

MENCIPTAKAN PEMBELAJARAN MENYENANGKAN DALAM MENUMBUHKAN PEMINATAN ANAK USIA DINI TERHADAP PELAJARAN

Mumun Mulyati

STAI Al-Hikmah Jakarta

Email : *mulyati_insida78@yahoo.com*

ABSTRAK

Dunia anak adalah dunia bermain, melalui bermain anak memperoleh pelajaran yang mengandung aspek perkembangan kognitif, sosial, emosi dan perkembangan fisik. Melalui kegiatan bermain dengan berbagai permainan anak dirangsang untuk berkembang secara umum baik perkembangan berpikir, emosi maupun sosial. Pendidikan anak usia dini (0 sampai 8 tahun) merupakan tempat belajar sekaligus bermain bagi anak-anak. Mereka diajarkan mengenal aturan, disiplin, tanggung jawab dan kemandirian dengan cara bermain. Anak juga diajarkan bagaimana mereka harus menyesuaikan diri dengan lingkungannya, berempati dengan temannya, tentunya juga berlatih bekerja sama dengan anak yang lain. Melalui kegiatan bermain yang mengandung edukasi, daya pikir anak terangsang untuk merangsang perkembangan emosi, perkembangan sosial dan perkembangan fisik. Setiap anak memiliki kemampuan dan ketertarikan bermain yang berbeda tergantung dari perkembangan anak. Dari permainan juga biasanya akan menimbulkan fantasi-fantasi besar oleh anak, dan tentu akan semakin menambah rasa ketertarikan anak pada mainan tersebut.

Kata Kunci : Minat, Anak, Pembelajaran

PENDAHULUAN

Pembukaan Undang-undang Dasar 1945 mengamanatkan bahwa pembentukan Pemerintah Negara Indonesia yaitu antara lain untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Untuk mewujudkan upaya tersebut, Undang-undang Dasar 1945 Pasal 31 Ayat (3) memerintahkan agar Pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional, yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang diatur dengan undang-undang.

Perwujudan dari amanat Undang-undang Dasar 1945 yaitu dengan diberlaku-kannya Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang merupakan produk undang-undang pendidikan pertama di Indonesia pada awal abad ke-21. Undang-undang ini menjadi dasar hukum untuk membangun pendidikan nasional dengan menerapkan prinsip demokrasi, desentralisasi, dan otonomi pendidikan yang menjunjung tinggi hak asasi manusia. Sejak Proklamasi Kemerdekaan 17 Agustus 1945, undang-undang tentang sistem pendidikan nasional telah mengalami beberapa kali perubahan. Pendidikan nasional, sebagai salah satu sektor pembangunan nasional dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa, mempunyai visi terwujudnya sistem pendidikan sebagai pranata sosial yang kuat dan berwibawa untuk memberdayakan semua warga negara Indonesia berkembang menjadi manusia yang berkualitas sehingga mampu dan proaktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah.

Salah satu unsur sumber daya pendidikan adalah kurikulum. Kurikulum merupakan unsur yang bisa memberikan kontribusi yang signifikan untuk mewujudkan proses berkembangnya kualitas potensi peserta didik. Kurikulum yang dikembangkan dengan berbasis pada kompetensi sangat diperlukan sebagai instrumen untuk mengarahkan peserta didik menjadi: (1) manusia berkualitas yang mampu dan proaktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah; dan (2) manusia terdidik yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri; dan (3) warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Pengembangan dan pelaksanaan kurikulum berbasis kompetensi merupakan salah satu strategi pembangunan pendidikan nasional sebagaimana yang diamanatkan dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003

tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Untuk mewujudkan harapan tersebut pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menerapkan kurikulum 2013. Kurikulum 2013 lebih menekankan praktik daripada hafalan. Dengan Kurikulum 2013, pemerintah ingin menghasilkan bangsa Indonesia yang produktif, kreatif, dan afektif. Dalam kurikulum tersebut anak dibentuk agar memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dasar pemerintah dalam mengembangkan kurikulum 2013 ini tidak bisa dilepaskan dari 4 landasan, yaitu : (1) Landasan Yuridis. (2) Landasan Filosofis. (3) Landasan Teoritis. dan (4) Landasan Empiris. Konsekuensi logis dari implementasi kurikulum 2013 ini, mengharuskan pemerintah mempersiapkan berbagai strategi agar kurikulum ini dapat diterapkan dengan baik dan dapat mencapai tujuan yang diharapkan.

Pendidikan merupakan modal dasar untuk menyiapkan insan yang berkualitas. Menurut Undang-undang Sisdiknas Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Menurut UNESCO yang tercantum dalam kerangka dasar kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), bahwa pendidikan hendaknya dibangun dengan empat pilar, yaitu *learning to know*, *learning to do*, *learning to be*, dan *learning to live together*.

Pada hakikatnya belajar harus berlangsung sepanjang hayat. Untuk menciptakan generasi yang berkualitas, pendidikan harus dilakukan sejak usia dini dalam hal ini melalui Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), yaitu pendidikan yang ditujukan bagi anak sejak lahir hingga usia 6 tahun. Sejak dipublikasikannya hasil-hasil riset mutakhir di bidang *neuroscience* dan psikologi, maka fenomena pentingnya PAUD merupakan keniscayaan. PAUD menjadi sangat penting mengingat potensi kecerdasan dan dasar-dasar perilaku seseorang terbentuk pada rentang usia ini. Sedemikian pentingnya masa ini sehingga usia dini sering disebut *the golden age* (usia emas) dalam tahapan perkembangan hidup manusia seutuhnya. Masa emas yang dimaksud bahwa pada masa ini tidak kurang dari 100 miliar sel otak siap untuk dirangsang agar kecerdasan seseorang dapat berkembang secara

optimal (Sukaca, 2009: 16).

Banyak kasus di masyarakat, ada orang tua yang tidak mengetahui sama sekali apa sebenarnya minat anaknya. Ada yang baru tahu ketika anak sudah dewasa, atau bahkan baru mengetahuinya setelah anak mengalami kegagalan dalam studi atau kegagalan saat menekuni suatu profesi. Sebenarnya merupakan suatu kerugian yang besar bila hal tersebut terjadi. Karena dengan mengetahui minat anak, orang tua akan mudah mengarahkan, membimbing dan mengantarkan anak pada cita-citanya kelak di kemudian hari.

Anak tidak dilahirkan lengkap dengan minat. Minat merupakan hasil pengalaman belajar. Seorang anak yang merasakan kepuasan dan keuntungan pada suatu kegiatan. Maka minat mereka tersebut akan cenderung menetap dan menguat. Berkembangnya minat sangat dipengaruhi oleh emosi. Artinya, bila anak senang akan suatu hal maka minatnya pada hal ini akan semakin besar (Nihla Farida, 2003).

Ada kalanya anak mengisi waktu luangnya dengan menonton televisi, mendengarkan radio, bermain *play station* bukan karena mereka benar-benar berminat pada kegiatan itu, tetapi karena tidak ada yang bisa mereka lakukan selain itu. Oleh karena itu, sebagai orang tua harus pandai-pandai memilihkan dan mengembangkan minat yang positif bagi anak.

Terkait dengan fenomena di atas, pembelajaran pada anak usia dini, telah menjadi permasalahan di Indonesia pada beberapa tahun terakhir ini. Hal ini disebabkan oleh pembelajaran yang dilaksanakan, cenderung berorientasi akademik yaitu pembelajaran yang lebih menekankan pada pencapaian kemampuan anak dalam membaca, menulis dan berhitung (*calistung*), seperti yang disampaikan oleh A. Martuti (2009: 44). Padahal seharusnya pembelajaran yang dilakukan pada anak usia dini tidak semata-mata untuk kemampuan *calistung* saja. Akan tetapi lebih diarahkan untuk mengembangkan berbagai potensi pada diri anak seperti fisik, kognitif, bahasa, dan sosio-emosional. Kecendeungan tersebut disebabkan antara lain oleh pemahaman yang keliru terhadap konsep pembelajaran awal pada anak usia dini.

Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek seperti fisik, sosio emosional, dan kognitif sedang menalami masa yang tercepat dalam rentang perkembangan hidup manusia (Berk, yang dikutip oleh M.

Hariwijaya & Bertiani Eka Sukaca, 2009: 16). Setiap tahapan usia yang dilalui anak akan menunjukkan karakteristik yang berbeda dengan tahap yang telah dan akan dilewatinya. Apabila perlakuan yang diberikan tersebut tidak didasarkan pada perkembangan anak, maka hanya akan menempatkan anak pada kondisi yang menderita. Pembelajaran yang didasarkan pada perkembangan akan dapat meningkatkan keterampilan dan minat anak.

Berdasarkan wacana di atas, ternyata mengetahui minat anak sejak dini merupakan modal penting yang dapat mempengaruhi keberhasilan pendidikan anak tersebut kelak. Seperti halnya yang diungkapkan oleh Crow & Crow (1973: 43), bahwa minat atau interest adalah merupakan kekuatan individu yang menyebabkan individu memberikan perhatian pada orang, benda atau aktivitas tertentu.

Pembelajaran yang ideal seharusnya didasarkan pada kecenderungan minat anak, sehingga proses pembelajaran tersebut dapat berjalan efektif. Tetapi kenyataannya, masih banyak penyelenggara pendidikan anak usia dini yang masih mengabaikan tentang pentingnya penelusuran minat anak sejak awal dalam rangka menciptakan pengelolaan pembelajaran yang efektif. Berangkat dari hal tersebut, maka, peneliti merasa tertarik untuk mengadakan penelitian tentang pengelolaan pembelajaran pada pendidikan anak usia dini, yaitu mengangkat sebuah judul penelitian: Pengelolaan Berdasarkan Minat Anak.

PEMBAHASAN

Jurnal Inspirasi Pendidikan Universitas Kanjuruhan Malang Volume 6 Nomor 2 Agustus 2016 853 bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Untuk mengembangkan dan membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat, pendidikan berfungsi mengembangkan segenap potensi peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warganegara yang demokratis serta bertanggungjawab. Guru hanya melempar topik belajar kepada siswa dan membiarkan mereka mengeksplorasi sendiri. Guru menjadi fasilitator yang hanya memantau proses belajar siswa, membantu dalam menanggapi pertanyaan, dan menyediakan sumber daya yang diperlukan siswa. Oleh karenanya seorang guru harus memiliki berbagai

pendekatan dan model, dan strategi dalam pembelajaran yang menyenangkan, sehingga siswa mampu menunjukkan minat, bakat, kemampuan yang dimilikinya. Strategi Pembelajaran Menyenangkan Pengertian strategi pembelajaran yang menyenangkan dikemukakan oleh beberapa ahli di antaranya adalah Darmansyah (2010) dalam DePorter (2000) menyatakan bahwa strategi pembelajaran yang menyenangkan adalah strategi yang digunakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, menerapkan kurikulum, menyampaikan materi dan memudahkan proses belajar. Sementara Berk (1998) adalah pola berfikir dan arah berbuat yang diambil guru dalam memilih dan menerapkan cara-cara penyampaian materi sehingga mudah dipahami siswa dan memungkinkan tercapainya suasana pembelajaran yang tidak membosankan bagi siswa. Sedangkan Deporter, Reardon dan Singer (1999) adalah kemampuan untuk mengubah komunitas belajar menjadi tempat yang meningkatkan kesadaran, daya dengar, partisipasi, umpan balik dimana emosi dihargai.

Tujuan pendidikan nasional itu merupakan rumusan mengenai kualitas manusia Indonesia yang harus dikembangkan oleh setiap satuan pendidikan. Oleh karena itu, rumusan tujuan pendidikan nasional menjadi dasar dalam pengembangan pendidikan budaya dan karakter bangsa.¹ Pendidikan merupakan sesuatu yang sangat krusial dalam kehidupan manusia, karena manusia adalah satu-satunya makhluk Allah di bumi yang membutuhkan proses pemberdayaan dan pembudayaan secara sistematis. Proses itulah yang kemudian disebut pendidikan. Bagi manusia, kebutuhan akan pendidikan adalah sebuah keniscayaan. Kant mengatakan “*Man is the only being who needs education. For by education we must understand nurture, discipline, and teaching together with culture*”. Dengan pendidikan manusia mampu memahami pengasuhan, kedisiplinan, pengajaran, dan kebudayaan.²

Pendidikan adalah sebuah keharusan dalam kehidupan manusia, *education as a necessity of life*, demikian menurut filosof progresifisme John Dewey. Ini berarti bahwa pendidikan merupakan kebutuhan hakiki manusia, karena manusia tidak akan

¹ Muslim Ansori, *at.al, Pendidikan Karakter Wirausaha*, Batam: Penerbit Andi, 2011, hal. 2.

² Andi Prastowo, *Sumber belajar dan pusat sumber belajar: Teori dan Aplikasinya di Sekolah*, Depok: Prenadamedia grup, 2018, hal. 14.

bisa dipisahkan atau bahkan tidak akan bisa hidup secara wajar tanpa adanya sebuah proses pendidikan.³ Karena melalui pendidikan, manusia bisa mengerti apa sebenarnya tujuan hidup dan agar bisa memanusiakan manusia dengan baik.

Secara historis, agama merupakan salah satu bentuk legitimasi yang paling efektif. Agama merupakan semesta simbolik yang memberi makna pada kehidupan manusia serta memberikan penjelasan yang paling sempurna dan komprehensif tentang seluruh realitas. Dalam suatu perubahan sosial dan transformasi masyarakat yang sedang berlangsung, seperti yang dihadapi Indonesia pada saat ini, perlu diperhatikan mengenai tempat dan peranan, serta fungsi agama dalam proses perubahan transformasi tersebut, dan tentang hubungan antara agama dan kebudayaan dalam proses yang berlangsung terus menerus.⁴

Jika guru sering memperlihatkan kekerasan, maka siswa akan berkarakter sama dengan si pendidik. Akan tetapi, kalau kita mengajarkan sesuatu dengan cara yang baik, maka karakter mereka juga akan baik pula. Hal ini juga berlaku dalam proses pembelajaran pada anak sekolah dasar di dalam kelas. Saat seorang guru memperlihatkan wajah seram di kelas, maka suasana belajar jadi menyheramkan. Berbeda dengan ketika guru tersebut selalu terlihat ramah dan tersenyum kepada siswa-siswanya.

Guru perlu menciptakan suasana yang menyenangkan agar siswa tidak merasa terbebani. Akan lebih bagus lagi jika guru juga menyampaikan materi dengan metode pembelajaran yang interaktif Pembelajaran Berbasis Peminatan Setiap siswa memiliki minat, bakat, dan kemampuan yang berbeda. Perbedaan tersebut merupakan sunnatullah dan tidak perlu dipertentangkan. Keberagaman tersebut merupakan suatu kekayaan yang tidak ternilai. Untuk mengembangkan kekayaan berupa minat, bakat, dan kemampuan yang ada pada diri setiap siswa tersebut dibutuhkan suatu konsep, modal, dan strategi dalam pembelajaran. Pelaksana pendidikan diperlukan memiliki pemahaman yang komprehensif tentang hakikat minat (interest), bakat (talent), dan kemampuan (capability). Ketiganya memiliki hubungan yang sangat terkait satu sama lain, walaupun

³ Mahfud Junaedi, *Ilmu Pendidikan Islam: Filsafat dan Pengembangan*, Semarang: Rasail Media Group, 2010, hal. 85.

⁴ Beni Ahmad Saebeni, *Sosiologi Agama*, Bandung: PT. Refika Aditama, 2007, hal. 3.

sebenarnya ketiganya memiliki makna masing-masing yang berbeda. Dari website Psychology Mania, tertulis bahwa minat (interest) adalah (1) satu sikap yang berlangsung terus menerus yang menjadi pola perhatian seseorang sehingga membuat dirinya jadi selektif terhadap objek minatnya, (2) perasaan yang menyatakan bahwa satu aktivitas, pekerjaan, atau objek itu berharga atau berarti bagi individu, (3) satu keadaan motivasi, atau satu set motivasi, yang menuntun tingkah laku menuju satu arah (sasaran) tertentu.

Sementara itu, bakat (talent) adalah kemampuan yang dimiliki seseorang sejak lahir. Kemampuan itu sendiri, adalah the ability to perform actions. Atau dalam kata lain, capability is the sum of capacity and ability (Premono, 2013) Seseorang bisa jadi memiliki minat terhadap sesuatu namun belum tentu sesuai dengan bakat dan kemampuannya. Biasanya, seseorang akan sangat berminat terhadap suatu bidang tertentu (pelajaran) karena memang mereka mengerti betul akan kemampuan dan bakatnya terhadap bidang tersebut. Untuk itulah, Satu sisi yang harus diikutkan dalam pembicaraan sebuah minat adalah bakat dan kemampuan. Jika seseorang memiliki sebuah minat terhadap satu bidang tertentu, sudah seharusnya untuk diberikan kesempatan mempelajarinya. Tetapi jika kita berbicara sebuah sistem dan sistem tersebut memiliki banyak pendukung di dalamnya, sesungguhnya semuanya harus dikembalikan kepada seluruh pendukung sistem tersebut agar semua bisa berjalan seperti yang diinginkan. pembelajaran yang menyenangkan berbasis peminatan minat siswa terhadap suatu pelajaran sekolah tidak bergantung pada materi pembelajaran, tetapi bergantung pada cara guru mengajar. Materi pelajaran yang sulit bisa menjadi menyenangkan apabila disampaikan oleh guru yang menyenangkan. Sebaliknya, materi pelajaran yang sebenarnya mudah bisa menjadi membosankan apabila disampaikan oleh guru yang tidak menyenangkan. Oleh karena itu, seorang guru harus memiliki metode-metode dan strategi khusus yang dapat membuat para siswa senang mengikuti kelasnya (Grafura & Wijayanti, 2012). Hakekat peminatan dalam pembelajaran kurikulum 2013 adalah fasilitasi bagi perkembangan peserta didik agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga mencapai perkembangan optimum. Proses pengambilan pilihan dan keputusan oleh peserta didik dalam bidang keahlian yang didasarkan atas pemahaman potensi diri dan peluang yang ada.

Beberapa model pembelajaran yang menyenangkan bisa dilakukan dengan permainan (game). Permainan ini dikaitkan dengan materi pelajaran yang diajarkan sehingga siswa tidak bosan, dan secara periodik dievaluasi, sehingga diketahui minat masing-masing siswa dalam memahami materi pelajaran yang diajarkan. Selain itu model pembelajaran dengan humor (Dananjaya, 1999) sebagaimana yang dikutip oleh Darmansyah (2010) mengatakan humor adalah sesuatu yang bersifat dapat menimbulkan atau menyebabkan pendengarannya merasa tergelitik perasaan lucunya, sehingga terdorong untuk tertawa. Pengaruh humor di ruang kelas diantaranya: (1) Humor membangun hubungan dan meningkatkan komunikasi. (2) Humor sebagai alat pengurang stress. (3) Humor membuat pelajaran menjadi menarik. (4) Humor memperkuat daya ingat. Humor juga memiliki manfaat dalam pendidikan, diantaranya adalah : (1) Humor sebagai pemikat perhatian siswa. (2) Humor mengurangi kebosanan dalam belajar. (3) Humor membantu mencairkan ketegangan di dalam kelas. (4) Humor membantu mengatasi kelelahan fisik dan mental dalam belajar. (5) Humor memudahkan komunikasi dan interaksi (Darmansyah, 2010). Manfaat humor dalam pendidikan tidak bias dilepaskan dari kaitan kecerdasan emosional, otak dan humor itu sendiri. Kaitan kecerdasan emosional, otak dan humor dalam proses pembelajaran adalah : otak (neocortex) bereaksi setelah melalui proses internalisasi pada otak emosi (mamalia).

Jika otak emosi dapat berfungsi dengan baik maka otak berpikir akan mampu melaksanakan tugasnya dalam memproses informasi. Pemrosesan informasi akan efektif apabila suasana menyenangkan. Salah satu cara untuk pembelajaran menyenangkan adalah dengan menciptakan humor saat berinteraksi dengan siswa. Potensi humor dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan perlu didukung oleh kecerdasan emosional yang memadai. Karena kecerdasan emosional ikut menentukan keberhasilan proses dan hasil belajar (Syah, 1996).

Mengembangkan pembelajaran berbasis minat anak

Proses pembelajaran merupakan proses tahap demi tahap yang terperinci, tergambar dan sekuensi logis dari informasi yang akan di Proses pembelajaran berpegang teguh pada prinsip dan pemahaman aliran behaviorisme yang menekankan pada pentingnya keterampilan dan pengetahuan

akademik maupun perilaku sosial sebagai hasil belajar. Pendekatan yang digunakan pada proses belajar adalah pendekatan akademik, pendekatan ini lebih menekankan pada penguasaan secara tuntas (mastery) terhadap apa-apa yang dipelajari.

Pendekatan Montessori dalam Santrock (2012) adalah model filosofi pendidikan dari Maria Monterssori (1870-1952), merupakan filosofi pendidikan dimana anak-anak diberi kebebasan dan spontanitas dalam memilih berbagai aktivitas. Mereka diizinkan untuk beralih dari suatu aktivitas ke aktivitas lainnya sesuai dengan keinginan mereka. Guru lebih bertindak sebagai seorang fasilitator daripada sebagai seorang pemimpin. Kepada anak-anak tersebut, guru memperlihatkan cara menampilkan aktivitas intelektual, mendemonstrasikan cara-cara mengeksplorasi materi-materi kurikulum, dan menawarkan bantuan kepada anak ketika mereka memintanya. “Dengan mendorong anak untuk membuat keputusan sejak usia dini, program-program Montessori berusaha mengembangkan anak-anak yang dapat meregulasi-dirinya dan memecahkan masalahnya, serta mampu membuat keputusan dan mengelola waktu secara efektif”.

Tujuan program pembelajaran adalah membantu meletakkan dasar kearah perkembangan sikap pengetahuan, keterampilan dan kreativitas yang diperlukan oleh anak untuk dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan pada tahap berikutnya. Untuk mencapai tujuan program pembelajaran tersebut, maka diperlukan strategi pembelajaran bagi anak usia dini yang berorientasi pada: Tujuan yang mengarah pada tugas-tugas perkembangan disetiap rentang usia anak; Materi yang diberikan harus mengacu dan sesuai dengan karekteristik dan kebutuhan yang sesuai dengan taraf perkembangan anak.

Metode yang dipilih seharusnya bervariasi sesuai dengan tujuan kegiatan belajar dan mampu melibatkan anak secara aktif dan kreatif serta menyenangkan Media dan lingkungan bermain yang digunakan haruslah aman, nyaman dan menimbulkan ketertarikan bagi anak dan perlu adanya waktu yang cukup untuk bereksplorasi. Evaluasi yang terbaik dan dianjurkan untuk dilakukan adalah rangkaian sebuah *assesment* melalui observasi

parsitipan terhadap segala sesuatu yang dilihat didengar dan diperbuat oleh anak.

Pada hakikatnya belajar harus berlangsung sepanjang hayat. Agar tercipta generasi yang berkualitas, pendidikan harus dilakukan sedini mungkin. Meskipun sebenarnya pendidikan yang utama dan pertama harus dilakukan di rumah, karena interaksi anak pada mulanya berasal dari rumah. Tetapi seiring dengan perkembangan dan tuntutan jaman banyak muncul dan didirikan lembaga-lembaga pendidikan yang memfasilitasi anak usia dini untuk belajar di luar rumah. Biasanya kebanyakan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) atau Taman Pengasuhan Anak (TPA) ditujukan bagi anak 3 (tiga) tahun sampai usia 6 (enam) tahun. Tetapi banyak juga yang menyediakan pembelajaran bagi bayi kurang dari 1 (satu) tahun dan seterusnya.

Seiring dengan semakin tinggi kesadaran masyarakat untuk memberika pendidikan sedini mungkin, para orang tua terutama di daerah perkotaan dan pinggiran kota juga dihadapkan dengan dilema antara tuntutan untuk memenuhi kebutuhan ekonomi yang terus meningkat dan peningkatan persamaan gender sehingga melibatkan kaum ibu (para wanita) untuk bekerja di luar rumah dan berkarir. Sehingga mempercayakan pengasuhan anaknya yang masih usia dini kepada lembaga PAUD atau yang menyelenggarakan Taman Pengasuhan Anak (TPA), ketika kedua orang tuanya sibuk di luar rumah akan lebih aman. Melalui TPA anak mendapatkan perhatian yang lebih cukup dalam hal pembelajaran, layanan kesehatan, gizi dan rangsangan pendidikan bagi perkembangan mental,

Menghadapi era globalisasi diperlukan anak-anak yang unggul untuk menjadi generasi penerus bangsa dimasa depan. Mengingat hal tersebut, dipandang perlu untuk mengembangkan suatu layanan PAUD yang dapat membentuk dan melahirkan anak-anak unggul.

Media Pembelajaran pada Anak Usia Dini

Kata media sendiri berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti “perantara”. Dengan demikian maka media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Secara khusus pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali

informasi visual dan verbal

Apabila kata media pendidikan digunakan secara bergantian dengan istilah alat bantu atau media komunikasi seperti yang dikemukakan oleh Hamalik bahwa hubungan komunikasi akan berjalan lancar dengan hasil yang maksimal apabila menggunakan alat bantu yang disebut media komunikasi. Gagne dan Briggs dalam Arsyad secara implisit menyatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, dengan kata lain media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Teori Vygotsky dalam Santrock menyajikan pendekatan konstruktivis sosial terhadap perkembangan. Menurut Vygotsky anak-anak menyusun pengetahuannya melalui interaksi sosial, dan mereka menggunakan bahasa tidak hanya untuk berkomunikasi dengan yang lain, namun juga untuk merencanakan, mengarahkan dan memonitor tingkah lakunya sendiri serta untuk membantu mereka memecahkan masalah-masalahnya sendiri.

Konsep teori ini adalah ZPD atau zona perkembangan proksimal adalah istilah Vygotsky untuk menyatakan bahwa orang dewasa bisa membimbing dan memberikan bantuan untuk menghadapi hal-hal yang dianggap sulit oleh anak. Konsep ZPD erat kaitannya dengan Scaffolding, yaitu menghadirkan orang yang lebih terampil secara bertahap mengubah level dukungan di dalam rangkaian sesi pengajaran disesuaikan dengan level performa siswa.

Sebagaimana yang dikatakan Vygotsky bahwa kontribusi budaya, interaksi sosial dan sejarah dalam pengembangan mental/perilaku anak sangat berpengaruh. Pembelajaran yang berbasis pada budaya dan interaksi sosial mengacu pada aspek perkembangan sosio-historis-kultural, akan sangat berdampak pada persepsi, memori dan cara berpikir anak.

Mengembangkan potensi anak berdasarkan kecenderungan minat

Manusia terlahir dengan memiliki potensi diri masing-masing. Kodrat setiap manusia memang selalu memiliki potensi dalam dirinya. Satu manusia dengan yang lain memiliki potensi diri yang berbeda-beda. Bakat merupakan potensi diri yang harus diasah agar potensi diri tersebut dapat tersalurkan dengan baik

dan berkembang dengan baik. Pendidikan formal di sekolah merupakan salah satu upaya dalam mengembangkan potensi diri peserta didik. Bakat dan minat manusia juga berbeda-beda, namun masih banyak orang tua dan sekolah belum bisa secara maksimal mengembangkan potensi diri anak/ peserta didiknya. Bahkan banyak orang tua dapat dikatakan egois dalam mengembangkan potensi anaknya karena memberikan kegiatan ekstrakurikuler yang tidak sesuai dengan bakat dan minat anaknya. Pada usia dini orang tua akan mulai mengetahui potensi anaknya. Disinilah peran pendidik dan orangtua sangat penting karena merekalah yang paling dekat dengan anak-anak tersebut.

Pendidikan usia dini merupakan upaya-upaya pendidikan yang dilakukan dengan sadar untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak. Potensi-potensi tersebut meliputi aspek fisik, kognitif, bahasa, motorik, moral, disiplin, sosial-emosional, konsep diri, seni, dan nilai-nilai agama. Pembelajaran merupakan suatu kegiatan melaksanakan kurikulum suatu lembaga pendidikan agar dapat mempengaruhi para siswa mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Tujuan pendidikan pada dasarnya mengantarkan para siswa menuju pada perubahan-perubahan tingkah laku baik intelektual, moral, maupun sosial anak agar dapat hidup mandiri sebagai individu dan makhluk sosial.

Dalam mencapai tujuan tersebut siswa berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur guru melalui proses pembelajaran. Lingkungan belajar yang diatur oleh guru mencakup tujuan pembelajaran, bahan pembelajaran, metodologi pembelajaran, dan penilaian pembelajaran. Secara khusus terkait metodologi pembelajaran, aspek ini terkait dengan dua hal yang saling menonjol yaitu metode dan media pembelajaran. Media memiliki kedudukan yang sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak dan juga merupakan salah satu cara belajar bagi anak usia dini, karena melalui bermain anak memperoleh kesempatan untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaannya dan berkreasi. Selain itu, kegiatan bermain berkaitan erat dengan perkembangan kognitif anak.

Belajar melalui bermain intinya melakukan kegiatan belajar melalui permainan yang bersifat mendidik dan terarah. Dalam belajar melalui bermain, anak dibawa kepada suatu kondisi permainan yang sangat bervariasi untuk membuat

anak benar-benar menjiwai permainan tersebut dalam suasana yang menyenangkan sesuai dengan perannya masing-masing. Hingga tanpa mereka sadari, mereka belajar banyak melalui permainan-permainan tersebut. Pada dasarnya setiap kegiatan bermain membawa dampak positif terhadap perkembangan anak. Selain keterampilan, aspek perkembangan keimanan dan ketakwaan, daya pikir, daya cipta, kemampuan berbahasa, kemandirian dan kemampuan jasmani.

Cara belajar anak melalui bermain ini, didasari oleh pendapat para ahli tentang ciri-ciri anak usia dini secara umum yaitu: anak penuh dengan rasa ingin tahu, senang membentuk dan memanipulasi benda-benda, senang meniru orang dewasa, memerlukan partisipasi dalam kegiatan fisik, ingin mengekspresikan diri secara kreatif, dan ingin berkomunikasi dan berbagi pengalaman. Selain sebagai media untuk eksplorasi dan belajar, bermain juga membantu anak mengenal dirinya, mengenal dengan siapa ia hidup serta mengenal lingkungan tempat di mana ia hidup. Karena itu, lingkungan bermain anak, baik fisik maupun psikologis (nilai-nilai dan norma), sangat mempengaruhi proses pembelajaran yang akan diterima oleh anak. Demikian pula lingkungan budaya, khususnya budaya lokal dimana anak tinggal juga akan sangat berperan dalam membentuk karakter anak dalam menerima pembelajaran tentang diri dan dunianya.

Peran media dalam pembelajaran khususnya dalam pendidikan anak usia dini semakin penting artinya mengingat perkembangan anak pada saat itu berada pada masa berfikir konkrit. Oleh karena itu salah satu prinsip pendidikan untuk anak usiadini harus berdasarkan realita artinya bahwa anak diharapkan dapat mempelajari sesuatu secara nyata. Dengan demikian dalam pendidikan untuk anak usia dini harus menggunakan sesuatu yang memungkinkan anak dapat belajar secara konkrit. Prinsip tersebut mengisyaratkan perlunya digunakan media sebagai saluran penyampai pesan-pesan pendidikan untuk anak usia dini. Seorang guru pada saat menyajikan informasi kepada anak usia dini harus menggunakan media agar informasi tersebut dapat diterima atau diserap anak dengan baik dan pada akhirnya diharapkan terjadi perubahan-perubahan perilaku berupa kemampuan-kemampuan dalam hal pengetahuan, sikap, dan keterampilannya.

Kesimpulan

Dari pembahasan atas kajian yang didasarkan pada fenomena penerapan kurikulum 2013, dapat disimpulkan sebagai berikut : 1. Kurikulum 2013 memiliki landasan yuridis, filosofis, teoritis, dan empiris, yang tujuannya untuk mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional, yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang diatur dengan undang-undang. 2. Harapan tersebut dapat dicapai jika semua unsur yang terlibat dalam pendidikan, yaitu pemerintah, masyarakat, lembaga pendidikan, dan guru memahami tugas dan fungsinya masing-masing. 3. Guru memiliki tugas yang tidak ringan, yaitu harus meningkatkan dan mengembangkan kompetensinya, serta memiliki pemahaman yang komprehensif terhadap konsep, model, dan strategi pembelajaran yang menyenangkan. 4. Model pembelajaran yang menyenangkan berbasis peminatan berusaha memotret minat, bakat, dan kemampuan siswa, sehingga siswa memiliki kemampuan untuk mengembangkan minat dan bakat yang dimilikinya.

Dunia anak adalah dunia bermain, melalui bermain anak memperoleh pelajaran yang mengandung aspek perkembangan kognitif, sosial, emosi dan perkembangan fisik. Melalui kegiatan bermain dengan berbagai permainan anak dirangsang untuk berkembang secara umum baik perkembangan berpikir, emosi maupun sosial. Pendidikan anak usia dini (0 sampai 8 tahun) merupakan tempat belajar sekaligus bermain bagi anak-anak. Mereka diajarkan mengenal aturan, disiplin, tanggung jawab dan kemandirian dengan cara bermain. Anak juga diajarkan bagaimana mereka harus menyesuaikan diri dengan lingkungannya, berempati dengan temannya, tentunya juga berlatih bekerja sama dengan anak yang lain. Melalui kegiatan bermain yang mengandung edukasi, daya pikir anak terangsang untuk merangsang perkembangan emosi, perkembangan sosial dan perkembangan fisik. Setiap anak memiliki kemampuan dan ketertarikan bermain yang berbeda tergantung dari perkembangan anak. Dari permainan juga biasanya akan menimbulkan fantasi-fantasi besar oleh anak, dan tentu akan semakin menambah rasa ketertarikan anak pada mainan tersebut.

Guru harus dapat menurunkan dalam tingkat yang kongkrit sesuai dengan tahap perkembangan anak pada masa usia dini yaitu praoperasional apa yang dimaksud dalam pendidikan media tersebut, mencari contoh-contoh yang melingkupinya,

memilih topik-topik apa saja yang bisa dan bermakna bagi anak di tingkat usia dini. Dengan memperhatikan hal-hal tersebut dapat diasumsikan guru telah bisa memberikan fondasi munculnya anak melek media. Dasar menjadi melek media di tingkat usia dini ini harus terus dipupuk di tingkat pendidikan lanjutannya agar menjadi utuh terbangun pada diri anak yang kelak ketika dia dewasa telah dapat menggunakannya dengan baik. Alat permainan edukatif (APE) merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam pembelajaran anak di Taman Kanak-kanak atau Pendidikan anak usia dini (PAUD). Ketersediaan alat permainan tersebut sangat menunjang terselenggaranya pembelajaran anak secara efektif dan menyenangkan sehingga anak-anak dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya secara optimal.

Daftar Pustaka

- Arsyad, Azhar. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Effendi, R. & Setiadi, Elly M. (2006). *Pendidikan dan lingkungan sosial budaya dan teknologi*.
- Hamalik, Oemar. (1989). *Media Pendidikan*. Bandung: PT Citra Aditya Bakti.
- Lestari M., Hera. (2002). *Modul UT Pendidikan Anak Usia SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Santrock, J. W. (2012) *Life-Span Development*. Jakarta. Erlangga.
- Sujiono, Y. N. (2009). *Konsep Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta. Indeks.
- Sundayana, Rostina. (2013). *Media Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Tim Redaksi Fokusmedia. (2004). *UUD'45 dan Amandemennya*. Bandung Fokusmedia
- Arifin, Tajul, *Tehnik Penulisan Proposal Penelitian dan Skripsi*, Lembaga.

Penerbit Fak.Syari'ah IAIN Sunan Gunung Djati, Bandung, 1999.

Arikunto, Suharsimi. (2002). *PROSEDUR PENELITIAN: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Asdi Mahasatya.

Basrowi, Sudikin, Suranto. (2008). *Manajemen Penelitian Tindakan. Kelas*. Jakarta.Insan Cendikia.

Hasan, H. Engking S (2011), *Konsep Dasar dan Analisis Kebijakan PLS*, Hand out, STKIP Siliwangi, Bandung.

Hasan, H. Engking S, dkk (2008), *Penuntun Penyusunan Proposal Penelitian dan Penulisan Skripsi*, STKIP Siliwangi, Bandung.

Hermawan, Ruswandi dkk, *Metode Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, UPI Press, Bandung, 2007.

Kartini, K. (1996). *Psikologi Umum*. Bandung. Mandar Maju.

Kemmis, S. & McTaggart, R (1988), *The Action Research Planner*, Victoria: The Deakin Univesity.

Mundilarto dan Rustam, *Penelitian Tindakan Kelas*, Direktorat Pembinaan PTKK PT Dirjen Dikti Depdiknas, Jakarta, 2004.

Prodi PGSD UPI (2012), *Pedoman Penulisan Skripsi Penelitian Tindakan Kelas*, UPI, Bandung.

Suderadjat, H. Hari, *Implementasi KBK: Pembaharuan Pendidikan dalam Undang-Undang Sisdiknas 2003*, CV.Cipta Cekas Grafika, Bandung, 2004.

Soedarsono, FX (1997), *Pedoman Pelaksanaan PTK: Rencana, Desain dan Implementasi*, Dirjen Dikti BP3GSD, Yogyakarta.

Sumarno (1997), *Pedoman Pelaksanaan PTK: Pemantauan dan Evaluasi*, Dirjen Dikti BP3GSD, Yogyakarta.

Surya, M. (1995). *Psikologi Pendidikan*. Bandung. Jurusan PPB UPI
Suyanto (1997), *Pedoman Pelaksanaan PTK: Pengenalan PTK*, Dirjen Dikti BP3GSD, Yogyakarta.

Tedjasukmana (2010), *Etika Profesi Pendidikan Luar Sekolah (PLS)*, Hand out, STKIP Siliwangi, Bandung.

Trianto (2009), *Model Pembelajaran Berbasis Tematik*.