

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pendidikan Anak Usia Dini

1. Definisi Pendidikan Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan suatu pribadi seseorang yang sedang melewati suatu metode pertumbuhan dengan cepat dan mendasar bagi kehidupan selanjutnya. Menurut *National Association for the Education of Young Children* (NAEYC), anak usia dini terbagi dari 0-3 tahun, 3-5 tahun dan 6-8 tahun yang termasuk dalam kegiatan pendidikan di taman penitipan anak, penitipan anak pada keluarga (*family child care home*), pendidikan prasekolah baik swasta maupun negeri, TK, dan SD (NAEYC, 1992). Feld & Baur (dalam Siskanda 2003) membagi anak usia dini menjadi : 0-1 tahun (*bayi-infancy*), 1-3 tahun (*fodder*), 3-4 tahun (prasekolah), 5-6 tahun (kelas SD awal) dan 7-8 tahun (kelas lanjut SD).

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam Pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu usaha pemeliharaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dibina melalui dorongan edukatif untuk membantu peningkatan yang nyata dan juga dengan tujuan agar anak-anak dapat memasuki pendidikan lebih lanjut (Depdiknas, 2003).

Mengingat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang berkaitan dengan pendidikan anak usia dini, maka tertulis dalam pasal 28 ayat 1 yang berbunyi “Pembinaan kepemudaan diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan jelas bukan merupakan suatu keharusan untuk menuju ke pendidikan dasar”

Pendidikan usia dini adalah suatu bentuk penanganan pendidikan yang memfokuskan pada posisi dasar ke arah peningkatan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya fikiran, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta beragama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan ciri dan tahapan perkembangan yang akan dilalui anak

Pengertian lain mengemukakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah sebuah kontribusi cara untuk mengembangkan, meningkatkan, menuntun, menangani, dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan membangun kemampuan dan keahlian anak.

2. Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun

Jean Piaget mengomunikasikan tentang bagaimana anak-anak belajar, Anak-anak belajar melalui koneksi dengan keadaan mereka saat ini. Anak-anak harus memiliki pilihan untuk menyelesaikan tugas dan bereksplorasi sendirian. Pendidik dapat mengarahkan anak-anak dengan menyiapkan materi yang tepat, terutama agar anak-anak dapat mengkarakterisasi sesuatu, mereka harus mengembangkan pemahaman itu sendiri dan mereka harus melacaknya sendiri. Sementara itu, Lev Vigotsky menerima bahwa pengalaman hubungan sosial sangat penting untuk kemajuan sudut pandang anak-anak. Gerakan mental yang tinggi pada remaja dapat dibentuk melalui pergaulan dengan orang lain. Belajar akan menjadi pengalaman yang penting bagi anak-anak jika mereka dapat menjaga keadaan mereka saat ini.

Perkembangan anak yang matang 5-6 tahun ini disebut juga dengan tahap praoperasional. Pada tahap praoperasional, anak-anak mulai menyadari bahwa pemahaman mereka tentang benda-benda di sekitar mereka tidak dapat diselidiki secara eksklusif melalui latihan sensorimotor, tetapi juga harus dimungkinkan dengan

latihan yang representatif. Pada tahap praoperasional, anak belum berpikir dengan efektif dan fungsional, yaitu siklus penalaran yang diselesaikan dengan menemukan suatu gerakan yang memungkinkan anak untuk menghubungkannya dengan aktivitas yang telah dilakukan sebelumnya. Tahap ini merupakan awal bagi anak-anak muda untuk mengasah kemampuannya dalam mengurutkan perenungannya. Oleh karena itu, cara berpikir anak-anak pada tahap ini tidak disesuaikan dan tidak diatur secara ideal. Tahap praoperasional dapat diurutkan menjadi tiga sub-tahap, khususnya sub-tahap kemampuan simbolis, sub-tahap penalaran egosentris dan sub-tahap penalaran intuitif.

Subfase kemampuan praoperasional terjadi pada usia 5-6 tahun. Pada tahap ini, anak sudah memiliki kemampuan untuk membayangkan suatu benda yang tidak terlalu terlihat. Kemampuan ini memungkinkan anak-anak untuk menggunakan balok-balok kecil untuk membentuknya menjadi keadaan rumah, membentuk teka-teki, dan berbagai latihan. Pada tahap ini, anak-anak dapat menggambar orang yang lugas.

3. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut Catron dan Allen (1999: 23), tujuan strategi pembelajaran adalah untuk memaksimalkan pertumbuhan anak secara maksimal serta terjadinya komunikasi interaktif. Menurut pendapat lain, tujuan dari strategi pembelajaran adalah membantu menempatkan dasar ke arah perkembangan sikap pengetahuan, keterampilan dan kreativitas yang dibutuhkan oleh anak agar dapat menempatkan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan pada tahapan berikutnya.

Said dan Affan (1987: 13) menjelaskan bahwa tujuan ilmu pendidikan anak yaitu

:

- a. Usaha memberikan kebebasan kepada anak untuk memberikan pemahaman, pengetahuan, kecekatan kepada anak agar dapat hidup lebih mandiri dan bersama dalam kehidupan yang lebih baik.
- b. *Equity*, yaitu keadilan yang memberikan peluang kepada semua anak, melalui rangsangan pertumbuhan dan perkembangan sehingga anak dapat terlibat langsung dalam kehidupannya.
- c. *Survival*, yaitu pendidikan memastikan pewarisan kebudayaan dari satu generasi ke generasi yang selanjutnya.

4. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini

Berbeda dengan tahap usia anak lainnya, anak usia dini mempunyai karakteristik yang khusus. Berikut beberapa karakteristik untuk anak usia dini (Hartati, 2005) :

- a. Memiliki Rasa Ingin Tahu yang Besar

Anak usia dini sangat antusias dengan lingkungan sekitarnya. Dia ingin memahami segala sesuatu yang terjadi di depan matanya. Pada masa bayi, kecendrungan ini diperlihatkan dengan menggapai dan memasukkan ke dalam mulut objek apa saja yang ada dalam penglihatannya. Pada anak usia 3-4 tahun, selain sering membongkar pasang segala sesuatu untuk memenuhi rasa ingin tahunya, anak juga mulai senang mengajukan beberapa pertanyaan meski dalam bahasa yang masih sangat sederhana.

- b. Merupakan Pribadi yang Unik

Banyak tercantum kesergaman dalam contoh umum perkembangan setiap anak, walaupun kembar tetapi anak memiliki ciri khasnya masing-masing, misalnya dalam haln proses belajar, minat/keinginan, dan latar belakang keluarga. Ciri khas ini dapat bersumber dari faktor genetis (ciri fisik) atau dari lingkungan (minat).

c. Senang Berfantasi dan Berimajinasi

Anak usia dini sangat suka mengarang dan mengembangkan berbagai hal jauh melebihi kondisi sebenarnya. Anak dapat menceritakan berbagai hal dengan sangat yakin ibarat ia melihat atau mengalaminya sendiri, sementara itu adalah hasil khayalan atau imajinasinya saja. Suatu bentuk adanya proses imajinasi pada anak usia 3-4 tahun yaitu dengan terciptanya teman imajiner. Teman imajiner dapat menyerupai manusia, binatang atau objek yang diciptakan anak dalam khayalannya agar berperan sebagai seorang teman (Hurlock, 1993)

d. Masa Paling Potensial untuk Belajar

Anak usia dini sering juga dikatakan dengan istilah *golden age* atau usia keemasan karena pada rentang usia ini anak melewati pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat pada berbagai aspek.

e. Menunjukkan Sikap Egosentris

Egosentris berasal dari kata ego dan sentris. Ego yang berarti aku dan sentris yang berarti pusat. Jadi egosentris, artinya “berpusat pada aku”, artinya anak usia dini pada umumnya hanya mengerti sesuatu dari sudut pandangya sendiri, bukan sudut pandang orang lain. Anak yang egosentrik lebih banyak berfikir dan berbicara tentang diri sendiri dari pada tentang orang lain dan tindakannya bermaksud menguntungkan dirinya (Hurlock, 1993). Hal ini terlihat dari perilaku anak, misalnya masih suka berebut mainan, menangis atau merengek ketika keinginannya tidak tercapai.

f. Memiliki Rentang Daya Konsentrasi yang Pendek

Berg (1998) mengemukakan bahwa rentang konsentrasi anak usia 5 tahun untuk dapat duduk tenang dan mencermati sesuatu adalah sekitar 10 menit, kecuali untuk hal-hal yang membuatnya tertarik.

g. Sebagai Bagian dari Makhluk Sosial

Anak usia dini mulai suka bersosialisasi dan bermain dengan teman sebayanya. Ia mulai belajar berbagi, mengalah, dan mengantri menunggu kesempatannya saat bermain dengan teman-temannya. Dengan melakukan interaksi sosial dengan teman sebaya ini, terciptalah konsep akan dirinya sendiri. Anak juga dapat berbaur dan belajar untuk dapat diterima dilingkungannya.

2. Metode Pembelajaran untuk Anak Usia Dini

1. Metode Bermain

Menurut tulisan dari Moeslichatoen, 1999 yakni “pendidikan dan ahli psikologi, bermain adalah aktivitas masa kanak-kanak dan refleksi perkembangan anak (Gordon & Browne, 1985 dalam oeslchatoen, 1999).

Kegiatan bermain dilakukan secara tidak serius dan fleksibel. Menurut pendapat Dearden (Hetherington & Parke, 1979) bermain adalah kegiatan yang *nonserius* dan segalanya ada dalam kegiatan itu sendiri yang dapat memberikan kebahagiaan untuk anak. Sedangkan pendapat Hildebrand (1986) mengemukakan bermain adalah suatu proses berlatih, mengatasi, merencanakan, mengulang latihan apapun yang dapat dilakukan untuk mengubah secara imajinasi hal-hal yang sama dengan dunia orang dewasa.

Frank dan Theresa Caplan (Hildebrand, 1986) mengutarakan ada enam belas manfaat bermain bagi anak yakni :

- Bermain mendukung pertumbuhan anak
- Bermain adalah aktivitas yang dilakukan secara sukarela
- Bermain memberi keleluasaan anak untuk bekerja
- Bermain memberikan dunia imajinasi yang dapat dikuasai
- Bermain mempunyai kepingan berpetualang di dalamnya

- Bermain menempatkan dasar pengembangan bahasa
- Bermain mempunyai dampak yang khas dalam korelasi antar pribadi
- Bermain memberikan kesempatan untuk mengendalikan diri sendiri secara fisik
- Bermain memperluas minat dan memfokuskan perhatian
- Bermain adalah sebuah cara anak untuk menemukan sesuatu
- Bermain adalah cara anak mengamati peran orang dewasa
- Bermain adalah cara yang efektif untuk belajar
- Bermain menjernihkan penilaian anak
- Bermain dapat terwujud secara teoritis

2. Metode Karyawisata

Bagi anak karyawisata bertujuan untuk mendapatkan kesempatan mengobservasi, mendapatkan arahan, atau meninjau sesuatu secara langsung (Hildebrand dalam Moslichatoen, 1999). Karyawisata juga berarti membawa anak ke objek-objek tertentu sebagai pengayaan pengajaran, pemberian pengetahuan belajar yang tidak mungkin diperoleh anak didalam kelas (Welton & Mallaton, dalam Moeslichatoen, 1999), dan juga memberi kesempatan anak untuk mempelajari dan mengkaji sendiri secara langsung dan nyata (Foster & Headley's, 1959 idem).

Berkaryawisata mempunyai makna penting bagi perkembangan anak karena dapat menumbuhkan ketertarikan anak kepada sesuatu hal, mendapatkan informasi secara luas dan juga memperkaya lingkup program aktivitas belajar anak tk yang tidak dapat dimunculkan dikelas, seperti mengamati bermacam hewan, menilai proses perkembangan, lokasi khusus dan pengelolaannya, bermacam-macam kegiatan transportasi, lembaga sosial dan budaya.

3. Metode Bercakap-cakap

Bercakap-cakap berarti saling mengkomunikasikan pikiran dan perasaan secara verbal (Hildebrand, dalam Moeslichatoen. 1999) atau menciptakan kemampuan bahasa yang kritis dan ekspresif. Bercakap-cakap mempunyai arti penting bagi perkembangan anak tk karena dengan bercakap-cakap dapat meningkatkan keahlian berkomunikasi dengan orang lain, meningkatkan keterampilan dalam melakukan kegiatan bersama, juga meningkatkan keahlian dalam mengatakan perasaan yang dialaminya, serta menyatakan ide atau pendapat secara verbal. Oleh karena itu, penggunaan metode bercakap-cakap atau diskusi bagi anak tk akan membantu perkembangan dimensi sosial, emosi, dan kognitif serta bahasa.

4. Metode Bercerita

Narasi adalah metode untuk mewariskan tradisi masa (Gordon dan Browne, dalam Moeslichatoen, 1999). Narasi juga bisa menjadi media untuk menyampaikan nilai-nilai yang berlaku di mata publik. narator yang baik akan membuat cerita menjadi menarik dan hidup.

Bercerita memiliki arti penting bagi kemajuan anak prasekolah/kelompok bermain karena dengan bercerita, kita dapat:

- Menyampaikan kualitas budaya
- Menyampaikan kualitas sosial
- Menyampaikan kualitas keagamaan
- Menanamkan sikap kerja keras, etos waktu, etos alam
- Membantu mewujudkan impian anak
- Menumbuhkan aspek mental anak muda
- Membantu membina aspek bahasa anak

Ada bermacam strategi narasi, termasuk:

- Baca dengan teliti langsung dari buku cerita
- Menceritakan fantasi
- Menceritakan kembali sebuah cerita menggunakan papan wol
- Menceritakan kembali sebuah cerita menggunakan boneka
- Menceritakan melalui pura-pura
- Menceritakan kembali cerita dari majalan bergambar
- Menceritakan kembali cerita melalui strip film
- Cerita melalui melodi
- Cerita melalui rekaman suara

5. Metode Demonstrasi

Demonstrasi menyiratkan memerankan, bekerja, dan memahami. Jadi dalam pameran kami menunjukkan dan memahami cara untuk mencapai sesuatu melalui pertunjukan, dipercaya bahwa anak-anak akan benar-benar ingin memahami langkah-langkah eksekusi. Pameran memiliki arti penting yang signifikan bagi anak-anak TK, termasuk:

- Dapat menunjukkan dengan solid apa yang sudah selesai/dijalankan/digambarkan
- Dapat menyampaikan pemikiran, ide, standar dengan pameran
- Bantu dengan memupuk kapasitas untuk memperhatikan dengan hati-hati dan hati-hati
- Membantu mengembangkan kapasitas untuk menyelesaikan hampir semua hal dengan hati-hati, hati-hati, dan pasti
- Menciptakan kemampuan peniruan identitas dan pengakuan dengan tepat

6. Metode Proyek

Metode proyek merupakan salah satu teknik yang digunakan untuk mempersiapkan kemampuan anak dalam menangani masalah yang dialami anak

dalam kehidupan sehari-hari. Latihan proyek memiliki arti penting yang signifikan bagi anak-anak TK, termasuk:

- Terhubung dengan rutinitas rutin anak-anak yang dapat saling berhubungan dan menyatu menjadi satu hal yang menarik bagi anak-anak, sekaligus dapat disesuaikan (Hildebrand dalam Moeslichatoen, 1999)
- Dalam latihan bersama, anak-anak mencari cara untuk mengatur diri sendiri untuk membantu teman dalam mengatasi suatu masalah
- Dalam latihan proyek, pertemuan akan menjadi sangat penting bagi anak-anak. Misalnya, keterlibatan anak dengan kertas lipat akan sangat penting untuk membuat hiasan dinding untuk menyiapkan ruang untuk pesta.
- Latihan proyek mempengaruhi sikap kerja keras, etos waktu dan etos alam
- Praktek drive dan kewajiban
- Bekerja untuk menyelesaikan pekerjaan yang harus diselesaikan tanpa hambatan dan inovatif

7. Metode Tugas

Tugas adalah pekerjaan tertentu yang harus dilakukan dengan sengaja oleh anak yang mendapat tugas. Di PAUD, tugas ditawarkan sebagai kesempatan untuk menyelesaikan latihan sesuai arahan langsung dari pendidik. Dengan memberikan tugas, anak-anak dapat melakukan latihan dengan sungguh-sungguh dan menyelesaikannya sampai akhir. Pemberian tugas memiliki arti penting bagi remaja, antara lain:

- Memberi tugas secara lisan akan menawarkan anak-anak kesempatan untuk melatih ketajaman pendengaran mereka. Jadi kembangkan lebih jauh kemampuan bahasa terbuka

- Menawarkan tugas mempersiapkan anak-anak untuk memusatkan pertimbangan dalam jangka waktu tertentu
- Memberi tugas dapat membuat inspirasi

B. Perkembangan Kognitif

1. Definisi Perkembangan Kognitif

Kognitif adalah suatu perspektif, khususnya kapasitas orang untuk menghubungkan, survei dan berpikir tentang suatu kesempatan atau kejadian. kognitif terhubung dengan wawasan. kognitif lebih bersifat statis yang merupakan potensi atau kemampuan untuk menangkap sesuatu, sedangkan pengetahuan lebih dinamis yang merupakan pelengkapan atau pencontohan dari daya atau diharapkan sebagai gerak atau tingkah laku. Siklus kognitif berhubungan dengan tingkat pengetahuan (wawasan) yang menggambarkan individu dengan minat yang berbeda, terutama yang berfokus pada pemikiran dan pembelajaran. Beberapa dokter yang bekerja di bidang persekolahan mencirikan ilmiah atau kognitif dalam istilah yang berbeda, termasuk:

- Terman, mencirikan bahwa mental adalah kemampuan untuk berpikir secara unik.
- Colvin, mencirikan bahwa mental adalah kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan iklim.
- Henman, mencirikan bahwa mental adalah ilmiah selain informasi
- Chase, mencirikan bahwa mental adalah strategi penanganan data yang diberikan oleh fakultas.
- Pamela Minet mencirikan bahwa kemajuan mental adalah peningkatan jiwa. Jiwa adalah bagian dari sistem penalaran pikiran yang digunakan untuk memahami, memaafkan, menyesuaikan, dan memahami pintu-pintu terbuka yang signifikan.

2. Teori Perkembangan Kognitif menurut Para Ahli

- a. Sebuah Teori "Dua Faktor"

Hipotesis ini dikemukakan oleh Charles Spearman (1904). Dia berpendapat bahwa mental menggabungkan kapasitas umum yang diberi kode "g" (elemen umum) dan kapasitas luar biasa yang diberi kode "s" (variabel eksplisit). Setiap individu memiliki dua kapasitas yang keduanya menentukan penampilan atau cara mental berperilaku.

b. Teori "Kemampuan Mental Esensial"

Hipotesis ini dikemukakan oleh Thurstone yang berpendapat bahwa mental adalah lambang kapasitas esensial, untuk lebih spesifik kapasitas untuk:

1. Bahasa (Pemahaman Verbal);
2. Mengingat (Memori);
3. Berpikir atau Berpikir Logis (Penalaran);
4. Pemahaman Ruang (Faktor Spasial);
5. Angka (Kemampuan Numerik);
6. Memanfaatkan kata-kata (*Word Fluency*);
7. Memperhatikan dengan cepat dan hati-hati (*Perceptual Speed*).

c. Hipotesis "Kecerdasan Banyak"

Hipotesis ini diajukan oleh J.P Guilford dan Howard Gardner. Guilford berpendapat bahwa mental harus terlihat dari tiga kelas dasar atau "wajah kecerdasan", khususnya aktivitas mental, konten, dan item. Menurut Guilford, hubungan antara tiga klasifikasi penalaran atau kapasitas ilmiah telah menghasilkan 180 campuran kapasitas. Model desain ilmiah Guilford ini telah membentuk pemahaman ke dalam gagasan pemahaman dengan menambahkan variabel, misalnya, "penilaian sosial" (penilaian orang lain) dan inovasi (pemikiran). berbeda"). Sementara Gardner memisahkan mental menjadi tujuh

macam, khususnya pengetahuan yang masuk akal, sains, bahasa, musik, wawasan spasial, sensasi, relasional dan relasional.

d. Hipotesis "Triachic Of Intelligence"

Hipotesis ini dikemukakan oleh Robert Stenberg (1985, 1990). Hipotesis ini merupakan cara siklus mental untuk menghadapi pemahaman mental. Stenberg mencirikannya sebagai "penggambaran tiga bagian dari kapasitas mental" (cara yang paling umum dari penalaran, mengelola pertemuan atau masalah baru, dan perubahan sesuai dengan keadaan dalam jangkauan) yang menunjukkan cara mental berperilaku. Pada akhirnya, cara mental berperilaku adalah item (konsekuensi) dari menerapkan prosedur berpikir, mengalahkan masalah baru secara imajinatif dan cepat, dan menyesuaikan diri dengan pengaturan dengan memilih dan menyesuaikan dengan iklim.

3. Prinsip.prinsip Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini 5-6 tahun

Peningkatan kognitif anak-anak pada dasarnya adalah efek samping dari penyerapan, kenyamanan dan harmoni.

a. Penyerapan dan Akomodasi

Penyerapan dikaitkan dengan cara paling umum untuk menyimpan data baru ke dalam data yang sudah ada dalam skema (struktur kognitif) anak-anak. Kenyamanan adalah cara paling umum untuk menggabungkan data baru dengan data yang ada di skema, sehingga perpaduan data menumbuhkan skema anak. Misalnya, seorang anak yang diberi jeruk secara menarik oleh ibunya tidak menyadari bahwa produk alami yang diberikan kepadanya disebut jeruk. wawasannya bahwa produk alami itu bernama jeruk sejak ibunya memberitahunya. Saat itu, anak itu sudah memiliki skema yang tenang. Oranye, atau setidaknya, bentuknya bulat dan namanya. Sejak saat itu, anak itu mendapat

pegangan. Jeruk dan potong. serentak ibunya berkata, "Sayangnya jeruk dikupas sebelum bisa dimakan." kemudian sang ibu memberi tahu dia cara terbaik untuk mengupas jeruk dan memberikan jeruk yang sudah dikupas itu kepada anaknya.

Pada tahap ini terjadi siklus penyerapan, yaitu cara yang paling umum untuk memasukkan data baru ke dalam data yang sudah ada dalam skema anak-anak sehingga anak-anak memahami bahwa jeruk harus dikupas terlebih dahulu, kemudian baru bisa dimakan. Pada tahap ini, telah terjadi siklus kenyamanan dengan alasan bahwa informasi anak tentang jeruk telah diperpanjang, yaitu, jika Anda perlu makan jeruk, Anda harus mengupasnya terlebih dahulu.

b. Keseimbangan

Keseimbangan terkait dengan upaya anak muda untuk mengalahkan perjuangan yang terjadi di dalam dirinya ketika dia menghadapi suatu masalah. Untuk mengatasi masalah ini, ia menyesuaikan data baru, yang terkait dengan masalah utama yang mendesak, dengan data yang saat ini dalam konstruksinya dengan kuat. Misalnya, ketika seorang anak diberi satu lagi produk organik dengan kulitnya, anak itu akan menyesuaikan pemahamannya tentang jeruk dengan cara-cara yang harus dia lakukan agar produk alami itu bisa dimakan.

1. Karakteristik Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun

Anak-anak yang matang antara 5-6 tahun berada di fase akhir masa muda. Kualitas luar biasa untuk anak-anak dalam kelompok usia jangka panjang adalah:

a. Peningkatan Kemampuan Fisik

Pada usia ini anak-anak menunjukkan minat yang luar biasa dan dinamis. Ia dapat mengontrol perkembangan tubuhnya dengan lebih baik dan lebih mudah beradaptasi. Anak itu juga bisa menyelinap mundur dan berjalan mundur di belakangnya. Dia juga bisa berlari cepat, melompat, berlari dengan satu kaki.

Anak-anak pada usia ini dapat membersihkan tanpa membasahi pakaian mereka, berpakaian dan mengikat tali sepatu mereka sendiri. Koordinasi mesin yang hebat tercipta hingga anak dapat meniru segitiga dan belah ketupat. Mereka mulai memiliki pilihan untuk memikirkan huruf dan angka tertentu dan menyusun nama mereka secara akurat. Anak-anak juga bisa menggambar makhluk hidup.

b. Pengembangan Keterampilan Bahasa

Peningkatan bahasa terjadi dengan cepat dan membantu anak-anak dengan menawarkan sudut pandang mereka. Kosa kata anak-anak meningkat menjadi 8000-14000 kata pada usia 6 tahun. Kata tanya (mengapa, siapa, di mana, dan kapan) digunakan terlebih lagi anak-anak pada usia ini biasanya akan menimbulkan banyak pertanyaan.

c. Peningkatan kemampuan interaktif

Anak-anak yang berusia 5-6 tahun menunjukkan kemampuan yang lebih interaktif. Hal ini terlihat dari cara bermain anak-anak yang lebih aktif dan siap bekerja sama dalam bermain. Anak-anak suka bermain bersama dan membantu dalam mencapai kerinduan tertentu. Ada kecenderungan untuk membantu ini dalam permainan dan latihan yang berbeda. Anak-anak usia ini lebih cocok untuk diisolasi dari orang tua mereka selama beberapa jam daripada anak-anak yang lebih muda. Anak-anak dapat berbagi kepada orang lain, dapat bertahan, terus-menerus berdiri, dan dapat mengakui tanggung jawab yang ringan.

d. Perkembangan Mendalam

Kapasitas untuk memahami individu pada tingkat yang lebih dalam (kapasitas untuk menghargai individu pada tingkat yang mendalam) adalah tingkat pengetahuan dalam menangkap perasaan orang lain dan mengarahkan

perasaan mereka sendiri, misalnya, memiliki pilihan untuk membujuk diri sendiri dan menanggung kekecewaan, mengendalikan motivasi dan menunda semangat, mencari cara untuk terus berpikir, bersimpati (untuk membayangkan dan merasakan sentimen). orang lain) dan kepercayaan. (Goleman, 1995)

Pada usia ini, kosa kata anak-anak yang berhubungan dengan perasaan terus meningkat, sehingga mereka lebih mengenal ragam penampilan orang lain. Secara bersamaan, anak-anak juga mencari cara untuk mengomunikasikan perasaan mereka.

e. Peningkatan karakter

Selain faktor keturunan, lingkungan juga mempengaruhi perkembangan karakter anak. Anak-anak mendapatkan cara sosial yang berbeda dalam berperilaku dari model yang mereka lihat. Demikian juga, pada usia ini anak-anak belajar cara berperilaku yang jelas, namun juga dapat mempelajari pemikiran, asumsi, dan nilai. Anak-anak dapat menyadari apa yang mereka mungkin atau mungkin tidak mampu.

Sangat penting untuk dicatat bahwa setiap anak muda itu spesial, mereka berkembang dengan kecepatan mereka sendiri. Selain itu, tidak semua sudut pandang formatif yang disebutkan di atas berkembang secara bersamaan atau berturut-turut sehingga wajar terjadi varietas dalam perkembangan anak. Untuk menjadi pertimbangan wali atau guru bahwa latihan dalam mengajar remaja harus diatur dengan mempertimbangkan atribut remaja seperti yang dirujuk sebelumnya.

C. Pembelajaran Kontekstual

1. Hakikat Pembelajaran Kontekstual

Pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*) adalah ide pembelajaran yang membantu pendidik menghubungkan materi yang mereka ajarkan dengan keadaan asli siswa dan memberi energi pada informasi yang mereka miliki dan penerapannya dalam rutinitas sehari-hari, termasuk tujuh bagian dasar dari pembelajaran yang berhasil, khususnya: Konstruktivisme (*Konstruktivisme*), Bertanya (*Questioning*), menemukan (*inquiry*), Komunitas Belajar (*Learning Community*), Pemodelan (*Modelling*), Refleksi (*Reflection*), dan Penilaian Otentik (*Authentic Assesment*).

Contextual Teaching and Learning (CTL) sangat dipengaruhi oleh cara berpikir konstruktivisme yang pada awalnya dimulai oleh Mark Baldwin dan kemudian diciptakan oleh Jean Piaget. Perspektif filosofis konstruktivis pada gagasan informasi berdampak pada gagasan menyadari, bahwa belajar tidak hanya mengingat, tetapi metode yang terlibat dengan mengembangkan informasi melalui pengalaman. Informasi bukanlah hasil dari "diberikan" orang lain seperti pengajar, tetapi merupakan akibat dari siklus pengembangan yang dilakukan oleh setiap siswa. Cara paling umum untuk membangun informasi yang dilakukan oleh setiap siswa dipahami oleh perspektif Piaget, bahwa orang berkembang, menyesuaikan, dan berubah melalui pergantian peristiwa yang sebenarnya, karakter, perkembangan sosial dan emosional, dan perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif umumnya bergantung pada kemampuan siswa untuk mengontrol dan berkomunikasi secara efektif dengan keadaan mereka saat ini

Merujuk pada pandangan-pandangan John Dewey yang terkenal dengan semboyan *Learning by doing* (belajar melalui bekerja), maka berkembanglah pendekatan yang dinamai *Contextual Teaching and Learning* (CTL). Untuk anak pada jenjang taman kanak-kanak tampaknya pas bila disebut belajar melalui bermain,

karena sebagaimana telah diuraikan di muka bahwa aktivitas bermain sangat bermakna bagi perkembangan imajinasi dan kognisi anak.

Elaine B. Johnson (Sejarah, 2008) mengatakan pembelajaran kontekstual adalah kerangka kerja yang menyegarkan pikiran untuk menciptakan desain yang melambangkan makna. Elaine mengatakan bahwa pembelajaran kontekstual adalah kerangka belajar yang sesuai dengan pikiran yang menghasilkan makna dengan menghubungkan substansi ilmiah dengan *setting* rutinitas siswa sehari-hari. Dengan demikian, pembelajaran logika merupakan upaya untuk membuat siswa dinamis dalam menyedot kapasitasnya tanpa kehilangan manfaat, karena siswa berusaha untuk mempelajari ide serta menerapkan dan menghubungkannya dengan kenyataan saat ini.

Menurut Nurhadi (2008) pembelajaran kontekstual adalah suatu pemikiran pembelajaran yang dapat membantu guru untuk menghubungkan materi yang diajarkan dengan kondisi unik siswa dan mendorong siswa untuk membuat hubungan antara pengalaman mereka dan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai keluarga dan individu.

Pendidikan kontekstual adalah sebuah ide dimana pendidik menghubungkan substansi yang dipelajari anak dengan keadaan realitas kehidupan anak saat ini. Pendidik mendorong anak untuk menghubungkan informasi yang dipelajari dengan instruktur dan pendampingnya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai kerabat, penghuni dan kondisi yang berbeda. Dalam merancang pendidikan, guru hendaknya memperhatikan faktor kebutuhan individu anak. Ketika menggunakan pendidikan kontekstual, guru harus (1) merencanakan kegiatan belajar yang tepat sesuai perkembangan anak, (2) melibatkan kelompok belajar interdependensi, (3) buatlah lingkungan belajar yang mendukung terjadinya perubahan pada diri anak (*self-regulated learning*), (4) memperhatikan keberagaman

anak, (5) memperhatikan kecerdasan majemuk (*multiple intelligence*) anak, (6) memakai teknik *questioning* untuk meningkatkan keterampilan berfikir tingkat tinggi anak, dan (7) mencakup asesmen otentik.

Dalam CTL, peranan guru adalah merencanakan, mengimplementasikan, merefleksikan, dan merevisi pengajaran. Guru berperan sebagai fasilitator, pengorganisasian proses pengajaran, belajar, dan asesmen, sebagai mentor atau penasehat belajar, berperan sebagai model, spesialis isi belajar, dan penghangat pengetahuan. Walaupun guru dapat mengimplementasikan CTL secara individual, kolaborasi guru dengan staf lainnya serta masyarakat sekitar taman kanak-kanak akan memaksimalkan belajar *interdisipliner*. Harapannya tidak ada lagi pendidikan yang hanya ditujukan untuk melatih anak mengembangkan satu keterampilan, tetapi harus multi-kemampuan. Agar guru efektif menggunakan pendekatan pendidikan kontekstual, mereka harus disiapkan untuk memahami berbagai aspek tersebut melalui pendidikan pra-jabatan maupun pendidikan dalam-jabatan.

2. Konsep dan Prinsip Pembelajaran Kontekstual

Pembelajaran kontekstual merupakan suatu strategi yang melibatkan peserta didik secara penuh dalam proses pembelajaran, untuk menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan kehidupan nyata sehingga mendorong siswa untuk menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Sedikitnya ada 3 konsep dasar yang harus dipahami berkaitan dengan pembelajaran kontekstual (CTL), yaitu :

- a. Proses pembelajaran ditekankan pada keterlibatan peserta didik dalam menemukan materi, melalui pengalaman secara langsung. Pengalaman yang berkembang

sehubungan dengan CTL mengharapkan keterlibatan siswa dalam terus-menerus melacak materi pembelajaran untuk diri mereka sendiri.

- b. Mendorong siswa untuk menemukan hubungan antara materi yang sedang dipelajari dengan keadaan sebenarnya sehingga siswa diharapkan memiliki pilihan untuk menangkap hubungan antara peluang pertumbuhan di sekolah dan kenyataan. Hal ini penting, karena melalui hubungan antara apa yang terwujud dan kenyataan, materi akan praktis signifikan, dan akan disimpan cukup lama dalam memori siswa, tidak mudah diabaikan.
- c. CTL mendorong siswa untuk menerapkan apa yang mereka sadari dalam kehidupan sehari-hari, memahaminya, namun bagaimana topik tersebut dapat memvariasikan perilaku mereka secara nyata. Materi pembelajaran tidak untuk ditumpuk di otak dan kemudian terselip di benak, namun menjadi bekal bagi siswa untuk menjelajahi kehidupan yang terus berkembang.

Pelaksanaan pembelajaran kontekstual pada lingkungan lembaga pendidikan anak usia dini (PAUD) dipengaruhi oleh berbagai faktor yang sangat erat kaitannya; yang datang dari dalam diri anak (*Internal*), maupun dari lingkungan (*eksternal*). Terdapat lima prinsip utama yang harus diperhatikan dalam pembelajaran kontekstual PAUD, sebagai berikut :

1. Pembelajaran harus diawali dengan permainan yang berhubungan dengan pengalaman yang sudah dimiliki oleh peserta didik.
2. Pembelajaran harus disajikan dari hal-hal yang umum menuju hal-hal yang khusus; dan dari keseluruhan menuju bagian-bagian.
3. Pembelajaran harus ditekankan pada pengalaman, melalui *sharing* untuk memperoleh masukan dan tanggapan, serta merevisi dan mengembangkan pengalaman baru.

4. Pembelajaran harus ditekankan pada upaya mempraktikkan secara langsung apa-apa yang dipelajari
5. Pada akhir pembelajaran, perlu dilakukan refleksi terhadap strategi pembelajaran dan pengembangan pengalaman yang dilalui.

3. Karakteristik Pendekatan Kontekstual

Karakteristik utama pendidikan kontekstual adalah ditemukannya makna (*discovery of meaning*) dari apa yang dipelajari anak bagi kehidupan sehari-hari dalam dunia nyata. Menurut Zahorik (1995:14-22).

Ada lima karakteristik dalam pembelajaran yang menggunakan pendekatan CTL.

- a. Dalam CTL, belajar adalah suatu proses penerapan informasi yang sudah ada, mengandung arti bahwa hal yang akan diperoleh tidak dapat dipisahkan dari informasi yang akan diperoleh siswa, yaitu informasi jadi yang saling berhubungan.
- b. Pembelajaran yang relevan adalah pembelajaran untuk memperoleh dan menambah informasi baru (*getting information*). Informasi baru diperoleh secara logis, menyiratkan bahwa pembelajaran dimulai dengan berkonsentrasi secara keseluruhan, kemudian, pada titik itu, berfokus pada seluk-beluk.
- c. Memahami informasi, menyiratkan bahwa informasi yang didapat tidak disimpan untuk diterima dan diterima, misalnya dengan meminta reaksi dari orang lain tentang informasi yang mereka peroleh dan dari reaksi ini, informasi baru dibuat.
- d. mempraktikkan pengetahuan dan pengalaman ini (menerapkan informasi), menyiratkan bahwa informasi dan pengalaman yang diperoleh harus relevan dalam kehidupan siswa, sehingga penyesuaian perilaku siswa harus terlihat.
- e. Melakukan refleksi untuk peningkatan informasi. Ini digunakan sebagai kritik untuk kemajuan dan penyempurnaan strategi.

Karakteristik ini dapat dicapai dengan asumsi sekolah direncanakan dengan menggarisbawahi sudut pandang yang menyertainya:

1. *Interdisipliner*
2. Persyaratan khusus anak-anak
3. Berdasarkan masalah yang ada
4. Tekankan peristiwa *self-guideline* pada anak
5. Terjadi dalam pengaturan yang berbeda
6. Tiba di berbagai latar belakanh kehidupan anak
7. Memanfaatkan struktur kelompok atau kelompok ketergantungan
8. Menerapkan penilaian yang benar.

Dalam percakapan yang berbeda, pembelajaran kontekstual seharusnya:

1. Melibatkan setting sebagai tahap awal pembelajaran
2. Melibatkan model sebagai perancah antara realitas saat ini dengan kehidupan nyata
3. Belajar di lingkungan yang berbasis demokratis dan cerdas
4. Hargai respons anak sebelum beralih ke struktur konvensional.

Karakteristik yang terkandung dalam pembelajaran CTL adalah sebagai berikut:

1. Kolaborasi;
2. Bantuan bersama;
3. Menyenangkan, tidak menjenuhkan;
4. Berkonsentrasi dengan antusias;
5. Pembelajaran terpadu;
6. Memanfaatkan sumber yang berbeda;
7. Siswa aktif;
8. *sharing* kepada rekan;

9. Siswa kritis dan pendidik inovatif;
10. Dinding dan lorong dipenuhi dengan karya siswa, peta, gambar, artikel, humor, dll;
11. Laporan kepada wali adalah rapor serta hasil kerja siswa, memberikan rincian tentang hasil praktikum, paparan siswa, dan lain-lain.

Terdapat beberapa perbedaan antara pembelajaran kontekstual dengan pembelajaran konvensional seperti yang banyak diterapkan di sekolah sekarang ini. Antara lain :

1. Dalam pembelajaran kontekstual peserta didik ditempatkan sebagai subjek belajar, yang berperan aktif dalam menemukan dan menggali sendiri materi pembelajaran, sedangkan dalam pembelajaran konvensional peserta didik ditempatkan sebagai objek pembelajaran yang berperan sebagai penerima informasi secara pasif.
2. Dalam pembelajaran kontekstual siswa belajar melalui latihan kelompok, misalnya tugas kelompok, percakapan, pengakuan bersama dan pemberian. Sedangkan dalam pembelajaran reguler, siswa belajar lebih banyak secara terpisah dengan mendapatkan, mencatat, dan mempertahankan materi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik.
3. Dalam pembelajaran yang relevan dikaitkan dengan kenyataan, sedangkan dalam pembelajaran biasa sering kali bersifat hipotetis dan dinamis.
4. Dalam pembelajaran kontekstual, kemampuan siswa bergantung pada pengalaman, sedangkan dalam pembelajaran biasa, kapasitas diperoleh melalui praktik dan wawasan langsung.
5. Dalam pembelajaran yang relevan, kegiatan atau cara berperilaku dibangun berdasarkan perhatian mereka sendiri, misalnya, siswa tidak memainkan cara-

cara berperilaku tertentu dengan alasan bahwa mereka memahami bahwa cara-cara berperilaku ini menghambat dan tidak membantu. Dalam pembelajaran konvensional, kegiatan atau perilaku terkendala oleh faktor luar, misalnya siswa tidak mencapai sesuatu karena takut hukuman atau hanya untuk mendapatkan fokus atau nilai dari pendidik.

6. Dalam pembelajaran kontekstual, informasi yang dipindahkan oleh setiap siswa umumnya dibuat sesuai dengan pengalamannya. Dengan cara ini, setiap siswa dapat memiliki efek dalam menguraikan ide dari informasi yang dia miliki. Dalam kesadaran biasa hal ini tidak masuk akal mengingat kenyataan yang dimiliki adalah benar dan terakhir dan informasi oleh orang lain.
7. Dalam pembelajaran kontekstual, siswa bertanggung jawab untuk mengamati dan membina pembelajaran mereka sendiri, sedangkan dalam pembelajaran konvensional, pendidik adalah penentu pengalaman yang berkembang.
8. Dalam pembelajaran kontekstual, pembelajaran dapat terjadi di mana saja dalam berbagai pengaturan dan pengaturan sesuai kebutuhan, sedangkan dalam pembelajaran konvensional biasa biasanya terjadi di dalam kelas.
9. Tujuan akhir dari pembelajaran kontekstual adalah kepuasan diri, sedangkan dalam pembelajaran konvensional tujuan akhirnya adalah nilai atau angka.
10. Sasaran yang ingin dicapai dalam pembelajaran kontekstual adalah bagian dari kemajuan siswa sehingga prestasi belajar diperkirakan dengan cara yang berbeda, misalnya dengan menilai siklus, pekerjaan siswa (portofolio), penampilan, akun, persepsi, dan pertemuan. diperkirakan melalui tes. tes.

4. Tujuan Pendidikan Kontekstual

Secara umum pendidikan kontekstual dimaksudkan untuk membantu anak memaknai apa yang dipelajari secara akademis di lembaga pendidikan formal. Selain itu, pendidikan yang lebih khusus harus membantu anak-anak dalam:

- a. Menemukan makna melalui menghubungkan karya akademis dengan kehidupan sehari-hari;
- b. Memperoleh prestasi akademik yang tinggi;
- c. Memperoleh keterampilan karir (minimal, identifikasi karir yang luas dan beragam); dan
- d. Mengembangkan karakter melalui mengaitkan etos kerja sekolah dengan pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki. Hal ini sejalan dengan hasil studi bahwa kebanyakan anak putus sekolah di sekolah dasar maupun lanjutan dialami oleh anak yang tidak masuk taman kanak-kanak terlebih dahulu. Hal ini disinyalir terjadi karena belum ada pembiasaan anak dalam belajar dan bekerja secara teratur.

5. Komponen-Komponen dalam pembelajaran kontekstual (CTL)

- a. Konstruktivisme (*Constructivism*)

Konstruktivisme (*Constructivism*) adalah suatu proses membangun/menyusun pemahaman dan pengetahuan baru peserta didik terhadap pengalaman baru berdasarkan pengetahuan awal. Menurut konstruktivisme, Informasi dikerjakan oleh orang-orang secara bertahap yang hasilnya diperluas melalui *setting*/konstruktivisme terbatas yang berasal dari luar, namun dikembangkan oleh dan dari dalam diri siswa.

Dalam pandangan konstruktivis, "strategi memperoleh" menutupi seberapa banyak siswa memperoleh dan mengingat informasi. Duduk, berdiri, berjalan-

jalan, memperhatikan, mencari klarifikasi tentang masalah mendesak dan bekerja adalah kualitas kelas CTL.

Secara umum, kita juga telah menerapkan cara berpikir ini dalam pembelajaran sehari-hari, khususnya ketika merencanakan pembelajaran sebagai siswa yang bekerja, mengerjakan mengerjakan sesuatu, berlatih dengan sungguh-sungguh, menyusun eksposisi, mengilustrasikan, membuat pemikiran, dll.

Piaget dalam Sanjaya (2008), menyatakan gagasan informasi adalah sebagai berikut:

1. Pengetahuan tentu bukan gambaran sederhana dari alam semesta dunia nyata, namun dapat diandalkan merupakan pengembangan realitas melalui latihan subjek.
 2. Subjek menyusun skema kognitif, ide, dan desain yang penting untuk informasi
 3. Informasi dibentuk dalam konstruksi konsep seseorang. Konstruksi konsep menyusun informasi ketika konsep berlaku dalam mengelola pengalaman seseorang.
- b. Menemukan (*Inquiry*)

Menemukan (*Inquiry*) adalah cara paling umum untuk berpindah dari persepsi ke pemahaman. Melalui ikhtiar menemukan, akan memberikan penegasan bahwa informasi dan kemampuan serta berbagai kapasitas yang dibutuhkan bukanlah konsekuensi dari mengingat sekumpulan realitas, melainkan merupakan konsekuensi dari penelusuran diri. Permintaan menyimpulkan bahwa metode yang terlibat dengan berpikir efisien.

Informasi tentu bukan berbagai realitas yang muncul karena ingatan, melainkan konsekuensi dari siklus psikologis individu yang tidak terjadi secara tepat. Melalui interaksi psikologis ini, mahasiswa diharapkan mampu

mengkreasikan secara menyeluruh, mental, intelektual, batin, dan aktual. Poin yang berbeda dalam setiap mata pelajaran harus dimungkinkan melalui siklus permintaan. Kata kunci dari sistem permintaan adalah "siswa mencari tahu sendiri".

Secara umum, interaksi permintaan dapat dilakukan melalui langkah-langkah berikut: Merumuskan masalah, Mengusulkan spekulasi (Hipotesis), Mengumpulkan informasi (Pengumpulan data), Menguji spekulasi berdasarkan informasi yang ditemukan, dan Membuat kesimpulan (Kesimpulan).

c. Bertanya (*Questioning*)

Informasi yang digerakkan oleh seorang individu, secara konsisten dimulai dari “bertanya”. Bertanya dipandang sebagai tindakan pendidik untuk mendorong mengarahkan, dan mengevaluasi kemampuan penalaran siswa. Bagi siswa, mengajukan pertanyaan adalah bagian penting dari menyelesaikan pembelajaran berbasis permintaan, khususnya mengungkap data, menegaskan apa yang sudah diketahui, dan berfokus pada perspektif yang belum diketahui.

Melalui penggunaan pengalamatan, pembelajaran akan lebih bersemangat, akan memberi energi lebih luas dan lebih mendalam untuk menumbuhkan pengalaman dan hasil, dan banyak komponen terkait akan ditemukan yang sudah tak terduga oleh kedua instruktur dan siswa.

Dalam contoh yang bermanfaat, mengajukan pertanyaan bermanfaat untuk:

1. Mencari data, baik administrasi maupun akademis
2. Periksa pemahaman siswa
3. Membuat reaksi siswa
4. Mengetahui tingkat minat mahasiswa
5. Memahami apa yang pasti diketahui siswa

6. Berkonsentrasi pada sesuatu yang dibutuhkan pendidik
7. Untuk membuat pertanyaan tambahan dari siswa untuk menghidupkan kembali informasi siswa.

Dalam hampir semua latihan pembelajaran, pengalaman dapat diterapkan (siswa dengan siswa, guru dengan siswa, siswa dengan instruktur, siswa dengan orang lain di kelas, dan sebagainya). Latihan berbicara juga ditemukan ketika siswa berbicara, bekerja dalam kelompok, ketika mereka mengalami kesulitan, saat memperhatikan, dan sebagainya. Latihan-latihan ini akan mendorong keinginan untuk 'bertanya'. Di kelas CTL, pendidik didorong untuk terus menerus melakukan pembelajaran dengan konsentrasi pada pertemuan-pertemuan.

d. Komunitas Belajar (Learning Community)

Gagasan komunitas belajar mengusulkan bahwa memperoleh hasil diperoleh dari usaha bersama dengan orang lain. Perolehan hasil diperoleh dari '*sharing*' antar teman, antar perkumpulan, dan antara individu yang mengetahui dan orang yang tidak memiliki ide sama sekali. Di sini, di ruang belajar ini, di sekitar sini, serta individu-individu di luar sana, semuanya adalah individu-individu dari wilayah masyarakat setempat. Melalui berbagi ini, anak-anak terbiasa memberi dan menerima, ketergantungan positif dalam pembelajaran area lokal tercipta.

Di kelas CTL, pendidik didorong untuk selalu menyelesaikan pembelajaran secara berkelompok yang individunya heterogen. Orang yang pandai menunjukkan yang lemah, orang yang tahu memberitahu orang yang tidak tahu apa-apa, orang yang terburu-buru memberi semangat kepada teman yang lamban, orang yang berpikiran cepat memberikan ide, dll. dapat berubah secara signifikan dalam struktur, apakah partisipasi, jumlah, mungkin benar-benar memasukkan

siswa dalam hak istimewa mereka, atau tim pendidik dengan membawa 'ahli' ke kelas.

Pembelajaran area lokal dapat terjadi ketika ada proses korespondensi dua arah. “seorang pendidik menunjukkan murid-muridnya” bukanlah gambaran suatu daerah belajar karena korespondensi hanya terjadi dalam satu arah, menjadi data khusus hanya datang dari pendidik ke murid, tidak ada perkembangan data yang perlu diperoleh pengajar berasal dari mahasiswa. Aksi belajar bersama ini dapat terjadi apabila tidak ada pihak yang dominan dalam korespondensi, tidak ada pihak yang ragu-ragu untuk mendapatkan klarifikasi atas beberapa masalah yang mendesak, tidak ada pihak yang merasa paling paham, semua pertemuan perlu saling memperhatikan. Masing-masing pihak seharusnya merasa bahwa satu sama lain memiliki informasi, pengalaman atau kemampuan yang berbeda yang harus dikuasai.

Untuk mendapatkan keuntungan dari orang lain, maka, pada saat itu, setiap orang dapat menjadi sumber pembelajaran, dan ini menyiratkan bahwa setiap orang akan sangat kaya akan informasi dan pengalaman. Model pembelajaran dengan prosedur "belajar area lokal" ini sangat berguna dalam pengalaman pendidikan di ruang belajar. Pelatihan dalam pembelajaran muncul di:

1. Pengembangan pengumpulan kecil
2. Pengembangan pengumpulan besar
3. Membawa 'spesialis' ke kelas (tokoh, atlet, spesialis, petugas, peternak, ketua otoritatif, polisi, tukang kayu, dan sebagainya.)
4. Bekerja dengan pendekatan
5. Banyak pekerjaan dengan kelas di atasnya
6. Bekerja dengan daerah setempat

7. Dalam sebuah ilustrasi secara konsisten ada model yang bisa ditiru. Pendidik memberikan model tentang cara belajar yang terbaik.

e. Permodelan (*Modelling*)

Bagian berikut dari CTL adalah permodelan. Dalam suatu keahlian atau realisasi informasi tertentu, ada model yang bisa ditiru. Model dapat menjadi pendekatan untuk mengerjakan sesuatu. Seperti itu, pendidik memberikan model 'cara belajar'. Pendidik dapat memberikan gambaran bagaimana menjalankan sesuatu, sebelum siswa menyelesaikan tugasnya.

Dalam pendekatan CTL, pendidik bukanlah model utama. Model dapat direncanakan dengan memasukkan siswa. Seorang siswa dapat disebutkan namanya untuk memberikan ilustrasi temannya bagaimana mengartikulasikan sebuah kata. Model juga bisa didatangkan dari luar.

f. Refleksi (*Reflection*)

Refleksi juga merupakan bagian penting dari pembelajaran dengan pendekatan CTL. Refleksi adalah cara pandang tentang apa yang baru saja kita sadari atau ingat kembali tentang apa yang telah kita lakukan sebelumnya. Pada saat refleksi, siswa ditawarkan kesempatan untuk mengolah, mengukur, memikirkan, menghargai, dan memimpin percakapan dengan diri mereka sendiri (mencari tahu bagaimana menjadi). Siswa mempercepat apa yang baru-baru ini mereka kembangkan sebagai struktur informasi lain, yang merupakan perbaikan atau koreksi dari informasi masa lalu. Refleksi adalah reaksi terhadap kesempatan, latihan, atau informasi yang baru saja didapat.

Informasi penting diperoleh dari interaksi tersebut, secara spesifik melalui pengumpulan, penanganan dan pernyataan, yang kemudian dapat digunakan sebagai alasan untuk menjawab efek samping yang muncul. Informasi yang

dipindahkan oleh siswa diperluas melalui pengaturan pembelajaran, yang kemudian diperluas secara bertahap. Guru atau orang dewasa membantu siswa dengan membuat asosiasi antara informasi baru. Dengan demikian, siswa merasa telah memperoleh sesuatu yang berharga bagi diri mereka sendiri tentang apa yang baru saja mereka sadari. Cara untuk itu adalah semua cara di mana informasi itu membuat nyaman kepribadian siswa. Siswa mencatat apa yang telah mereka sadari dan bagaimana mereka melihat pemikiran baru.

Menjelang akhir pembelajaran, pendidik memberikan waktu sejenak kepada siswa untuk berefleksi. Pengakuannya adalah sebagai:

- a. Pernyataan langsung tentang apa yang dia dapatkan hari itu
- b. Catatan atau buku harian dalam buku pelajaran
- c. Pelajari kesan dan ide tentang pembelajaran hari ini
- d. Percakapan
- e. Karya seni

Pembelajaran yang benar tentu harus ditekankan pada upaya untuk membantu siswa agar dapat menguasai (mencari tahu cara belajar) sesuatu, tidak digarisbawahi untuk mendapatkan data sebanyak mungkin yang diharapkan menjelang akhir jangka waktu pembelajaran. Mendapatkan kemajuan disurvei dari siklus, bukan hanya hasil, dan dengan cara yang berbeda. Tes hanyalah salah satunya. Itulah intisari dari penilaian yang sebenarnya.

g. Penilaian Asli (Assessment Otentik)

Penilaian adalah metode yang terlibat dengan mengumpulkan berbagai informasi yang dapat memberikan gambaran kemajuan belajar siswa. Evaluasi sebagai bagian penting dari pembelajaran memiliki kemampuan yang sangat konklusif untuk mendapatkan data tentang sifat dari pengalaman dan hasil yang

berkembang melalui penggunaan CTL. Karena gambaran kemajuan belajar diperlukan sepanjang pengalaman yang berkembang, penilaian tidak dilakukan menjelang akhir jangka waktu pembelajaran (cawu/semester) seperti pada latihan penilaian hasil belajar (seperti UN/AS), tetapi diselesaikan secara bersama-sama dengan cara yang terkoordinasi dari berbagai latihan.

Informasi yang dikumpulkan melalui latihan evaluasi tidak untuk mencari data tentang siswa belajar. Pembelajaran yang sebenarnya harus ditekankan pada upaya untuk membantu siswa agar dapat belajar (mencari tahu cara belajar), tidak menekankan pada perolehan data sebanyak mungkin yang diharapkan menjelang akhir jangka waktu pembelajaran. Karena penilaian menggarisbawahi pengalaman pendidikan, informasi yang dikumpulkan harus diperoleh dari latihan asli yang dilakukan siswa selama pengalaman pendidikan. Kemajuan belajar ditentukan oleh interaksi, di samping hasilnya.

Kualitas penilaian yang valid meliputi: Dilakukan selama dan setelah pengalaman pendidikan terjadi, Dapat dimanfaatkan untuk perkembangan dan sumatif, Keterampilan dan pelaksanaannya diperkirakan, tidak mengingat kenyataan, Berkelanjutan, Terintegrasi, Dapat dimanfaatkan sebagai masukan.

6. Skenario Pembelajaran Kontekstual

Sebelum terbiasa menggunakan CTL, tentunya pendidik harus terlebih dahulu membuat rencana pembelajaran (skenario), sebagai aturan dasar dan sekaligus sebagai perangkat kontrol dalam pelaksanaannya. Secara umum, peningkatan setiap bagian CTL ini dalam pembelajaran harus dimungkinkan sebagai berikut:

- a. Menumbuhkan nalar siswa untuk menjadikan latihan belajar lebih bermakna baik dengan bekerja sendiri, menemukan diri sendiri, maupun membangun informasi dan kemampuan baru yang seharusnya mereka miliki.
- b. Selesaikan latihan permintaan yang cukup jauh untuk semua tema yang diinstruksikan
- c. Menumbuhkan minat siswa dengan mendapatkan klarifikasi tentang isu-isu mendesak
- d. Menjadikan area belajar lokal, seperti melalui latihan percakapan berkelompok, tanya jawab, dll
- e. Memperkenalkan model sebagai contoh pembelajaran, bisa melalui penggambaran, model, dan, yang mengejutkan, media nyata
- f. Membiasakan anak untuk memikirkan setiap tindakan pembelajaran yang telah selesai
- g. Mengarahkan penilaian yang objektif, yaitu menilai kemampuan riil setiap mahasiswa

Sebagai aturan umum, tidak ada perbedaan mendasar antara desain program pembelajaran tradisional seperti yang digunakan oleh para pendidik hingga saat ini. Adapun yang mengenalnya, terletak pada penekanannya, dimana model konvensional lebih menekankan pada penggambaran tujuan yang ingin dicapai (jelas dan fungsional), sedangkan program pembelajaran CTL lebih menekankan pada situasi pembelajaran, lebih spesifik sedikit demi sedikit. Sedikit latihan yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik dengan tujuan akhir untuk mencapai target pembelajaran normal. Dengan cara ini, proyek pembelajaran kontekstual harus:

- a. Mengungkapkan latihan dasar pembelajaran, khususnya latihan proklamasi siswa yang merupakan perpaduan antara kemampuan esensial, topik, dan tanda-tanda pencapaian hasil belajar.
- b. Jelas mencirikan keseluruhan target dasar pembelajaran
- c. Gambarkan secara lengkap media dan aset pembelajaran yang akan digunakan untuk membantu pelaksanaan pembelajaran normal
- d. Rencanakan situasi sedikit demi sedikit latihan yang harus dilakukan dalam menyelesaikan pengalaman yang berkembang
- e. Bentuk dan laksanakan kerangka penilaian dengan memusatkan perhatian pada kemampuan asli yang digerakkan oleh siswa baik selama siklus (proses) dan setelah siswa selesai dengan pembelajaran.

7. Implementasi Strategi Pembelajaran Kontekstual PAUD

Implementasi strategi pembelajaran kontekstual dalam lingkungan lembaga pendidikan yang mengaitkan pembelajaran dengan pengaturan kehidupan siswa sehari-hari. Dalam pelaksanaannya ada tujuh cara berbeda yang bisa ditempuh. Strateginya seperti di bawah ini:

- a. Terapkan kemampuan yang diperoleh untuk mengatasi masalah kehidupan sehari-hari.
- b. Menghubungkan prinsip panduan moral sebagai premis karakter dengan rutinitas reguler siswaMenghubungkan materi pembelajaran tertentu dengan bidang lain dalam pembelajaran.
- c. Mengidentifikasi topik-topik yang saling berhubungan dalam bidang pengembangan yang terpisah.
- d. Mengembangkan pembelajaran gabungan yang menyatukan pesan-pesan moral.
1. Menggabungkan pembelajaran dengan kegiatan nyata yang ada di masyarakat.

2. Menerapkan nilai-nilai moral yang dipelajari di sekolah dalam kehidupan masyarakat.

8. Peran Guru PAUD dalam Pembelajaran Kontekstual

Peran utama guru dalam pembelajaran kontekstual pada lingkungan lembaga pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah memberikan ruang belajar kepada anak-anak, dengan memberikan sarana prasarana yang berbeda dan aset belajar yang memuaskan. Pendidik tidak hanya menyampaikan materi pembelajaran dalam kerangka pembelajaran berulang, tetapi juga mengontrol iklim dan sistem pembelajaran yang memungkinkan anak-anak belajar sambil bermain. Hal ini penting, mengingat iklim pembelajaran PAUD yang kondusif sangat penting dan sangat kuat bagi pembelajaran berorientasi konteks, serta kemajuan kemajuan secara umum. Nurhadi (2002:4) merekomendasikan pentingnya iklim belajar dalam kemajuan yang relevan sebagai berikut.

- a. Perolehan yang menarik dimulai dari iklim belajar yang berfokus pada siswa. Dari "pendidik berakting di depan kelas, siswa menonton" hingga "siswa bekerja dan berkarya, guru mengarahkan"
- b. Pembelajaran harus diarahkan pada "bagaimana cara" siswa menggunakan informasi baru mereka. sistem pembelajaran adalah prioritas yang lebih tinggi daripada hasil.
- c. Umpan sangat penting bagi anak, yang berasal dari proses evaluasi yang tepat.
- d. Mengembangkan komunitas belajar sebagai kerja secara berkelompok adalah penting.

9. Perbedaan CTL dengan Pembelajaran Konvensional

Terdapat perbedaan antara pembelajaran CTL dengan Pembelajaran Konvensional dilihat dari konteks tertentu, yaitu :

No	Pembelajaran CTL	Pembelajaran Konvensional
1.	Siswa secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran	Siswa adalah penerima informasi secara pasif
2.	Siswa belajar dari teman melalui kerja kelompok, diskusi, saling mengoreksi	Siswa belajar secara individual
3.	Pembelajaran dikaitkan dengan kehidupan nyata dan atau yang disimulasikan	Pembelajaran sangat abstrak dan teoritis
4.	Perilaku dibangun atas dasar kesadaran diri	Perilaku dibangun atas dasar kebiasaan
5.	Keterampilan dikembangkan atas dasar pemahaman	Keterampilan dikembangkan atas dasar latihan
6.	Pemahaman siswa dikembangkan atas dasar yang sudah ada dalam diri siswa	Pemahaman ada di luar siswa, yang harus diterangkan, diterima, dan dihafal
7.	Siswa menggunakan kemampuan berfikir kritis, terlibat dalam mengupayakan terjadinya proses pembelajaran yang efektif, ikut bertanggung jawab atas terjadinya proses pembelajaran yang efektif dan membawa pemahaman masing-masing dalam proses pembelajaran	Siswa secara pasif menerima rumusan atau pemahaman (membaca, mendengarkan, mencatat, menghafal) tanpa memberikan kontribusi ide dalam proses pembelajaran
8.	Siswa diminta bertanggung jawab memonitor dan mengembangkan pembelajaran mereka masing-masing	Guru adalah penentu jalannya proses pembelajaran
9.	Hasil belajar diukur dengan berbagai cara: proses, bekerja,	Hasil belajar hanya diukur dengan hasil tes

	hasil karya, penampilan, rekaman, tes, dll	
10.	Pembelajaran terjadi di berbagai tempat, konteks dan setting	Pembelajaran hanya terjadi dalam kelas

Tabel 2. 1 Perbedaan Pembelajaran CTL dengan Pembelajaran Konvensional

Perbedaan lainnya mengenai pembelajaran CTL dan pembelajaran konvensional yaitu :

1. CTL menempatkan siswa sebagai subjek belajar, artinya siswa berperan aktif dalam setiap proses pembelajaran dengan cara menemukan dan menggali sendiri materi pelajaran. Sedangkan, dalam pembelajaran konvensional siswa ditempatkan sebagai objek belajar yang berperan sebagai penerima informasi secara pasif.
2. Dalam pembelajaran CTL, siswa belajar melalui kegiatan kelompok seperti kerja kelompok, berdiskusi, saling menerima dan memberi. Sedangkan, dalam pembelajaran konvensional siswa lebih banyak belajar secara individual dengan menerima, mencatat dan menghafal materi pelajaran.
3. Dalam CTL, pembelajaran dikaitkan dengan kejadian asli dalam istilah asli sedangkan dalam pembelajaran konvensional pembelajaran bersifat hipotetis dan konseptual.
4. Dalam CTL, kapasitas tergantung pada pengalaman, meskipun dalam pembelajaran kontekstual, kapasitas diperoleh melalui pelatihan.
5. Tujuan akhir dari pengalaman pendidikan melalui CTL adalah kepuasan diri; meskipun dalam pembelajaran kontekstual, tujuan akhir adalah nilai atau angka.
6. Dalam CTL, kegiatan atau cara berperilaku didasarkan pada kesadaran, misalnya individu tidak memainkan cara-cara tertentu dalam berperilaku karena ia memahami bahwa cara berperilaku itu merusak dan tidak menguntungkan;

Sedangkan dalam pembelajaran reguler, aktivitas atau perilaku individu bergantung pada faktor dari luar dirinya, misalnya, orang tidak mencapai sesuatu karena takut disiplin atau hanya untuk mendapatkan fokus atau nilai dari pendidik.

7. Dalam CTL, informasi yang dipindahkan oleh setiap individu umumnya tercipta sesuai dengan pengalaman yang ditemuinya, dengan cara ini setiap siswa dapat memiliki perbedaan dalam mengartikan ide dari informasi yang dimilikinya. Dalam pembelajaran konvensional, hal ini tidak masuk akal. Realitas yang dimiliki bersifat langsung dan terakhir, karena informasi dibangun oleh orang lain.
8. Dalam pembelajaran CTL, siswa bertanggung jawab untuk mengamati dan membina pembelajarannya sendiri; sedangkan dalam pembelajaran biasa pendidik merupakan penentu jalannya pengalaman yang berkembang.
9. Dalam pemahaman CTL, pembelajaran dapat terjadi di mana saja dalam berbagai *setting* sesuai kebutuhan; sedangkan pada pembelajaran konvensional hanya terjadi di ruang belajar.
10. Karena tujuan yang ingin dicapai merupakan bagian dari kemajuan siswa, dalam CTL prestasi belajar diperkirakan dengan berbagai cara, misalnya dengan menilai proses, pekerjaan siswa, pameran, persepsi, pertemuan, dll; meskipun dalam kebiasaan memperoleh prestasi biasanya hanya diperkirakan dari tes.tes.

10. Keuntungan Strategi Pembelajaran Kontekstual PAUD

Jika Strategi pembelajaran kontekstual ini diimplementasikan pada lembaga PAUD, dan dilakukannya secara efektif oleh guru-guru di lingkungan pendidikan anak usia dini, dengan memperhatikan berbagai prinsip dan karakteristik sebagaimana

diuraikan di atas, maka akan memperoleh berbagai keuntungan. Berbagai keuntungan tersebut antara lain dapat dikemukakan sebagai berikut.

1. Pembelajaran lebih bermakna, karena apa yang diwujudkan dapat langsung diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
2. Belajar tidak hanya sekedar mengingat, tetapi siswa membangun wawasan mereka sendiri untuk mereka.
3. Siswa belajar sambil bermain, dan menguraikan setiap permainan yang mereka alami.
4. Pengalaman yang diperoleh siswa efisien, dan mencerminkan pemahaman yang mendalam.
5. Siswa memiliki berbagai tingkat dalam menjawab dan menanggapi situasi dan permainan baru.
6. Siswa terbiasa menangani masalah, menemukan sesuatu yang bermanfaat, dan berjuang dengan pemikiran.
7. Cara belajar dan bermain yang paling umum dapat mengubah pola pikir yang menyertai peningkatan asosiasi informasi dan pertemuan siswa.