

BAB II

MODEL PEMBELAJARAN PADA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

A. Model Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini

1. Pengertian Model Pembelajaran

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia model adalah contoh, pola, acuan dan cara.¹ Model berarti acuan untuk mencapai tujuan. Model pembelajaran juga harus didasarkan pada prinsip-prinsip dan tahap perkembangan anak yang mengacu pada perkembangan potensi dan minat setiap anak.²

Sebelum penulis memaparkan tentang pembelajaran, akan dikemukakan beberapa pengertian belajar.

Dalam bukunya *Theories of Learning*, Gordon H. Bower menyatakan belajar adalah: “*Learning is to gain knowledge through experience*”³ bahwa belajar adalah suatu usaha untuk memperoleh pengetahuan melalui pengalaman.

Sedangkan dalam kitab *Attarbiyah wa Turuqutadrist* disebutkan bahwa:

ان التعلم هو تغيير ذهن المتعلم يطرأ على خيرة سابقة فيحدث فيها تغييرا جديدا⁴

Belajar adalah suatu perubahan di dalam pemikiran siswa yang dihasilkan dari pengalaman terlebih dahulu kemudian menumbuhkan perubahan yang baru dalam pemikiran siswa.

Jadi, belajar adalah proses yang kompleks untuk memperoleh perubahan baik kognitif, afektif maupun psikomotorik. Proses pembelajaran tersebut melibatkan siswa secara langsung, maka akan

¹ W. J. S. Poerwadarmas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2006), hlm. 773.

² Martuti, *Mendirikan dan Mengelola PAUD*, (Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2009), hlm. 77-78.

³ Gordon H. Bower, *Theories of Learning*, (Englewood Cliffs: Prentice Hall, 1981), p. 2

⁴ Sholih Abdul Aziz dan Abdul Aziz Madjid, *Attarbiyah Wataqututadris*, Juz I (Makkah: Darul Maarif, t.th), hlm. 169

memberikan pengalaman tersendiri bagi siswa sehingga menumbuhkan perubahan yang positif pada tingkah lakunya.

Pembelajaran dalam pendidikan berasal dari “*instruction*” yang berarti pengajaran. Menurut E. Mulyasa pembelajaran pada hakikatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik.⁵ Pembelajaran merupakan proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan siswa dalam belajar, bagaimana belajar memperoleh dan memproses pengetahuan, ketrampilan dan sikap.⁶ Pembelajaran pada pendidikan anak usia dini adalah seperangkat rencana dan pengaruh kegiatan pengembangan dan pendidikan yang dirancang sebagai pedoman dalam menyelenggarakan kegiatan pendidikan.⁷

Berdasarkan berbagai pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa dengan lingkungan belajar yang diatur guru untuk mencapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan. Untuk mencapai tujuan pengajaran tersebut, juga harus didukung oleh fasilitas yang disediakan sekolah sesuai dengan materi yang diajarkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Model pembelajaran adalah suatu cara yang harus dicapai dalam proses belajar mengajar. Jadi metode dengan pembelajaran sangat berkaitan untuk mencapai tujuan pendidikan.

Dalam Undang-Undang Negara Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 20 disebutkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.⁸

⁵ E. Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi, Konsep, Karakteristik, Implementasi dan Inovasi*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2003), hlm. 100.

⁶ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1999), cet. I, hlm. 157.

⁷ Departemen Pendidikan Nasional, *Acuan Menu Pembelajaran pada Pendidikan Anak Dini Usia (Menu Pembelajaran Generik)*, (Jakarta: Direktur Pendidikan Anak Dini Usia, 2002), hlm. 2.

⁸ Tim Redaksi Nuansa Aulia, *Undang-Undang Sisdiknas*, (Bandung: Nuansa Aulia, 2005), hlm. 4.

Model pembelajaran adalah suatu pola atau langkah-langkah pembelajaran tertentu yang diterapkan agar tujuan atau kompetensi dari hasil belajar diharapkan akan cepat dicapai dengan efektif dan efisien.⁹

Soekamto, dkk. (Nurul Wati, 2000: 10) mengemukakan maksud dari model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.¹⁰

Arends (1997: 7) menyatakan “*The term teaching model refers to a particular approach to instruction that includes its goals, syntax, environment, and management system*”. Istilah model pengajaran mengarah pada suatu pendekatan pembelajaran tertentu termasuk tujuannya, sintaknya, lingkungannya, dan sistem pengelolaannya.¹¹

Model pembelajaran berarti bentuk-bentuk pembelajaran yang disajikan oleh guru.¹²

2. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Sebelum membahas pendidikan terlebih dahulu, akan dibahas tentang anak usia dini. Anak usia dini yaitu belum sekolah. Anak usia dini merupakan anak yang berusia antara 3-6 tahun.¹³ Anak usia dini dimaksudkan sebagai usia di mana anak belum memasuki suatu lembaga pendidikan formal seperti sekolah dasar. Dan biasanya mereka tetap tinggal di rumah dengan mengikuti kegiatan dalam berbagai bentuk lembaga pendidikan anak usia dini,¹⁴ dengan standar umur 3-6 tahun.

⁹ Suparmi, “Pelaksanaan Model Pembelajaran dengan Pendekatan BCCT”, makalah disampaikan pada Pelatihan Pendidik PAUD Tingkat Kabupaten, Tanggal 15 Januari 2008, hlm. 3.

¹⁰ Trianto, *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2007), hlm. 5.

¹¹ *Ibid.*, hlm. 5-6.

¹² <http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/09/12/pengertian-pendekatan-strategi-metode-teknik-taktik-dan-model-pembelajaran/04/01/2010>, 17.36 pm.

¹³ Soemitro Patnomodewo, *Pendidikan Anak Prasekolah*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2000), hlm. 19.

¹⁴ Kak Seto, *Bermain dan Kreativitas*, (Jakarta: Papas Sinar Sinanti, 2004), hlm. 31.

Anak usia dini dapat diartikan sebagai masa usia pertumbuhan dan usia belajar, tetapi bukan belajar dengan dua dimensi melainkan belajar pada dunia nyata, yaitu dunia tiga dimensi atau *time for play*.¹⁵

Pengertian lain mengenai anak usia dini adalah kelompok manusia yang berusia 0-6 tahun (di Indonesia berdasarkan Undang-undang Nomor 30 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional). Menurut para pakar pendidikan anak, anak usia dini adalah kelompok manusia yang berusia 8-9 tahun, anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam prose pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, dalam arti memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan.¹⁶

Menurut Huck, dkk., menyatakan bahwa anak dapat dikategorikan sebagai anak adalah anak-anak usia 1 hingga kurang lebih 2 tahun. Tahapan usia anak itu sendiri dibedakan ke dalam tahap-tahap sebagai berikut:

- a. Sebelum sekolah / masa pertumbuhan (usia 1-2 tahun).
- b. Prasekolah dan taman kanak-kanak (usia 3-5 tahun).
- c. Masa awal sekolah (usia 6-7 tahun).
- d. Elementer tengah (usia 8-9 tahun).
- e. Elementer akhir (usia 10-12 tahun).

Sedangkan Piaget membagi perkembangan intelektual anak ke dalam empat tahapan dan tiap tahapan memiliki karakteristik berbeda berdasar atas respons anak terhadap bacaan. Keempat perkembangan intelektual itu adalah:

- (1) Tahap sensori-motor (*the sensory-motor period*, 0-2 tahun).
- (2) Tahap praoperasional (*the preoperational period*, 7-11 tahun).
- (3) Tahap operasional konkret (*the concrete operational*, 7-11 tahun).
- (4) Tahap operasional formal (*the formal operational*, 11-12 tahun ke atas).

¹⁵ Reni Akbar Hawadi, *Psikologi Perkembangan Anak*, (Jakarta: Grassindo, 2001), hlm. 4.

¹⁶ Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2005), hlm. 87-88.

Dengan demikian, yang dapat dikategorikan sebagai anak menurut Piaget adalah orang yang berusia 0 tahun sampai dengan sekitar 12 tahun yang setelah itu baru masuk ke fase/tahap remaja.¹⁷

Dengan demikian pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak usia lahir hingga enam tahun secara menyeluruh, yang mencakup aspek fisik dan non fisik, dengan rangsangan bagi perkembangan jasmani, rohani (moral dan spiritual), motorik, akal pikiran, emosional,¹⁸ dan sosial yang tepat agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak dini usia yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan dasar dan kehidupan tahap berikutnya.¹⁹

Pengertian lain mengenai Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sebagai berikut, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, dan kecerdasan spiritual), sosio-emosional (sikap perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi.²⁰

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran pendidikan anak usia dini adalah suatu pola atau acuan yang harus dilalui untuk menyajikan bahan pelajaran agar tercapai tujuan pengajaran pada anak yang berusia 3-6 tahun.

¹⁷ Martuti, *Mendirikan dan Mengelola PAUD*, (Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2009), hlm.2-3.

¹⁸ *Ibid.*, hlm. 88.

¹⁹ Dinas Pendidikan Nasional, *Acuan Menu Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Menu Pembelajaran Generik*, (Jakarta: Depdiknas, 2007), hlm. 3.

²⁰ Mansur, *op.cit.*, hlm. 89.

3. Beberapa Model yang digunakan untuk pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini

a. Bermain

Bermain merupakan model yang belajar yang terbaik bagi anak usia dini, yaitu dengan menggunakan prinsip bermain sambil belajar yang mengandung arti bahwa setiap kegiatan pembelajaran harus menyenangkan, gembira, aktif dan demokratis.²¹

Bermain merupakan wahana di mana anak mengenal dan memahami dunianya dan dunia orang lain. Dengan mendapatkan kesempatan bermain secara cukup benar, anak memperoleh peluang lebar untuk menjadi sehat, bahagia, serta produktif kelak di kemudian hari. Caranya yaitu dengan menyediakan waktu, ruang serta sarana yang memadai bagi anak untuk bermain.

Bermain dapat mengembangkan kemampuan berimajinasi dan bereksplorasi: bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak dengan atau tanpa menggunakan alat, yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan, juga pengembangan imajinasi anak.

Bagi anak, bermain adalah kegiatan yang serius namun mengasyikkan. Melalui aktivitas bermain anak akan mencoba berkreasi tentang segala hal. Bermain adalah aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak karena menyenangkan. Permainan juga merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak ia kenal sampai yang dikenali dan dari yang tidak dapat dilakukan hingga yang mampu dilakukan. Jadi bermain merupakan “jantung” dari keseluruhan aktivitas anak sehari-hari.²²

Pelaksanaan model bermain yaitu sebagai berikut:

- 1) Permainan gerak seperti meloncat-loncat, naik dan turun tangga, berlari-lari, bermain tali dan bermain bola.

²¹ Departemen Pendidikan Nasional, *op.cit.*, hlm. 3.

²² Martuti, *op.cit.*, hlm. 26-27.

- 2) Permainan fiksi seperti menjadikan kursi sebagai kuda, main sekolah-sekolahan, dagang-dagangan dan masak-masakan.
- 3) Permainan reseptif atau apresiatif, seperti mendengarkan cerita, dongeng, gambar dan melihat orang melukis.
- 4) Permainan membentuk konstruksi seperti membuat kue dari tanah liat, membuat gunung pasir, membuat kapal-kapalan, membuat bangunan rumah-rumahan dan membentuk senjata dari pelepah pisang.
- 5) Permainan prestasi, seperti sepak bola, volly dan tenis meja.²³

Menurut Gordon dan Browne, penerapan metode bermain yang disesuaikan dengan dimensi perkembangan sosial anak ada 4 bentuk, yaitu:

- 1) Bermain secara *solitaire*, yaitu anak bermain sendiri atau dapat juga dibantu oleh guru.
- 2) Bermain secara interaksi, yaitu anak bermain sendiri-sendiri secara berdampingan. Maksudnya tidak ada interaksi anak satu dengan anak yang lain. Anak sedang dengan kehadiran anak lain, tetapi belum terjadi keterlibatan di antara mereka. Selama bermain secara paralel anak sering menirukan apa yang dilakukan oleh anak lain yang berdekatan.
- 3) Bermain secara asosiatif, yaitu anak bermain bersama dalam kelompoknya, misalnya menepuk-nepuk air beramai-ramai, bermain bola bersama, bermain pasir bersama dan lain-lain.
- 4) Bermain secara komparatif, yaitu anak secara aktif menggalang hubungan dengan anak-anak yang lain untuk membicarakan, merencanakan dan melaksanakan kegiatan bermain.²⁴

Sarana dan alat bermain, yaitu:

- 1) Ruang dan tempat bermain bagi anak

²³ Syamsu Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, (Bandung: Rosdakarya, t.th), hlm 172

²⁴ Moeslichatun, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1999), hlm. 37-38.

- 2) Bahan dan peralatan bermain bagi pengembangan dimensi perkembangan anak.²⁵

Dengan adanya bentuk permainan di atas, yang dilengkapi dengan sarana dan alat yang lengkap sehingga proses pembelajaran dapat tercapai sesuai tujuan.

Pijakan-pijakan dalam bermain:

- 1) Pijakan pengalaman sebelum main
 - a) pendidik (guru / kader / pamong) dan anak duduk melingkar, pendidik memberi salam pada anak-anak menanyakan kabar anak-anak.
 - b) Pendidik (guru /kader / pamong) meminta anak-anak untuk memperhatikan siapa saja yang tidak hadir hari ini (mengabsen).
 - c) Berdoa bersama, mintalah anak secara bergilir siapa yang akan memimpin doa hari ini.
- 2) Pijakan Pengalaman selama anak main
 - a. Pendidik (guru/kader/pamong) berkeliling di antara anak-anak yang sedang bermain.
 - b. Memberi contoh cara main pada anak yang belum bisa menggunakan bahan / alat.
 - c. Memberi dukungan berupa pernyataan positif tentang pekerjaan yang dilakukan anak.
- 3) Pijakan Pengalaman Setelah Main
 - a) bila waktu main habis, pendidik memberitahukan saatnya membereskan. Membereskan alat dan bahan yang sudah digunakan dengan melibatkan anak-anak.
 - b) Bila anak belum terbiasa untuk membereskan, pendidik bisa membuat permainan yang menarik agar anak ikut membereskan.

²⁵ *Ibid.*, hlm. 47.

- c) Saat membereskan, pendidik menyiapkan tempat yang berbeda untuk setiap jenis sehingga anak dapat mengelompokkan alat main sesuai dengan tempatnya.²⁶

Keuntungan model bermain

- 1) Anak dapat belajar dengan santai, tetapi aktif dalam menerima materi.
- 2) Anak lebih senang dan gembira dalam menerima pelajaran dan materi.

Kekurangan model Bermain

- 1) Anak yang senang bermain, untuk memperhatikan pelajaran
- 2) Anak lebih condong pada permainannya.

b. Cerita

Bercerita merupakan salah satu pemberian pengalaman belajar bagi anak tk dengan membawakan cerita kepada anak secara lisan. Cerita yang dibawakan guru harus menarik dan mengundang perhatian anak-anak tidak lepas dari tujuan pembelajaran.²⁷ Metode ini baik digunakan untuk mengungkap kemampuan, perasaan dan keinginan anak. Guru dapat menyuruh dua atau tiga orang anak untuk bercerita apa saja yang ingin diungkapkan anak. Pada saat anak bercerita, guru dapat melakukan evaluasi pada anak tersebut. Kemudian topik yang diceritakan anak dapat dilanjutkan sebagai bahan pelajaran.

Cerita juga merupakan salah satu pemberian pengalaman belajar bagi anak. Karena anak usia dini adalah usia di mana anak dipengaruhi oleh imajinasi , fantasi dan khayalan. Dunia anak yang penuh fantasi dan khayalan biasanya tertarik dengan dongeng-dongeng dan cerita. Dengan penyajian cerita yang menarik, pesan-pesan moral yang berguna untuk membentuk kepribadian anak akan mudah tersampaikan, karena anak tidak terlalu sulit untuk mencerna pesan-pesan yang terkandung dalam cerita tersebut.

²⁶ Departemen Pendidikan Nasional, *Pedoman Penerapan Pendekatan "BCCT" (Pendekatan Sentra dan Lingkungan) dalam Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta, 2006), hlm. 11-13.

²⁷ Moeslichatoen, *op.cit.*, hlm. 157.

Bentuk penerapan cerita sebagai berikut:

1. Bercerita dengan membacakan langsung, guru membacakan puisi atau prosa yang sesuai untuk dibacakan kepada anak. Dengan tujuan agar puisi dan prosa yang telah dibacakan oleh guru dapat diterima oleh anak.
2. Bercerita dengan menggunakan ilustrasi gambar dari buku, dengan tujuan untuk menarik perhatian anak pada jalannya cerita.
3. Menceritakan dongeng
4. Bercerita dengan menggunakan papan flanel
5. Bercerita dengan menggunakan media boneka, bercerita dengan menggunakan boneka akan tergantung pada usia dan pengalaman anak.
6. Dramatisasi suatu cerita, bercerita memainkan perwatakan tokoh-tokoh dalam suatu cerita yang disukai anak. Cerita yang disukai anak, semisal: Timun Emas, Si Kancil Mencuri Ketimun dan sebagainya.
7. Bercerita sambil memainkan jari-jari tangan²⁸

Alat-alat yang digunakan dalam metode cerita yaitu buku yang ada gambarnya, flanel, boneka, gambar-gambar tokoh dan sebagainya. Metode cerita bertujuan untuk memberi pengalaman belajar agar anak memperoleh penguasaan isi cerita yang disampaikan lebih baik.²⁹ Dengan menggunakan sarana prasarana yang ada, proses pembelajaran dengan menggunakan metode cerita dapat tercapai sesuai dengan tujuan.

Cerita atau dongeng merupakan media / alat yang sangat efektif untuk mengembangkan kecerdasan, moral, sosialisasi maupun kepribadian anak. Cerita atau dongeng menjadi penghubung antara pengalaman mereka dan pengalaman orang lain, serta

²⁸ *Ibid.*, hlm. 158-160.

²⁹ *Ibid.*, hlm. 170.

memperkenalkan dunia baru kepada mereka, baik dunia nyata maupun khayal.³⁰

Dunia anak adalah dunia yang indah, keindahan ini banyak didorong oleh cerita-cerita, imajinasinyapun tumbuh karenanya. Pertumbuhan imajinasi ini penting sekali untuk membuat pemikiran inovatif di kemudian hari.

Dalam hal ini cerita menempati posisi pertama dalam merubah etika anak-anak. Karena sebuah cerita mampu menarik anak-anak untuk menyukai dan memperhatikannya. Mereka akan merekam doktrin, imajinasi dan peristiwa yang ada di dalam cerita. Dengan dasar pemikiran seperti ini, maka cerita merupakan bagian terpenting yang disukai anak-anak bahkan orang dewasa sekalipun.³¹ Tujuan cerita untuk memperkenalkan hubungan antara gambar di buku cerita dengan tulisan di bawahnya.³²

Keuntungan cerita

- 1) mengembangkan kemampuan daya (fantasi) pada murid
- 2) Pelajaran dapat dihidangkan dengan lebih menarik bagi murid bila disajikan dalam bentuk cerita.
- 3) Murid didik untuk menjadi pendengar yang sopan
- 4) Murid memperoleh kesempatan untuk menghayati suatu hiburan (rekreasi).³³

Kekuatan Cerita

- 1) Bila hasrat berfantasi berkembang berlebih-lebihan maka murid akan cenderung untuk lebih banyak hidup di alam fantasi daripada di alam nyata.

³⁰ Sri Harini dan Aba Firdaus, *Mendidik Anak Sejak Dini*, (Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2003), hlm. 132.

³¹ Abdul Aziz Abdul Madjid, *Mendidik Anak Lewat Cerita*, (Jakarta: Mustaqim, 2002).

³² Anggani Sudono, dkk., *Pengembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Gramedia, 2009), hlm. 84.

³³ Jusuf Djajadisastra, *Metode-metode Mengajar*, (Bandung: Angkasa, 1981), hlm. 89-90.

- 2) Terpupuknya suatu kebiasaan untuk menerima pelajaran dalam bentuk cerita sehingga berkurang kemampuan untuk menerima suatu kejadian secara langsung sebagai fakta.
- 3) Tidak semua guru dapat menjiwai suatu cerita seperti yang dimaksudkan oleh pengarangnya.³⁴

c. Karyawisata

Karyawisata sebagai model mengajar memang mengandung unsur rekreasi, tetapi unsur pembelajarannya selalu menjadi pusat perhatian. Dengan kata lain, karyawisata di sini harus diartikan sebagai kunjungan ke luar kelas dalam rangka belajar.³⁵ Berbeda halnya dengan tamasya di mana manusia terutama pergi untuk mencari hiburan.

Karyawisata bagi anak dapat dipergunakan untuk merangsang minat mereka terhadap sesuatu, memperluas informasi yang telah diperoleh di kelas, memberikan pengalaman mengenai kenyataan yang ada, dan dapat menambah wawasan.

Hal ini sesuai dengan pendapat Freunbel, yang menyatakan bahwa apa yang ingin ditampilkan dengan dilakukan anak berangkat dari pemahamannya tentang sesuatu yang diamati.³⁶ Karyawisata akan nilai pendidikan, karena ia juga dapat meningkatkan pengembangan kemampuan sosial, sikap dan nilai-nilai kemasyarakatan pada anak.

Karyawisata merupakan perjalanan atau pesiar yang dilakukan oleh peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar, terutama pengalaman secara langsung dan merupakan bagian integral dari kurikulum sekolah.

³⁴ *Ibid.*, hlm. 91-92.

³⁵ Mansyur, *Buku Materi Pokok Strategi Belajar Mengajar* 1-6, (Jakarta: Depag, 1991), hlm. 148.

³⁶ Moeslichatun, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), cet. 2, hlm. 157.

Karyawisata dalam arti pembelajaran mempunyai arti sendiri yang berbeda dengan karyawisata dalam arti umum. Karyawisata di sini berarti kunjungan di luar kelas dalam rangka belajar.³⁷

Karyawisata bertujuan untuk menumbuhkan minat, meningkatkan perbendaharaan, pengetahuan, memperluas wawasan, meningkatkan kemampuan hidup masyarakat, penghargaan terhadap karya dan jasa. Karyawisata bertujuan untuk mengembangkan aspek perkembangan anak.³⁸

Penerapan karyawisata, seperti: anak diajak berkunjung ke dunia binatang, kebun tanaman, dunia kerja, kehidupan manusia.

Karyawisata dunia binatang

- 1) Peternakan domba, sapi, kuda, kelinci, ayam, bebek
- 2) Perikanan, udang, bandeng, lele, munjair
- 3) Kebun binatang
- 4) Aquarium
- 5) Taman burung
- 6) Museum binatang dan burung

Karyawisata dunia tanaman

- 1) Perkebunan: kebun sayur, kebun buah-buahan, sawah dan sebagainya
- 2) Kebun raya yang ditanami bermacam pohon-pohonan, perdu dan rumput
- 3) Taman bunga: mawar, melati, anggrek dan lain-lain.
- 4) Taman kota
- 5) Hutan wisata
- 6) Daerah pertanian

Karyawisata dunia kerja

- 1) Pekerjaan guru
- 2) Pekerjaan dokter

³⁷ Nana Sudjana, *Dasar-dasar Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 1995), hlm. 87.

³⁸ Moeslichatun, op.cit., hlm. 74.

- 3) Pekerjaan polisi
- 4) Pekerjaan tukang pos
- 5) Pedagang

Karyawisata kehidupan manusia

- 1) Kehidupan di kota
- 2) Kehidupan di desa
- 3) Kehidupan di pesisir
- 4) Kehidupan di pegunungan.³⁹

Hal yang penting dalam karyawisata, yaitu: menentukan sasaran karyawisata, alat transportasi untuk menuju tempatnya, mengadakan hubungan dan pengenalan medan sasaran karyawisata, merumuskan program kegiatan, menetapkan tata tertib, permintaan izin dan partisipasi orang tua siswa, persiapan guru di kelas. Apabila hal-hal yang penting sudah dilaksanakan dengan baik, maka pembelajaran dengan menggunakan metode karyawisata dapat telaksana sesuai tujuan.

Karyawisata adalah cara mengajar yang dilaksanakan dan mengajak siswa ke suatu tempat atau obyek tertentu di luar sekolah untuk mempelajari / menyelidiki sesuatu.

Tujuan karyawisata sebagai berikut:

- 1) Diharapkan siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dari obyek yang dilihat.
- 2) Dapat turut menghayati tugas pekerjaan milik seseorang.
- 3) Dapat melihat, mendengar, meneliti dan mencoba apa yang dihadapinya.⁴⁰

d. Model BCCT

Model BCCT adalah metode pembelajaran yang berpusat pada anak dengan bion senter atau sentra. Guru sebagai fasilitator, motivator dan evaluator, sedangkan anak sebagai kreator sesuai kemampuan.

³⁹ *Ibid.*, hlm. 76-78.

⁴⁰ Roestiyah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2001), hlm. 85-86.

Pendekatan sentra dan lingkaran adalah pendekatan penyelenggaraannya berpusat di sentra main dan saat anak dalam lingkaran dengan menggunakan 4 jenis pijakan (*scaffolding*) untuk mendukung perkembangan anak.⁴¹

Pijakan adalah dukungan yang berubah-ubah yang disesuaikan. Perkembangan yang dicapai anak yang diberikan sebagai pijakan untuk mencapai perkembangan yang lebih tinggi.

Sentra main adalah zona atau area main anak yang dilengkapi dengan seperangkat alat main yang berfungsi sebagai pijakan lingkungan yang diperlukan untuk mendukung perkembangan anak dalam 3 jenis main, yaitu:⁴²

- 1) main sensorimotor atau fungsional
- 2) main peran
- 3) main pembangunan

Saat lingkaran adalah saat di mana pendidik (guru / kader / pamong) duduk bersama anak dengan posisi melingkar untuk memberikan pijakan kepada anak yang dilakukan sebelum dan sesudah main.⁴³

BCCT yang diterjemahkan menjadi pendekatan sentra dan saat lingkaran merupakan suatu pendidikan dan penyelenggaraan pendidikan anak usia dini yang dikembangkan berdasarkan hasil kajian teoritis dan pengamalan empiris.⁴⁴

Model pembelajaran BCCT ini harus didasarkan pada prinsip-prinsip dan tahap perkembangan anak yang mengacu pada perkembangan potensi dan minat setiap anak melalui penyediaan lingkungan belajar yang kaya, dan memasukkan esensi bermain pada

⁴¹ Departemen Pendidikan Nasional, *Pedoman Penerapan Pendekatan BCCT, dalam Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Luar Sekolah, Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, 2006), hl. 2.

⁴² Martuti, *op.cit.*

⁴³ Departemen Pendidikan Nasional, *op.cit.*, hlm. 3.

⁴⁴ Martuti, *op.cit.*, hlm. 77.

setiap pembelajarannya. Esensi bermain yang meliputi perasaan senang, bebas dan merdeka harus menjiwai setiap pembelajaran.

Dalam pendekatan ini anak dirangsang untuk secara aktif melakukan kegiatan bermain sambil belajar di sentra-sentra pembelajaran. Sedangkan kegiatan pembelajaran berfokus kepada anak sebagai subjek “pembelajar” sedangkan pendidik lebih banyak berperan sebagai motivator dan fasilitator dengan memberikan pijakan.

Pijakan yang diberikan sebelum dan sesudah anak bermain dilakukan dalam setting duduk melingkar sehingga dikenal dengan sebutan “saat lingkaran”. Pijakan lainnya adalah pijakan lingkungan (setting dan keragaman lingkungan) dan pijakan pada setiap anak yang dilakukan selama anak bermain.

Ada beberapa pengertian dasar dalam pendekatan sentra main dan saat lingkaran, antara lain pijakan, sentra main dan saat lingkaran. Pijakan adalah dukungan yang berubah-ubah yang disesuaikan dengan perkembangan yang dicapai anak sebagai dasar untuk mencapai perkembangan yang lebih tinggi.⁴⁵

Dalam proses pembelajaran yang berpusat di sentra main saat anak dalam lingkaran digunakan 4 jenis pijakan (*scaffolding*) untuk mendukung perkembangan anak, yaitu:

1) Pijakan lingkungan main

Pada pijakan ini sebelum anak datang, pendidik menyiapkan / menata alat dan bahan main sesuai kelompok usia anak. Alat dan bahan kegiatan yang telah disusun. Penataan alat main harus mencerminkan rencana pembelajaran yang sudah dibuat, artinya tujuan yang ingin dicapai anak selama bermain dengan alat main tersebut.⁴⁶

⁴⁵ *Ibid.*, hlm. 78-79.

⁴⁶ Departemen Pendidikan Nasional, *op.cit.*, hlm. 8.

2) Pijakan sebelum main (15 menit)

Pada pijakan ini pendidik dan anak duduk melingkar, pendidik memberi salam dan menanyakan kabar anak-anak, mengabsen dan meminta anak secara bergilir untuk memimpin doa. Selanjutnya pendidik menyampaikan tema hari itu dan dikaitkan dengan kehidupan anak, pendidik membacakan cerita yang ada kaitannya dengan tema dan menanyakan isi cerita tersebut kepada anak, kemudian mengaitkan isi cerita dengan kegiatan main yang dilakukan anak dan mengenalkan anak semua tempat dan alat main yang sudah disiapkan.⁴⁷

Langkah selanjutnya pendidik menyampaikan aturan main (digali dari anak), mempersilakan anak memilih teman main dan mainan, cara menggunakan alat tersebut, kapan memulai dan kapan mengakhiri serta merapikan kembali alat main yang sudah digunakan setelah itu pendidik mempersilahkan anak bermain.

3) Pijakan selama main (60 menit)

Pada pijakan ini pendidik berkeliling di antara anak-anak yang sedang bermain, memberi contoh bagi yang belum bisa menggunakan alat main, memberi dukungan dengan pertanyaan positif yang ada kaitannya dengan pekerjaan yang dilakukan anak, memberi bantuan jika dibutuhkan, mencatat apa yang dilakukan anak baik jenis main dan tahapan perkembangannya, mengumpulkan hasil kerja anak dengan terlebih dahulu mencatat nama dan tanggal. Bila waktu tinggal 5 menit pendidik memberitahukan kepada anak untuk bersiap-siap menyelesaikan kegiatannya.

4) Pijakan setelah main (30 menit)

Pada pijakan ini pendidik memberitahukan pada anak bahwa sudah saatnya bagi mereka untuk membereskan alat dan bahan yang sudah digunakan. Jadi anak turut dilibatkan. Alat dan

⁴⁷ *Ibid.*, hlm. 11.

bahan diatur atau ditata kembali sesuai jenis dan tempatnya. Setelah itu anak kembali duduk dalam lingkaran. Setelah itu pendidik menanyakan kepada setiap anak kegiatan main yang dilakukan (*realling*) guna melatih daya ingat anak dan melatih anak mengemukakan gagasan dan pengalaman mainnya (memperluas kata anak).⁴⁸

Sentra main adalah zona atau area main anak dengan dilengkapi seperangkat alat main yang berfungsi sebagai pijakan untuk mendukung perkembangan anak. Saat lingkaran adalah saat di mana pendidik (guru/kades/Pamong) duduk bersama anak-anak dengan posisi melingkar untuk memberikan pijakan kepada yang dilakukan sebelum dan sesudah main.

Pada pendekatan metode ini kecerdasan jamak anak (tentang kecerdasan jamak atau *multiple intelligence*) dikembangkan melalui kegiatan bermain. Anak belajar membaca, menulis dan membimbing kegiatan main yang dikembangkan di setiap sentra yang meliputi:

a) Sentra ibadah, untuk merangsang dan mengembangkan kecerdasan spiritual anak melalui kemampuan mengenal dan mencintai Tuhan. Anak dapat dirangsang/ disentuh secara bertahap melalui penanaman nilai moral dan agama, pengenalan tata cara berdoa, pengenalan ritual ibadah.

Penetapan sentra ibadah, seperti tata cara sholat, tata cara wudhu, hafalan doa-doa, ayat Al-Qur'an dan hadits. Alat yang digunakan dalam sentra ibadah yaitu: tempat ibadah, sarung, peci, rukuh, sajadah, tempat wudhu, air kran dan sebagainya.

b) Sentra persiapan, untuk merangsang dan mengembangkan kecerdasan bahasa dan kecerdasan matematika anak. Kecerdasan bahasa dikembangkan melalui berbicara,

⁴⁸ *Ibid.*, hlm. 12-13.

mendengar, menyanyi, berdeklamasi, membaca, menulis dan bercerita. Sedangkan kecerdasan matematika dirangsang melalui kegiatan mengenal angka, menghitung, membedakan bentuk dan warna, menganalisis data dan mengkategorikan benda-benda. Tujuan aktivitas belajar menulis pada anak usia dini bukanlah untuk mengajarkan mereka suatu keahlian menulis yang baik, tetapi lebih untuk memberikan kesempatan bagi anak untuk melatih koordinasi tangan dan mata, dan koordinasi otak kecil yang akan penting bagi peningkatan kemampuan menulisnya di kemudian hari.⁴⁹

Penerapan sentra persiapan, seperti anak disuruh menjiplak huruf abjad, anak disuruh menulis huruf vokal, anak bermain puzzle huruf dan puzzle angka, menghitung, bentuk warna dan sebagainya. Alat yang digunakan dalam sentra persiapan yaitu: spidol berwarna-warni, krayon, kertas, buku penuntut, biji-bijian dan sebagainya.

- c) Sentra balok, untuk merangsang pengembangan kecerdasan visual, spasial (ruang padang), anak dirangsang melalui bermain balok (mengetahui bentuk geometri), puzzle, menggambar, melukis, menonton film maupun bermain dengan daya khayal (imajinasi).

Penerapan sentra balok, seperti anak disuruh bermain bebas dengan membentuk bangun ruang, sarana dan prasarana yang digunakan dalam sentra balok yaitu: balok yang berbentuk bangun ruang seperti persegi panjang, segitiga, tabung, kerucut dan sebagainya.

- d) Sentra main peran, untuk merangsang kecerdasan interpersonal dan intrapersonal anak melalui bermain bersama, permainan kerjasama, main peran, pemecahan masalah serta penyelesaian

⁴⁹ Wahyudi dan Damayanti, *Program Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Grasindo, 2005), hlm. 56.

konflik. Bermain peran dapat mendorong anak mengekspresikan perasaannya dan bahkan melepaskan.⁵⁰

Penerapan sentra main peran, seperti anak disuruh bermain peran seperti dokter, polisi, dagang, dan sebagainya. Alat yang digunakan yaitu: stetoskop, permainan pistol-pistolan, uang permainan dan sebagainya.

- e) Sentra seni dan kreativitas, untuk merangsang dan mengembangkan kecerdasan musikal anak melalui irama, nada, birama, aneka bebunyian, bertepuk tangan, tarian dan gerak lagu.

Penerapan sentra seni dan kreativitas, seperti menari, bertepuk tangan, bernyanyi dan sebagainya. Alat yang digunakan yaitu: tape, VCD, kaset-kaset nyanyian.

- f) Sentra olah tubuh, untuk merangsang dan mengembangkan kecerdasan badan-kinestetik anak melalui gerakan, tarian dan olahraga.

Penerapan sentra olah tubuh, seperti senam ritmik, jalan di tempat, olahraga dan sebagainya. Alat yang digunakan yaitu: bola, tape VCD, kaset-kaset senam.

- g) Sentra bahan alam, untuk merangsang dan mengembangkan kecerdasan anak dengan melalui pemanfaatan bahan-bahan yang ada di lingkungan sekitarnya seperti daun, ranting kayu, pasir, biji-bijian, rumput, lumut, tanah liat, air dan sebagainya. Di sini anak bermain dengan cara menjelajahi bahan-bahan alami, menciptakan, berpikir dan berkomunikasi serta melatih motorik halus dan kasar anak.⁵¹

Penerapan sentra bahan alam, seperti membuat kue-kuean dari pasir, memandikan bayi dan sebagainya. Sarana dan

⁵⁰ Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2001), Cet. Ke-3, hlm. 25.

⁵¹ Martuti, *op.cit.*, hlm. 82-84.

prasarana yang digunakan yaitu: pasir, air, daun, ranting, kayu, biji-bijian, boneka dan sebagainya.

B. Materi Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini

Materi mempunyai peranan penting dalam proses belajar mengajar. Dalam lembaga pendidikan baik pada tingkatan usia dini sampai tingkat atas, materi dikemas dalam sebuah kurikulum yang di dalamnya mencakup tiga ranah pendidikan yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik.

Dalam pendidikan Islam kerangka materi yang diberikan baik pada tingkat usia dini maupun tingkat lanjut harus mencakup tiga hal pokok, di antaranya. Pertama aqidah, aqidah ini mengandung pengertian tentang peranan keyakinan. *I'tiqad* batin, mengajarkan keesaan Allah sebagai Tuhan pencipta alam semesta, mengatur dan meniadakan alam ini. Kedua, syari'ah yaitu berhubungan dengan amal lahir dalam rangka mentaati semua peraturan dan hukum Allah guna mengatur hubungan antara manusia dengan Allah, dan antara manusia dengan manusia. Ketiga akhlak, yaitu amalan yang bersifat pelengkap penyempurnaan bagi kedua amal di atas dan yang mengajarkan tentang tata cara pergaulan hidup manusia. Dari ketiga prinsip pokok tersebut kemudian dijabarkan dalam bentuk materi yang bersifat aplikatif yang didesain dalam bentuk kurikulum.

Pada aspek aqidah ini anak usia dini harus mulai ditanamkan tentang nilai-nilai aqidah, nilai-nilai keimanan yang kaitannya dengan pengenalan terhadap keesaan Allah, sifat-sifat Allah dan segala sesuatu yang berkaitan dengan kekuasaan Allah.

Pengenalan tentang aqidah dan keimanan ini dapat dilakukan dengan melatih anak untuk menghafal rukun iman, rukun Islam, hafalan syahadat, termasuk nama-nama Allah yang terkumpul dalam Asma'ul Husna.

Dalam QS. Al-Alaq disebutkan:



Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan (QS. Al-Alaq: 1).⁵²

Dalam ayat ini memang tidak dijelaskan secara eksplisit tentang penanaman aqidah atau keimanan pada peserta didik, namun secara implisit ayat tersebut mengandung pelajaran yang merupakan kerangka dasar dari keimanan yaitu, “Bacalah dengan menyebut nama Tuhanmu”

Di samping anak dikenalkan tentang aqidah, anak juga diberikan materi tentang akhlak. Materi ini dapat berbentuk memberikan latihan kepada anak untuk membiasakan salam ketika masuk ruangan kelas, menghormati orang tua, ibu guru, menghormati teman yang lebih tua atau dilatih untuk membiasakan diri membaca basmalah ketika hendak makan.

Sebagaimana firman Allah dalam QS. Al-Isra’ ayat 23:



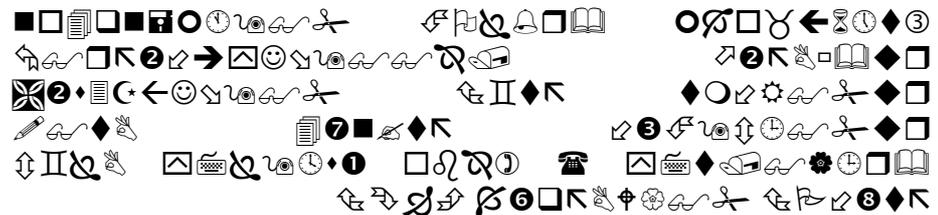
“Dan Tuhanmu telah memerintahkan supaya kamu jangan menyembah selain Dia dan hendaklah kamu berbuat baik pada ibu bapakmu dengan sebaik-baiknya. jika salah seorang di antara keduanya atau Kedua-duanya sampai berumur lanjut dalam pemeliharaanmu, Maka sekali-kali janganlah kamu mengatakan kepada keduanya Perkataan "ah" dan janganlah kamu membentak mereka dan ucapkanlah kepada mereka Perkataan yang mulia. (QS. Al-Isra’: 23)⁵³

Materi ketiga sebagai kerangka dasar dalam pendidikan Islam adalah tentang syari’ah. Pendidikan syari’ah ini meliputi amalan-amalan lahir yang berkaitan dengan peraturan dan hukum Tuhan. Pada usia dini materi tersebut dapat diberikan dengan melatih anak untuk bersuci (wudhu), melaksanakan sholat dan praktek-praktek lain seperti manasik haji, dan sebagainya.

Dari QS. Luqman ayat 17 disebutkan:

⁵² Moh. Rifki & Rosihin Abdul Ghoni, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Semarang: Wicaksana, 1991), hlm. 537.

⁵³ *Ibid.*, hlm. 257.



“Hai anakku, dirikanlah shalat dan suruhlah (manusia) mengerjakan yang baik dan cegahlah (mereka) dari perbuatan yang mungkar dan bersabarlah terhadap apa yang menimpa kamu. Sesungguhnya yang demikian itu Termasuk hal-hal yang diwajibkan (oleh Allah). (QS. Luqman: 17)⁵⁴

Di samping ketiga hal pokok tersebut anak juga diberikan materi tentang kesehatan jasmani, kesehatan jasmani ini dapat berbentuk permainan atau anak diberikan kebebasan untuk berkreaitivitas sesuai dengan kemampuan dan bakatnya.

Sebagai aplikasi materi jasmani dalam konteks pendidikan Islam bagi anak prasekolah adalah tentang praktek sholat, yang di dalamnya diajarkan tentang gerakan sujud, ruku’ dan dzikir. Meskipun pada prinsipnya gerakan-gerakan tersebut tidak bertujuan untuk senam, namun gerakan tersebut jelas mencerminkan pendidikan jasmani.

Dalam QS Al-Alaq: 10) disebutkan



“Seorang hamba ketika mengerjakan shalat (QS. Al-Alaq: 10)⁵⁵

Dari ayat tersebut mengandung pengertian tentang bagaimana praktek pendidikan jasmani sebagai salah satu materi yang harus diberikan dalam pendidikan Islam. Pendidikan jasmani sangat penting dalam proses belajar mengajar, kesehatan tidak dapat dipisahkan dalam praktek dan proses pendidikan, oleh karena itu dalam pendidikan di semua tingkatan pendidikan jasmani merupakan salah satu materi yang tidak terpisahkan dengan materi lain.

⁵⁴ *Ibid.*, hlm. 653.

⁵⁵ Moh. Rifki & Rosihin Abdul Ghoni, *op.cit.*, hlm. 537.