



HAND OUT MATA KULIAH
KONSEP DASAR PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
KODE MK/SKS : UD 100/3 SKS

Oleh :

Nining Sriningsih, M.Pd

NIP. 197912112006042001

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU - PAUD
JURUSAN PEDAGOGIK
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

TUJUAN PEMBELAJARAN :



- Mahasiswa memahami teori bermain untuk anak secara memadai
- Mahasiswa dapat menerapkan bermain dan permainan secara tepat pada PAUD

BERMAIN BAGI AUD

- Pada hakikatnya semua anak suka bermain.
- Bermain merupakan faktor penting dalam kegiatan pembelajaran, dimana esensi bermain harus menjadi jiwa dari setiap kegiatan pembelajaran anak usia dini.
- Melalui kegiatan bermain berbagai keterampilan akademik seperti membaca, menulis dan berhitung dapat dikembangkan dengan optimal, sebagaimana diungkapkan Smilansky dalam penelitiannya menyatakan bahwa terdapat hubungan antara bermain terhadap kesuksesan akademik anak di masa mendatang (Dodge, *et al.*, 2002:11).

BERMAIN BAGI AUD

- *National Association for The Education of Young Children (NAEYC)* dan *Association for Childhood Education International (ACEI)* menegaskan bahwa bermain memungkinkan anak mengeksplorasi dunianya, mengembangkan pemahaman sosial dan kultural, membantu anak-anak mengespresikan apa yang mereka rasakan dan mereka pikirkan, memberikan kesempatan bagi anak untuk menyelesaikan masalah, mengembangkan bahasa dan keterampilan serta konsep keaksaraan (Isenberg & Jalongo, 1993 dalam Musfiroh, 2004:15)

PENGERTIAN BERMAIN



- Bermain diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dan pihak luar (Hurlock, 1978).

CIRI-CIRI BERMAIN ANAK

CIRI-CIRI	KEGITAN BERMAIN
Menyenangkan	Bermain itu menyenangkan dan anak menikmati kegiatan ini.
Motivasi instrinsik	Anak ingin bermain karena dorongan dari dalam bukan karena disuruh orang lain.
Spontan/sukarela	Anak bermain karena dorongan spontan
Ada peran aktif pemain	Semua pemain berperan secara aktif saat bermain, sehingga kegiatan bermain berjalan lancar dan menyenangkan.

CIRI-CIRI BERMAIN ANAK

CIRI-CIRI	KEGITAN BERMAIN
Nonliteral	Saat bermain anak berpura-pura menjadi sesuatu, atau bertindak sesuatu.
Kaidah nonekstrinsik	Bermain memiliki aturan tersendiri yang disepakati pemainnya.
Aktif	Anak terlibat aktif tidak diam saja baik secara fisik maupun emosi.
Fleksibel	Anak dapat beralih kegiatan, anak bebas memilih apakah akan ikut bermain atau memilih permainan lain.

PERSEPSI ANAK TENTANG KONTINUM BERMAIN DAN BEKERJA

Bermain



Bekerja

HAKIKAT KEGIATAN		
<p>Bebas mengeksplorasi benda</p>	<p>Aktivitas mungkin didesain guru tetapi memungkinkan penemuan dan kreativitas</p>	<p>Kegiatan dirancang dan dibawah perintah guru Orientasi produk</p>
<p>Umumnya melibatkan benda lain atau manipulatif</p>	<p>Kegiatan diseleksi sendiri tapi memerlukan konsentrasi atau perhatian detail</p>	<p>Biasanya melibatkan pensil dan kertas Kadang-kadang melibatkan kesungguhan. Proyek (di TK)</p>
<p>Tidak perlu kesungguhan beorientasi pada proses Tidak harus diselesaikan</p>	<p>Permainan beraturan dan bermuatan akademik</p>	<p>Harus diselesaikan</p>

PERSEPSI ANAK TENTANG KONTINUM BERMAIN DAN BEKERJA

Bermain



Bekerja

KETERLIBATAN GURU		
Sedikit harapan guru		Berpusat pada harapan dan niat guru
Jarang dievaluasi guru	Umumnya ada evaluasi guru	Keluaran dievaluasi guru

KENAPA ANAK PERLU BERMAIN ?

- anak punya energi berlebih, energi ini mendorong anak untuk melakukan aktivitas sehingga anak terbebas dan perasaan tertekan (Catron & Allen, 1999)
- anak memerlukan penyegaran kembali atau mengembalikan energi yang habis digunakan untuk kegiatan rutin sehari-hari (Moriz Lazarus)
- anak perlu belajar merespon dan belajar peran-peran tertentu dalam kehidupan (Karl Groos),

KENAPA ANAK PERLU BERMAIN ?

- anak perlu melepaskan desakan energi dan mengembangkan rasa harga diri
- anak perlu mengkreasikan pengetahuannya tentang dunia melalui interaksi diantara anak-anak dan
- anak perlu pengalaman langsung dalam berinteraksi sosial

KENAPA ANAK PERLU BERMAIN ?

- Para Vygotsky-an meyakini bahwa bermain dapat mempengaruhi berbagai aspek perkembangan anak melalui: (1) penciptaan *Zone of Proximal Development* (ZPD), (2) memfasilitasi separasi (pemisahan) pikiran dari objek dan aksi, (3) mengembangkan penguasaan diri.
- ZPD merupakan wilayah antara kemampuan aktual dan kemampuan potensial anak, melalui kegiatan bermainlah berbagai potensi yang tersembunyi dapat teraktualisasikan.

KENAPA ANAK PERLU BERMAIN ?

- Otak manusia (*otak triune*) menurut Paul MacLean terdiri dari tiga bagian yaitu: (1) otak reptil atau batang otak (*brainstem*), (2) sistem limbik (otak mamalia), (3) neokorteks.
- Kegiatan bermain dapat menstimulasi ketiga bagian otak ini secara seimbang karena pada saat bermain seluruh pikiran, tubuh dan spirit ikut terlibat dan anak merasa aman secara fisik dan emosional.
- Belahan otak kanan dan kiri pun dapat terstimulasi secara seimbang sehingga memudahkan anak untuk belajar berbagai hal yang berhubungan dengan pola pikir otak kiri yang bersifat logis, teratur dan sistematis maupun pola pikir otak kanan yang bersifat holistik, imajinatif, dan intuitif.

REFERENSI

- Dodge, Diane, Trister, et.all (2002). *The Creative Curriculum for Preschool*, Washington, DC: Teaching Strategies, Inc.
- Musfiroh, T. (2004). *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan Stimulasi Multiple Intellegences Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas
- Tedjasaputra, M.S (2001). *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta : Grasindo
- Suyanto, S. (2005). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Hurlock, B. E. (1995). *Perkembangan Anak (Jilid I)* Jakarta: Erlangga.
- Hurlock, B.E.(1999). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga

TUGAS

- Anda diminta untuk: (1) merancang pembelajaran AUD melalui aktivitas bermain, (2) mensimulasikannya di kelas untuk memperoleh masukan dari rekan dan dosen. (3) mempraktekan perencanaan yang telah diperbaiki di lembaga PAUD. Kisi-kisi perencanaan pembelajaran antara lain : (a) nama permainan, (b) sasaran usia, (c) tujuan permainan, (d) alat dan bahan, (e) langkah-langkah permainan, (f) evaluasi permainan.