapa faktor penting, yaitu: a. karakteristik tujuan pembelajaran, b. karakteristik anak dan cara belajarnya, c. tempat berlangsungnya kegiatan belajar, d. tema pembelajaran, serta e. pola kegiatan (Masitoh dkk., 2005: 6.3).

1. Strategi Pembelajaran yang Berpusat pada Anak

a. Pendekatan yang melandasi

Anak sebagai individu yang dalam proses pertumbuhan dan perkembangan membutuhkan stimulasi. Sesuai karakteristik perkembangannya, mereka

juga sangat aktif. Berdasarkan fakta tersebut maka perlu dikembangkan strategi pembelajaran melalui pendekatan perkembangan yang jugadapat mengakomodasi kebutuhan mereka untuk belajar aktif.

b. Karakteristik

Menurut Masithoh dkk (2005: 8.5–8.6), ciri-ciri atau karakteristik pembelajaran yang berpusat pada anak memiliki antara lain: prakarsa kegiatan tumbuh dari anak.

- 1) Anak sudah memiliki inisiatif, dan bahan apa yang mereka ingin pelajari.
- 2) Anak akan mengeksplorasi materi atau bahan-bahan secara aktif melalui seluruh inderanya.
- 3) Anak akan menemukan jawaban dari berbagai pertanyaan berkaitan dengan kenapa segala sesuatu dapat terjadi melalui pengalaman langsung yang dialaminya atau dengan mengamati sebuah objek.
- 4) Anak akan mentransformasi dan menggabungkan berbagai informasi yang didapat melalui pengalaman sebelumnya dan pengalaman baru.
- 5) Anak juga menggunakan menggunakan motorik kasar dalam proses belajarnya.

c. Tahap pembelajaran

- 1) Tahap merencanakan (*planning time*)

Tahapan ini guru akan melakukan perencanaan, dengan memberikan kesempatan untuk anak tentang apa yang akan dilakukannya. Sebagai contoh, guru akan menyediakan beberapa bahan atau alat bermain atau alat peraga edukatif dan anak-anak diberi kesempatan untuk memilih apa yang ingin

dieksplorasi. Peralatan yang disediakan guru antara lain : a) balok-balok kayu, b) model buah-buahan, c) alat-alat transportasi, d) buku-buku cerita, e) peralatan menggambar, dan f) macam-macam boneka.

2) Tahap bekerja (*work time*)

Setelah anak-anak memilih kegiatan yang dilakukannya, guru lalu mengelompokkan anak berdasarkan kegiatan yang menjadi minatnya. Di tahapan ini anak mulai bekerja, bermain, mengeksplorasi atau memecahkan masalah pada apa yang direncanakan pada tahap sebelumnya. Saat tahap bekerja ini, peran guru hanya mendampingi, memberikan dukungan dan hanya memberikan bimbingan kepada anak yang membutuhkan saja.

3) Tahap *Review / recall*

Setelah anak-anak selesai melakukan aktivitasnya dalam bermain dan bekerja, maka guru kemudian memberi mereka kesempatan untuk menceritakan pengalaman masing-masing secara langsung. Pada tahap *review / recall* ini guru dapat menstimulasi anak agar mereka dapat mengungkapkan perasaannya dengan tepat.

2. Strategi Pembelajaran Melalui Bermain

a. Rasional

Anak-anak membutuhkan bermain. Bermain bagi anak, sama dengan bekerja pada orang dewasa. Aktivitas yang dilakukan anak menyatu melalui bermain sesuai dengan dunia anak. Dalam bermain terkandung

bermacam-macam fungsi untuk mengembangkan berbagai aspek pengembangan seperti kemampuan fisik motorik, kognitif, afektif, sosial emosi, bahasa dan seni. Melalui bermain, anak akan mengalami suatu proses yang mengarahkan pada perkembangan kemampuan manusiawinya.

b. Tahapan

Berbeda dengan strategi sebelumnya, pada strategi pembelajaran melalui bermain ini, akan dibagi pada beberapa tahapan. Tahap pra bermain, tahap bermain, dan tahap penutup.

1) Tahap pra bermain. Pada tahap pra bermain yang perlu disiapkan adalah siswa dan peralatannya.

a) Persiapan untuk siswa :

(1) Sebelum pembelajaran ini dilakukan, guru perlu menyampaikan tujuan dari kegiatan bermain kepada para anak didiknya.

(2) Guru juga perlu menyampaikan aturan-aturan yang harus diikuti dalam kegiatan bermain, membuat kesepakatan kelas agar anak belajar bertanggung jawab dan melatih komitmen mereka. Antara lain : merapikan kembali alat bermain ke tempatnya, merapikan dan mencuci tangan setelah bermain.

(3) Guru memberikan pilihan tugas kepada masing-masing anak, misalnya membuat istana, membuat, menara, dan seterusnya

- (4) Guru menegaskan kembali apa yang harus dilakukan oleh setiap anak dalam melakukan tugasnya.
 - b) Persiapan bahan pembelajaran, meliputi bahan dan alat main. Misalnya menyiapkan mangkuk kecil di setiap kelompok meja, ember, bendera kecil, crayon, dan sebagainya tergantung tema dan kegiatan sesuai rencana yang disusun.
- 2) Tahap bermain
- a) Setelah guru selesai menyiapkan siswa, selanjutnya semua anak yang sudah memilih tugasnya menuju tempat yang sudah disediakan untuk bermain,
 - b) Jika dibutuhkan, guru membimbing anak bermain, peserta permainan mulai melakukan tugasnya masing-masing,
 - c) Setelah selesai melakukan kegiatan, setiap anak diminta menata kembali bahan dan peralatan permainannya.
 - d) Anak-anak mencuci tangan di tempat yang disediakan.
- 3) Tahap penutup
- a) Pada tahap ini, guru perlu menggarisbawahi kesimpulan kegiatan bermain melalui cara menarik perhatian dan membangkitkan minat anak tentang aspek-aspek penting dalam membangun sesuatu. Contohnya mengulas bentuk-bentuk geometris yang dibentuk anak, dan sebagainya.

- b) Guru menghubungkan pengalaman anak dalam bermain yang baru saja dilakukan dengan pengalaman lain yang didapatkan anak sebelumnya. Misalnya dalam membangun rumah menggunakan balok maka dihubungkan dengan yang mereka ketahui di rumah masing-masing.
- c) Menunjukkan aspek-aspek penting dalam bekerja dan mengerjakan tugas,
- d) Menekankan pentingnya bermain bersama.

3. Strategi Pembelajaran Melalui bercerita

a. Rasional

Anak menyukai kegiatan bercerita. Beberapa nilai moral dapat diselipkan melalui bercerita. Menurut Masitoh dkk. (2005: 10.6) Pencapaian tujuan pendidikan TK dapat ditempuh dengan strategi pembelajaran melalui bercerita. Beberapa manfaat bercerita bagi anak TK, dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- 1) Mendengarkan cerita yang menarik dan dekat dengan lingkungannya merupakan kegiatan yang mengasyikkan bagi anak-anak.
- 2) Guru dapat memanfaatkan kegiatan bercerita untuk menanamkan nilai-nilai positif pada anak.
- 3) Kegiatan bercerita juga memberikan sejumlah pengetahuan social, nilai-nilai moral dan keagamaan.
- 4) Pembelajaran dengan bercerita memberikan pengalaman belajar untuk mendengarkan.

- 5) Dengan dengan mendengarkan cerita anak dimungkinkan untuk mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik.
- 6) Membantu anak untuk membangun bermacam-macam peran yang mungkin dipilih anak, dan bermacam layanan jasa yang ingin disumbangkan anak kepada masyarakat.

b. Tahapan Pembelajaran

Ada lima langkah dalam strategi pembelajaran melalui bercerita. Langkah-langkah tersebut adalah :

- 1) Menetapkan tujuan dan tema cerita.
- 2) Menetapkan bentuk bercerita yang dipilih. Misalnya bercerita dengan media buku cerita, boneka, wayang, gambar-gambar, papan flanel maupun bercerita tanpa media.
- 3) Menetapkan bahan dan alat atau media yang diperlukan dalam kegiatan bercerita yang sesuai dengan bentuk bercerita yang dipilih.
- 4) Menetapkan rancangan langkah-langkah kegiatan bercerita.

Langkah-langkah kegiatan :

- a) Guru perlu menyampaikan tujuan dan tema cerita,
- b) Guru mengatur posisi tempat duduk anak agar jalan bercerita dapat berlangsung kondusif,
- c) Melaksanakan kegiatan pembukaan, dengan salam, melakukan appersepsi, mempersiapkan anak-anak untuk fokus pada kegiatan,
- d) Mengembangkan cerita, sesuai perencanaan yang disusun,

- e) Menetapkan teknik bertutur, yang sesuai dengan bahasa dan karakter anak, mengatur intonasi dan mimik wajah sesuai karakter tokoh dan jalan cerita,
 - f) Mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan isi cerita.
- 5) Menetapkan rancangan penilaian kegiatan bercerita
- Untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran dengan bercerita, maka perlu dilaksanakan penilaian dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan isi cerita untuk mengembangkan pemahaman anak atau isi cerita yang telah didengarkan.

4. Strategi Pembelajaran Melalui Bernyanyi

a. Rasional

Selain anak-anak menyukai kegiatan bercerita, mereka juga menyukai musik dan bernyanyi. Bernyanyi bagi perkembangan anak dapat memberikan beberapa manfaat. Oleh karena itu melalui bernyanyi dapat digunakan untuk praktik pendidikan anak dan pengembangan pribadinya, karena :

- 1) Bernyanyi bersifat menyenangkan yang dapat menimbulkan semangat belajar anak.
- 2) Bernyanyi dapat dipakai untuk mengatasi kecemasan dalam belajar.
- 3) Bernyanyi merupakan media untuk mengekspresikan perasaan anak-anak lebih lugas.
- 4) Bernyanyi dapat membantu membangun rasa percaya diri anak.

- 5) Bernyanyi dapat membantu daya ingat anak.
- 6) Bernyanyi dapat mengembangkan rasa humor dan santai.
- 7) Bernyanyi dapat membantu pengembangan keterampilan berpikir dan kemampuan motorik anak, dan
- 8) Bernyanyi dapat meningkatkan keeratan dalam sebuah kelompok.

b. Tahapan pembelajaran

- 1) Tahap perencanaan,
Terdiri dari:
 - a) Menetapkan tujuan pembelajaran,
 - b) Menetapkan materi pembelajaran,
 - c) Menetapkan metode dan teknik pembelajaran, dan
 - d) Menetapkan evaluasi pembelajaran.
- 2) Tahap pelaksanaan,
Berupa pelaksanaan apa saja yang telah direncanakan, yang terdiri dari:
 - a) Kegiatan awal
Guru memperkenalkan lagu yang akan dinyanyikan bersama dan memberi contoh bagaimana seharusnya lagu itu dinyanyikan serta memberikan arahan bagaimana bunyi tepuk tangan yang mengiringinya.
 - b) Kegiatan tambahan
Anak diajak mendramatisasikan lagu, misalnya lagu Dua Mata Saya, yaitu dengan melakukan

gerakan menunjuk organ-organ tubuh yang ada dalam lirik lagu.

c) Kegiatan pengembangan

Guru memberikan bantuan pada anak mengenal nada tinggi dan rendah dengan alat musik, misalnya pianika.

3) Tahap penilaian,

Penilaian dilakukan dengan menggunakan pedoman observasi untuk mengetahui sejauh mana indikator perkembangan yang telah dicapai anak secara individual maupun kelompok.

5. Strategi Pembelajaran Terpadu

a. Rasional strategi :

Anak sebagai bagian dari tahapan menuju makhluk seutuhnya, perlu dibekali dengan berbagai kemampuan. Secara bawaan anak sudah memiliki berbagai aspek kemampuan, yang semuanya perlu dikembangkan. Berbagai kemampuan yang dimiliki oleh anak dapat berkembang jika ada stimulasi untuk hal tersebut. Dengan pembelajaran terpadu, pembelajaran yang mengintegrasikan ke dalam semua bidang kurikulum atau bidang-bidang pengembangan, berbagai kemampuan anak yang ada pada anak diharapkan dapat berkembang secara optimal.

b. Karakteristik strategi :

- 1) Kegiatan pembelajaran dilakukan anak dengan melakukan kegiatan secara langsung,
- 2) Sesuai dengan kebutuhan dan minat anak,

- 3) Memberikan kesempatan kepada anak untuk menggunakan semua pemikirannya,
- 4) Menggunakan bermain sebagai media belajar,
- 5) Menghargai perbedaan individu, dan
- 6) Bersama orang tua atau keluarga mengoptimalkan pembelajaran (Masitoh dkk., 2005: 12.10).

c. Prinsip-prinsip strategi :

Menurut Masitoh dkk (2005;12.10) strategi pembelajaran terpadu direncanakan dan dilaksanakan berdasarkan prinsip-prinsip :

- 1) Berorientasi pada perkembangan anak. Maka guru perlu memahami kebutuhan perkembangan anak.
- 2) Berkaitan dengan pengalaman nyata anak. Guru perlu memulai kegiatan belajar dengan hal-hal yang diketahui dan pernah dilakukan anak.
- 3) Mengintegrasikan isi dan proses belajar. Dalam merancang pembelajaran perlu diperhatikan keterpaduan antara tujuan dan kegiatan yang dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan.
- 4) Melibatkan penemuan aktif, anak perlu distimulasi untuk dapat menemukan sendiri pengetahuan mereka.
- 5) Memadukan berbagai bidang pengembangan. Dalam hal ini dalam pembelajaran di TK tidak berbasis pada satu bidang pengembangan saja, melainkan dipadukan meliputi aspek pengembangan bahasa, kognitif, sosial emosi, nilai moral dan lainnya.
- 6) Kegiatan belajar bervariasi, bukan hanya menyelesaikan lembar kerja anak, atau kegiatan

menulis, menggunting, menempel saja. Kegiatan bermain yang menimbulkan rasa ingin tahu dan tantangan anak untuk memecahkan masalah.

- 7) Memiliki potensi untuk dilaksanakan melalui proyek oleh anak. Pembelajaran terpadu berfokus pada proyek sebagai output dari hasil pembelajaran.
- 8) Waktu pelaksanaan fleksibel.
- 9) Melibatkan anggota keluarga anak, dapat mengundang orang tua ke kelas untuk belajar bersama, atau disesuaikan dengan tema.
- 10) Tema dapat diperluas, sesuai dengan hal-hal yang dekat dengan anak.
- 11) Merevisi sesuai dengan minat dan pemahaman yang ditunjukkan anak selama proses pembelajaran melalui pengamatan, unjuk kerja, portopolio.

d. Manfaat strategi pembelajaran terpadu

Beberapa manfaat dari strategi pembelajaran terpadu dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan perkembangan dalam membentuk konseptual anak.
- 2) Memungkinkan anak untuk mengeksplorasi pengetahuan melalui berbagai kegiatan yang disajikan.
- 3) Membantu guru dan praktisi lainnya untuk mengembangkan kemampuan profesionalnya menjadi lebih kreatif dan inovatif.
- 4) Pembelajaran terpadu ini bukan hanya dapat diimplementasikan pada pembelajaran di TK saja. Namun dapat dilaksanakan pada jenjang program

yang berbeda, untuk semua tingkat usia, dan untuk anak-anak berkebutuhan khusus.

e. Tahapan pembelajaran terpadu

Ada beberapa tahapan dalam pelaksanaan pembelajaran terpadu. Menurut Masitoh dkk (2005: 12.19 – 12.20) langkah-langkah tersebut adalah :

1) Memilih tema pembelajaran.

Pemilihan tema untuk pembelajaran terpadu dapat bersumber dari beberapa hal, antara lain:

- a) Minat anak,
- b) Peristiwa khusus,
- c) Kejadian yang tidak diduga,
- d) Materi yang dimandatkan oleh lembaga, dan
- e) Orang tua dan guru.

Beberapa kriteria untuk memilih tema, perlu mempertimbangkan hal-hal sebagai berikut :

- a) Relevansi topik dengan karakteristik anak,
- b) Pengalaman langsung,
- c) Keragaman dan keseimbangan dalam area kurikulum,
- d) Ketersediaan alat-alat, dan
- e) Potensi proyek.

2) Penjabaran tema

Sesudah tema dipilih, langkah selanjutnya adalah menjabarkan tema tersebut ke dalam sub-sub tema. Dalam menentukan sub-sub tema, yang di dalamnya terkandung konsep tentang istilah (*term*), fakta (*fact*), dan prinsip (*principle*) dari tema. Selanjutnya sub tema tersebut dijabarkan ke dalam bidang-bidang

pengembangan dan kegiatan belajar yang lebih operasional.

3) Perencanaan

Dalam menyusun perencanaan harus dibuat secara tertulis sehingga memudahkan guru untuk mengetahui langkah-langkah apa yang harus ditempuh. Hal-hal yang diperhatikan dalam menyusun perencanaan adalah menentukan tujuan pembelajaran, kegiatan belajar, waktu, pengorganisasian anak, sumber rujukan, alat-permainan yang diperlukan, dan penilaian yang akan dilakukan.

4) Pelaksanaan

Pada tahap ini, perencanaan yang sudah disusun dilaksanakan sesuai rencana dan dikembangkan dalam kegiatan belajar. Pada saat proses berlangsung guru melakukan pengamatan terhadap proses belajar yang dilakukan oleh anak.

5) Penilaian

Penilaian dilakukan pada saat pelaksanaan dan pada akhir kegiatan pembelajaran dengan tujuan untuk mengamati proses dan kemajuan yang dicapai anak melalui kegiatan pembelajaran terpadu.

C. Permasalahan Pembelajaran di TK

Menurut standar nasional PAUD yang dijelaskan pada peraturan menteri nomor 137 tahun 2014 ada delapan, yaitu: (1) Standar Tingkat Pencapaian perkembangan anak yang merupakan kompetensi lulusan berdasarkan standart nasional pendidikan

menurut Peraturan Pemerintah Nomor 15 Tahun 2015. (2) Standar Isi. (3) Standar Proses. (4) Standar Pendidik dan Tenaga Kependidikan (5) Standar Sarana Prasarana (6) Standar Pengelolaan (7) Standar Pembiayaan (8) Standar Penilaian.

Pada delapan standar tersebut, bermuara pada mutu pembelajaran yang dapat menstimulasi atau merangsang berbagai aspek perkembangan agar berjalan efektif dan mencapai hasil yang optimal. Oleh karena itu, pendidik memiliki peran yang strategis dalam kesuksesan pembelajaran di TK. Hal ini karena pendidik anak usia dini adalah profesional yang bertugas merencanakan, melaksanakan proses pembelajaran, dan menilai hasil pembelajaran, serta melakukan pembimbingan, pengasuhan dan perlindungan anak didik.

Maka kompetensi pendidik menjadi sangat penting. Standar kompetensi yang dimaksud, selain standar kualifikasi pendidikan juga standar kompetensi. Antara lain, kompetensi kepribadian, kompetensi professional, kompetensi pedagogik, serta kompetensi sosial. Semua kompetensi tersebut, tentu saja sangat mendukung dan disesuaikan dengan perkembangan dan karakteristik. Di Indonesia sendiri, kompetensi guru PAUD masih memiliki kualitas yang rendah. Misalnya, lulusan SMU atau SMP mengajar TK/ PAUD atau bahkan tidak berpendidikan sama sekali. Artinya guru anak usia dini ini kurang kompeten di bidangnya yang belum mengetahui karakteristik perkembangan anak berdasarkan usia. Pelaksanaan pembelajaran yang efektif dan stimulasi yang tepat untuk tugas perkembangan yang harus dicapai sehingga capaian pembelajaran anak dirasakan kurang efektif.

Hal ini karena guru dalam membantu anak didiknya bukan saja sebatas menyampaikan ilmu pengetahuan kepada anak didiknya, karena bukan hanya guru sebagai satu-satunya sumber belajar. Metode pembelajaran yang sekedar menyampaikan pengetahuan dengan tidak memberikan kesempatan pada anak untuk berinteraksi dengan lingkungan belajar lainnya, akan membuat anak tidak mendapatkan pengalaman belajar dengan maksimal. Padahal dalam proses pembelajaran perlu memperhatikan aspek-aspek *soft skill*, seperti kerja sama, rasa memiliki, tanggung jawab, kejujuran dan lainnya bukan hanya aspek kognitif saja.

Anak harus dibekali ketrampilan yang dibutuhkan di era anak-anak nanti. Dalam kurikulum 2013 bahwa keterampilan abad 21 antara lain: *comunication, critical thinking, problem solving* dan *collaboration*. Untuk mendapatkan kemampuan tersebut sejak dini, maka ada enam atribut pembelajaran yang bermakna menurut Chaeruman (2018) dalam Ashburn, 2006, yaitu: (a) *Intentionality*, (b) *Conten Centrality*. (c) *Authentic Work*. (d) *Active Inquiry*. (e) *Contruction of Mental Models*. (f) *Colaborative work*.

D. Rangkuman

1. Pembelajaran sebagai upaya bantuan kepada peserta didik melalui interaksi pendidik, anak didik dan lingkungan agar terjadi perubahan dalam sikap ataupun kemampuan sebagian kemampuan baru yang didapatkan dari sebuah usaha.
2. Ada berbagai strategi yang dilakukan dalam pembelajaran TK, antara lain (1) Strategi pembelajaran yang berpusat

- pada anak. (2) Strategi pembelajaran melalui bermain. (3) Strategi pembelajaran melalui bercerita. (4) Strategi pembelajaran melalui bernyanyi. (5) Strategi pembelajaran terpadu.
3. Ada berbagai permasalahan dalam penyelenggaraan program TK. Semua akan berujung pada upaya peningkatan kualitas proses pembelajaran mulai dari membuat perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi yang sesuai dengan kebutuhan masa datang.

E. Tugas

1. Amati pembelajaran di Taman Kanak-kanak. Lakukan identifikasi tahapan pembelajaran, respon guru dan respon anak dan interaksi yang terjadi antara anak, pendidik dan lingkungan!
2. Ada beberapa strategi di pembelajaran TK, carilah perbedaan di antara berbagai strategi tersebut. Apa kekurangan dan kelebihan dari masing-masing strategi!
3. Ada berbagai permasalahan di TK, identifikasi dan lakukan analisa apa yang penyebab dan alternatif solusi.

F. Daftar Pustaka

Chaeruman, UA. (2018) Pembelajaran Abad 21. Seminar Nasional Pembelajaran Abad 21. Pusdiklat Kemendikbud, Sawangan, 27 April 2018.

Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini. (2011). Petunjuk Teknis Penyelenggaraan Taman Kanak-kanak. Kementrian Pendidikan Nasional

Edward, A and Knight, P. (2001). Effective early years education. Teaching young children. Buckingham : Open University Press

Kemenrian Pendiidkan dan Kebudayaan. (2014). Konsepe dan Implementasi kurikulum 2013

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 146 tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 PAUD

BAB III

PERMAINAN KOLABORATIF

Pada Bab ini akan dibahas tentang konsep pembelajaran kolaboratif, permainan kolaboratif di TK, faktor pendukung dan penghambat permainan kolaboratif.

A. Konsep Pembelajaran Kolaboratif

Konsep pembelajaran kolaboratif, dapat memberikan kesempatan pada anak untuk belajar, berinteraksi pada semua sumber belajar. Anak didik akan diberikan kesempatan berinteraksi dan membentuk komunitas yang memungkinkan anak menyukai proses pembelajaran, memahami satu sama lain melalui kerjasama dalam mencapai tujuan bersama.

Menurut Panitz (1996), kolaborasi merupakan filsafat interaksi dan gaya hidup yang menjadikan kerjasama sebagai suatu struktur interaksi yang dirancang sedemikian rupa guna memudahkan usaha kolektif untuk mencapai tujuan bersama. Pada konsep kolaborasi, sejumlah orang berada dalam suatu kelompok, yang masing-masing anggota saling berhubungan, saling menghormati, menghargai kemampuan dan memberikan sumbangan. Di dalam kelompok ada komitmen bersama, pembagian tugas dan peran dan tanggung jawab untuk melaksanakan tindakan kelompok

Konsep ini berlawanan dengan definisi kompetisi yang mengedepankan keunggulan individu. Karena pokok pikiran dari kolaboratif adalah bekerja sama. Namun, menurut Myers (1991) definisi *collaboration* berasal dari kata Latin dengan makna yang menfokuskan pada proses kerjasama sedangkan kata *cooperation*

berfokus pada produk kerjasama itu. Makna dalam arti yang luas kolaborasi dapat didefinisikan sebagai filsafat pembelajaran yang memudahkan anak didik bekerja sama, saling membina, belajar dan berubah, serta maju bersama. Inilah filsafat yang dibutuhkan dunia global saat ini. Bila orang-orang yang berbeda dapat belajar untuk bekerjasama di dalam kelas, di kemudian hari mereka lebih dapat diharapkan untuk menjadi warga negara yang lebih baik bagi bangsa dan negaranya, bahkan bagi seluruh dunia.

Sedangkan konsep pembelajaran kooperatif merupakan teknik untuk mencapai hasil tertentu secara lebih cepat, lebih baik, setiap orang mengerjakan bagian yang lebih sedikit dibandingkan jika semua dikerjakannya sendiri. Letak perbedaan antara kolaboratif dan kooperatif adalah pada pembelajaran kolaboratif mencakup keseluruhan proses pembelajaran, siswa saling mengajar sesamanya. bahkan bukan tidak mungkin, ada kalanya siswa mengajar gurunya juga. Jadi konsep “belajar bersama” yang dimaksud adalah bekerja bersama saling menyumbangkan pemikiran dan saling bertanggung jawab menjadi kunci dari keberhasilan pembelajaran ini.

Konsep ini tentu saja berbeda dengan pembelajaran konvensional. Konsep belajar bersama yang biasa dilakukan secara konvensional adalah anak dibagi duduk berkelompok, belajar di meja atau secara berkelompok, namun dalam suatu kelompok tersebut, siswa bekerja sendiri-sendiri. Mengerjakan tugas yang diberikan guru atau pendidik. Dalam hal ini, tidak terjadi proses saling menyumbangkan ide dan tanggung jawab terhadap capaian hasil belajar secara kelompok maupun individu. Maka pola seperti ini belum dapat dikatakan pembelajaran kolaboratif.

Jadi pola kerja kolaborasi dalam proses pembelajaran adalah suatu proses kerjasama yang dilakukan individu dalam kelompok, atau antara kelompok yang penuh perhatian bersama-sama mempunyai komitmen untuk mencapai tujuan bersama.

B. Permainan Kolaboratif di TK

Pembelajaran anak usia dini dilakukan melalui bermain. Definisi tentang bermain pada anak usia dini masih membingungkan dalam implementasinya. Permainan itu apa, dan bagaimana yang harus dilakukan anak (Bennett, Wood, & Rogers, 1997; 4). Meskipun sudah banyak teori permainan namun permainan sosial budaya Vygotsky mendukung kurikulum dan pendekatan pembelajaran di Selandia Baru (Hedges, 2003; 5-12). Parten (1932) menjelaskan tahapan permainan pada anak.

1. Perilaku *Unoccupied* (0 - 24 bulan).
2. Bermain *Solitary* (24-30 Bulan)
3. Perilaku penonton (42-54 bulan)
4. Bermain asosiatif (42-54 bulan)
5. Bermain kooperatif (Parten, 1932, dikutip dalam Rubin et al, 1976.

Sementara berdasarkan pandangan Piaget tentang permainan *sensori motoric*, permainan operasional konkrit dan permainan operasional konkrit (Mooney, 200). Berkembangnya permainan fungsional sensori motor, permainan konstruktif, permainan dramatis, dan permainan dengan aturan (Smilansky, 1968, dikutip dalam Rubin, 1982). Pada semua jenis permainan tersebut, bermain kolaboratif dipandang dapat menghasilkan proses interaktif tingkat tinggi, dan kaya akan pengalaman dalam

belajar mengatur emosi, inisiasi, menentukan posisi diri sendiri, kemampuan bahasa reseptif ekspresif, termasuk dalam koordinasi kognitif, sosial dan motorik (Black & Hazen, 1990;379-387). Permainan kolaboratif yang dilakukan bersama *peer play* mengidentifikasi beberapa level permainan, antara lain:

1. Bermain paralel
2. Bermain paralel dengan saling menghormati
3. Bermain sosial sederhana
4. Tindakan timbal balik, saling melengkapi, saling memandang atau kesadaran satu sama lain
5. Permainan sosial timbal-balik dan tindakan melengkapi

Karakter bermain kolaboratif, dapat dijelaskan antara lain:

1. Anak bermain dengan meniru peran
2. Mengeksplorasi benda-benda
3. Kegigihan dalam kerja kelompok
4. Interaksi.
5. Komunikasi verbal
6. Yakin pada tindakan dan situasi

Setidaknya perlu lima hal di atas agar pembelajaran kolaboratif dapat terjadi.

Dalam pelaksanaannya, setidaknya perlu tiga tahap yang harus dilakukan agar pembelajaran melalui permainan kolaboratif dapat berhasil. Tahap pertama, adalah menetapkan kelompok dan niat antar anggota dapat mempersiapkan kelompok yang dibentuk agar dapat bekerja dan memiliki minat dan komitmen yang sama dalam satu kelompok. Selanjutnya pada tahap kedua, pemimpin kelompok mengarahkan permainan dan para pemain sesuai dengan apa yang telah dimainkan. Tahap terakhir adalah objek pengulangan dalam drama.

Verba (1994) mendeskripsikan permainan kolaboratif didasarkan pada dua prinsip, kolaborasi dan koherensi. Dia mengidentifikasi tiga aspek penting bermain kolaboratif. Ini adalah aspek kognitif (mengembangkan tujuan, menghubungkan ide-ide), aspek transaksional (mengembangkan saling pengertian, menyetujui ide dan niat, menyelesaikan konflik) dan aspek manajemen (evaluasi, intervensi, pengambilan keputusan).

Shim, Herwig dan Shelley (2001) mengidentifikasi tiga kategori bermain kolaboratif, yaitu: (1) bermain interaktif-fungsional (ketika dua atau lebih pemain terlibat dalam gerakan fisik berulang yang aktif atau berulang), (2) Bermain interaktif-konstruktif (ketika dua atau lebih pemain membuat atau membangun sesuatu bersama-sama), dan (3) bermain interaktif-dramatis (ketika dua atau lebih pemain terlibat dalam aksi fantasi yang saling melengkapi atau vokalisasi dan bermain peran).

Dalam melakukan permainan kolaborasi bagi anak, maka kebutuhan yang perlu distimulasi adalah:

1. Kemampuan mengembangkan dan mempertahankan hubungan dengan orang lain.
2. Belajar memahami keadaan atau kondisi mental temannya.
3. Belajar memahami kesadaran diri, antara berpura-pura dan kenyataan dan niat orang lain.
4. Kemampuan bernegosiasi dan mengadopsi peran yang dipercaya kelompok (Barnes & Vangelisti, 1995).

C. Karakteristik Bermain Pada Anak

Perlu dipahami terlebih dahulu karakteristik anak berbasis gender dalam bermain sosial mereka. Preferensi anak laki-laki lebih mapan dalam bermitra sosial daripada perempuan. Dalam

berkomunikasi, anak perempuan banyak dipengaruhi oleh pasangan bermain dan bahwa mereka lebih cenderung menawarkan bantuan daripada anak laki-laki. Murphy & Faulkner (2006) juga mengidentifikasi perbedaan gender terkait komunikasi dalam permainan. Mereka menemukan bahwa komunikasi anak perempuan mengandung lebih banyak ucapan kolaboratif daripada laki-laki, termasuk komunikasi anak perempuan lebih banyak bicara yang berprestasi mengendalikan. Anak perempuan lebih responsif, dan koordinasi timbal balik.

Anak perempuan menggunakan tuntutan tidak langsung, permintaan sopan, dan bujukan sementara anak laki-laki mengandalkan tuntutan langsung, perintah, ancaman, kekuatan fisik, dan penggunaan pernyataan yang lebih besar yang mengungkapkan keinginan pribadi mereka dan menegaskan kepemimpinan lebih banyak menggunakan ceramah atau pengajaran/ mengarahkan pernyataan.

West (1996) menemukan bahwa semua kelompok pria menggunakan bahasa paling keras, berbicara dalam kalimat paling sederhana dan paling fisik dalam permainan mereka. Penelitian Cook, Fritz, McCornack, dan Visperas (1985) menunjukkan bahwa laki-laki lebih banyak berbicara dengan sesama jenis dibandingkan dengan perempuan.

Perbedaan gender juga telah diamati sehubungan dengan kerja sama dan kolaborasi dalam episode bermain. Black and Hazen (1990) menemukan bahwa anak perempuan lebih mungkin untuk bergabung dalam kegiatan teman bermain dan bahwa permainan itu lebih cenderung melibatkan kerja sama, pengambilan giliran yang kohesif. Di sisi lain anak laki-laki lebih cenderung mengejar ide-ide mereka sendiri untuk bermain

Penelitian lain menunjukkan tema stereotip pada anak perempuan muncul dengan permainan fantasi yang berfokus pada barang-barang domestik, ibu, boneka, pakaian berdandan sementara anak laki-laki cenderung lebih fantasi kuat secara fisik, pertempuran dan tema pahlawan super, petualangan, kejahatan, bahaya, polisi dan perampok, api, dan sebagian besar berfokus pada aksi (Neppi & Murray, 1997; Pellegrini & Smith, 1998; Rogers & Evans 2006)

Pada obyek yang dimainkan, gadis-gadis lebih suka mainan lunak seperti boneka binatang dan boneka, gelang manik-manik, bahan seni, berdandan dan menari sementara anak laki-laki lebih suka benda-benda manipulasi, balok, mainan transportasi, senjata dan untuk bermain di pasir.

Dalam berinteraksi sosial juga ditemukan para gadis bermain dalam kelompok-kelompok kecil, paling sering berpasangan. Permainan mereka kooperatif, biasanya diorganisasikan dengan cara yang tidak kompetitif, dan sifatnya konstruktif. Sementara anak laki-laki bermain dalam kelompok yang lebih besar, lebih terorganisir secara hierarkis dan status dalam kelompok itu dimanipulasi dalam interaksi mereka dengan teman sebaya mereka. Anak laki-laki juga cenderung menikmati permainan fungsional.

Ostrov dan Keating (2004) mengamati bahwa anak perempuan menunjukkan lebih banyak agresi relasional daripada anak laki-laki, dan bahwa anak-anak cenderung menerima lebih banyak agresi relasional dari teman sebaya wanita. Namun anak laki-laki menunjukkan lebih banyak agresi fisik dan verbal daripada anak perempuan dan anak-anak menerima lebih banyak agresi fisik dan verbal dari teman-teman pria. Anak perempuan mencari

kekuasaan dengan memerintahkan peran ibu, guru, dan lain-lain. Sementara anak laki-laki mencari kekuasaan dengan memerintahkan peran pahlawan super (Jordan & Cowan, 1995).

Cullen (1993) juga mengamati perbedaan anak perempuan dan anak laki-laki berkaitan bermain di ruangan. Anak perempuan lebih suka berada di tempat guru dan guru lebih suka kegiatan di dalam ruangan. Sementara laki-laki lebih aktif dan menghabiskan lebih banyak waktu di luar rumah di mana mereka melakukan lebih banyak bermain fantasi, memanfaatkan ruang terbuka yang luas dan peralatan.

Sementara Underwood (2004) menjelaskan anak-anak lebih suka bermain dengan teman yang sejenis dan diketahui jaringan laki-laki lebih besar dan lebih terorganisir secara hierarkis dan bahwa jejaring anak laki-laki memberikan lebih banyak pengaruh pada anggota untuk melakukan penyimpangan dan melanggar aturan. Goodwin (2006) persahabatan perempuan tidak mendukung lebih intim dan eksklusif daripada persahabatan laki-laki.

Akhirnya, dapat disimpulkan bahwa bermain kolaboratif adalah bentuk permainan yang paling kompleks dan menguntungkan bagi anak-anak. Namun begitu ada elemen inti yang harus ada ada elemen inti: hal sekitar intersubjektivitas, negosiasi dan komunikasi verbal.

D. Faktor Pendukung dan Penghambat

Beberapa hal yang menjadi keunggulan pembelajaran kolaboratif. Hill & Hill (1993) menjelaskan dampak dari pembelajaran kolaboratif yaitu : 1) prestasi belajar lebih tinggi; 2) pemahaman lebih mendalam; 3) belajar lebih menyenangkan; 4)

mengembangkan keterampilan kepemimpinan; 5) meningkatkan sikap positif; 6) meningkatkan harga diri; 7) belajar secara inklusif; 8) merasa saling memiliki; dan 9) mengembangkan keterampilan masa depan.

Sementara (Covey, dalam Medsker & Holdsworth, 2001) yang menyatakan ada perubahan yang terjadi. Dalam aspek kognitif siswa akan mendapatkan jawaban berkaitan dengan pengetahuan atau *knowledge* tentang apa, mengapa, bagaimana dan kapan. Pada aspek sikap, anak lebih memahami apa yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan dan pada aspek keterampilan, anak akan berlatih untuk mencari cara mencapai tujuan.

Meskipun pembelajaran kolaboratif dinilai memberikan banyak manfaat dalam pembelajaran yang bermakna untuk perkembangan kognitif, afektif, sosial dan kemampuan bahasa. Namun ada beberapa kendala dalam mengimplementasikan pembelajaran kolaborasi di TK. Cruickshank, Jenkins, & Metcalf (2006) mengidentifikasi ada lima kondisi yang harus dipenuhi dalam pembelajaran kolaboratif. Jika tidak terlaksana, maka akan menjadi penghambat dalam proses pembelajaran menjadi tidak efektif. Kondisi tersebut, adalah :

1. Keberhasilan pembelajaran kolaboratif bukan berdasarkan pada bagaimana para anggota dapat menjawab tugas, namun yang lebih penting adalah bagaimana mereka dapat menjelaskan bagaimana memperoleh jawaban dan kenapa jawaban itu benar.
2. Tiap anggota harus bertanggung jawab dan mempunyai peran terhadap keberhasilan kelompoknya.

3. Setiap anggota harus setia pada tugas, karena tiap anggota mempengaruhi keberhasilan kelompok.
4. Adanya keterkaitan atau ketergantungan anggota satu dengan yang lain. Jika satu anggota mempengaruhi kesulitan maka akan berdampak, pembelajar lainnya mengalami sedikit kesulitan.

Biemiller (1993) menjelaskan pengaturan pembelajaran yang mendorong siswa untuk memberikan bantuan kepada pihak lain dan meningkatkan saling ketergantungan, maka jika kondisi ini tidak terjadi kerja kelompok tidak menjadi efektif atau tidak akan produktif.

Dalam implementasinya pada pembelajaran di Taman Kanak-kanak, ada beberapa hal yang dapat menjadi faktor pendukung, yakni yang berhubungan dengan karakteristik anak yang menyukai hal-hal yang baru dan tertantang. Memberikan pembelajaran melalui tantangan sesuai usia mereka akan menjadi tugas yang menarik, untuk dieksplorasi anak-anak. Apalagi jika penyajiannya tidak terbatas dengan ruang dengan memaksimalkan potensi sekitar. Hal ini karena jiwa anak adalah penjelajah dan haus akan rasa ingin akan hal-hal yang baru.

Namun akan menjadi tantangan bagi guru untuk memberikan pembelajaran yang berangkat dari suatu masalah, yang lebih merangsang pada menstimulasi kemampuan berpikir tingkat tinggi, daya analisis dan kreatifitas anak. Termasuk bagaimana membagi anak dalam kelompok agar menjadi komposisi yang tepat supaya terjadi keberhasilan tugas kelompok. Teori *Scaffolding* oleh Vygotsky memberikan ruang yang luas dalam pembelajaran kolaboratif, yang semua dapat menjadi

pembelajar dan memberikan bantuan kepada yang lain melalui interaksi sosial.

E. Rangkuman

1. Pembelajaran kolaboratif merupakan keseluruhan proses pembelajaran dalam konsep “belajar bersama”, yakni dalam anggota kelompok atau pada tiap kelompok bekerja bersama saling menyumbangkan pemikiran dan saling bertanggung jawab penuh perhatian bersama-sama mempunyai komitmen untuk mencapai tujuan bersama. Pembelajaran kolaboratif memberikan makna pembelajaran yang dapat menstimulasi anak didik bekerjasama, saling membina, belajar dan berubah, serta maju bersama. Kemampuan berkolaborasi ini nantinya dibutuhkan dunia global saat ini. Bila dalam satu kelas, satu kelompok dengan orang-orang yang berbeda dapat bekerja sama dan saling belajar, maka nantinya di kemudian hari mereka diharapkan untuk menjadi warga negara yang lebih baik bagi bangsa dan negaranya, bahkan bagi seluruh dunia.
2. Pada implemetasinya di Taman Kanak-kanak, anak belajar melalui bermain. Permainan kolaborasi menjadi efektif karena dipandang dapat menghasilkan proses interaktif tingkat tinggi, dan kaya akan pengalaman dalam belajar mengatur emosi, inisiasi, menentukan posisi diri sendiri, kemampuan bahasa reseptif ekspresif, termasuk dalam koordinasi kognitif, sosial dan motorik (Black & Hazen, 1990;379-387). Guru perlu memahami karakteristik perkembangan anak agar terjadi interaksi dalam

permainan kolaborasi dalam kelompok berhasil mencapai tujuan.

3. Meskipun pembelajaran kolaborasi menjawab kelemahan dari pembelajaran konvensional. Namun, diperlukan beberapa kondisi yang harus disiapkan agar pembelajaran kolaborasi dapat berhasil. Apabila keadaan tersebut tidak terjadi, maka akan berpengaruh pada keberhasilan proses pembelajaran. Peran guru sangat penting dalam menstimulasi proses pembelajaran, agar tujuan pembelajaran tercapai efektif.

F. Tugas

1. Amati pembelajaran di TK, catat proses kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir. Lalu analisa dan bandingkan dengan konsep pembelajaran kolaboratif. Carilah perbedaan dan buatlah kesimpulan tentang falsafah pembelajaran antara pembelajaran konvensional dan pembelajaran kolaboratif.
2. Amati pola bermain pada anak, bagaimana interaksi sosialnya pada anak laki-laki dan perempuan, dan pola komunikasi termasuk tema permainan.
3. Desainlah pembelajaran kolaboratif di TK, buatlah skenario pembelajaran melalui pendekatan karakteristik perkembangan anak.

G. Daftar Pustaka

- Barnes, M. K., & Vangelisti, A. L. (1995). Speaking in a double voice: Role making as influence in preschoolers' fantasy play situations. *Research on Language and Social Interaction*, 28(4), 351-389.
- Bennett, N., Wood, E., & Rogers, S. (1996). *Teaching through play: teachers thinking and classroom practice*. Buckingham: Open University Press.
- Black, B., & Hazen, N. L. (1990). Social status and patterns of communication in acquainted and unacquainted preschool children. *Developmental Psychology*, 26(3), 379-387
- Cruikshank, D. R., Metcalf, K. K., Jenkins, D. B. (2006). *The Act of Teaching 4th Edition (Fourth Edition)* by Cruikshank, Jenkins & Metcalf Unknown Binding
- Hedges, H. (2003). Teaching and learning: Theories that underpin 'wise' practice in Aotearoa/New Zealand. *Early Education*, 31(Autumn), 5- 12.
- Mooney, C. G. (2000). *An introduction to Dewey, Montessori, Erikson, Piaget & Vygotsky*. St Paul, MN.: Redleaf Press.
- Rubin, K. H., Maioni, T. L., & Hornung, M. (1976). Free play behaviors in middle- and lower-class preschoolers: Parten and Piaget revisited. *Child Development*, 47(2), 414-419.
- Shim, S.-Y., Herwig, J. E., & Shelley, M. (2001). Preschoolers' play behaviors with peers in classroom and playground settings. *Journal of Research in Childhood Education*, 15(2), 149-163.
- Slavin, Robert E. 1995. *Cooperative Learning : Theory, Research and*

Parctice. Second Edition. Boston : Allyn and Bacon Publishers.

Smilansky, S. (1990). Sociodramatic play: Its relevance to behaviour and achievement in school. In E. Klugman & S. Smilansky (Eds.), *Children's play and learning: Perspectives and policy implications* (pp. 18-42). New York: Teachers College Press.

Verba, M. (1994). The beginnings of collaboration in peer interaction. *Human Development*, 37, 125-139.



BAB IV

PEMBELAJARAN BERBASIS KEARIFAN LOKAL

Pada bab ini akan dibahas tentang pengertian tentang kearifan lokal, integrasi pembelajaran kearifan lokal, manfaat kearifan lokal dan implementasi kearifan lokal dalam pembelajaran.

A. Pengertian Kearifan Lokal

Kearifan lokal atau “*local genius*” menurut Wales dalam Ayatrohaedi (1986; 30) yaitu “*the sum of the cultural characteristics which the vast majority of a people have in common as a result of their experiences in early life*”. Kearifan lokal dalam bahasa asing sering dikonsepskan sebagai kebijakan setempat (*kearifan lokal*), pengetahuan setempat (*local knowledge*) atau kecerdasan setempat (*local genius*). Pembelajaran yang berbasis kearifan lokal dapat membentuk karakter anak dengan cara yang menyenangkan. Kearifan lokal yang diimplementasikan pada setiap kegiatan pengembangan. Hal ini sebagai upaya mendidik anak menggunakan akal budinya untuk bertindak dan bersikap pada objek atau suatu peristiwa dalam suatu lokasi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kearifan lokal atau *local genius* atau *local wisdom* adalah kemampuan individu dalam menggunakan akal pikirannya dalam bertindak terhadap objek atau peristiwa.

B. Integrasi pembelajaran Kearifan lokal

Pembelajaran berbasis kearifan lokal merupakan strategi penciptaan lingkungan belajar dan perancangan pengalaman belajar yang mengintegrasikan budaya sebagai bagian dari proses pembelajaran (Dirjen Dikti, 2004;12). Ada empat cara dalam pembelajaran berbasis budaya (Sutarno, 2008;7-8). Belajar tentang budaya, yaitu : (1) menempatkan budaya sebagai bidang ilmu. Budaya dipelajari dalam program studi khusus, tentang budaya dan untuk budaya. Dalam hal ini, budaya tidak terintegrasi dengan bidang ilmu. (2) Belajar dengan budaya, terjadi pada saat budaya diperkenalkan kepada siswa sebagai cara atau metode untuk mempelajari pokok bahasan tertentu. (3) Belajar dengan budaya meliputi pemanfaatan ragam budaya untuk perwujudan budaya. (4) Dalam belajar dengan budaya, budaya dan perwujudannya menjadi media pembelajaran dalam proses belajar, menjadi konteks dari contoh-contoh tentang konsep atau prinsip dalam suatu mata pelajaran, serta menjadi konteks penerapan prinsip atau prosedur dalam suatu mata pelajaran.

Ada tiga macam model pembelajaran yang berbasis budaya menurut Sutarno (2008;7-10):

1. Model pembelajaran melalui permainan tradisional dan lagu-lagu daerah.
2. Model Pembelajaran melalui cerita rakyat.
3. Model pembelajaran melalui penggunaan alat-alat tradisional

C. Manfaat Kearifan Lokal

Beberapa manfaat mengenalkan kearifan lokal dalam proses pembelajaran :

1. Mengenalkan Potensi daerah.

Tak kenal maka tak sayang. Pepatah tersebut bermakna bahwa jika anak-anak dikenalkan lebih dini dan lebih dekat dengan mengalami langsung, terjun langsung akan memberikan pemahaman pada siswa untuk mengenal potensi dan kesempatan untuk melakukan eksplorasi, mengelaborasi lingkungan, media, dan berbagai permainan maupun lagu daerah.

2. Melahirkan generasi yang loyal dan cinta tanah kelahiran

Agar rasa memiliki dan mencintai daerah dan budayanya, maka anak perlu dikenalkan lingkungan sekitar dan apa yang dimiliki daerah sebagai kearifan lokal. Banyak generasi muda saat ini yang tidak mengenal potensi serta kekayaan alam dan budaya, termasuk permasalahan di daerahnya. Dengan mengenalkan daerah sekitar termasuk potensi permasalahan daerah, maka anak akan mempunyai rasa cinta dan loyal, setia untuk berjuang kepada daerahnya. Anak akan lebih peduli terhadap lingkungan dan budaya daerahnya dan pada akhirnya menjadi lebih berkompeten, bermartabat dalam menjaga eksistensi kebudayaan daerah yang ada.

Artinya, dengan mengintegrasikan kearifan lokal dalam proses pembelajaran dapat merefleksikan nilai-nilai budaya yang ada di sekitar lingkungan daerah. Anak belajar mengidentifikasi atau menganalisa seluruh potensi dan keunggulan lokal yang ada di sekitar sekolah. Kearifan lokal

dipaparkan dalam berbagai aspek, seperti sumber daya alam, sumber daya manusia, sejarah, geografis, dan berbagai kebudayaan. Dengan demikian anak akan terinspirasi untuk membangun daerahnya agar menjadi lebih baik.

3. Melestarikan Budaya Bangsa

Dengan mengenalkan kearifan lokal, maka anak lebih mengenal budaya daerahnya. Setelah itu anak akan tertarik dan mencintai budaya dan mulai memperkenalkan berbagai kebudayaan tersebut kepada orang lain. Semakin banyak orang mengenal kebudayaan yang ada di daerah, maka budaya daerah akan terpelihara dan akan tetap kokoh meskipun gempuran globalisasi sangat kuat.

4. Membentuk Karakter Anak

Melalui pembelajaran berbasis kearifan lokal ini, pendidikan karakter positif dapat terinternalisasi dalam diri anak secara otomatis. Melalui pelibatan langsung dengan lingkungan sekitar, seperti terlibat dalam acara budaya, kerja bakti, dan lainnya. Karakter yang dimaksud misalnya bertindak dengan hati-hati dan penuh kesadaran, pengendalian diri, tenggang rasa, cinta tanah air, meminimalisasi keinginan, dan sopan santun.

D. Implementasi Kearifan Lokal dalam Pembelajaran

Sesuai dengan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) bahwa sekolah mengembangkan kurikulum sesuai dengan karakteristik satuan PAUD, seperti keadaan lingkungan, peserta didik, pendidik, sarana prasarana, biaya dan nilai-nilai yang mendasari. Hal ini berarti anak-anak perlu dikenalkan lingkungan, potensi, nilai-nilai yang ada di daerah sekitar dalam pelaksanaan

pembelajaran. Dalam penelitian Khoiri (2016), dengan mengenalkan pada kearifan lokal dapat mengembangkan *soft skill* pada anak usia dini. Maka proses belajar dan bermain di PAUD perlu mengimplementasikan kearifan lokal yang sesuai dengan kebudayaan setempat. Mengenalkan sejak dini pada nilai-nilai budaya setempat, maka tujuan pelestarian budaya lebih efektif. Hal ini karena anak lebih mudah menginternalisasi ke dalam diri mereka jika sudah dikenalkan sejak dini baik melalui pembiasaan atau mendekatkan dengan lingkungan sekitar.

Dalam menyusun perencanaan pembelajaran yang berbasis kearifan lokal, merujuk pada penyusunan KTSP, maka perlu diperhatikan sesuai prinsip-prinsip pembelajaran anak usia dini, seperti yang sudah dijelaskan pada bahasan sebelumnya. sebagai berikut.

1. Berpusat pada anak
2. Kontekstual. Anak belajar sesuai konteks lingkungan yang terjadi, faktual dan sesuai dengan kondisi yang terjadi.
3. Kompetensi yang dicapai dalam dimensi perkembangan. Perkembangan anak menjadi prioritas, berdasarkan tugas perkembangan sesuai dengan capaian tingkat perkembangan anak.
4. Pembentukan kepribadian. Membentuk karakter anak dapat membentuk kepribadian anak menjadi tangguh, bermoral dan cinta tanah air.
5. Sesuai dengan tahapan perkembangan.
6. Melalui bermain.
7. Membangun pengalaman belajar.
8. Holistik integratif.

Sedangkan Menurut Fauziyah (2015) menjelaskan prinsip pembelajaran berbasis budaya lokal pada anak usia dini :

1. Proses pembelajaran berdasarkan budaya lokal pada anak usia dini didasarkan pada prinsip-prinsip pengembangan anak.
2. Pembelajaran berdasarkan budaya lokal pada anak usia dini dilaksanakan berdasarkan prinsip belajar melalui bermain.
3. Proses belajar berdasarkan budaya lokal pada anak usia dini dilaksanakan dalam lingkungan yang kondusif dan inovatif meski tidak ada gedung sendiri yang permanen.
4. Pembelajaran berbasis budaya lokal pada anak usia dini dilaksanakan dengan pendekatan tematik dan terpadu.
5. Pembelajaran berdasarkan budaya lokal pada anak usia dini diarahkan pada pengembangan potensi kecerdasan menyeluruh dan terpadu.

Langkah-langkah penyusunan pembelajaran berbasis kearifan lokal diawali dengan :

1. Mengidentifikasi kebutuhan belajar anak,
2. Menentukan tema budaya lokal,
3. Membuat perencanaan pembelajaran (tahunan, mingguan dan harian).

Dalam penentuan tema, diawali dengan mendata, memilih dan melakukan analisis budaya lokal yang sesuai tema pembelajaran. Apabila ada keterbatasan dalam sumber daya, seperti terbatasnya alat main, peralatan budaya maka antara pendidik satu dengan lainnya bisa berkoordinasi dalam hal pelaksanaannya, dengan waktu yang berbeda secara bergantian.

Implementasi pembelajaran berbasis budaya lokal tetap mengacu pada capaian perkembangan anak sesuai dengan peraturan menteri kebudayaan dan pendidikan nomer 137

tentang standar nasional PAUD dan menggunakan pendekatan saintifik, yakni pada proses mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengkomunikasikan dengan memperhatikan berbagai aspek perkembangan anak meliputi aspek perkembangan moral agama, fisik dan motorik, kognitif, bahasa dan sosial emosional sesuai peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan nomor 146 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 PAUD.

Contoh beberapa tema atau topik pembelajaran berbasis budaya yang berkaitan dengan alat pembelajaran: egrang bambo, egrang bathok, dakon, holahop. Berbentuk permainan engklek, deli'an, jamuran. Berbentuk nilai-nilai budaya : *adap ashor*, mengenalkan Bahasa Jawa dengan pembiasaan Bahasa Krama. Kegiatan *outing class* atau belajar di luar kelas dengan berjalan-jalan sekitar lingkungan sekolah, melihat *home industry* atau industri rumah tangga seperti pembuatan temped dan lainnya, peternakan, persawahan. Termasuk memanfaatkan barang-barang yang tidak terpakai (*loosepart*) untuk media pembelajaran. Misalnya kulit bawang, ampas kayu, kulit telur yang bisa dan mudah didapatkan di sekitar lingkungan anak.

E. Rangkuman

1. Kearifan lokal dipandang sebagai pengetahuan, pandangan, nilai, serta praktik dari sebuah komunitas, yang diperoleh dari generasi sebelumnya dan saat ini yang berhubungan dengan lingkungan, pandangan, budaya, teknologi yang digunakan dalam menyelesaikan persoalan/ masalah yang dihadapi.
2. Manfaat mempelajari kearifan lokal ini antara lain adalah mengenalkan potensi daerah, melahirkan generasi yang

loyal dan cinta tanah kelahiran, melestarikan budaya bangsa dan membentuk karakter luhur anak.

3. Integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran dapat dilakukan dengan melakukan identifikasi kebutuhan belajar anak. Menentukan tema budaya lokal, kemudian membuat perencanaan pembelajaran dalam bentuk program tahunan, mingguan dan harian.

F. Tugas

1. Terkait dengan konsep pembelajaran kearifan lokal, identifikasi apa saja yang dapat menjadi pembelajaran berbasis kearifan lokal?
2. Amatilah salah satu pembelajaran berbasis kearifan lokal, lalu identifikasi apa yang menjadi capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran serta lingkup perkembangan (bahasa, nilai moral agama, sosial emosi, kognitif, bahasa, dan seni) sesuai kurikulum PAUD!
3. Susunlah perencanaan harian pembelajaran yang berbasis kearifan lokal untuk usia taman kanak-kanak (4 -5 tahun) dan (5-6 tahun)!

G. Daftar Pustaka

- Khoiri, A. (2016). Local Wisdom PAUD to Grow Student's Soft Skill (study Cash: Development RKH on Science Learning). *Indonesian Journal Of Early Childhood Education Studies*. Vol 5 No.1 (2016): June 2016
- Muzakki, Fauziah, PY. (2015). Implementasi pembelajaran anak usia dini berbasis budaya lokal di paud full day school. *Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2 (1), Maret 2015, 54
- Sutarno. (2008). Pendidikan multikultural. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Trianto, (2011). Desain pengembangan pembelajaran tematik bagi anak usia dini TK/RA & anak usia kelas awal SD/MI. Jakarta: Kencana.
- Wagiran, Pengembangan Karakter Berbasis Kearifan Lokal Hamemayu Hayuning Bawana (Identifikasi Nilai-nilai Karakter Berbasis Budaya), *Jurnal Pendidikan Karakter*, Tahun II, Nomor 3, Oktober, [Online], Tersedia: <http://jurnal.pasca.uns.ac.id>, 2012)

BAB V

IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BERBASIS KEARIFAN LOKAL DI TK

Kearifan lokal atau *local wisdom* yang terintegrasi dalam pembelajaran dapat dijadikan modal dalam membentuk karakter anak. Sejatinya tujuan utama di taman kanak-kanak selain mempersiapkan pendidikan selanjutnya adalah melatih anak untuk membiasakan karakter yang baik dalam kehidupan sehari-hari sejak dini. Melalui pendidikan berbasis kearifan lokal dapat mendekatkan anak pada situasi konkret yang dihadapi (Wagiran; 2012). Saat anak berhadapan langsung dengan problem dan situasi konkret, maka anak didik akan lebih tertantang untuk menyelesaikan secara kritis.

Maka kearifan lokal perlu dikembangkan dalam integrasi kurikulum sekolah karena bila dilihat dari capaian pembelajaran, kearifan lokal ini bukan hanya berorientasi pada kemampuan kognitif saja, melainkan bisa menciptakan anak didik untuk mencintai lingkungan dan bersikap arif. Saat ini masih banyak persepsi orang tua, bahwa lembaga pendidikan yang berorientasi pada kemampuan kognitif saja, yang secara akademik mereka unggul dan memperoleh nilai yang tinggi tetapi gagal memperlakukan kehidupan dengan baik dan bijak, sehingga berakibat pada tindakan yang merugikan diri sendiri dan orang lain. Untuk mengimplementasikan dalam pembelajaran maka perlu dilakukan langkah langkah yang akan dijelaskan pada bahasan berikut ini.

A. Perencanaan

Perencanaan pembelajaran merupakan program kegiatan yang disusun lembaga selama satu tahun pembelajaran. Kita mengenal tiga macam perencanaan pembelajaran di PAUD, termasuk di TK yaitu perencanaan tahunan yang disusun dalam bentuk semester gasal dan genap, perencanaan kegiatan mingguan dan kegiatan harian. Kegiatan mingguan dan harian disusun sesuai perencanaan mingguan.

Dalam membuat perencanaan kegiatan pembelajaran, perlu diperhatikan beberapa hal :

1. Menentukan tema kegiatan, termasuk sub tema. Sesuai tema yang telah di rencanakan dalam perencanaan tahunan yang disebar dalam waktu satu tahun ajaran
2. Kelompok usia yang akan melakukan kegiatan bermain.
3. Semester (gasal atau ganjil) dan tahun pelajaran berjalan.
4. Jumlah waktu, dengan membagi waktu dalam setiap tahapan.
5. Hari dan tanggal pelaksanaan, termasuk minggu ke berapa dalam satu semester.
6. Tujuan pembelajaran atau tujuan bermain.
7. Materi yang akan disampaikan dalam pembelajaran yang sesuai tema dan capaian pembelajaran.
8. Bentuk pembelajaran berupa kegiatan bermain anak.
9. Setting lingkungan.
10. Bahan dan alat yang dibutuhkan dalam bermain.
11. Teknik evaluasi yang digunakan untuk *assessment* perkembangan anak.
12. Persiapan pembelajaran mencakup segala sesuatu yang diperlukan dalam pelaksanaan pembelajaran.

Ada beberapa format dalam membuat rencana pelaksanaan pendidikan harian (RPPH). Hal tersebut tidak menjadi masalah. Namun ada unsur-unsur yang harus ada pada perencanaan pembelajaran inspiratif (Sufyadi dkk, 2019) : (1) identitas perencanaan seperti menjelaskan hari/tanggal, kelompok usia, tema /sub tema, semester/minggu, alokasi waktu; (2) Tujuan pembelajaran; (3) kegiatan pembelajaran dan penilaian pembelajaran sesuai indikator penilaian yang meliputi aspek pengetahuan, keterampilan dan sikap; (4) tempat dan tanggal dibuat; (5) Nama dan tanda tangan guru sebagai pengembang kurikulum dan kepala sekolah sebagai pejabat/ pengelola lembaga.

Berdasarkan perencanaan pembelajaran Kurikulum 2013 PAUD menjelaskan capaian belajar, materi/ muatan pembelajaran, kegiatan, metode pembelajaran, alat bahan yang digunakan dalam pembelajaran dan penilaian (alat penilaian dan hasil penilaian). Dalam hal ini, masih banyak guru atau pendidik yang berbeda perspektif dalam mengamati hasil penilaian, antara kompetensi dasar yang menjadi capaian pembelajaran dan materi kegiatan. Beberapa contoh perencanaan dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

RENCANA KEGIATAN HARIAN
KELOMPOK A2B SEMESTER/MINGGU: I / XVII
TEMA API: SUB TEMA : ASAL API (KOREK API)

Kompetensi dasar : 1.11.22.32.62.72.82.103.24.23.34.33.44.43.64.63.84.93.104.103.114.113.124.123.154.15

KOMPETENSIDASAR	MATERI MUATAN	KEGIATAN	METODE	ALAT / BAHAN	ALAT PENILAIAN	HASIL PENILAIAN
KD 1.1 Menerima adanya Tuhan melalui ciptaanNya KD 1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain & lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan KD 2.3 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif KD 2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehati-hati untuk melatih kedisiplinan KD 2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar KD 2.8 Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian KD 2.10 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kerjasama KD 3.3 Mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia KD 4.2 Menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan akhlak mulia KD 3.3 Mengenal anggota tubuh fungsi dan gerakannya untuk mengembangkan motorik kasar dan motorik halus KD 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus KD 3.4 Mengetahui cara hidup sehat KD 4.4 Mampu menolong diri sendiri untuk hidup sehat KD 3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, bentuk, ukuran, warna, pola, sifat suara, tekstur fungsi dan ciri-ciri lainnya) KD 4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang diketahui (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya. KD 3.8 Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, batu-batuan dll) KD 4.8 Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar bercerita, bernyanyi, gerak tubuh dll tentang lingkungan alam (hewan, tanaman, batu-batuan dll). KD 3.9 Mengenal teknologi sederhana (peralatan rumah tangga dll) KD 4.9 Menggunakan teknologi sederhana (peralatan rumah tangga dll) KD 3.10 Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca) KD 4.10 Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)	– Bahan korek api – Ciptaan Allah – Bercakap-cakap tentang korek api – Kegiatan ibadah ketika melihat korek api – Konsep warna, ukuran dan bentuk – Kosakata yang berhubungan dengan korek api – Identifikasi bunyi dan huruf – Kerjasama – Aneka kreasi tentang gambar api	I. KEGIATAN AWAL Upacara bendera Doa salam Berbagi pengalaman Bercakap-cakap tentang korek api Bermain sambil melompati korek api II. KEGIATAN INTI AREA BAHASA Bermain kartu kata korek api dengan kartu gambar korek api AREA MATEMATIKA Bermain menghitung korek api sesuai dengan kartu angka 1-5 AREA SENI Mewarnai gambar bersama AREA BALOK Bermain membangun pabrik korek api III. ISTIRAHAT Cuci tangan, doa, makan, minum IV. KEGIATAN AKHIR Bercerita Bernyanyi tentang "api" Bercakap-cakap sehari dan esok Doa salam	Bercakap-cakap, demonstrasi Pemberian tugas bercerita	Gambar api dan korek api Kartu huruf Kartu kata LKS Kertas Gambar Krayon Pensil warna Balok	Unjuk kerja Hasil Karya Observasi	

Sumber : <https://informatik13.blogspot.com/2017/04/contoh-rppm-dan-rpph-paud-ik-ra.html>

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

KELOMPOK :
 SEMESTER / MINGGU : 1/3
 TEMA / SUB TEMA / Fokus : Diri Sendiri / Kesukaanku / Makanan
 HARI / TANGGAL : Senin / 31 Juli 2018

KD	ASPEK PERKEMBANGAN	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT / SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK			PENDIDIKAN NASIONALISME DAN KARAKTER BANGSA
					BB	MB	ESH	BSB
1.2 3.3 4.3	NAM FM	- Menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan - Mengenal dan menggunakan anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motoric kasar dan motoric halus	I. Kegiatan awal ± 30 - Upacara - Berbaris dan berdoa bersama - Berdoa dan bernyanyi (SOP) - PT. Menyanyi lagu macam-macam buah dengan bahasa Inggris - PT. Berjalan merayap seperti buaya	- Guru dan anak - Guru, Anak				
3.6 3.5 3.11 4.11 4.7	Kognitif Bahasa	- Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya) - Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif - Memahami dan menunjukkan bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)	II. Kegiatan Inti ± 60 1. Area tams - BC mengenal jenis-jenis makanan sehat 2. Area M.Memanka - PT Mengurutkan kartu angka 1-5 pada gambar buah yang disukai anak 3. Area Bahasa - PT. Menyebutkan macam-macam makanan yang disukai dan menulis huruf					

Sumber (<https://arsip-paud.blogspot.com/2018/08/rpph-dan-rppm-paud-tema-diri-sendiri.html>)

Sistematika	Kelompok	Alasan
-------------	----------	--------

Semester	Kelas/Subtema	kelompok	Alokasi Waktu	
Tujuan Pembelajaran				
1..... 2..... Dan seterusnya (Lokal wisdom dintegrasikan pada tujuan pembelajaran dan kegiatan pembelajaran)				
Kegiatan Pembelajaran				
senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat
1.....	1.....	1.....	1.....	1.....
2.....	2.....	2.....	2.....	2.....
3.....	3.....	3.....	3.....	3.....
4.....	4.....	4.....	4.....	4.....
Penilaian Pembelajaran				
Pengetahuan	Ketrampilan			sikap
Mengetahui Kepala	Tempat, tanggal..... Guru			
()	()			

Rencana Pembelajaran Model Sentra

Semester _____	Tema/Subtema _____/_____	Kelompok _____	Alokasi Waktu _____
Tujuan Pembelajaran			
1..... 2..... Dan seterusnya. (<i>Lokal wisdom</i> dintegrasikan pada tujuan pembelajaran dan kegiatan pembelajaran)			
Kegiatan Pembelajaran			
Senin (sentra seni)	Selasa (sentra Bahan Alam)	Rabu (sentra Main Peran)	Kamis (sentra Persiapan)
Jumat (sentra Balok)			
1.....	1.....	1.....	1.....
2.....	2.....	2.....	2.....
3.....	3.....	3.....	3.....
4.....	4.....	4.....	4.....
Penilaian Pembelajaran			
Pengetahuan	Keterampilan		Sikap
Mengetahui Kepala ()	Tempat, tanggal..... Guru ()		

(sumber : Pusat kurikulum dan pembelajaran, kementrian pendidikan dan kebudayaan)

Rencana Pembelajaran Model Area

Semester _____	Tema/Subtema _____/_____	Kelompok _____	Alokasi Waktu _____	
Tujuan Pembelajaran				
1..... 2..... Dan seterusnya <i>(Lokal wisdom dintegrasikan pada tujuan pembelajaran dan kegiatan pembelajaran)</i>				
Kegiatan Pembelajaran				
Senin (area Seni)	Selasa (Area Bahan Alam)	Rabu (Area Bermain Peran)	Kamis (Area Persiapan)	Jumat (Area Balok)
1.....	1.....	1.....	1.....	1.....
2.....	2.....	2.....	2.....	2.....
3.....	3.....	3.....	3.....	3.....
4.....	4.....	4.....	4.....	4.....
Penilaian Pembelajaran				
Pengetahuan	Ketrampilan		sikap	
Mengetahui Kepala ()		Tempat, tanggal..... Guru ()		

(sumber : Pusat kurikulum dan pembelajaran, kementerian pendidikan dan kebudayaan)

B. Pelaksanaan

Dalam melaksanakan pembelajaran ada beberapa hal yang menjadi perhatian pendidik.

1. Tema

Pembelajaran di TK disusun menggunakan tematik, yang dalam pelaksanaannya guru menggunakan tema sebagai kerangka bahasan agar anak mempunyai konsep terkait pembahasan yang menjadi tema. Tema yang dikembangkan

harus dapat membangun sikap perilaku, pengetahuan dan keterampilan anak yang mengacu pada capaian pembelajaran. Dapat didasarkan pada kehidupan terdekat, minat, permasalahan, pengetahuan yang dimiliki anak. Pertimbangan lainnya dalam menentukan tema adalah ketersediaan sumber belajar seperti alat peraga edukatif, buku, tempat, orang, waktu dan lainnya. Selain itu dalam menyusun tema juga disesuaikan dengan tahapan perkembangan anak, termasuk dalam mengembangkan kosa kata yang mudah dipahami anak didik.

Indikator dalam sikap perilaku antara lain tentang sikap beragama, perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreativitas dan estetika, percaya diri, disiplin, kemandirian, kepedulian (diri sendiri, lingkungan sekitar, dan orang lain diluar diri sendiri), kemampuan bekerja sama, penyesuaian diri, kesantunan dalam berinteraksi (teman, guru, keluarga dan orang lain). Sementara aspek pengetahuan, antara lain pengetahuan tentang diri, keluarga, teman, guru, lingkungan sekitar, termasuk sains, teknologi, seni matematika, dan budaya. Sedangkan keterampilan yang dikembangkan berupa kemampuan berpikir, berkomunikasi, bertindak produktif dan kreatif dalam berbahasa, bermusik, berkarya dan gerakan sesuai tahapan perkembangan anak.

2. Pendekatan Pengembangan Pembelajaran

Pengembangan program pembelajaran di TK harus memperhatikan beberapa pendekatan :

- a. Pembelajaran bermain kreatif, yang didasarkan pada stimulasi pada kemampuan sosial dan emosional, kemampuan berpikir anak dalam memecahkan masalah dan

berpikir nalar, kemampuan fisik dan mengembangkan budayanya.

- b. Pendekatan konstruktif yang berpijak pada bagaimana anak dapat membangun sendiri pengetahuannya. Untuk itu pembelajaran harus dimulai dari bagaimana menumbuhkan minat, rasa ingin tahu anak, dan motivasi sesuai kebutuhan mereka. Berikan kebebasan anak untuk mengeksplorasi sumber belajar agar menemukan pengetahuan dan keterampilan mereka sendiri. Hindari campur tangan guru, kecuali anak benar-benar membutuhkannya.
 - c. Pendekatan budaya, dengan menstimulasi anak memahami lingkungan sosial dan budaya yang ada di sekitarnya. Pendekatan ini akan dapat mengakomodasi pemahaman anak pada kebiasaan, budaya dalam lingkungan keluarga dan masyarakat.
 - d. Pendekatan holistik integratif. Dalam pembelajaran perlu dipertimbangkan berbagai aspek perkembangan, potensi *multiple intelligence*, *individual difference*, dan kebutuhan anak lainnya, misalnya gizi, dan kesehatan anak.
3. Lingkungan belajar yang mendukung
- Penataan lingkungan belajar yang sesuai kebutuhan anak akan memberikan dampak positif pada proses belajar mengajar dalam penataan ruang belajar, warna dinding tembok, luas ruangan, pencahayaan, warna lantai, dan desain dan lainnya termasuk di dalamnya perobatan, perlengkapan materi belajar. Oleh karena itu ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam penataan ruang belajar anak :

- a. Peralatan belajar dan alat main harus memperhatikan keselamatan dan kesehatan anak, dan diatur sesuai fungsinya.
- b. Pengaturan ruangan yang memudahkan pendidik untuk mengakses dan memantau secara maksimal untuk alasan keamanan namun tidak mengabaikan kenyamanan anak.
- c. Penataan meja maupun kursi tidak permanen, namun dapat diubah-ubah agar anak tidak bosan.
- d. Pertimbangkan juga luas ruangan dan jumlah anak, kaitannya dengan penataan kursi dan karpet dan lingkungan main agar tidak mengurangi kebutuhan anak untuk bergerak bebas.
- e. Pemberian pencahayaan yang cukup pada area belajar, dan tidak lembab.
- f. Keseimbangan area stimulasi untuk memenuhi kebutuhan belajar anak, seperti area teduh, area bebas bergerak, area terbuka sinar matahari, area mendaki, melompat, bergelantungan, area bermain lainnya, termasuk area tenang.
- g. Ketersediaan alat bermain maupun alat peraga edukatif untuk setiap rombongan belajar.

Agar pelaksanaan pembelajaran berjalan dengan efektif dan mendukung pelaksanaan pembelajaran perlu diperhatikan hal-hal berikut:

- a. Guru atau pendidik perlu menghubungkan pengetahuan yang sudah dimiliki anak sebelumnya dengan pengetahuan yang baru.
- b. Menghubungkan bahasan sebelumnya sesuai cara atau tahapan berpikir anak.

- c. Memilih topik bahasan yang dekat dengan anak, dan sudah dikenal sehingga anak dapat terlibat dan lebih mudah membangun pengetahuan barunya.

Selain itu, dalam pembelajaran TK dikenal beberapa model pembelajaran. Model pembelajaran sebagai suatu desain yang menggambarkan rincian dalam menciptakan situasi lingkungan yang memungkinkan anak berinteraksi dalam pembelajaran. Model pembelajaran ini sebagai upaya untuk mendapatkan perubahan dalam perkembangan kognitif maupun psikososial anak.

Dalam sebuah model pembelajaran diperlukan komponen model pembelajaran. Komponen dalam sebuah model pembelajaran antara lain: konsep pembelajaran, tujuan pembelajaran, tema/ materi, langkah-langkah/ prosedur, metode, alat/ sumber belajar dan teknik evaluasi.

Di taman kanak-kanak, dikenal beberapa model pembelajaran yang biasa dipraktikkan. Model tersebut adalah model pembelajaran klasikal, model pembelajaran kelompok dengan kegiatan pengaman, model pembelajaran berdasarkan sudut kegiatan, model pembelajaran area, dan model pembelajaran berdasarkan sentra. Model pembelajaran di atas pada umumnya mempunyai tahapan yang hampir sama, yaitu dimulai dari kegiatan pendahuluan atau kegiatan awal, kegiatan inti, istirahat atau makan, dan kegiatan penutup atau kegiatan akhir. Secara rinci kegiatan dalam tahapan akan dijelaskan pada tabel 1.

Tabel 1. Tahapan Kegiatan Pembelajaran

Tahapan	Kegiatan
Kegiatan Pendahuluan	Menggiring anak agar fokus, membangkitkan motivasi
Kegiatan Inti	Proses eksplorasi, eksperimen, elaborasi dan konfirmasi
Kegiatan Akhir	Menyimpulkan, umpan balik dan tidak lanjut

Adapun penekanan masing-masing model dijelaskan pada tabel 2.

Tabel 2. Model-model Pembelajaran di TK

Model Sudut	1. Berdasarkan sudut kegiatan disesuaikan dengan tema dan bervariasi 2. Langkahnya sama dengan area
Model Area	1. Anak diberi kesempatan memilih kegiatan sesuai minat 2. Rancangan belajar ditujukan untuk memenuhi kebutuhan spesifik 3. Menekankan pengalaman belajar 4. Mengakomodir keragaman budaya
Model Sentra	1. Memberikan pijakan untuk membangun konsep, aturan, ide dan pengetahuan anak 2. Konsep densitas dan tensitas 3. Pembelajaran berpusat di sentra (dalam lingkaran)
Model	1. Anak dibagi dalam beberapa kelompok dengan

kelompok	kegiatan yang berbeda-beda 2. Anak menyelesaikan dua hingga tiga kegiatan dalam kelompok bergantian 3. Kegiatan pengaman disediakan untuk anak yang tidak tersedia tempat
----------	---

C. Evaluasi

1. Pengertian

Ada banyak pendapat ahli tentang konsep dasar evaluasi. Dari berbagai pendapat disimpulkan bahwa konsep evaluasi adalah proses menyediakan informasi yang dapat dijadikan sebagai pertimbangan dan membantu membuat keputusan. Evaluasi merupakan kegiatan mengumpulkan, memilah, menganalisis dan menyajikan informasi dalam pengambilan keputusan dan menyusun program selanjutnya.

Ada beberapa istilah yang berkaitan dengan evaluasi, yaitu tes, pengukuran dan penilaian tes adalah salah satu cara mengetahui seberapa besar kemampuan, minat, prestasi atau bahkan motivasi siswa. Jadi tes merupakan alat ukur dalam sebuah pengukuran. Respon dari peserta tes adalah gambaran keadaan yang menjadi obyek yang diukur. Jadi tes adalah bagian dari evaluasi.

Sementara pengukuran merupakan proses menetapkan kualitas yang dapat dinyatakan dalam bentuk angka atau bentuk yang lain. Pada pembelajaran TK, kita ketahui dengan memberikan lambang bintang, atau lambang lainnya sesuai karakteristiknya menurut aturan tertentu. Untuk mengukur karakteristik suatu obyek tidak harus menggunakan tes. Bisa juga menggunakan pengamatan, *scaling* atau cara lainnya. Hal ini juga berlaku pada pembelajaran di TK,

yang jarang menggunakan tes, mengingat usia perkembangan anak yang tidak efektif untuk dilakukan tes.

Sedangkan penilaian atau istilah lainnya adalah *assessment* yang bermakna sebagai proses untuk mendapatkan informasi tentang individu siswa, kurikulum atau program dalam upaya untuk mendapatkan penafsiran dari hasil pengukuran. Berdasarkan penjelasan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa evaluasi diawali dengan *assessment* (penilaian), yang dalam penilaian diawali dengan pengukuran. Dalam pengukuran membutuhkan alat ukur, salah satunya adalah tes.

Evaluasi di TK dapat dimaknai sebagai upaya untuk mendapat informasi secara berkala, berkesinambungan dan menyeluruh tentang proses pertumbuhan dan perkembangan anak didik selama proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan prinsip evaluasi sebagai berikut; (1) berpusat pada anak. (2) berkesinambungan. (3) menyeluruh. (4) mementingkan proses. (5) berorientasi pada tujuan. (6) objektif dan alamiah. (7) mendidik, (8) konsisten dan jujur. (9) bermakna. (10) kesesuaian.

Penggunaan evaluasi pembelajaran di TK antara lain untuk: (1) menentukan mampu tidaknya anak memasuki sekolah dasar. (2) mendiagnosa pertumbuhan dan perkembangan anak. (3) sebagai umpan balik proses pembelajaran, misalnya berkaitan dengan tema pembelajaran, (4) membangkitkan motivasi anak, (5) melakukan pelaporan hasil belajar kepada orang tua.

2. Teknik evaluasi

Untuk mendapatkan data evaluasi dibutuhkan teknik mengumpulkan data. Pada bahasan sebelumnya sudah disinggung

sedikit tentang beberapa cara untuk mengumpulkan data untuk evaluasi. Dalam hal ini dapat dikelompokkan dalam dua kategori, yaitu tes dan non tes.

a. Tes

Metode ini jarang digunakan pada anak usia dini, karena berbagai pertimbangan. Meskipun begitu tidak tertutup kemungkinan metode ini digunakan. Ada dua jenis tes, yaitu (1) tes standar, seperti tes kepribadian, tes intelegensi, tes bakat, tes minat dan lainnya. (2) tes buatan guru, yang dalam penyusunannya harus mencermati butir-butir pertanyaan sesuai indikator dalam capaian pembelajaran. Oleh karena beberapa keterbatasan yang ada pada usia TK dan tujuan pembelajarannya, maka jenis tes buatan guru jarang digunakan.

b. Non tes

Metode ini sering digunakan dalam evaluasi di TK. Jenisnya antara lain pemberian tugas, percakapan, observasi, portopolio, dan catatan anekdot, skala penilaian, unjuk kerja, hasil karya.

Selain kedua jenis tersebut bisa jadi guru atau pendidik melakukan pengembangan perangkat penilaian sendiri atau menggunakan instrument standar. Namun dalam hal ini pendidik perlu melibatkan para ahli untuk memastikan reliabilitas dan validitasnya dapat dipertanggungjawabkan.

D. Analisis Data dan Tindak Lanjut

Pada saat data sudah terkumpul, maka langkah selanjutnya adalah melakukan analisa data untuk kemudian dimaknai. Hal ini perlu dilakukan untuk mendapatkan gambaran secara umum, atau pola untuk memahami makna data yang sudah terkumpul. Analisis

dilakukan dengan menguraikan bagian-bagian penyusunnya, lalu dideteksi hubungan antar bagian dan seperti apa penataannya dan menangkap makna dari hubungan tersebut.

Menurut Waseso (2015;3,10) mengases anak didik, berarti mencari masukan tentang anak didik mengenai :

1. Rekaman perkembangan menggunakan cek list.
2. Catatan harian menggunakan anekdot.
3. Profil perkembangan dan belajar menggunakan skala jenjang.

Untuk menentukan arah perkembangan menggunakan portopolio.

Ke tiga hal tersebut lalu dianalisa, untuk kemudian di putuskan :

1. Bagaimana bertindak berdasarkan hasil evaluasi.
2. Bagaimana cara mengintegrasikan pengetahuan baru yang diperoleh ke dalam praktek dan program keseharian.

Sebagai contoh: menganalisis informasi tentang belajar anak didik, tentunya hal tersebut akan diintegrasikan ke dalam semua bentuk pengalaman belajar sepanjang hari bagi anak didik sesuai RPPH, dan ada kalanya ke dalam program anak yang terfokus atau kebutuhan khusus.

Analisis ini dapat diinformasikan kepada orang tuanya secara teratur sebagai pelaporan. Hal ini akan dapat menambah data hasil observasi dan respon orang tua, serta akan didapatkan umpan balik yang diberikan oleh orang tuanya. Sedangkan dalam menentukan fokus evaluasi, dapat dikembangkan dari capaian belajar anak, hasil belajar dan indikator keberhasilan belajar.

E. Rangkuman

1. Dalam mengimplementasikan kearifan lokal dalam pembelajaran di taman kanak-kanak dimulai dari menyusun perencanaan, mendesain pelaksanaan pembelajaran, melakukan evaluasi dan tindak lanjut.
2. Perencanaan pembelajaran disusun dalam program tahunan, mingguan dan semester dan dalam pelaksanaan pembelajaran, yang perlu diperhatikan antara lain adalah terkait dengan penyajian tema, pendekatan pembelajaran, lingkungan belajar disesuaikan dengan model pembelajaran.
3. Evaluasi dilakukan untuk menyedaiakn informasi tentang perkembangan program dan pertimbangan untuk membuat keputusan tentang suatu program, yang teknik pengambilannya bisa melalui tes maupun non tes.

F. Tugas

1. Amati pembelajaran di sebuah taman kanak-kanak. Lalu bagaimana implementasi pembelajaran tentang kearifan lokal diselenggarakan di TK!
2. Buatlah perencanaan pembelajaran dalam satu hari kegiatan yang mengintegrasikan pembelajaran kearifan lokal!
3. Rancanglah desain evaluasi yang digunakan dalam pembelajaran tersebut!

G. Daftar Pustaka

- Anonym. 2006. *Rethinking classroom assessment with purpose in mind: assessment for learning, assessment as learning, assessment of learning*. Manitoba :Manitoba Education, Citizenship and Youth.
- Beaty, JJ. (2013). *Observasi perkembangan anak usia dini*. Jakarta: Kencana group
- Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini. (2011). *Petunjuk Teknis Bantuan Pembangunan Taman Kanak-kanak (TK) Pedesaan*. Kementerian Pendidikan Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini Non Formal dan Informal.
- Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini. (2015) *Norma, Standar, Prosedur dan Kriteria Petunjuk Teknis Penyelenggaraan PAUD Holistik Integratif di Satuan PAUD*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Nugraha, A. (2010) *Evaluasi Pembelajaran untuk anak usia dini. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Jurusan Pedagogik, Fakultas Ilmu Pendidikab Universitas Pendidikan Indonesia*
- Waseso, I. (2015). *Evaluasi Pembelajaran TK*. Jakarta : Universitas Terbuka

BAB VI

PERMAINAN TRADISIONAL BERBASIS KEARIFAN LOKAL

Pada bab ini akan dijelaskan beberapa permainan tradisional dan pemanfaatan *loose part* yang berasal dari bahan alam dan potensi daerah yang bisa dikenalkan dalam pembelajaran di TK, yang memuat interaksi, kerjasama dan kolaborasi anak. Kekayaan alam dan budaya yang kita miliki perlu dilestarikan karena mengandung banyak nilai luhur dan dapat merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak, secara fisik, kognitif, bahasa, sosial dan emosi.

A. Permainan Tradisional

Ada beberapa contoh permainan tradisional yang bisa dipraktekkan dalam pembelajaran, Namun dalam buku ini hanya dibahas beberapa contoh yang sering digunakan dalam proses pembelajaran di TK di daerah Jawa Tengah. Untuk kearifan lokal tiap daerah tentunya berbeda-beda daerah satu dengan daerah lainnya. Ada permainan yang dibutuhkan kerjasama dan kelompok, namun ada yang berbasis individual.

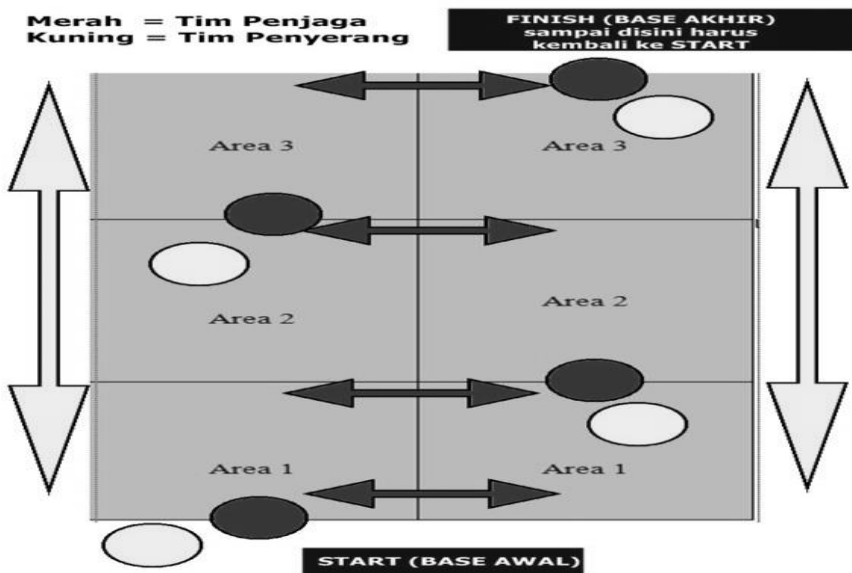
1. Berkelompok

a. Gobak Sodor

Permainan ini dibagi menjadi dua tim dengan anggota minimal tiga orang. Satu sebagai tim petahana dan yang lainnya sebagai tim penyerang. Tim pertama, sebagai tim yang petahana mempunyai tugas menjaga daerahnya, sedangkan tim satunya harus berupaya

menembus daerah yang dijaga tim lawan. Tim penyerang atau tim yang bertugas menembus daerah lawan harus bisa melewati daerah yang berupa kotak-kotak dengan tidak boleh bersentuhan oleh tim lawan. Jika tim penyerang tersentuh, permainan berakhir dan kedua tim bertukar posisi.

Pertukaran posisi yang dimaksud adalah tim yang sebelumnya menjadi penyerang berganti menjadi tim jaga. Poin didapat dari jumlah pemain yang bisa menembus daerah jaga dan kembali ke daerah awal. Manfaat pembelajaran gobak sodor ini dapat menstimulasi kemampuan kerjasama, kewaspadaan, kecepatan, dan ketangkasan anak.



Permainan Gobak Sodor. Sumber : <http://student-activity.binus.ac.id/bssc/2017>

b. Bakiak



Gambar Bakiak atau teklek

(sumber; <https://madaniah.co.id/permainan-tradisional-bakiak/>)

Permainan ini menggunakan bakiak atau teklek yang digunakan tiga sampai lima orang. Bakiak berbentuk seperti sandal yang terbuat dari kayu, yang memanjang dengan empat atau lima tempat untuk pijakan kaki. Tiap kelompok yang terdiri dari tiga sampai lima akan beradu cepat untuk sampai ke garis finish. Kelompok yang sampai terlebih dulu, dinyatakan menang, sementara peserta yang jatuh di tengah perjalanan menuju garis finish harus mengulang dari garis awal.

Pembelajaran dalam permainan ini dapat menstimulasi kemampuan kerjasama, kekompakan, berstrategi, dan ketangkasan selain melatih koordinasi anggota tubuh.



Gambar Permainan bakiak atak teklek. (sumber :
/https://yasarini.tni-au.mil.id/2018/10/permainan-tradisional-bakiak/)

c. Kucing dan Tikus

Permainan ini dilakukan dengan banyak pemain. Ada dua pemain yang berperan sebagai kucing dan tikus. Sisanya bergandengan tangan membuat lingkaran dan menjadi benteng agar kucing tidak menangkap tikus. Tikus ada di dalam lingkaran dan kucing berada di luar lingkaran untuk berusaha menangkap tikus dengan menerobos pintu atau beteng yang dibuat oleh kelompok melalui gandengan tangan. Kelompok yang menjadi benteng bertugas sebagai penjaga pintu agar kucing tidak bisa masuk ke dalam lingkaran.

Kelompok yang bertugas sebagai benteng cukup mengangkat naik atau mendorong ke bawah tangan mereka agar kucing tidak bisa masuk ke dalam lingkaran. Jika tikus berhasil ditangkap oleh kucing, maka mereka

bergantian peran. Jika kucing berhasil masuk ke dalam lingkaran, maka akan terjadi kejar mengejar. Di sini permainan menjadi seru karena tugas penjaga sangat menentukan keberhasilan kucing menangkap tikus.



Gambar Permainan Kucing dan Tikus (Sumber gambar : Kerupuk.id)

Manfaat dari permainan ini, selain menstimulasi unsur fisik motorik, permainan ini juga dapat merangsang ketangkasan, kecerdikan dan kesigapan di samping kewaspadaan.

d. Ular Naga

Permainan ular naga ini melibatkan banyak



Gambar permainan ular naga
(<http://matamedia-ri.com/>)

orang. Ada dua peran yang ada dalam permainan ular naga ini, sebagai terowongan dan sebagai kereta. Peran sebagai terowongan ini dilakukan oleh dua orang yang diangkat dua

tangannya dan disatukan pada yang lainnya, sehingga membentuk sebuah lubang di tengah seperti

terowongan. Sementara pemain yang lain membentuk kereta dan berjalan melewati lubang terowongan. Terowongan akan menangkap salah satu anggota di kereta dengan menurunkan tangan mereka sehingga salah satu anggota kereta tidak dapat keluar dari terowongan.

Siapa yang ditangkap, akan memilih salah satu dari yang menangkap, lalu berbaris di belakangnya. Maka, yang memiliki pengikut terbanyak di antara dua pemain yang menjadi terowongan akan menjadi ayam dan induk, sedangkan yang pengikut tersedikit menjadi serigala. Tugas serigala adalah menangkap anak ayam dan tugas induk adalah melindunginya. Para pemain yang membentuk kereta berjalan sambil menyanyikan lagu :

**“Ular naga panjangnya, bukan
kepalang. Mejalar-jalar selalu riang
kemari. Umpan yang lezat itulah
yang dicari. Ini dianya yang
terbelakang.**

Manfaat pembelajaran yang dapat diambil dari permainan ini adalah kemampuan kerjasama, kewaspadaan, kecepatan, ketangkasan, kebebasan dan bertanggung jawab dengan pilihannya.

e. Cublak-cublak suweng

Permainan ini dilakukan 4-5 orang. Cara permainan cublak-cublak suweng adalah dengan

membentuk dua peran. Yaitu satu orang yang berjongkok menjadi meja dan yang lainnya menyanyikan lagu cublak-cublak suweng. Pada saat awal permainan bisa dilakukan dengan hompimpah.

Hompimpah adalah salah satu cara untuk mencari siapa yang menang dan yang kalah dengan menggunakan telapak tangan dalam sebuah permainan. Semua peserta memperlihatkan salah satu telapak tangan, secara bergantian menghadap ke atas dan menghadap ke bawah sambil mengucapkan sesuatu di bawah ini :

1. "*Hompimpa alaium gambreng*" dalam budaya jawa.
2. "*Hompimpa alaium gambreng. Mpok Ipah pakai baju rombeng.*" (dalam budaya betawi)

Semua peserta main mengucapkan bersamaan dengan membolak-balikkan telapak tangannya ke atas dan ke bawah. Saat para pemain selesai mengucapkan, posisi telapak tangan yang arahnya berbeda dari mayoritas temannya yang lain, maka dialah yang dianggap kalah atau yang menang. Hal ini perlu disepakai oleh para pemain terlebih dahulu.

Jika disepakati anggota yang menang adalah yang berbeda telapak tangannya, maka perlu dicari siapa yang kalah dan menjadi meja. Anggota terakhir yang kalah menjadi satu orang pemain harus berjongkok di tanah menghadap ke bawah dengan membentuk seperti meja, sedangkan pemain lainnya meletakkan tangan di atas punggung pemain yang membentuk seperti meja tersebut. Setelah itu mereka menyanyikan lagu Cublak-

Cublak Suweng sambil memindahkan benda kecil dari tangan ke tangan.

Lagu cublak-cublak suweng :

Cublak – cublak suweng, Suwenge teng gelenter.

Mambu ketundung gudel.

Pak dempo wela welo.

Sopo ngguyu ndhelekake.

Sir-sirpong dhele kopong! Sir-sirpong dhele kopong!”

Setelah lagu selesai dinyanyikan, anak yang berjongkok harus menebak, siapa yang memegang benda kecil di tangannya. Jika berhasil menebak, maka yang memegang benda tersebut bergantian berjongkok. Jika ia gagal, maka ia harus berjongkok lagi.

Lagu tersebut berasal dari Bahasa Jawa yang mempunyai makna antara lain:

1) *Cublak Suweng* :

Tempat *Suweng*. *Suweng* adalah anting perhiasan yang diletakkan di telinga wanita Jawa. Jadi, *Cublak-cublak suweng*, artinya ada tempat harta berharga, yaitu *Suweng* (*suwung*, sepi, sejati) atau harta sejati.

2) *Suwenge Teng Gelenter* :

Antingnya berserakan. Harta Sejati itu berupa kebahagiaan sejati sebenarnya sudah ada berserakan di sekitar manusia.

3) *Mambu* (baunya) *Ketundhung* (dituju) *Gudel* (anak Kerbau):

Maknanya, banyak orang berusaha mencari harta sejati itu. Bahkan orang-orang bodoh (diibaratkan *Gudel*) mencari harta itu dengan penuh nafsu ego, korupsi dan keserakahannya, tujuannya untuk menemukan kebahagiaan sejati.

- 4) Pak Empo (bapak ompong) *Lera-lere* (menengok kanan kiri):

Orang-orang bodoh itu mirip orang tua ompong yang kebingungan. Meskipun hartanya melimpah, ternyata itu harta palsu, bukan harta sejati atau kebahagiaan sejati. Mereka kebingungan karena dikuasai oleh hawa nafsu keserakahannya sendiri.

- 5) *Sopo* ngguyu (siapa tertawa) *Ndhelikake* (dia yg menyembunyikan).:

Menggambarkan bahwa barang siapa bijaksana, dialah yang menemukan tempat harta sejati atau kebahagiaan sejati. Dia adalah orang yang tersenyum-sumeleh dalam menjalani setiap keadaan hidup, sekalipun berada di tengah-tengah kehidupan orang-orang yang serakah.

- 6) *Sir* (hati nurani) *pong dele kopong* (kedelai kosong tanpa isi):

Artinya di dalam hati nurani yang kosong. Maknanya bahwa untuk sampai kepada tempat harta sejati (*Cublak Suweng*) atau kebahagiaan sejati, orang harus melepaskan diri dari kecintaan pada harta benda duniawi, mengosongkan diri, rendah hati, tidak

merendahkan sesama, serta senantiasa memakai rasa dan mengasah tajam Sir-nya hati nuraninya.

Permainan “*Cublak-Cublak Suweng*” ini syarat akan makna yang mendalam. Sunan Giri yang menciptakan lagu dolanan ini ditujukan untuk memberikan pesan moral dan diharapkan menjadi filsafat hidup yang berguna bagi masyarakat Jawa khususnya anak-anak (<https://merahputih.com/post/read/makna-kehidupan-dalam-lagu-cublak-cublak-suweng>).



Ilustrasi cublak-cublak suweng, sumber: Liriklaguanak.com

Permainan ini mengajarkan pada anak untuk pada nilai-nilai luhur. Ada pesan moral dalam lagu tersebut bahwa dalam mencari harta agar tidak menuruti hawa nafsu tetapi semuanya kembali ke hati nurani yang bersih agar tidak tersesat jalan hingga lupa akan akhirat.

2. Permainan Sosial

Ada beberapa permainan sosial yang dilakukan anak-anak yang dapat mengembangkan kreativitas dan imajinasi mereka, dan sesuai dengan jenis kelamin. Untuk anak perempuan jenis permainan yang bisa dilakukan antara lain:

a. Rumah-rumahan dari tanah



Sumber: <https://indonesiakuid.wordpress.com/2017/09/20/>

Anak-anak zaman dahulu bermain rumah-rumahan dari tanah, yang disekat-sekat menggunakan tanah sebagai medianya, Tanah dipetak-petak sesuai denah yang diinginkan, seperti ruang tamu, dapur, tempat tidur, dan lain-lain dengan menimbun dan membuat tanah

menjadi kaku seakan-akan menjadi dinding. Jika rumah sudah jadi, maka dibuatlah orang-orangan yang berasal dari lidi dengan baju dari kertas atau daun, tergantung apa yang ada di sekitar lingkungan anak.

Permainan ini sangat merangsang kreativitas dan kebaruan berpikir anak, ide-ide dalam bentuk cerita, dan

desain, spasial dapat muncul di samping kemampuan motorik halus, kognitif dan bahasa. Dalam permainan ini, anak belajar memecahkan masalah dan menciptakan sesuatu yang baru. Anak dapat mengembangkan imajinasi mereka tentang rumah dan setiap peran yang ada di dalam rumah tersebut, termasuk nilai budaya yang tercermin dari bermain rumah-rumahan.

b. Masak-masakan

Bermain masak-masakan merupakan jenis bermain pura-pura. Permainan ini sudah ada sejak lama, hingga sekarang masih diminati anak. Meskipun dengan menggunakan teknologi yang berbeda. Oleh karena itu, bermain masak-masakan jaman dahulu dengan sekarang berbeda baik dalam menstimulasi kemampuan sosial emosi, sensorik motorik anak dan kognitif maupun aspek bahasan dan nilai moral.

Untuk bermain masak-masakan pada zaman dahulu, alat dan bahan yang digunakan dengan memanfaatkan lingkungan sekitar. Bahan-bahan yang diambil berasal dari daun-daunan, bunga, ranting, tanah. Sementara bermain masak-masakan saat ini sudah banyak menggunakan pabrikan, hingga memanfaatkan teknologi digital. Ada yang hilang dari permainan masak-masakan tempo dulu, karena dapat membangun kreatifitas dan sosial emosi karena belajar berinteraksi dengan lingkungan sekitar dan orang-orang di sekelilingnya.



Sumber:

<https://www.kompasiana.com/claudea/556c492a5fafbde5048b45>



Sumber: <https://www.google.com/search?>

Sementara bagi anak laki-laki, mereka lebih menyukai bermain dengan bermain kelereng atau gundu, polisi-polisian atau permainan lain yang melibatkan fisik motorik.

c. Bermain gundu atau kelereng

Media yang digunakan dalam permainan ini adalah kelereng, dan tanah berpasir. Permainan ini dapat dimainkan dengan tiga sampai lima anak. Kelereng atau gundu adalah bola kecil yang dibuat dari marmer atau kaca atau tanah liat. Ukurannya bermacam-macam, namun umumnya berukuran 1,25 cm. Motifnya yang bermacam-macam corak membuat anak-anak menyukai untuk mengoleksi.

Permainan yang biasa dilakukan anak laki-laki, cara mainnya hanya dengan menggambar kotak lintasan di atas tanah. Secara bergantian anak-anak akan menyentilkan kelereng mereka sebagai “penyerang” kearah kelereng lawan. Jika terkena dan kelereng keluar lingkasan maka ia berhak mendapatkan kelereng yang kalah tersebut. Cara menyentilkan kelereng adalah dengan mempertemukan ibu jari dan jari tengah, lalu sentilkan kedua jari tepat pada gundu.



Gambar anak bermain kelereng. (Sumber : inibaru.id)

Permainan ini membutuhkan konsentrasi, fokus dan keterampilan motorik halus, termasuk mengkoordinasikan mata dan jari-jari. Pembelajaran melalui permainan kelereng atau gundu ini akan melatih keterampilan motorik, melatih kemampuan berpikir (kognitif), kemampuan berhitung, mengasah keterampilan sosial dan melatih anak mengendalikan emosi.

d. Polisi-polisian

Permainan ini bisa dilakukan oleh minimal dua orang. Satu bertindak sebagai polisi dan satunya sebagai penjahat. Anak memulai mainan dengan melakukan hompimpah, lalu yang menang yang jadi polisi. Polisi mengejar penjahat dan menangkapnya. Lalu penjahat yang sudah ditangkap akan membantu polisi mendapatkan penjahat lainnya.



Ilustrasi bermain polisi-polisian (Sumber: buday-indonesia.org)

B. Memanfaatkan *Loosepart*

Metode pembelajaran menggunakan *loose part* merupakan pembelajaran yang memanfaatkan bahan bekas yang dapat dipindahkan, dibawa, dimanipulasi, dirancang ulang, dipisah, disatukan kembali dan cara penggunaanya ditentukan oleh anak.

Melalui *loose part* diharapkan anak memaksimalkan kreativitas dan imajinasi mereka untuk mengeksplorasi bahan-

bahan yang ada di sekitarnya. Bahan-bahan tersebut bisa didapatkan di sekitar lembaga, dengan memanfaatkan potensi lingkungan.

Tujuannya memanfaatkan *loose parts* antara lain:

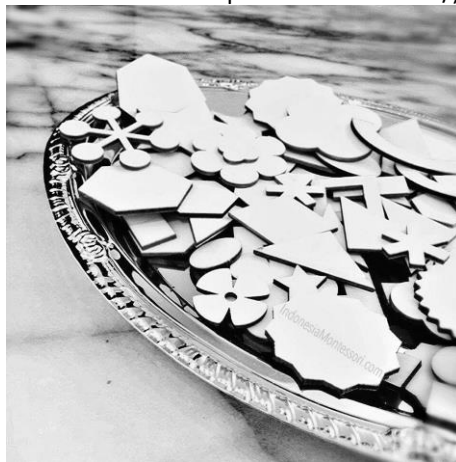
1. Merangsang anak untuk lebih kreatif, bebas mengeksplorasi bahan, membongkar pasang, menggabungkan sesuai imajinasi mereka menjadikan sesuatu yang baru.
2. Anak juga belajar menghargai ketersediaan bahan-bahan alam yang ada di sekitar lingkungan mereka, potensi daerah sekitar untuk dimanfaatkan menjadi sesuatu yang baru.
3. Anak belajar memelihara lingkungan melalui daur ulang bahan yang tidak terpakai menjadi sesuatu yang lebih bernilai.
4. Belajar nilai ekonomis dan konsep matematika.
5. Anak akan belajar berkolaborasi, bekerjasama untuk mendapatkan sesuatu yang baru dengan pembagian tugas.
6. Anak akan mendapatkan pengalaman main yang bermakna, berkualitas dan menyenangkan karena anak akan terlibat aktif.
7. Menekan biaya operasional pembelajaran, karena mudah didapatkan dan tidak punya nilai produktif.

Ada beberapa macam *loose part* yang bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran : (1) *Loose part* berasal dari alam, misalnya biji-bijian, kulit bawang merah putih, kulit telur dan lainnya. (2) Plastik, seperti sisa kemasan (3) Logam (4) Kayu, bambu. (5) Kaca, keramik (6) bekas kemasan seperti kaleng, botol dan lain-lain.

Contoh pemanfaatan *loose part* :



Sumber (<https://siedoo.com/berita-21307-memanfaatkan-bahan-alam-untuk-alat-permainan-edukatif/>)



<https://indonesiamontessori.com/kreasi-bebas-menggunakan-loose-parts-ide-bermain-anak-paud/>



Sumber :<https://darunnajah.com/kegiatan-senta-bahan-alam-tk-islam-darunnajah/>

C. Rangkuman

1. Kekayaan alam dan budaya yang kita miliki dapat dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran di TK. Kekayaan alam budaya itu bisa berupa potensi alam, permainan, beranekaragam, bahasa daerah, nilai-nilai budaya bahkan permainan anak.
2. Ada banyak permainan anak yang bagus untuk menstimulasi berbagai aspek perkembangan, baik perkembangan nilai moral agama, fisik motorik, sosial emosi, bahasa dan kognitif. Permainan tersebut dapat melatih anak berbagai keterampilan seperti keterampilan berpikir, berstrategi, keterampilan mengolah emosi termasuk keterampilan bekerjasama maupun berkolaborasi.
3. Potensi alam di daerah dapat memanfaatkan *loosepart*, bahan-bahan yang mudah ditemukan dan tidak terpakai. Bahan-bahan

untuk pembelajaran tersebut dapat dieksplorasi anak, dengan menggabungkan, memisahkan, memindah, merancang ulang dan memaksimalkan kreativitas mereka.

D. Tugas

1. Amati pembelajaran yang menggunakan kearifan lokal untuk menstimulasi berbagai aspek perkembangan. Identifikasilah, jenis-jenis permainan dengan aspek perkembangan yang dapat distimulasi dari permainan tersebut!
2. Amatilah pembelajaran di TK yang memanfaatkan bahan *loose part*, dan analisislah tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran!
3. Buatlah desain pembelajaran yang memanfaatkan kearifan lokal!

E. Daftar Pustaka

- Anonim, (2019). Baru Metode Belajar STEAM dengan bahan LOOSE PARTS.
<https://pkgpaudpekuncen.wordpress.com/2019/10/15/baru-metode-belajar-steam-dengan-bahan-loose-parts/>. (diakses tanggal 25/03/2020)
- Aini (____). 20 Permainan tradisional seru yang kini keberadaannya sudah jarang di temukan lagi.
<https://www.boombastis.com/mainan-tradisional-seru/111402>. (diakses tanggal 25/03/2020)
- Astuti, D. (2019). Mari Bernostalgia Bareng Permainan Tradisional Anak.
<https://www.goodnewsfromindonesia.id/2019/12/06/permainan-tradisional-indonesia> (diakses 22/03/2020)
- Ayahbunda.(____) Permainan tradisional: kelereng.
<https://www.ayahbunda.co.id/balita-bermain-permainan/permainan-tradisional3a-kelereng> (diakses 24/03/2020)
- Nofantoro, 40 Permainan Tradisional, gambar, penjelasan, dan cara bermain.
<https://made-blog.com/permainan-tradisional/>(diakses tanggal 23/03/2020)
- Thegorbalsla (____).35+ Permainan Tradisional Indonesia yang Paling seru dan asik. <https://thegorbalsla.com/permainan-tradisional/> (diakses tanggal 21/03/2020)
- Yudhin. 2019. Jenis permainan tradisional yang mampu mengalahkan “gadget” <https://www.kla.id/jenis-permainan-tradisional-yang-mampu-mengalahkan-gadget/> (diakses tanggal 25/03/2020)

Profil Penulis

Feri Faila Sufa, S.Psi, SPd, M.Pd.



Penulis buku ini adalah Feri Faila Sufa, S.Psi., S.Pd., M.Pd.

Perempuan kelahiran Kudus, 7 Februari 1977 ini telah menyelesaikan Sarjana Psikologi di Universitas Muhammadiyah Surakarta, Sarjana Pendidikan Guru PAUD di IKIP Veteran Semarang dan Magister Pendidikan di Universitas Muhammadiyah Surakarta, dan saat ini sedang

studi program doktoral di Universitas Sebelas Maret. Karirnya dimulai dari menjadi guru PAUD dan sekarang sebagai pengajar di Universitas Slamet Riyadi Surakarta.