

PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI MELALUI BERMAIN

Oleh: Heny Djoehaeni, S.Pd.,M.Si.

Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini merupakan bentuk pendidikan untuk rentang usia nol sampai dengan enam tahun yang penyelenggaraannya bisa bersifat formal maupun non formal. Pendidikan usia dini bukan pendidikan yang diwajibkan, akan tetapi bila kita memaknai lebih mendalam tentang pentingnya pendidikan sejak usia dini, sebagaimana yang diungkapkan oleh berbagai tokoh pendidikan anak, bahwa pendidikan pada usia dini merupakan tahapan yang sangat fundamental bagi perkembangan dan pendidikan selanjutnya. Mereka berkeyakinan bahwa pendidikan anak usia dini memegang peranan penting dalam kehidupan seseorang.

Pendidikan anak usia dini merupakan bentuk pendidikan yang sangat penting bagi kehidupan manusia di masa mendatang. Bagi calon tutor PADU memahami hakikat pendidikan anak usia dini merupakan suatu pemahaman yang sangat mendasar.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yaitu dari nol sampai dengan enam tahun, yang memiliki peran yang sangat penting untuk mengembangkan kepribadian anak serta mempersiapkan mereka untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Pendidikan anak usia dini merupakan jembatan antara lingkungan keluarga dengan lingkungan masyarakat yang lebih luas yaitu Sekolah Dasar dan lingkungan lainnya.

Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (2003) dinyatakan bahwa "Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan anak usia dini pada hakekatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Oleh karena itu, pendidikan anak usia dini perlu menyediakan berbagai

kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan yang meliputi kognitif, social, emosi, fisik dan motorik.

Hakikat Pembelajaran Anak Usia Dini

Pembelajaran bagi anak Usia Dini memiliki kekhasan tersendiri. Kegiatan pembelajaran anak usia dini mengutamakan bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain. Secara alamiah bermain memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam, dan secara spontan anak mengembangkan kemampuannya.

Bermain merupakan kegiatan yang menyatu dengan diri anak. Bermain dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak secara optimal, seperti yang diuraikan berikut ini:

a. Perkembangan Fisik dan motorik

Melalui kegiatan bermain anak dapat melakukan koordinasi otot kasar. Berbagai cara dan teknik dapat dipergunakan dalam kegiatan ini seperti merayap, merangkak, berjalan, berdiri, meloncat, melompat, menendang, melempar, dan lain sebagainya.

b. Perkembangan kognitif

Kegiatan bermain memungkinkan anak menggunakan kemampuan kognitifnya untuk memecahkan berbagai masalah seperti kegiatan mengukur isi, mengukur berat, membandingkan, mencari jawaban yang berbeda dan sebagainya. Selain itu melalui kegiatan bermain anak dapat mengembangkan kreativitasnya, yaitu melakukan kegiatan yang mengandung kelenturan; memanfaatkan imajinasi dan ekspresi diri; kegiatan-kegiatan pemecahan masalah, mencari cara baru dan sebagainya.

c. Perkembangan Berbahasa

Melalui kegiatan bermain, anak juga dapat melatih kemampuan bahasanya dengan cara; mendengarkan beraneka bunyi, mengucapkan suku kata atau kata, memperluas kosa kata, berbicara sesuai dengan tata bahasa Indonesia, dan sebagainya.

d. Perkembangan Sosial Emosional

Melalui bermain anak dapat meningkatkan kepekaan emosinya dengan cara mengenalkan bermacam perasaan, mengenalkan perubahan perasaan, membuat pertimbangan, menumbuhkan kepercayaan diri.

Konsep Bermain

Bermain merupakan suatu kegiatan yang melekat pada dunia anak. Bermain adalah kodrat anak. Solehuddin (1996) menyatakan bahwa : “Pada intinya, bermain dapat dipandang sebagai suatu kegiatan yang bersifat voluntir, spontan, terfokus pada proses, memberi ganjaran secara intrinsik, menyenangkan dan fleksibel”

Mengapa bermain dikatakan sebagai kegiatan yang bersifat voluntir atau sukarela karena bermain dilakukan atas dasar keinginan dan kemauan anak sendiri. Ketika anak merasa ingin bermain, maka ia pun dapat bermain sesuai keinginannya tanpa ada paksaan atau tekanan dari pihak lain.

Kegiatan bermain dikatakan spontan karena kegiatan bermain dapat terjadi tanpa ada perencanaan sebelumnya. Sebagai contoh, ketika seorang anak perempuan melihat sebuah boneka tergolek di lantai, maka ia dapat saja mengambil boneka tersebut serta mulai bermain dengan boneka itu secara spontan. Selain itu, bermain juga mengarah pada proses. Hal ini mengandung arti bahwa yang menjadi penekanan adalah kegiatan bermain itu sendiri dan bukan apa yang dihasilkan dari kegiatan bermain tersebut.

Ciri selanjutnya adalah bermain dapat memberikan ganjaran yang bersifat instrinsik, artinya bahwa kegiatan bermain secara tidak disadari merupakan penguatan yang bersifat positif.

Sejalan dengan pendapat di atas, Dworetzky, dalam Moeslichatoen R. (1996): Mengemukakan sedikitnya terdapat lima kriteria dalam kegiatan bermain, yaitu:

- a. Memotivasi intrinsik. Tingkah laku bermain dimotivasi dari dalam diri anak, karena itu dilakukan demi kegiatan itu sendiri dan bukan karena adanya tuntutan masyarakat atau fungsi-fungsi tubuh.
- b. Pengaruh positif. Tingkah laku itu menyenangkan atau menggembirakan untuk dilakukan.
- c. Bukan dikerjakan sambil lalu. Tingkah laku itu bukan dilakukan sambil lalu, karena itu tidak mengikuti pola atau urutan yang sebenarnya, melainkan lebih bersifat pura-pura.
- d. Cara/tujuan. Cara bermain lebih diutamakan dari pada tujuannya. Anak lebih tertarik pada tingkah laku itu sendiri dari pada keluaran yang dihasilkan.

- e. Kelenturan. Bermain itu perilaku yang lentur. Kelenturan ditunjukkan baik dalam bentuk maupun dalam hubungan serta berlaku dalam setiap situasi.

Selain memiliki karakteristik yang unik, bermain juga memiliki manfaat yang besar, seperti yang diuraikan oleh Moeslichatoen R. (1996), bahwa melalui bermain anak belajar mengendalikan diri sendiri, memahami kehidupan, memahami dunianya. Jadi bermain merupakan cermin perkembangan anak.

Bermain juga merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak TK. Melalui bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai dan sikap hidup.

Melalui kegiatan bermain anak dapat melakukan koordinasi otot kasar. Berbagai cara dan teknik dapat dipergunakan dalam kegiatan ini seperti merayap, merangkak, berjalan, berdiri, melompat, meloncat, menendang, melempar, dan lain sebagainya.

Melalui kegiatan bermain anak dapat berlatih menggunakan kemampuan kognitifnya untuk memecahkan berbagai masalah seperti kegiatan mengukur isi, mengukur berat, membandingkan, mencari jawaban yang berbeda dan sebagainya.

Melalui kegiatan bermain anak dapat mengembangkan kreativitasnya, yaitu melakukan kegiatan yang mengandung kelenturan; memanfaatkan imajinasi dan ekspresi diri; kegiatan-kegiatan pemecahan masalah, mencari cara baru dan sebagainya.

Melalui kegiatan bermain, anak juga dapat melatih kemampuan bahasanya dengan cara; mendengarkan beraneka bunyi, mengucapkan suku kata atau kata, memperluas kosa kata, berbicara sesuai dengan tata bahasa Indonesia, dan sebagainya.

Melalui bermain anak dapat meningkatkan kepekaan emosinya dengan cara mengenalkan bermacam perasaan, mengenalkan perubahan perasaan, membuat pertimbangan, menumbuhkan kepercayaan diri.

Melalui bermain anak dapat mengembangkan kemampuan sosialnya seperti membina hubungan dengan anak lain, bertingkah laku sesuai dengan tuntutan masyarakat, menyesuaikan diri dengan teman sebaya, dapat memahami tingkah lakunya sendiri, dan paham bahwa setiap perbuatan ada konsekwensinya.

Fungsi bermain bagi anak TK

Terdapat 8 fungsi bermain bagi anak menurut Hartley, Frank dan Goldenson dalam Moeslichatoen R. (1996), yaitu:

- a. Menirukan apa yang dilakukan oleh orang dewasa. Contohnya, meniru ibu memasak di dapur, dokter mengobati orang sakit, dan sebagainya.
- b. Untuk melakukan berbagai peran yang ada di dalam kehidupan nyata seperti guru mengajar di kelas, sopir mengendarai bus, petani menggarap sawah, dan sebagainya.
- c. Untuk mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman hidup yang nyata. Contohnya ibu memandikan adik, ayah membaca koran, kakak mengerjakan tugas sekolah, dan sebagainya.
- d. Untuk menyalurkan perasaan yang kuat seperti memukul-mukul kaleng, menepuk-nepuk air, dan sebagainya.
- e. Untuk melepaskan dorongan-dorongan yang tidak dapat diterima seperti berperan sebagai pencuri, menjadi anak nakal, pelanggar lalu lintas, dan lain-lain.
- f. Untuk kilas balik peran-peran yang biasa dilakukan seperti gosok gigi, sarapan pagi, naik angkutan kota, dan sebagainya.
- g. Mencerminkan pertumbuhan, misalnya semakin bertambah tinggi tubuhnya, semakin gemuk badannya, semakin dapat berlari cepat.
- h. Untuk memecahkan masalah dan mencoba berbagai penyelesaian masalah seperti menghias ruangan, menyiapkan jamuan makan, pesta ulang tahun.

Selain fungsi di atas, bermain juga memiliki fungsi yang lain, yaitu:

- a. Mempertahankan Keseimbangan

Bermain membantu anak dalam menyalurkan kelebihan tenaga. Setelah kegiatan bermain usai anak memperoleh keseimbangan antara kegiatan yang membutuhkan tenaga dengan yang membutuhkan ketenangan.

- b. Menghayati berbagai pengalaman yang diperoleh dari kehidupan sehari-hari

Kegiatan bermain seringkali didasarkan pada penghayatan terhadap peristiwa-peristiwa yang dialaminya dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya anak bermain memasak, naik kereta dst.

- c. Mengantisipasi peran yang akan dijalani di masa yang akan datang

Ketika anak bermain dengan memerankan tokoh orang tua, secara tidak disadari hal itu merupakan upaya untuk mempersiapkan anak melaksanakan peran tersebut kelak.

d. Menyempurnakan keterampilan-keterampilan yang dipelajari

Anak TK merupakan pribadi yang sedang tumbuh. Sejalan dengan pertumbuhan gerakannya, mereka selalu berusaha untuk menggunakan kekuatan tubuhnya. Sebagai contoh, keterampilan bersepeda. Semakin usia mereka bertambah, semakin mantap keterampilan mereka menaiki sepeda tersebut.

Selain keterampilan gerak yang dimantapkan, bermain juga ikut memantapkan interaksi sosial. Sebagai contoh, anak TK mulai bisa memilih teman yang disukainya, atau mengatur peran dalam permainan yang diikutinya. Dengan bermain keterampilan kognitif anak juga ditingkatkan. Misalnya keterampilan berbahasa, berhitung, mengenal lingkungan sosial dan fisik, membandingkan, mengumpulkan, dan membuat generalisasi.

e. Menyempurnakan keterampilan memecahkan masalah

Masalah yang dihadapi oleh anak sehari-hari dapat bersifat masalah emosional, sosial, maupun intelektual.

Anak dapat menggunakan kegiatan bermain sebagai sarana untuk memecahkan persoalan intelektualnya. Dengan bermain anak dapat menyalurkan rasa ingin tahunya seperti bagaimana caranya memasak air, mengapa pohon layu bila tidak diberi air, mengapa es mencair di udara terbuka, dan sebagainya.

f. Meningkatkan keterampilan berhubungan dengan anak lain

Melalui kegiatan bermain anak memperoleh kesempatan untuk meningkatkan keterampilan bergaulnya seperti bagaimana menghindari pertentangan dengan teman, bagaimana tidak memaksakan kehendak kepada orang lain, berbagi kesempatan, menuntut hak dengan cara yang dapat diterima, mengkomunikasikan keinginan, dan bagaimana caranya mengungkapkan perasaan serta kebutuhannya.

Klasifikasi Kegiatan Bermain Anak TK

Ada beberapa penggolongan kegiatan bermain sesuai dengan anak usia TK, yaitu, kegiatan bermain sesuai dengan dimensi perkembangan sosial anak, dan kegiatan bermain berdasarkan pada kegemaran anak.

- a. Penggolongan kegiatan bermain sesuai dengan dimensi perkembangan sosial anak:
- 1) Bermain secara soliter, yaitu anak bermain sendiri atau juga dapat dibantu oleh guru.
 - 2) Bermain secara paralel, yaitu anak bermain sendiri-sendiri secara berdampingan. Jadi tidak ada interaksi anak satu dengan anak yang lain. Anak senang dengan kehadiran anak lain, tetapi belum terjadi keterlibatan di antara mereka.
 - 3) Bermain asosiatif.. Bermain ini terjadi bila anak bermain bersama dalam kelompoknya. Misalnya menepuk-nepuk air beramai-ramai, bermain bola bersama, bermain pasir bersama, dan lain-lain.
 - 4) bermain secara kooperatif terjadi bila anak secara aktif menggalang hubungan dengan anak-anak lain untuk membicarakan, merencanakan, dan melaksanakan kegiatan bermain.
- b. Kegiatan bermain berdasarkan pada kegemaran anak, yaitu:
- 1) Bermain bebas dan spontan
Merupakan kegiatan bermain yang tidak memiliki peraturan dan aturan main. Sebagian besar merupakan kegiatan mandiri. Anak akan terus bermain sampai ia tidak berminat lagi.
Kegiatan bermain bebas ini lebih bersifat eksploratif. Misalnya anak mengeksplorasi alat bermainnya secara intensif untuk mengetahui cara bekerja alat permainan tersebut. Bermain-main itu kemudian dipergunakan untuk bermain pura-pura atau dalam kegiatan membangun atau menyusun.
 - 2) Bermain berpura-pura
Bermain berpura-pura adalah bermain yang menggunakan daya khayal, yaitu dengan memakai bahasa berpura-pura, bertingkah laku seperti benda tertentu, situasi tertentu, atau orang tertentu, dan binatang tertentu, yang dalam dunia nyata tidak dilakukan.
Bermain berpura-pura sendiri dapat dibedakan dalam bentuk:
 - a. Minat pada personifikasi, misalnya berbicara pada boneka atau benda-benda mati.

- b. Bermain pura-pura dengan menggunakan peralatan, misalnya minum dengan menggunakan cangkir kosong.
- c. Bermain pura-pura dalam situasi tertentu, misalnya situasi kehidupan sehari-hari dalam keluarga, situasi di tempat praktek dokter yang mengobati anak sakit, dan sebagainya.

Rancangan kegiatan bermain

Dalam menerapkan bermain sebagai bagian dari pembelajaran di TK, guru perlu mengetahui prosedur atau langkah-langkah yang harus ditempuh. Berkaitan dengan hal itu, berikut ini akan disajikan materi tentang prosedur penerapan pembelajaran melalui bermain, yaitu:

Tujuan bermain: setelah anak-anak melakukan kegiatan bermain anak dapat menguasai cara:

1. Menghindari pertentangan
2. Berbagi kesempatan atau giliran
3. Menuntut hak dengan cara yang dapat diterima
4. Mengkomunikasikan keinginan yang dapat diterima, dan seterusnya.

Tema bermain: sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan tersebut, ditentukan tema kegiatan makan dan minum termasuk tata tertib makan dan minum.

a. Menentukan macam kegiatan bermain

Setelah ditentukan tujuan dan tema bermain selanjutnya ditentukan macam kegiatan bermain yang cocok dengan tujuan dan tema tersebut. Sesuai dengan usia anak TK dan kegemarannya, maka bermain pura-pura atau imajinatif sangat cocok bagi mereka. Contohnya kegiatan bermain “pola kehidupan keluarga dalam situasi makan bersama.” Kegiatan ini dapat menjadi cermin budaya bangsa. Karena itu kegiatan makan bersama dalam keluarga hendaknya sesuai dengan budaya makan yang baik yang dianut masyarakat Indonesia.

Kegiatan bermain pura-pura ini dilaksanakan dalam kelompok lebih kurang 5 orang anak di bawah bimbingan dan pengarahan guru, sedangkan anak-anak lain melakukan kegiatan lain di dalam atau di luar kelas di bawah pengawasan guru lain atau

sendiri. Pada gilirannya anak-anak dari kelompok lain ini akan memperoleh kesempatan bermain pura-pura juga.

b. Menentukan tempat dan ruang bermain

Tempat dan ruang bermain dapat dilakukan di dalam dan di luar ruang. Untuk kegiatan bermain dalam rangka mengembangkan kemampuan sosial, sebagaimana ditentukan dalam tujuan dan tema yang dipilih, yaitu kegiatan bermain imajinatif tentang pola kehidupan keluarga dalam situasi makan bersama, maka kegiatan bermain tersebut cocok bila dilakukan di dalam ruang atau di kelas.

c. Menentukan bahan dan peralatan bermain

Sebelum melakukan kegiatan bermain, bermacam bahan dan peralatan yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai perlu dipersiapkan terlebih dahulu secara lengkap. Selama melakukan kegiatan bermain guru tidak lagi mencari bahan atau perlengkapan yang belum tersedia, agar kegiatan bermain berlangsung tanpa hambatan yang berarti.

Contohnya, kegiatan makan bersama dalam keluarga, bahan dan peralatan yang perlu disiapkan, bahan dan peralatan untuk mencuci tangan, untuk mengeringkan tangan, untuk kegiatan makan bersama, untuk membersihkan tempat makan, dan alat untuk mencuci peralatan makan.

d. Menentukan urutan langkah bermain

Sebelum menentukan urutan langkah bermain, sesuai macam bermain yang sudah ditetapkan yaitu bermain pura-pura makan, misalnya maka perlu ditetapkan pula kegiatan yang harus dilaksanakan oleh anak-anak yang terlibat dalam permainan ini. Seperti peran ayah, ibu, anak-anak, dan anggota keluarga yang lain. Serta urutan kegiatan yang harus diambil oleh setiap pemeran. Oleh karena itu untuk kegiatan bermain dalam situasi makan bersama, misalnya langkah-langkah kegiatan yang dilaksanakan:

1. Kegiatan menyiapkan peralatan makan secara tertib oleh ibu.
2. Kegiatan membersihkan tangan oleh setiap anggota keluarga
3. Kegiatan mengeringkan tangan oleh setiap peserta

4. Kegiatan menarik kursi secara tertib oleh setiap peserta
5. Kegiatan membaca doa oleh ayah yang diikuti oleh seluruh peserta
6. Kegiatan makan: menghindari pertentangan, berbagi giliran, menuntut hak, mengkomunikasikan keinginan.
7. Kegiatan membersihkan tempat makan oleh ibu dibantu oleh anak dan ayah.
8. Kegiatan mencuci peralatan makan oleh ibu/ayah atau anak secara bergiliran

Kualitas pelaksanaan kegiatan bermain banyak dipengaruhi oleh perancangan kegiatan bermain yang sudah disusun. Hasil pelaksanaan kegiatan bermain merupakan masukan bagi guru untuk mengadakan perbaikan dan pengembangan rancangan bermain yang telah disusun.

Pelaksanaan Kegiatan Bermain

Langkah-langkah kegiatan bermain melalui urutan sebagai berikut ini:

- a. Kegiatan pra bermain
- b. Kegiatan bermain
- c. Kegiatan penutup

Dalam hal ini, kegiatan makan dalam suatu keluarga dijadikan tema kegiatan dengan demikian langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

- a. Kegiatan pra bermain

Ada dua macam persiapan dan kegiatan pra bermain:

1. Kegiatan persiapan siswa dalam melaksanakan kegiatan bermain:
 - a. Guru mengkomunikasikan kepada siswa tujuan kegiatan bermain ini.
 - b. Guru mengkomunikasikan batasan-batasan yang harus dipatuhi siswa
 - c. Guru menawarkan peran kepada masing-masing anak untuk disepakati sebagai: ayah, ibu, anak, atau yang lainnya.
 - d. Guru memperjelas apa yang harus dilakukan peran ayah, ibu, anak, dan sebagainya.
2. Kegiatan persiapan bahan dan peralatan yang siap untuk dipergunakan:
 - a. Menyiapkan meja makan dengan bahan dan peralatan yang diperlukan
 - b. Mencuci tangan

c. Mengeringkan tangan

b. Kegiatan bermain

Kegiatan bermainnya itu sendiri meliputi langkah-langkah sebagai berikut:

1. Semua anggota keluarga menuju ke tempat cuci tangan untuk mencuci tangan dengan tertib bergiliran menggunakan bahan dan peralatan cuci tangan dengan tidak berebutan.
2. Dengan bimbingan guru anak bergiliran mengeringkan tangan mereka.
3. Menuju ke meja makan dengan tertib dan menarik kursi tempat duduk masing-masing.
4. Yang berperan sebagai ayah memimpin pembacaan doa.
5. Dengan bimbingan guru anak mulai melaksanakan peran masing-masing mengambil nasi dan lauk pauk secara bergiliran dan tertib.
6. Selama makan anak diperbolehkan menyatakan keinginannya sesuai batasan-batasan yang sudah dikomunikasikan guru.
7. Bila kegiatan makan berakhir diikuti pembacaan doa oleh anak yang berperan sebagai ayah
8. Kegiatan akhir makan yang masih harus dilakukan adalah merapikan kembali meja makan

c. Kegiatan penutup

Dalam kegiatan penutup kegiatan bermain itu guru dapat melakukan tindakan-tindakan sebagai berikut:

1. Menarik perhatian dan membangkitkan minat anak tentang aspek-aspek penting dalam mencuci tangan seperti hemat dalam menggunakan air, penggunaan alat mencuci dalam kaitan antara lain, mengeringkan air di tangan.
2. Menghubungkan pengalaman anak dalam makan bersama di rumah dan makan bersama di sekolah, misalnya ketentuan yang harus ditaati pada waktu makan tidak boleh bicara pada waktu mulut penuh makanan, tidak boleh bersendawa, tidak boleh berkecap waktu mengunyah makanan, dan lain-lain.
3. Menunjukkan aspek-aspek penting dalam makan bersama

4. Memahami beberapa dalam penghayatan anak dalam kegiatan makan bermain bersama misalnya belajar untuk berbagi kesempatan dan giliran dalam mengambil lauk pauk atau nasi atau mengkomunikasikan keinginan untuk memperoleh sesuatu sesuai tata tertib makan.

Evaluasi Kegiatan Bermain

Evaluasi perlu dilaksanakan agar guru TK mendapatkan umpan balik tentang kualitas keberhasilan dalam kegiatan bermain. Karena itu dalam bagian ini akan dibicarakan tentang alasan mengadakan evaluasi kegiatan bermain, dan komponen-komponen penting yang perlu dievaluasi.

- a. Alasan mengadakan evaluasi kegiatan bermain

1. Evaluasi merupakan bagian yang tak terpisahkan dari kegiatan belajar melalui bermain. Tanpa evaluasi tujuan kegiatan bermain tidak ada artinya. Evaluasi membantu kita untuk mengetahui apakah tujuan kegiatan belajar yang telah dirancang cukup baik atau tidak. Misalnya dalam program kegiatan belajar melalui bermain dalam situasi makan bersama dalam keluarga tujuannya adalah anak TK belajar bagaimana cara menghindari pertentangan; berbagi kesempatan dan menunggu giliran; bagaimana menuntut hak dengan cara yang dapat diterima; dan bagaimana cara mengkomunikasikan keinginan yang dapat diterima oleh teman lain.
2. Tujuan-tujuan didasarkan pada pengharapan. Setiap orang mempunyai ukuran bagi diri sendiri dan orang lain. Ukuran harapan pada anak TK tidak sama dengan tuntutan pada anak dengan jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Ukuran keberhasilan anak TK dalam kegiatan bermain dalam situasi makan bersama dalam keluarga misalnya, dapat diukur dalam kaitannya dengan pengharapan anak sendiri, guru, orang tua, dan sekolah.

Evaluasi menentukan tingkat pencapaian harapan. Melalui evaluasi kita menguji apakah tujuan yang ingin dicapai itu telah dipenuhi atau belum. Kriteria pencapaian dapat ditetapkan secara sederhana atau lebih rumit. Dalam kegiatan makan bersama keluarga ada 4 tujuan atau pengharapan yang ingin dicapai yaitu menghindari pertentangan,

berbagi kesempatan, cara menuntut hak, dan mengkomunikasikan keinginan. Guru harus mengevaluasi apakah keempat tujuan tercapai atau tidak.

Penutup

Pendidikan anak usia dini memiliki peranan yang sangat penting yang dapat menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya. Pendidikan anak usia dini pada hakekatnya diarahkan pada pengembangan seluruh aspek perkembangan anak secara optimal. Guru menjadi fasilitator yang memberi kemudahan dan membantu anak mengembangkan potensi yang dimilikinya dengan tetap mengacu pada prinsip-prinsip pendidikan anak usia dini. Pengembangan potensi anak dilakukan melalui kegiatan belajar sambil bermain dan bermain seraya belajar.

Referensi

- Patmonodewo, Soemiarti (1995) *Buku Ajar Pendidikan Prasekolah*. Jakarta: Depdikbud. Ditjen Dikti Proyek Pendidikan Tenaga Akademik.
- Masitoh, Ocih, Heny, DJ. (2003) *Pendekatan Belajar Aktif di Taman Kanak-Kanak*, Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Bagian Proyek Peningkatan Tenaga Kependidikan.
- Solehuddin, M (2000) *Konsep Dasar Pendidikan Pra Sekolah*. Bandung: Fakultas Ilmu pendidikan UPI.
- Undang-undang NO. 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional

