

BAB 2

DESAIN KURIKULUM PAUD

Bab ini membahas tentang desain kurikulum. Setelah mempelajari topik ini diharapkan Anda dapat; a) menjelaskan konsep dasar desain kurikulum PAUD, b) menguraikan sejumlah komponen yang harus diperhatikan dalam mendesain kurikulum PAUD, c) mendesain kurikulum berorientasi pada perkembangan anak, d) mendesain pengembangan kurikulum.

A. Konsep Dasar Desain Kurikulum

Desain (*design*) atau rancangan memiliki orientasi pada kebutuhan pengguna bukan kebutuhan perancang (*designer*). Misalnya seorang perancang baju akan memola baju berdasarkan ukuran, warna, jenis bahan, dan model yang disukai pemesan. Tujuannya adalah agar baju tersebut dapat dipakai secara nyaman oleh pemesannya. Contoh lain, misalkan seorang arsitek, sebelum membangun sebuah gedung terlebih dahulu dia akan membuat gambarnya, dia akan mempelajari berbagai kondisi yang berkenaan dengan luas tanah, kondisi tanah, ukuran bangunan yang akan dibuat, beragam bahan material yang dibutuhkan. Hal ini dipelajarinya terlebih dahulu dengan tujuan agar bangunan yang dibuat bukan hanya tampak indah, nyaman dihuni, tapi juga memiliki kualitas yang bagus.

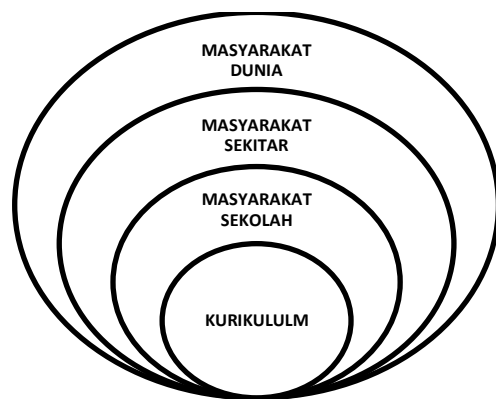
Begitu pula peran seorang desainer kurikulum PAUD, dia harus menyadari bahwa kurikulum yang dirancangnya memiliki orientasi untuk memenuhi kebutuhan anak usia dini. Sasaran didik yang masih berusia dini memiliki kebutuhan yang berbeda dari orang dewasa. Mereka setiap saat dapat belajar dari lingkungan terdekatnya, mereka tidak pernah diam, selalu tertarik dengan hal-hal yang bersifat nyata (konkrit), dan mereka aktif bereksplorasi.

Lingkungan bagi anak usia dini menjadi sumber utama yang selalu menarik untuk ditanyakan, digali, diperhatikan, bahkan ditiru. Sejurus dengan itu sesungguhnya mereka berada pada beragam level masyarakat yang sangat kompleks baik secara langsung maupun tidak langsung, seperti; (a) masyarakat di lingkup nasional dan internasional, (b) masyarakat lokal termasuk di dalamnya struktur keluarga, struktur kelas, budaya setempat, latar belakang agama anak, norma, serta prinsip yang dianut masyarakat setempat. (c) budaya pendidikan dimana kurikulum diimplementasikan. Masyarakat sekolah akan sangat menentukan kualitas kehidupan di sekolah. Hal ini dibangun atas status sosial individu anak, aturan guru, dan juga staf profesional lainnya. Faktor-faktor tersebut secara signifikan akan mempengaruhi sikap dan persepsi anak terhadap pengalaman belajarnya.

Pengembangan kurikulum PAUD tidak bisa dilakukan secara seragam dan memusat (sentralistik). Sebab sejatinya anak hanya bisa belajar jika menggunakan lingkungan terdekat dan akrab dengan kehidupan mereka. Lingkungan inilah yang berperan sebagai sumber belajar sekaligus sebagai alat permainan yang bersifat edukatif. Jadi langkah pertama guru dalam mendesain kurikulum selain mencermati Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) yang ada pada standar PAUD, juga harus memahami secara utuh tentang lingkungan anak terlebih dahulu.

Kurikulum menjadi alat untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh anak melalui upaya-upaya pembelajaran yang sesuai dengan sifat dan karakteristik anak usia dini.

Kurikulum PAUD berperan sebagai fondasi yang akan meletakkan dasar-dasar pembentukan karakter dan kemampuan lainnya sehingga dapat memfasilitasi anak untuk berkembang secara optimal dan pada akhirnya melalui pendidikan pada jenjang-jenjang berikutnya diharapkan bisa menjadi anggota masyarakat yang baik dan produktif. Untuk itu yang tidak bisa diabaikan oleh guru dalam merancang kurikulum selain memperhatikan potensi anak, juga harus memperhatikan aspek-aspek; (a) tujuan masyarakat, (b) budaya masyarakat, (c) perubahan masyarakat, (d) rencana masyarakat ke depan.



Gambar 2.1
Lingkup Sosial Anak yang Mempengaruhi Desain Kurikulum

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam menentukan kemajuan masyarakat melalui optimalisasi potensi yang dimiliki setiap anak didik secara individual. Jika pendidikan merefleksikan tujuan dan nilai-nilai masyarakat ke depan maka pendidikan harus memiliki hubungan yang harmonis dengan kehidupan dan gagasan yang berkembang pada masyarakat di mana sekolah itu berada. Masyarakat selalu berubah

secara dinamis, oleh karena itu kurikulum harus selalu disesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan yang terjadi di masyarakat.

Perancang kurikulum harus bisa menjawab pertanyaan” Bagaimana merancang sebuah kurikulum untuk masyarakat ke depan?” Tidak ubahnya seperti sebuah pesawat yang sedang terbang harus cermat memprediksi tentang banyak hal yang akan terjadi dalam perjalanannya. Kecenderungan utama yang akan mempengaruhi pendidikan diantaranya;

- (1) keragaman budaya
- (2) perubahan nilai dan moral
- (3) keluarga
- (4) perubahan dan kemajuan teknologi
- (5) perubahan dunia kerja
- (6) kejahatan
- (7) ketergantungan global

Aspek lain yang harus dipertimbangkan oleh perancang kurikulum adalah tentang bagaimana anak berkembang dan belajar. Walaupun pada umumnya definisi belajar adalah suatu perubahan pengetahuan atau perilaku sebagai hasil dari pengalaman tetapi sesungguhnya belajar itu adalah suatu aktivitas mental yang sangat kompleks. Setiap anak melakukannya dengan cara yang berbeda.

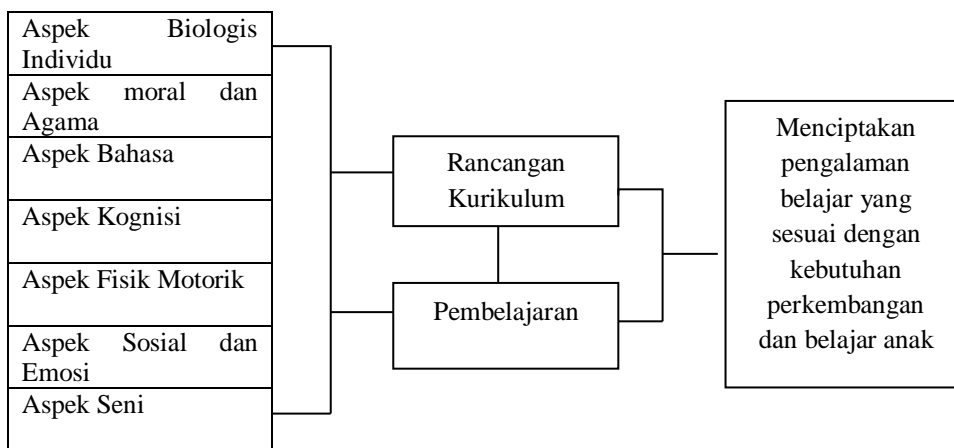
Sejak prasekolah sampai Pendidikan Tinggi, anak mengalami perkembangan dengan pola yang sama walaupun setiap individu memiliki karakteristik yang berbeda dari individu lainnya. Umumnya manusia berkembang dengan tahapan;

- (1) masa bayi
- (2) masa kanak-kanak
- (3) masa anak remaja awal
- (4) masa anak remaja
- (5) masa anak remaja akhir
- (6) masa dewasa

Tahapan perkembangan ini berguna untuk memahami kebutuhan anak pada setiap jenjang pendidikan. Pada dasarnya setiap anak itu unik, dilahirkan secara individual, mengindikasikan bahwa sangat dipentingkan untuk menyediakan beragam alternatif program pendidikan. Masa bayi dan kanak-kanak berada pada rentangan usia dini . Anak yang berada pada usia ini memiliki kebutuhan dan cara yang berbeda dengan anak yang

berada pada rentangan usia di atasnya. Kebutuhan dan cara belajar ini menjadi prinsip yang akan menentukan desain kurikulum dan pembelajaran.

Secara umum, setiap anak mengalami perkembangan moral agama, intelektual, sosial-emosi, bahasa, dan fisik, seni secara simultan. Setiap aspek saling mempengaruhi dan dipengaruhi oleh aspek lainnya. Selain itu karakteristik yang menonjol dari anak usia dini adalah mereka tengah berada pada masa-masa meniru (*imitation*), berpetualang (*adventure*), dan bermain (*playfull*). Karakteristik ini menjadi pola perancang kurikulum untuk menyediakan program yang dapat memfasilitasi kebutuhan mereka, sehingga menghasilkan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak.



Gambar 2.2
Desain Kurikulum Berbasis Perkembangan Anak
(diadaptasi dari Glen Hass,2006).

(1) Aspek biologis (Glen Hass)

Perkembangan Fisik masa kanak-kanak awal terjadi pada rentang usia 0 – 6 tahun, masa ini sekaligus merupakan masa prasekolah, dimana anak umumnya masuk Kelompok Bermain dan Taman Kanak-Kanak. Perubahan yang terjadi meliputi : 1) Perubahan-perubahan dalam tubuh, seperti pertumbuhan otak, sistem saraf, organ-organ indrawi, penambahan tinggi dan berat. 2) Perubahan-perubahan dalam cara-cara individu dalam menggunakan tubuhnya, seperti perkembangan keterampilan motorik. Anak usia ini masih perlu aktif melakukan berbagai aktivitas. Kebutuhan anak untuk melakukan berbagai aktivitas ini sangat diperlukan baik bagi

pengembangan otot-otot kecil maupun otot-otot besar. Pengembangan otot-otot kecil terutama diperlukan anak untuk menguasai keterampilan-keterampilan dasar akademik, seperti untuk belajar menggambar dan menulis.

(2) Perkembangan Fisik-Motorik (Galen dan Ames)

Perkembangan motorik kasar pada anak usia empat tahun telah memiliki ketrampilan yang lebih baik, mereka mampu melambungkan bola, melompat dengan satu kaki, mampu menaiki tangga sekaligus beraktivitas melompat tali. Pada usia enam tahun umumnya anak sudah mampu mengendarai sepeda roda dua. Anak laki-laki dan perempuan sama-sama mampu melempar dengan sasaran yang tepat.

(3) Perkembangan kognitif (Piaget)

Teori Piaget mengemukakan bahwa anak belajar melalui interaksi dengan lingkungan, seperti halnya yang dilakukan oleh para ilmuwan, kemajuan berpikir anak melalui 4 tahapan. (1) 0-2 tahun; tahap sensori-motorik, usia ini anak belum bisa berpikir konseptual. (2) 2-7 tahun; tahap berpikir praoperasional, yaitu anak mampu berpikir berkenaan dengan benda-benda yang ada di lingkungan sekitarnya, (3) 7-11 tahun; tahap berpikir konkrit; anak sudah mampu mencari dan menguasai konsep-konsep dasar suatu objek, jumlah, waktu dan dapat menggunakan logika melalui pemecahan masalah. (4) 11- 15 tahun tahap berpikir operasi formal; anak sudah bisa membuat prakiraan, berpikir hipotesis, dan berpikir abstrak.

(4) Perkembangan Psikologis (Erikson)

Erikson memandang perkembangan emosi manusia sejak bayi sampai dewasa melalui delapan tahap. Dimana setiap tahapannya ditandai oleh krisis pertumbuhan dan perkembangan emosi individu. Setiap anak akan dihadapkan pada dua keadaan yang saling bertolak belakang : emosi positif dan emosi negatif. Pada setiap tahapan perkembangan, seseorang akan mengalami konflik tarik menarik antara kedua emosi tersebut, keberhasilan dalam mengelola konflik ini terwujud apabila anak dapat mencapai emosi positif. Perkembangan emosi positif sangat penting dalam perkembangan anak, hal ini sangat tergantung pada peran pendidik.

(5) Perkembangan moral (Kolberg dan Thomas Lickona)

Kohlberg adalah seorang pionir dalam menyusun tahapan perkembangan moral anak dengan memodifikasi teori Piaget. Sedangkan Thomas Lickona mengembangkan lebih

lanjut teori ini sampai pada bagaimana metode pendidikan karakter dapat dijalankan secara konkrit bagi orang tua dan guru. Haruskah pendidikan moral menjadi suatu aspek yang dipertimbangkan oleh perencana kurikulum? Pendidikan memang tidak bebas nilai sehingga dalam konteks kurikulum pun seyogyanya moral menjadi dasar pemikiran dalam merencanakan manusia yang akan didiknya.

(6) Teori Sosio Kultural (Vigotsky)

Pendapat Vigotsky sama dengan Piaget bahwa cara belajar yang efektif melalui praktek nyata (*action*). Anak akan lebih mudah memahami konsep baru ketika mereka mencoba memecahkan suatu masalah dengan objek konkrit. Menurut Vigotsky, perkembangan intelektual anak mencakup bagaimana mengaitkan bahasa dengan pikiran. Pada awal perkembangan anak, antara bahasa dan pikiran tidak ada keterkaitan. Misalnya anak yang megoceh tanpa memahami artinya. Selanjutnya, secara bertahap, anak mulai mengaitkan bahasa dengan pikiran melalui suatu benda nyata sebagai pengaitnya.

(7) *Multiple Intelligences* (Howard Gardner)

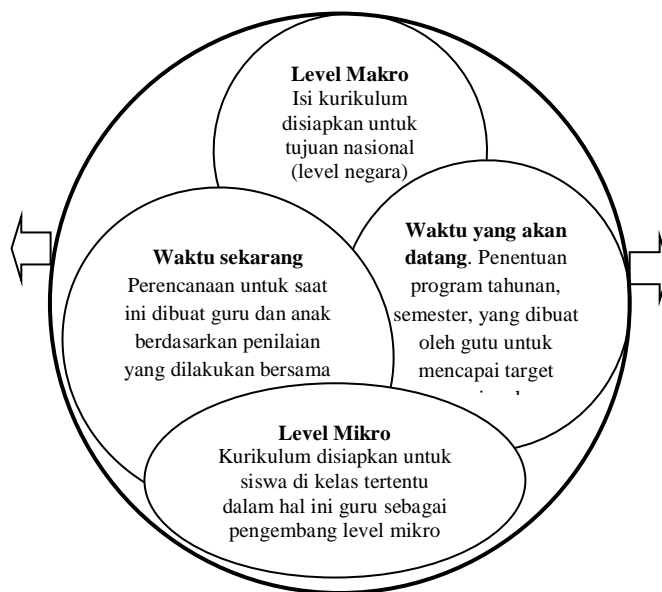
Cara tradisional mengukur kepandaian seseorang adalah dengan tes IQ. Padahal ukuran IQ hanya terbatas pada kemampuan kognitif dan verbal saja. Akan tetapi, pandangan tersebut mulai bergeser seiring dengan hasil penelitian tentang cara kerja otak dimana setiap individu memiliki keunikan cara belajar.

Howard Gardner kemudian mengenalkan istilah kecerdasan majemuk (*multiple intelligences*) yang berarti bahwa manusia belajar dan berhasil melalui berbagai kemampuan kecerdasan yang tidak terukur melalui IQ. Kecerdasan adalah kemampuan memecahkan masalah atau kemampuan berkarya menghasilkan sesuatu yang berharga untuk lingkungan sosial dan budayanya. Ada delapan kecerdasan menurut Gardner; 1) Kecerdasan visual –spasial, 2) Kecerdasan Interpersonal, 3) Kecerdasan Kinestetik atau Fisik, 4) Kecerdasan Bahasa, 5) Kecerdasan Interpersonal, 6) Kecerdasan Musik, 7) Kecerdasan Mempelajari Alam, 8) Kecerdasan Logika – Matematika, 9) Kecerdasan Spiritual.

Merancang sebuah kurikulum dapat dilakukan dengan berbagai cara dan pelaksanaannya bisa menggabungkan beberapa model tergantung dari tujuan kurikulum itu sendiri, karena pada dasarnya desain kurikulum merupakan garis besar pengembangan

kurikulum yang diawali dengan upaya mengidentifikasi kebutuhan anak kemudian ditindaklanjuti dengan menyusun strategi yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan dan belajar anak, dan diakhiri dengan upaya untuk mengetahui sejauhmana perkembangan anak bisa terfasilitasi secara baik.

Fokus rancangan Kurikulum dapat diklasifikasi ke dalam dua dimensi, yaitu target (level makro dan level mikro) dan waktu (untuk saat ini atau untuk masa depan).



Gambar 2.3

Dimensi Pengembangan Kurikulum Berdasarkan Target dan Orientasi Waktu

Pada level makro bahan ajar yang disusun disesuaikan dengan tujuan pendidikan nasional, sedangkan untuk level mikro, bahan ajar disusun atas kebutuhan sekolah dan untuk mencapai tujuan sekolah yang berorientasi pada level makro. Peranan guru adalah sebagai pengembang kurikulum pada level mikro. Guru menyiapkan sejumlah bahan ajar penting yang dapat dipelajari anak di kelasnya.

Dimensi lainnya yaitu tentang orientasi waktu. Apakah kurikulum disusun untuk waktu yang akan datang atau untuk saat ini? Program tahunan atau semesteran merupakan program jangka panjang, sedangkan untuk pengembangan kurikulum yang berorientasi pada saat ini/sekarang biasanya terjadi pada level kelas dan dipengaruhi oleh keunikan kebutuhan kelas serta kondisi anak di kelas itu. Program harian dan mingguan merupakan contoh dari pengembangan kurikulum yang berorientasi pada kepentingan saat ini/ untuk sekarang.

Setelah merancang kurikulum, seorang guru harus dapat menjawab pertanyaan “apa metode pembelajaran yang akan digunakan untuk mencapai tujuan kurikulum yang telah direncanakan tadi? Guru juga harus memahami bahwa metoda yang digunakan harus cocok dengan tujuan dan karakter anak. Aktivitas pembelajaran ini harus bermakna dan autentik bagi anak. Proses belajar yang autentik/nyata dapat membuat anak melihat hubungan yang harmonis antara kurikulum dengan dunia di luar lingkungan kelas. Proses belajar akan autentik jika anak merasa dilibatkan secara emosional, terstimulasi mentalnya, menikmati tantangan untuk mengambil keputusan dan anak merasa memiliki sesuatu yang penting selama proses pembelajaran.

Pemilihan model mengajar didasarkan atas berbagai pertimbangan, antara lain; model belajar anak, kultur sekolah dan masyarakat sekitar, serta kondisi sekolah. Model mengajar akan menghantarkan guru untuk mencapai tujuan kurikulum jangka pendek. Model mengajar pada akhirnya akan membantu anak dalam membentuk karakter dan mengembangkan potensinya.

B. Kriteria Desain Kurikulum PAUD

Desain kurikulum yang baik harus memiliki kriteria yang lengkap, yaitu meliputi;

1. Berorientasi pada anak didik

Dalam sebuah pembelajaran, anak adalah faktor penting yang memiliki tujuan untuk dicapai. Oleh karena itu desain kurikulum harus dipandu oleh tujuan anak. Dua hal penting yang harus diperhatikan dan tidak dapat dipisahkan oleh guru dalam merumuskan tujuan kurikulum PAUD adalah; 1) kebutuhan perkembangan anak usia dini, dan 2) cara belajar anak usia dini. Desain kurikulum yang dibuat oleh guru harus dapat memfasilitasi terciptanya pembelajaran yang sesuai dengan cara belajar anak usia dini, yaitu melibatkan anak secara langsung (*hands on experiences*), menyenangkan (*enjoyable*) dan bernuansa bermain (*playfull*). Orientasi dari cara belajar seperti ini adalah untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh semua anak. Guru tidak dapat mendesain kurikulum yang akan menghasilkan pembelajaran yang bersifat pemaksaan atau berorientasi pada kepentingan guru (*teacher oriented*).

2. Berlandaskan pada pendekatan sistem

Sebuah desain hanya memiliki makna jika dibangun oleh sebuah sistem secara utuh. Artinya di dalam desain itu terjalin interrelasi yang kondusif antara sejumlah komponen atau sub-sub sistem. Melalui pendekatan sistem inilah keberhasilan suatu

desain dapat dipersiapkan, demikian pula sebaliknya bahwa melalui pendekatan sistem dapat diprediksi hambatan-hambatan yang akan dihadapi. Karena pendekatan sistem maka hambatan itu dapat diantisipasi sebelumnya.

3. Teruji secara empiris

Sebuah desain harus teruji kebenarannya secara empiris agar dapat dilihat kelemahan yang mungkin terjadi. Oleh karena itu sejak awal sudah diantisipasi kemungkinan terjadinya kelemahan tersebut, atau sekaligus dipersiapkan strategi untuk menindaklanjutinya.

C. Komponen Desain Kurikulum PAUD

Mendesain sebuah kurikulum merupakan proses pengambilan keputusan yang didasarkan atas sejumlah pertimbangan secara rasional. Hal-hal yang dipertimbangkan berkenaan dengan; 1) siapa yang menjadi sasaran didik?, 2) apa yang dibutuhkan oleh sasaran didik tersebut?, 3) bagaimana karakteristik belajarnya ?. Pertanyaan-pertanyaan ini memberi gambaran bahwa mendesain kurikulum menuntut kemampuan untuk menguasai sejumlah komponen, seperti anak dan kebutuhannya, cara belajar anak sesuai dengan usianya, fasilitas dan sumber belajar pendukungnya, serta kondisi lingkungan di mana anak tinggal.

1. Anak usia dini sebagai sasaran didik

Mendesain kurikulum PAUD dimulai dari upaya memahami bagaimana anak berkembang dan belajar. Desain kurikulum yang mengacu pada pendekatan berbasis perkembangan anak harus dipandu oleh pemahaman tentang apa yang seharusnya dipelajari oleh anak dan bagaimana cara terbaik mempelajarinya. Katz (1989) dalam buku yang berjudul *Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs* menjelaskan bahwa:

In a developmental approach to curriculum design ... [decision] about what should be learned and how it would best be learned depend on what we know of learner's developmental status and our understanding of the relationship between early experience and subsequent development".

Kurikulum dirancang agar pembelajaran yang disuguhkan sesuai dengan kebutuhan anak atau tidak didasari oleh pemaksaan terhadap anak untuk melakukan sesuatu atau mencapai suatu kemampuan. Salah satu konsep yang relevan dengan pendekatan

pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan anak adalah konsep *Developmentally Appropriate Practice* (DAP) atau di Indonesia dikenal dengan “pendidikan yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak”.

Pada tahun 1980-an para pakar pendidikan usia dini yang terhimpun dalam organisasi NAEYC (*National Association for the Education of Young Children*) dipelopori oleh Sue Bredekamp membuat sebuah petisi untuk mereformasi pendidikan agar sesuai dengan konsep DAP. NAEYC mengembangkan prinsip-prinsip pelaksanaan DAP untuk rentang usia nol sampai delapan tahun.

Desain kurikulum yang didasari oleh DAP akan melandasi pemahaman bahwa setiap anak adalah unik, mempunyai bakat, minat, kelebihan, dan kekurangan, dan pengalamannya pun berbeda-beda. Oleh karena itu, guru hendaknya dapat merancang program yang disesuaikan dengan keunikan-keunikan tersebut. Pendekatan DAP ini telah menjadi acuan dalam merancang dan melaksanakan program pendidikan anak usia dini.

Konsep DAP Menurut Sue Bredekamp (1987), meliputi dua dimensi, yaitu; 1) sesuai menurut usia (*age appropriate*) dan 2) sesuai menurut anak sebagai individu yang unik (*individual appropriate*). Sementara Gary Glassenapp (Megawangi, 2005) menambahkan 1 dimensi lagi, yaitu sesuai dengan lingkungan dan budaya.

- a. Sesuai menurut usia (*age appropriate*) Penelitian tentang perkembangan manusia menunjukkan bahwa proses perkembangan bersifat universal serta urutan perkembangan dapat diprediksikan dan ini terutama terjadi pada anak dini (Bredekamp, 1987). Perkembangan yang dapat diprediksikan ini terjadi pada seluruh domain perkembangan seperti fisik, emosi, sosial, dan kognitif. Pengetahuan tentang berbagai ciri perkembangan anak pada berbagai jenjang usia atau program pendidikan akan memberikan kerangka kerja bagi guru. Secara umum, tahapan perkembangan anak dapat memberikan pengetahuan tentang aktivitas, materi, pengalaman, dan interaksi sosial apa saja yang sesuai, menarik, aman, mendidik, dan menantang bagi anak. Dalam hal ini, peran guru adalah menyiapkan lingkungan belajar serta merencanakan pengalaman yang sesuai dengan karakteristik tersebut.
- b. Sesuai menurut anak sebagai individu yang unik (*individual appropriate*) Setiap anak adalah pribadi yang unik berikut dengan pola dan jadwal perkembangannya, seperti kepribadian, gaya belajar, dan latar belakang keluarga. Belajar bagi anak-anak adalah hasil dari interaksi antara cara berpikir mereka dengan pengamalan bersama benda konkrit, pendapat (ide), dan orang lain. Pengalaman seperti itu harus sesuai dengan perkembangan

kemampuannya, dan juga harus mendorong siswa menjadi tertarik dan paham. Para pendidikan juga harus memahami keunikan setiap anak, oleh karena itu, para pendidikan hendaknya dapat menyesuaikan diri dengan keunikan-keunikan tersebut.

- c. Sesuai menurut lingkungan dan budaya. Para pendidik harus mengetahui latar belakang sosial dan budaya anak karena latar belakang sosial dan budaya anak dapat menjadi bahan acuan guru dalam mempersiapkan materi pelajaran yang relevan dan berarti bagi kehidupan anak. Selain itu, guru juga dapat mempersiapkan anak menjadi individu yang dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan kehidupan sosialnya.

Berikut ini saran dari Katz tentang sejumlah prinsip yang harus diperhatikan oleh guru agar hasil rancangannya sesuai dengan kebutuhan anak.

- a. Perkembangan fisik, sosial, emosional, dan kognitif saling berkaitan. Perkembangan salah satunya akan mempengaruhi dan dipengaruhi yang lainnya.
- b. Perkembangan terjadi pada semua aspek (fisik, sosial, emosi, bahasa, dan kognisi). Setiap aspek mengalami perkembangan dengan urutan yang relatif teratur dan selalu diikuti oleh penyempurnaan keterampilan dan pengetahuan yang sudah dibangun sebelumnya.
- c. Setiap anak bersifat individual di dalam urutan perkembangan yang relatif teratur terdapat keunikan. Hal ini sangat mempengaruhi perkembangan baik aspek fisik, sosial, emosi, bahasa, maupun kognisi.
- d. Pengalaman awal akan mempengaruhi perkembangan dan belajar anak pada tahap selanjutnya.
- e. Perkembangan menuju ke arah yang lebih kompleks, dari yang mudah menuju yang sulit, dari yang dekat menuju yang jauh.
- f. Perkembangan dan belajar dipengaruhi oleh konteks sosial dan budaya di sekitar anak.
- g. Anak adalah pembelajar aktif, selama melakukan aktivitas mereka sedang membangun pemahamannya yang bersumber dari dunia sekitarnya. Ketika beraktivitas sesungguhnya tengah terjadi transmisi sosial, budaya, maupun pengetahuan.
- h. Perkembangan dan hasil belajar diperoleh dari interaksi kematangan biologis dengan lingkungan baik secara fisik maupun sosial dimana anak tinggal.

- i. Bermain merupakan sarana penting bagi perkembangan sosial, emosional, dan kognitif anak-anak, serta dapat menggambarkan perkembangan mereka.
- j. Perkembangan terjadi ketika anak menghadapi suatu tantangan baru dari pengalaman yang dialaminya.
- k. Anak-anak menunjukkan cara yang berbeda dalam belajar dan cara yang berbeda pula dalam menunjukkan hasil belajarnya.
- l. Rasa aman, dihargai, dan pemenuhan kebutuhan fisik menjadi syarat utama untuk perkembangan dan belajar anak.

Faktor-faktor di atas menjadi rujukan guru dalam mendesain kurikulum agar pembelajaran dapat diwujudkan sesuai dengan kebutuhan anak di usia dini, dan pembelajaran pun dapat memfasilitasi perkembangan anak baik secara fisik, sosial, emosional, maupun kognitif.

2. Cara Belajar Anak Usia Dini

Anak Usia Dini (AUD) tidak dapat dipisahkan dari dunia bermain. Bagi anak, bermain adalah suatu kegiatan yang serius, tetapi menyenangkan. Melalui bermain, berbagai pekerjaan dapat diwujudkan, dan kecerdasan mereka dapat distimulasi. Bermain juga merupakan aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak dan tanpa paksaan. Karena bermain sangat menyenangkan bagi anak bukan karena akan memperoleh pujian atau hadiah. Bermain adalah suatu alat untuk menumbuhkembangkan anak.

Bermain merupakan wahana belajar untuk mengeksplorasi lingkungan yang dapat mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, dan sosial-emosional anak. Di samping itu, bermain juga mengembangkan individu agar memiliki kebiasaan-kebiasaan baik, seperti tolong-menolong, berbagi, disiplin, berani mengambil keputusan dan bertanggungjawab.

Bermain dapat mengembangkan kemampuan berimajinasi dan bereksplorasi. Oleh karena itu, pendidik PAUD perlu memahami makna bermain agar mampu mengembangkan permainan dan menciptakan suasana yang mengundang keasyikan bermain sehingga

mendorong anak untuk belajar. Guru perlu menyiapkan lingkungan kegiatan bermain yang bermakna, aman, nyaman dan dapat menarik minat anak untuk belajar secara alami. Pada saat anak melaksanakan beragam permainan dan bermain dengan berbagai media, guru berpartisipasi dan berinteraksi untuk meningkatkan kemampuan berpikir anak, di samping memberi penguatan dengan berbagai bentuk. Oleh karena itu, alat permainan edukatif merupakan salah satu komponen pokok dalam program pendidikan anak usia dini.

Bermain memiliki makna yang banyak, beberapa di antaranya;

- a. Beresiko; Ada resiko bagi anak untuk belajar naik sepeda, melompat, mencampur warna, atau menuang. Betapa pun sederhana permainannya, unsur resiko itu selalu ada.
- b. Pengulangan; dengan bermain anak memperoleh kesempatan untuk mengkonsolidasikan keterampilan yang harus diwujudkan dalam berbagai permainan dengan berbagai nuansa yang berbeda. Sesudah pengulangan itu berlangsung, anak akan meningkatkan keterampilannya yang lebih kompleks. Melalui berbagai permainan yang diulang, ia memperoleh kemampuan tambahan untuk melakukan aktivitas lain.
- c. Fakta bahwa aktivitas permainan sederhana dapat menjadi alat untuk mempersiapkan keadaan yang sesungguhnya di kemudian hari. Contoh anak perempuan bermain dengan boneka merupakan cikal bakal menumbuhkembangkan rasa menyayangi.
- d. Melalui bermain anak secara aman dapat menyatakan kebutuhannya.

Tahapan bermain mencakup bermain soliter, parallel, kooperatif, dan bermain peran. Jenis permainanpun beragam, seperti permainan motorik, asosiatif/sosial, konstruktif, kooperatif, bermain peran, dan bermain dengan aturan. Suasana bermain untuk pembentukan kepribadian dapat dibedakan menjadi: (1) bebas, (2) terpimpin, dan (3) sesuai minat anak dengan bantuan guru.

Pada suasana bermain bebas, pilihan kegiatan dipersiapkan guru, sedangkan anak bebas memilih permainan yang disukai. Bagi sebagian anak, suasana bebas ini sangat sesuai dan memicu pertumbuhan kepribadiannya, sedangkan sebagian anak lainnya, suasana seperti ini dapat menimbulkan rasa tidak nyaman. Suasana bermain terpimpin, kegiatan ditentukan oleh guru, sehingga membuat anak menunggu dan tidak mandiri. Tampaknya disiplin terkendali, namun kebebasan untuk berekspresi kurang mendapat keleluasaan. Suasana bermain sesuai minat anak dengan bantuan guru memberi kesempatan kepada anak untuk memilih permainan sesuai dengan minatnya. Guru mempersiapkan pusat minat dan area serta berfungsi sebagai fasilitator.

Permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak ia kenal sampai mampu melakukannya. Jadi bermain mempunyai nilai ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari anak.

3. Sumber belajar dan media

Sumber belajar berkenaan dengan segala sesuatu yang memungkinkan anak memperoleh pengalaman belajar. Sumber belajar meliputi lingkungan fisik seperti tempat belajar, bahan dan alat permainan yang digunakan, serta lingkungan sosial yang membuat anak nyaman dan senang belajar.

Anak usia dini tengah mengalami masa berpikir konkret, untuk memfasilitasinya diperlukan sejumlah permainan yang bisa menstimulasi syaraf otak tersebut. Permainan yang harus dipersiapkan hendaknya memenuhi syarat densitas dan intensitasnya. Oleh karena itu sangat diperlukan Alat Pembelajaran Edukatif (APE) yang variatif.

Pengalaman belajar Anak Usia Dini diperoleh melalui lingkungan bermain. Ketika bermain, anak akan berkontak sosial, berbahasa, dan melakukan berbagai kegiatan yang menyenangkan lainnya apabila orang dewasa di sekitarnya memahami kebutuhan mereka.

Lingkungan bermain yang bermutu tinggi untuk anak usia dini mendukung tiga jenis bermain yang dikenal dalam penelitian anak usia dini (Weikart, Rodgers, & Adcock, 1971) dan teori dari Erik Erikson, Jean Piaget, Lev Vygotsky, dan Anna Freud:

a. Sensorimotor atau main fungsional

Istilah ini diambil dari kerja Piaget dan Smilansky (1968). Maksudnya adalah anak usia dini belajar melalui panca inderanya dan melalui hubungan fisik dengan lingkungan mereka. Kebutuhan sensorimotor anak didukung ketika mereka disediakan kesempatan untuk berhubungan dengan bermacam-macam bahan dan alat permainan, baik di dalam maupun di luar ruangan. Kebutuhan sensorimotor anak didukung ketika mereka diberi kesempatan untuk bergerak secara bebas, bermain di halaman atau di lantai atau di meja dan di kursi. Kebutuhan bermain sensorimotor anak didukung bila lingkungan baik di dalam maupun di luar ruangan menyediakan kesempatan untuk berhubungan dengan banyak tekstur dan berbagai jenis bahan bermain yang berbeda yang mendukung setiap kebutuhan perkembangan anak.

Anak dengan kemampuan gerakan yang terbatas seharusnya ditempatkan dalam berbagai cara sepanjang hari agar mereka dapat berhubungan penuh dengan kesempatan bermain. Tergantung pada berat ringannya kondisi yang membatasi gerak dan daya penggerak, pengasuh yang telah dilatih untuk anak dengan “kebutuhan khusus” mampu memberikan sebanyak mungkin kesempatan untuk

menambah macam gerakan dan meningkatkan perkembangan sensorimotor. Setiap usaha dibuat untuk menyediakan serangkaian penuh pengalaman sensorimotor masing-masing anak. Contohnya, tempat tidur ayunan dan ayunan luar yang digunakan untuk memberikan kesempatan kepada anak yang tertantang secara fisik untuk berayun disamping teman yang tidak dengan kebutuhan khusus.

b. Main peran (mikro dan makro)

Main peran menunjukkan kemampuan berpikir anak yang lebih tinggi, karena anak sudah dapat menahan pengalaman yang didapatnya melalui panca indera dan menampilkannya kembali dalam bentuk perilaku pura-pura. Main peran dipandang sebagai sebuah kekuatan yang menjadi dasar perkembangan daya cipta, tahapan ingatan, kerja sama kelompok, penyerapan kosa kata, konsep hubungan kekeluargaan, pengendalian diri, keterampilan pengambilan sudut pandang spasial, keterampilan pengambilan sudut pandang afeksi, keterampilan pengambilan sudut pandang kognisi. (Gowen, 1995). Main peran sangat penting untuk perkembangan kognisi, sosial, dan emosi anak pada usia tiga sampai enam tahun (Vygotsky, 1967; Erikson, 1963).

Main peran membolehkan anak memproyeksikan dirinya ke masa depan dan menciptakan kembali masa lalu. Main peran diyakini sebagai terapi bagi anak yang mendapatkan pengalaman traumatik.

c. Main pembangunan (sifat cair/bahan alam & terstruktur)

Main pembangunan dibahas dalam tulisan Piaget (1962) dan Smilansky (1968). Piaget menyatakan bahwa kesempatan main pembangunan membantu anak mengembangkan keterampilan yang mendukung tugas-tugas di sekolahnya kemudian hari. Charles Wolfgang, dalam bukunya berjudul *School for Young Children*, menjelaskan suatu tahap yang berkesinambungan dari bahan main pembangunan yang paling cair atau bahan alam, seperti air, ke yang paling terstruktur, seperti puzzle.

Cat, krayon, spidol, playdough, air, dan pasir dianggap sebagai bahan main pembangunan sifat cair atau bahan alam, balok unit, Lego, balok berongga, Bristle Block, dan bahan lainnya dengan bentuk yang telah ditentukan sebelumnya, yang mengarahkan bagaimana anak meletakkan bahan-bahan tersebut bersama menjadi sebuah karya, dianggap sebagai bahan main

pembangunan yang terstruktur. Anak dapat mengekspresikan dirinya dalam bahan-bahan ini berkembang dari main proses atau main sensorimotor seperti anak usia di bawah tiga tahun sampai dengan tahap main peran seperti anak usia empat sampai enam tahun yang dapat terlibat dalam hubungan kerja sama dan menciptakan karya nyata.

Anak usia dini, yang belum mempunyai pengalaman dengan bahan main pembangunan, akan memulai dengan kegiatan sensorimotor. Mereka akan menggerakkan tangannya ke pasir, air, beras, dan lain-lain untuk merasakan bahan-bahan itu. Mereka akan memegang dan membawa balok dan bahan pembangunan terstruktur lainnya sampai mereka mengerti penggunaannya dan bagaimana cara meletakkannya. Penelitian (CCCRT, 2002) dan pengamatan guru membuktikan tahap-tahap perkembangan anak meningkat seiring mereka dapat menguasai bahan-bahan mainnya dan keterampilan motorik halus juga meningkat. Seiring dengan rasa percaya diri anak dengan berbagai macam bahan main pembangunan, koordinasi motorik halus berkembang, dan secara kognisi bergerak mendekati pikiran operasional kongkrit (Piaget, 1962), hasil karya mereka menjadi semakin nyata. Mereka akan bergerak ke papan lukis atau kertas gambar dengan bayangan yang sudah ada dalam pikiran mereka dan menuangkannya di atas kertas. Gambaran dan lukisan akan terlihat seperti apa yang mereka katakan dan obyek-obyek dalam gambar mereka akan bergerak ke bagian paling bawah kertas dan mempunyai garis dasar. Saat pembangunan sifat cair dan terstruktur anak mulai mempunyai sudut pandang nyata dan mereka dapat menceritakan hasil karya mereka, dan dalam hasil karya pembangunan terstruktur, mereka dapat menggunakan alat main peran untuk terlibat main peran sendiri dan dengan anak lain. Jika anak dapat terlibat di tahap main yang lebih tinggi ini, mereka akan lebih tertarik pada kegiatan yang berkenaan dengan huruf, angka dan kegiatan keaksaraan.

Di banyak program, anak usia dini diharapkan dapat mengenali huruf di luar konteks (hapalan) dan mendengar bunyi-bunyi huruf jauh sebelum kognisi mereka berkembang. Penelitian dan pengalaman menunjukkan bahwa kegiatan pembangunan terstruktur yang direncanakan, diatur, dan diberi pijakan sesuai perkembangan, membantu anak usia dini mengembangkan keterampilan yang mereka perlukan untuk kerja di sekolah nantinya (Piaget, 1962). Anak-anak harus

mampu mewakili yang nyata dalam permainannya sebelum mereka bisa mewakili yang nyata dengan huruf, kata atau angka.

Anak harus mempunyai waktu untuk main, tempat untuk main, alat yang tepat untuk mendukung main mereka, dan pijakan guru jika diperlukan. Dengan konsep ini dalam pikiran, orang dewasa dalam lingkungan anak usia dini harus menekankan untuk menyediakan tiga jenis main, pengalaman main yang mempunyai banyak waktu dan banyak macam kegiatan main.

D. Desain Pengembangan Kurikulum PAUD

Pembelajaran sebagai wujud pengembangan kurikulum merupakan sebuah sistem yang dibangun oleh beragam subsistem seperti tujuan pembelajaran, subjek pembelajaran, media yang diperlukan, cara pembelajaran, dan evaluasi. Untuk menjadikan semua subsistem tersebut saling berinterrelasi secara kondusif dalam membangun sebuah pembelajaran maka guru perlu mendesainnya secara baik. Tyler (1949) dalam bukunya yang berjudul *Basic Principles of Curriculum and Instruction*, menegaskan bahwa seorang pengembang kurikulum penting menjawab empat pertanyaan pokok berikut ini:

1. *What educational purposes should the school seek to attain?*
2. *What educational experiences can be provided that are likely to attain these purpose?*
3. *How can these educational experiences can be effectively organized?*
4. *How can we determine whether these purposes are being attained?*

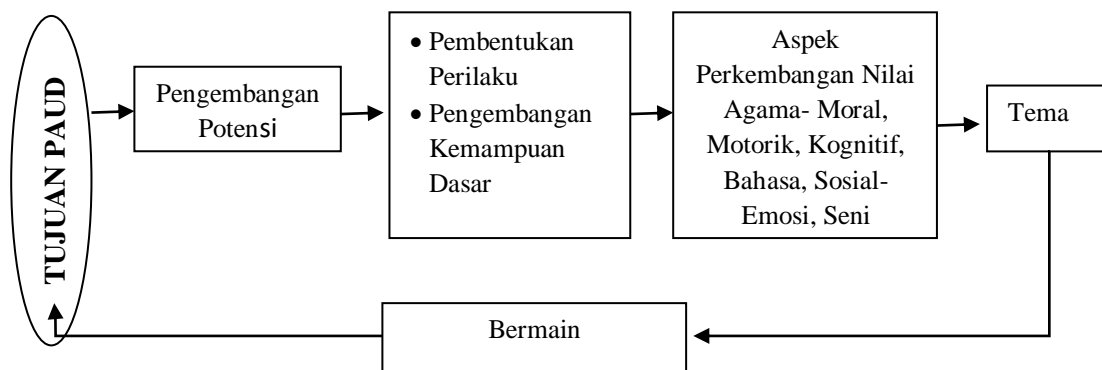
Pertanyaan pertama berkenaan dengan tujuan yang harus dicapai oleh sekolah. Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memiliki orientasi pada standar tingkat pencapaian perkembangan untuk anak usia nol sampai enam tahun. Tingkat pencapaian ini menggambarkan pertumbuhan dan perkembangan yang diharapkan dicapai anak pada rentang usia tersebut. Pertumbuhan anak mencakup kondisi kesehatan dan gizi yang mengacu pada panduan Kartu Menuju Sehat (KMS) dan deteksi perkembangan merupakan integrasi aspek pemahaman nilai-nilai agama dan moral, fisik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni. (Permendikbud No. 137 tahun 2014).

Perkembangan anak berlangsung secara berkesinambungan yang berarti bahwa tingkat perkembangan yang dicapai pada suatu tahap diharapkan meningkat baik secara kuantitatif maupun kualitatif pada tahap selanjutnya. Walaupun setiap anak adalah unik, karena perkembangan anak berbeda satu sama lain yang dipengaruhi oleh faktor internal

dan eksternal, namun perkembangan anak tetap mengikuti pola yang umum. Agar anak mencapai tingkat perkembangan yang optimal, dibutuhkan keterlibatan orang tua dan orang dewasa untuk memberikan rangsangan yang bersifat menyeluruh dan terpadu yang meliputi pendidikan, pengasuhan, kesehatan, gizi, dan perlindungan yang diberikan secara konsisten melalui pembiasaan.

Satu hal yang membedakan tujuan PAUD dengan lembaga pendidikan lainnya adalah sasaran utama PAUD berkenaan dengan upaya mengembangkan potensi yang ada pada semua anak, sedangkan orientasi lembaga pendidikan dasar dan menengah pada pencapaian penguasaan kompetensi.

Untuk mengembangkan potensi anak usia dini, PAUD harus mampu menjabarkan sejumlah Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) yang meliputi perkembangan Nilai-nilai Agama dan Moral, Motorik, Kognitif, Bahasa, Sosial-Emosi, dan Seni secara terintegrasi, dikembangkan dalam wahana pembelajaran yang dikemas dengan bermain, serta menjadikan lingkungan sebagai satu-satunya sumber pembelajaran.



Gambar 2.4
Upaya Menjabarkan Tujuan ke dalam Pembelajaran PAUD

Tujuan merupakan kendali untuk mengembangkan potensi baik yang berkenaan dengan pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar Anak Usia Dini. Hal ini menjadi tonggak awal yang akan menuntun guru untuk menterjemahkannya ke dalam sejumlah aktivitas membina tumbuh kembang anak. Bredekam and Copple (1997) dalam buku yang berjudul *Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs* membuktikan bahwa “A growing body of research indicates that more developmentally appropriate teaching in preschool and kindergatern predicts greater success in the early grades”. Pendidikan Anak Usia Dini menjadi peletak fondasi untuk

keberhasilan seseorang pada pendidikan selanjutnya. Dengan kata lain keberhasilan atau kegagalan PAUD akan sangat menentukan keberhasilan atau kegagalan pendidikan selanjutnya. Kalaupun anak berpendidikan sampai ke jenjang pendidikan tinggi tetapi ketika dia mengikuti PAUD yang tidak berpijak pada landasan filosofis dan psikologis dengan benar, maka bisa dipastikan dia akan gagal.

Contoh; saat ini banyak PAUD yang bertujuan agar anak didiknya cepat bisa calistung (baca-tulis-hitung). Tanpa mempertimbangkan faktor psikologi perkembangan dan psikologi belajar anak, maka digunakanlah metoda latihan (*drill*). Selesai dari PAUD terbukti anak sudah mahir baca, dan itu dikategorikan PAUD yang berkualitas. Tapi menilai keberhasilan anak sesungguhnya bukan pada saat mereka meninggalkan PAUD, tapi perhatikan dampak selanjutnya.

Berdasarkan hasil PIRLS (*Progress in International Reading Literacy Study*), ternyata pada tahun 2011 Indonesia termasuk negara yang memiliki kemampuan bahasa terendah di ASIA. Kondisi ini menjadi masukan bagi PAUD tentang pembelajaran yang dikembangkannya. Ketika anak usia dini dilatih membaca dengan menggunakan metoda *drill* maka terbukti ada kebutuhan yang terampas dari anak, kebutuhan itu adalah bermain. Faktor inilah yang menjadi penghambat tumbuhnya minat baca, sehingga bisa dimaklumi walaupun anak cepat bisa baca tetapi tidak dilanjutkan dengan senang membaca.

Pertanyaan kedua berkenaan dengan pengalaman belajar yang harus disediakan untuk mencapai tujuan. Slogan yang sangat melekat dengan pembelajaran di PAUD adalah memfasilitasi terciptanya “belajar melalui bermain dan bermain seraya belajar”. Slogan ini didasari oleh karakteristik psikologis yang melekat pada kebutuhan perkembangan anak usia dini. Ketika anak bermain, semua indera anak bekerja aktif. Semua informasi ditangkap oleh indera, disampaikan ke otak sebagai rangsangan sehingga sel-sel otak aktif berkembang membentuk sambungan. Otak yang rimbun dibentuk karena banyaknya sambungan dan itu tandanya banyak memiliki kemampuan. Dengan kata lain bagi anak tidak ada belajar jika tidak bermain.

Bagi anak bermain adalah suatu kegiatan yang serius namun mengasyikkan. Melalui aktivitas bermain berbagai pekerjaan bisa terwujud. Bermain adalah suatu aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak karena menyenangkan bukan karena akan memperoleh hadiah atau pujian. Bermain adalah salah satu alat utama yang menjadikan latihan pertumbuhannya. Bermain adalah medium, dimana anak mencoba secara langsung bukan saja dalam fantasinya tetapi benar secara nyata. Bila anak terlibat bermain maka bermain sekaligus sebagai cara untuk belajar banyak hal yang dilakukan secara nyata, menarik, dan menghasilkan banyak kemampuan.

Bermain merupakan kegiatan utama yang dilakukan anak dalam melakukan interaksi dengan lingkungannya untuk membangun pengetahuannya. Bermain dilakukan: 1) Atas inisiatif anak, 2) Atas keputusan anak, 3) Atas dukungan pendidik.

Pertanyaan ketiga berkenaan dengan organisasi pengalaman belajar. Walaupun terdapat enam aspek pengembangan yang menjadi ruang lingkup PAUD tetapi semuanya harus dikemas menjadi satu pembelajaran secara terpadu (tidak parsial).

Pendekatan pembelajaran terpadu merupakan suatu strategi yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan potensinya secara seimbang, optimal, dan terpadu pula. Pendekatan terpadu pada dasarnya membantu anak untuk mengembangkan dirinya secara utuh, membantu anak untuk menjadi pengembang dan pembangun ilmu pengetahuan melalui pengalaman nyata.

Melalui proses pembelajaran terpadu anak dilatih untuk bekerja sama, berekreasi, dan berkolaborasi dengan teman sejawatnya ataupun guru dalam membangun kepribadian, mengembangkan ilmu maupun memecahkan masalah-masalah yang dihadapi. Pendekatan pembelajaran terpadu mencoba untuk menjadikan pembelajaran relevan dan bermakna (*meaningfull*) proses belajar mengajar lebih bersifat informal melalui bermain (*playfull*) dan menyenangkan (*enjoyble*).

Pertanyaan keempat berkenaan dengan evaluasi pembelajaran. Sasaran PAUD adalah pengembangan potensi anak, apakah sudah berkembang sesuai dengan harapan atau belum. Kondisi ini hanya bisa ditelusuri melalui evaluasi proses. Ketika anak bermain, melakukan eksplorasi, bekerjasama, saat itulah guru berperan sebagai evaluator. Guru dapat menggunakan pedoman observasi sebagai alat untuk mendeteksi ketercapaian Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) yang berkenaan dengan Nilai-nilai Agama dan Moral, Motorik, Kognitif, Bahasa, Sosial-Emosi, dan Seni.

E. Desain Kurikulum Berbasis Perkembangan Anak

Anak Usia Dini (AUD) tengah mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, ini biasa disebut sebagai masa keemasan (*golden age*). Pada masa ini anak mengalami tahap berpikir bukan hanya bersifat konkrit tetapi juga utuh dan menyeluruh yang meliputi aspek kognitif, sosial, emosi, dan bahasa. Atas dasar ini maka dalam mendesain kurikulum hendaknya difokuskan pada pengembangan seluruh potensi anak bukan pencapaian kompetensi sebagai produk keahlian seperti yang dicapai oleh jenjang pendidikan menengah dan tinggi.

Desain kurikulum dalam tataran dimensi dokumen akan menjadi pola atau cetak biru (*blueprint*) yang membantu guru untuk menghubungkan semua faktor pendukung keberhasilan belajar anak sehingga akan tergambar implementasi pembelajaran secara jelas. Terdapat sejumlah model desain kurikulum yang dapat menjadi rujukan untuk mengembangkan sebuah pembelajaran. Salah satunya adalah model ADDIE (*Analyse, Design, Develop, Implement, and Evaluate*). Model ini menjadi sebuah "perangkat" untuk membantu kita berpikir dalam merancang pembelajaran yang tepat demi keberhasilan pengembangan potensi anak usia dini. Model ini tidak menyarankan atau mengikuti teori belajar tertentu, oleh karena itu dalam pelaksanaannya guru dapat menyesuaikan dengan keadaan dan cara belajar anak di sekolahnya.

Sesuai dengan namanya, model ADDIE menuntun guru dalam mengembangkan desain pembelajaran melalui langkah-langkah;

Analisis

Langkah analisis menjadi pekerjaan awal seorang desainer pembelajaran. Pada langkah ini guru mengidentifikasi kebutuhan perkembangan dan belajar anak. Fase ini dilakukan dengan mempertimbangkan pandangan para ahli yang berkenaan dengan psikologi perkembangan anak dan cara belajar anak. Beberapa hal yang harus diperhatikan pada langkah ini ; 1) sasaran didik, 2) kebutuhan sasaran, 3) keterhubungan antara kebutuhan sasaran didik dengan tujuan, 4) metoda yang tepat untuk mencapai tujuan, 5) kendala yang dihadapi, 6) waktu pelaksanaan kegiatan.

Desain

Tahap desain melibatkan semua komponen strategis yang dirancang sebagai solusi pembelajaran atau *blueprint* pembelajaran. Beberapa hal yang harus diperhatikan saat merancang pembelajaran untuk Anak Usia Dini berkenaan dengan; 1) indikator yang harus dicapai, 2) wahana pembelajaran yang menyenangkan anak, 3) alat permainan yang diperlukan untuk menstimulasi belajar anak, 4) tema yang tepat, 5) menyusun langkah-langkah pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan anak 6) cara mengevaluasi ketercapaian perkembangan belajar anak.

Development (pengembangan)

Langkah pengembangan meliputi upaya mengimplementasikan model desain sistem pembelajaran ADDIE. Langkah pengembangan meliputi kegiatan menyediakan semua subsistem pendukung terlaksananya kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan

kebutuhan perkembangan dan belajar anak, seperti; memilih tempat, menentukan metode, menyediakan alat permainan edukatif untuk menstimulasi capaian perkembangan anak.

Implementation (pelaksanaan)

Tahap ini berkenaan dengan upaya guru dalam membina tumbuh kembang anak melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Belajar melalui bermain dan bermain seraya belajar menjadi slogan pembelajaran anak usia dini yang harus diupayakan oleh guru. Upaya ini menjadi muara desain kurikulum. Keberhasilan guru dalam mendesain kurikulum akan tergambar dari keceriaan anak selama mengikuti pembelajaran.

Evaluasi

Evaluasi merupakan suatu fase yang memutuskan apakah suatu program efektif dan memenuhi tujuan. Fase ini menjadikan proses dan hasil belajar anak sebagai bahan pertimbangan untuk memutuskan tindak lanjut yang harus dilakukan berkenaan dengan desain selanjutnya. Ketika anak mengikuti proses pembelajaran akan tergambar keterkaitan semua komponen seperti keterlibatan anak, sumber dan fasilitas, peranan guru, dan iklim pembelajaran. Jika salah satu komponen tersebut tidak berprean dengan baik maka kenyamanan anak belajar pun tidak akan tercipta. Hasil evaluasi inilah yang kemudian akan menjadi bahan pertimbangan untuk penyempurnaan desain berikutnya.

F. Program Pembelajaran Berbasis Perkembangan Anak

Desain kurikulum sebagai pedoman guru dalam memfasilitasi perkembangan anak pada dasarnya memiliki dua katagori yaitu bersifat strategis dan teknis. Kurikulum dikategorikan strategis karena menjadi suatu program yang komprehensif dan untuk kepentingan jangka panjang. Wujudnya dalam bentuk program-program pendidikan suatu bangsa sampai program-program suatu lembaga. Sedangkan kurikulum yang bersifat teknis, biasanya dirancang untuk kepentingan suatu pembelajaran sebagai bentuk operasionalisasi program strategik (lembaga).

Secara strategik, kurikulum PAUD tampil dalam bentuk yang sangat sederhana, jika tidak dijabarkan menjadi program yang bersifat teknis maka sulit bagi guru untuk mengaktualisasikannya ke dalam pembelajaran. Pemerintah menyediakan standar nasional pendidikan anak usia dini (Permendikbud No. 137 Tahun 2014) dan Kurikulum

2013 PAUD (Permendikbud No 146 tahun 2014). Di dalamnya terdapat rambu-rambu acuan standar PAUD dan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini (ATPPA). Selebihnya dituntut kemampuan guru untuk menjabarkannya ke dalam sejumlah program, seperti; program tahunan, program semester, program mingguan, dan Rencana Program Pembelajaran Harian atau biasa disebut Rencana Kegiatan Harian (RKH).

a. Penentuan alokasi waktu belajar efektif

Berdasarkan kebijakan pemerintah yang tertuang dalam Sisdiknas No 20 Tahun 2003, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) disiapkan untuk mendidik anak usia nol sampai enam tahun. Anak dalam katagori usia itu dapat dikelompokkan ke dalam:

Tahap usia 0 - < 2 tahun, terdiri atas kelompok usia:

| | |
|---|-----------------|
| 1 | < 3 bulan |
| 2 | 3 - < 6 bulan |
| 3 | 6 - < 9 bulan |
| 4 | 9 - < 12 bulan |
| 5 | 12 - < 18 bulan |
| 6 | 18 - < 24 bulan |

Tahap usia 2 – < 4 tahun, terdiri atas kelompok usia:

| | |
|---|---------------|
| 1 | 2 – < 3 tahun |
| 2 | 3 – < 4 tahun |

Tahap usia 4 – ≤ 6 tahun, terdiri atas kelompok usia :

| | |
|---|---------------|
| 1 | 4 – < 5 tahun |
| 2 | 5 – ≤ 6 tahun |

Langkah pertama yang harus dilakukan guru dalam menentukan waktu belajar efektif adalah:

1. Menentukan kelompok usia yang menjadi sasaran didik.
2. Menentukan alokasi waktu minggu efektif untuk belajar
3. Menjabarkan target pencapaian perkembangan ke dalam indikator capaian perkembangan.

Hal ini sangat diperlukan untuk memetakan indikator capaian perkembangan ke dalam satuan waktu belajar efektif. Program satu tahun terdiri atas dua semester, setiap semester dibagi ke dalam enam bulan belajar efektif, dan setiap satu bulan efektif terdiri atas empat minggu belajar efektif. Tentukan:

1. Pada bulan apa belajar akan dimulai.
2. Lebih tepatnya minggu keberapa dari bulan tersebut.
3. Tentukan hari belajar efektif dalam setiap minggunya. Misalnya untuk kelompok anak usia $4 - \leq 6$ tahun mulai dari senin sampai sabtu, setiap harinya dua jam belajar efektif. Untuk kelompok anak $2 - < 4$ tahun tiga hari dalam seminggu.

Berdasarkan perhitungan hari dan jam belajar efektif, maka guru akan dapat memetakan capaian-capaian perkembangan yang harus diprogramkan pada setiap harinya.

RINCIAN MINGGU EFEKTIF

PAUD/TK/RA :.....

Kelompok :.....

Tahun Pelajaran :.....

| SEMESTER I | | | |
|------------|-----------|--------|------|
| No | Bulan | Jumlah | |
| | | Minggu | Hari |
| 1 | Juli | | |
| 2 | Agustus | | |
| 3 | September | | |
| 4 | Oktober | | |
| 5 | November | | |
| 6 | Desember | | |
| | Jumlah | | |

| SEMESTER II | | | |
|-------------|----------|--------|------|
| No | Bulan | Jumlah | |
| | | Minggu | Hari |
| 1 | Januari | | |
| 2 | Februari | | |
| 3 | Maret | | |
| 4 | April | | |
| 5 | Mei | | |
| 6 | Juni | | |
| | Jumlah | | |

Bandar Lampung,.....
Kepala PAUD
.....

b. Program Tahunan (Prota)

Program tahunan merupakan gambaran penetapan alokasi waktu satu tahun pelajaran untuk memfasilitasi perkembangan anak sesuai dengan target STPPA pada setiap kelompok usia. Hal ini penting untuk mengantisipasi terjadinya penyimpangan

orientasi PAUD dari perannya sebagai lembaga yang harus pembina semua potensi anak menjadi sebagai pengajar atau pelatih dalam aspek-aspek tertentu saja. Selain itu untuk menghindari terjadinya beberapa capaian perkembangan yang selalu diulang-ulang dan capaian perkembangan yang lainnya diabaikan.

PROGRAM TAHUNAN

PAUD/TK/RA :
 Kelompok :
 Tahun Pelajaran :

| STANDAR TINGKAT PENCAPAIAN PERKEMBANGAN ANAK | | | |
|---|----------------------|-----------------------|-----------|
| Aspek Perkembangan | Kompetensi Inti (KI) | Kompetensi Dasar (KD) | Indikator |
| I. Pengembangan Moral-Agama | | | |
| II. Pengembangan Fisik-Motorik A. Motorik Kasar B. Motorik Halus C. Kesehatan dan perilaku keselamatan | | | |
| III. Pengembangan Kognitif A. Belajar dan Pemecahan Masalah B. Berfikir Logis C. Berfikir Simbolik | | | |
| IV. Pengembangan Bahasa A. Memahami Bahasa B. Mengungkapkan Bahasa C. Keaksaraan | | | |
| V. Pengembangan Sosial-Emosi A. Kesadaran Diri B. Rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain C. Perilaku sosial | | | |
| VI. Pengembangan Seni A. Menikmati alunan lagu dan suara B. Tertarik dengan kegiatan seni | | | |

Komponen yang harus tercakup dalam program tahunan adalah:

1. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA)

Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) merupakan gambaran acuan perkembangan anak usia dini secara umum. Perkembangan yang dicapai merupakan integrasi aspek fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosi, moral-agama dan kondisi kesehatan serta gizi anak. Rumusan STPPA ini sangat penting bagi guru dalam memahami tuntutan perkembangan anak di usianya.

2. Lingkup perkembangan

Lingkup perkembangan adalah aspek-aspek perkembangan anak usia dini yang terdiri dari Moral-Agama, Kognisi, Bahasa, Fisik-Motorik, Sosial-Emosi, serta Seni. Ke enam aspek ini memiliki ruang lingkup perkembangan yang saling mempengaruhi dan memiliki peranan yang sama penting bagi tumbuh kembang anak. Oleh karena itu harus dijabarkan secara komprehensif, agar potensi yang dimiliki oleh anak usia dini bisa berkembang secara optimal.

3. Kompetensi Inti (KI)

Kompetensi Inti (KI) Pendidikan Anak Usia Dini merupakan gambaran pencapaian Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak pada akhir layanan PAUD usia 6 (enam) tahun. Kompetensi Inti mencakup:

- a. Kompetensi Inti-1 (KI-1) untuk kompetensi inti sikap spiritual.
- b. Kompetensi Inti-2 (KI-2) untuk kompetensi inti sikap sosial.
- c. Kompetensi Inti-3 (KI-3) untuk kompetensi inti pengetahuan.
- d. Kompetensi Inti-4 (KI-4) untuk kompetensi inti keterampilan.

Secara lengkap rumusan-rumusan Kompetensi Inti tersebut memuat:

KI-1 : Menerima ajaran agama yang dianutnya

KI-2 : Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, tanggungjawab, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman.

KI-3 : Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba);

menanya; mengumpulkan informasi; menalar, dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain.

KI-4 : Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

Kompetensi Inti menjadi muara dari target pembelajaran PAUD oleh karena itu dalam desain pembelajaran perannya sebagai sumber dalam merumuskan Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator capaian perkembangan.

4. Kompetensi Dasar (KD)

Kompetensi Dasar (KD) merupakan tingkat kemampuan dalam konteks muatan pembelajaran, tema pembelajaran, dan pengalaman belajar yang mengacu pada Kompetensi Inti. Rumusan Kompetensi Dasar dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik dan kemampuan awal anak serta tujuan setiap program pengembangan. Kompetensi Dasar dibagi menjadi empat kelompok sesuai dengan pengelompokan kompetensi inti yaitu:

- a. Kelompok 1: kelompok Kompetensi Dasar sikap spiritual dalam rangka menjabarkan KI-1;
- b. Kelompok 2: kelompok Kompetensi Dasar sikap sosial dalam rangka menjabarkan KI-2;
- c. Kelompok 3: kelompok Kompetensi Dasar pengetahuan dalam rangka menjabarkan KI-3;
- d. Kelompok 4: kelompok Kompetensi Dasar keterampilan dalam rangka menjabarkan KI-4.

Indikator Capaian Perkembangan

Indikator capaian perkembangan (ICP) merupakan operasionalisasi atau penjabaran dari TPP. Rumusan ini disusun oleh guru sebagai gambaran indikasi keberhasilan perkembangan pada semua lingkup perkembangan baik moral-agama, fisik-motorik, kognitif, bahasa, maupun sosial-emosi.

Tema Pembelajaran

Salah satu ciri penting dari pembelajaran di PAUD adalah bersifat tematik. Peran dari tema bukan untuk diajarkan kepada anak tetapi tema dijadikan sebagai payung

pembelajaran yang akan mengikat seluruh aspek perkembangan sebagai target capaian pembelajaran. Tema bisa menjadi alat untuk menginspirasi guru dalam menciptakan permainan atau sebagai wahana yang mewarnai permainan anak.

c. Program Semester (Promes)

Program Semester merupakan penjabaran dari program tahunan. Jika program tahunan disusun untuk memetakan Kompetensi Inti (KI) ke dalam Kompetensi Dasar (KD) dan akhirnya menjadi sejumlah Indikator capaian perkembangan, maka program semester berisi rancangan yang menggambarkan operasionalisasi program tahunan. Di dalam program semester bukan hanya berisi Kompetensi Dasar (KD) dan indikator capaian perkembangan tapi juga berisi tema yang akan dijadikan alat untuk mengembangkan pembelajaran dalam satu semester.

Penting bagi guru merumuskan indikator-indikator capaian perkembangan secara jelas, rinci, dan sistematis (mulai dari yang paling sederhana menuju yang lebih kompleks menurut tahapan perkembangan anak). Hal ini sebagai upaya memfasilitasi perkembangan anak secara utuh dan komprehensif . Selain menjabarkan TPP ke dalam indikator capaian perkembangan, guru juga dituntut untuk memilih tema yang dapat menjadi alat pembelajaran dan inspirasi merancang pembelajaran sesuai dengan karakteristik anak.

PROGRAM SEMESTER

PAUD/TK/RA :.....
 Kelompok :.....
 Tahun Pelajaran :.....

| TEMA | KOMPETENSI DASAR (KD) | INDIKATOR | WAKTU |
|------|----------------------------------|----------------------------------|---------------------|
| | (bersumber dari program tahunan) | (bersumber dari program tahunan) | Minggu.... s.d..... |

Program semester ini akan memetakan capaian-capaian perkembangan pada setiap aspek perkembangan sesuai dengan alokasi waktu dalam satu semester. Jika

program ini didesain berlandaskan pada perkembangan anak, maka selama satu tahun pelajaran akan tegambar secara komprehensif seluruh perkembangan potensi anak.

d. Program Mingguan/Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM)

Program mingguan merupakan dokumen operasionalisasi atau hasil penjabaran dari program semester (promes). Di dalam program mingguan terdapat komponen tema, Kompetensi Dasar (KD), indikator capaian perkembangan dan rencana kegiatan.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)

Semester/ Bulan/Minggu:.....
 Kelompok :.....
 Tema :.....

| TEMA | KOMPETENSI DASAR (KD) | INDIKATOR | KEGIATAN |
|------|----------------------------------|----------------------------------|----------|
| | (bersumber dari program tahunan) | (bersumber dari program tahunan) | |

Rencana kegiatan dalam satu minggu berisi puncak tema sebagai klimaks pembelajaran selama minggu tertentu. Setiap minggu anak memiliki agenda untuk melakukan kegiatan secara lebih bermakna, karena mereka akan memanfaatkan sejumlah produk hasil kegiatan pada setiap harinya menjadi sebuah permainan lebih menyenangkan.

e. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) adalah desain kurikulum yang bersifat teknis dan berguna sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran. RKH mengacu pada program mingguan. Di dalamnya tergambar Indikator Capaian Perkembangan yang menjadi target pembelajaran, serta tema yang akan dijadikan alat untuk merumuskan skenario pembelajaran.

Di dalam RPPH diuraikan langkah-langkah pembelajaran yang mengacu pada upaya mengembangkan potensi anak secara komprehensif, baik dalam aspek perkembangan Moral-Agama, Kognisi, Bahasa, Fisik-Motorik, maupun Sosial-Emosi. Aspek-aspek perkembangan ini tidak diajarkan secara parsial tetapi diikat oleh tema yang kemudian disuguhkan dalam bentuk wahana pembelajaran berbasis bermain.

Pembelajaran berorientasi pada perkembangan anak memiliki ciri 1) perkembangan anak usia dini menjadi satu-satunya target yang harus dicapai, 2) pembelajaran didesain sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian merupakan satuan rencana kegiatan yang dijabarkan dari silabus. Komponen RPPH seperti tergambar pada format RPPH berikut ini;

FORMAT RPPH

| RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN | | |
|--|--------------|-------|
| 1. Identitas | | |
| Nama PAUD | : | |
| Kelompok Usia | : | |
| Nama Guru | : | |
| Hari/Tanggal | : | |
| 2. Indikator Capaian Perkembangan | | |
| : | | |
| 3. Tema | | |
| : | | |
| 4. Nama Permainan | | |
| : | | |
| 5. Skenario Pembelajaran | | |
| Tahapan | KEGIATAN | Media |
| a. Pembukaan | | |
| b. Inti | | |
| c. Penutup | | |
| 6. Sumber | | |
| Nama Guru | Tanda Tangan | |
| Nama Kepala Sekolah | Tanda Tangan | |

Indikator capaian perkembangan

Rumusan indikator capaian perkembangan harus meliputi enam aspek perkembangan (Moral-Agama, Kognisi, Bahasa, Fisik-Motorik, dan Sosial-Emosi, Seni) yang sudah tergambar di dalam program mingguan.

Tema

Tema menjadi alat pembelajaran, dengan kata lain tema bukan sesuatu yang diajarkan tetapi menjadi inspirasi untuk mendesain permainan yang akan menjadi wahana pembelajaran.

Skenario pembelajaran

Skenario pembelajaran meliputi langkah-langkah pembelajaran

pembukaan ; berisi apersepsi

Inti ; menggambarkan kronologis bermain yang membungkus belajar

Penutup ; berisi kegiatan dialog dengan siswa tentang pengalaman belajar yang sudah dilaluinya

Media

semua alat permainan yang berguna untuk menstimulasi anak melakukan kegiatan belajar.

Evaluasi

Evaluasi merupakan cara mendeteksi kemajuan perkembangan anak.