

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Inovasi Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pembelajaran Inovatif

Pembelajaran merupakan upaya yang sistematis dan sistemik untuk memfasilitasi dan meningkatkan proses belajar, maka kegiatan pembelajaran berkaitan erat dengan hakikat dan jenis belajar serta hasil belajar tersebut. Pembelajaran harus menghasilkan belajar, tapi tidak semua proses belajar terjadi karena pembelajaran. Proses belajar juga terjadi dalam konteks interaksi sosial kultural dalam lingkungan masyarakat. Pembelajaran tidak hanya terjadi dalam lingkungan pendidikan formal saja, tapi bisa terjadi di luar sekolah. Proses belajar dan pembelajaran bisa terjadi dimana saja, dan kapan saja tidak dibatasi oleh jarak, ruang, dan waktu.

Dalam Pasal 1 butir 20 UU No. 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dalam pembelajaran terkandung 5 konsep, yaitu interaksi, peserta didik, pendidik, sumber belajar, dan lingkungan belajar. Interaksi mengandung arti hubungan timbal balik, saling mempengaruhi satu sama lain.²⁴

Pembelajaran menurut Hardini dan Dewi adalah aktivitas pengajaran atau guru untuk menciptakan kondisi yang memungkinkan proses belajar peserta didik atau siswa berlangsung secara optimal, dengan kata lain pembelajaran adalah proses membuat orang lain belajar.²⁵

Pendapat lain di kemukakan oleh Trianto yang menyatakan bahwa, pembelajaran merupakan interaksi dua arah dari seorang guru dan siswa, di mana antarakedunya

²⁴ Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 butir 20.

²⁵ Hardini Dan Dewi, Isriani dan Puspitasari Dewi. *Strategi Pembelajaran Terpadu*. (Yogyakarta: Famili.2012), 10.

terjadi komunikasi yang intens dan terarah pada suatu target yang telah ditetapkan sebelumnya.²⁶

Pembelajaran juga merupakan kegiatan yang dirancang oleh guru untuk membantu siswa mempelajari suatu kemampuan dan atau nilai yang baru dalam suatu proses yang sistematis, melalui tahap rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi.²⁷ Hal tersebut berarti bahwa pembelajaran melibatkan perubahan kearah yang lebih baik pada suatu target yang sebelumnya telah ditetapkan.

Istilah pembelajaran atau proses pembelajaran di sekolah-sekolah sering dipahami sama dengan proses belajar mengajar, di mana didalamnya ada interaksi antara guru dan siswa dan antara sesama siswa untuk mencapai suatu tujuan yaitu terjadinya perubahan sikap dan tingkah laku siswa kearah yang baik. Guru bertugas membantu anak untuk belajar dengan cara memanipulasi lingkungan sehingga anak dapat belajar dengan mudah, artinya guru harus mengadakan pemilihan terhadap berbagai metode pembelajaran yang ada, yang paling memungkinkan proses belajar anak berlangsung optimal.

Inovasi berasal dari Bahasa Inggris "*Innovation*" yang berarti bahwa penemuan baru atau hal tentang kebaruan. Inovasi merupakan penemuan baru, baik berupa konsep, ide, gagasan, pemikiran, dan sebagainya.²⁸ Kata inovasi dapat diartikan sebagai proses atau hasil pengembangan atau pemanfaatan, ketrampilan dan pengalaman untuk menciptakan atau memperbaiki produk (barang atau jasa), proses atau sistem yang baru yang memberikan nilai berarti secara signifikan.²⁹

Inovasi biasanya mengacu pada sifat seperti memperbarui, mengubah, atau membuat proses maupun produk, serta cara dalam melakukan sesuatu sehingga

²⁶Trianto, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik bagi Anak Usia Dini TK/ RA Anak Usia Kelas Awal SD/ MI*. (Jakarta: Kencana Prenada Merda Group, 2009), 17.

²⁷Sagala, Syaiful. *Konsep dan Makna Pembelajaran: Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*, (Bandung: Alfabeta.2010), 64-65.

²⁸ Suyadi, dkk, *Inovasi Pendidikan Anak Usia Dini*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2020), 6.

²⁹ Sutomo, *Serba-Serbi Manajemen Bisnis*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012), 132.

menjadi lebih efektif. Dalam konteks bisnis atau usaha, hal ini berarti menerapkan ide-ide baru, meningkatkan layanan yang ada, serta membuat produk-produk lain yang lebih dinamis.³⁰

Pembelajaran Inovatif adalah kegiatan untuk mewujudkan rencana menjadi tindakan nyata dalam rangka mencapai tujuan dan kompetensi yang telah ditetapkan secara efektif dan efisien. Pembelajaran yang inovatif sebagai aktualisasi kurikulum menuntut leaktifan sekaligus kearifan guru dalam menciptakan dan menumbuhkan kegiatan peserta didik sesuai dengan rencana yang di programkan.³¹

Pembelajaran inovatif merupakan bentuk pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan dapat memfasilitasi perkembangan dan kebutuhan anak khususnya di PAUD. Bentuk pembelajaran inovatif menggabungkan atau mengkolaborasikan beberapa aspek penting yang dapat memperkaya isi pembelajaran menjadi suatu yang baru. Pembelajaran inovatif menghindari pembelajaran konvensional yang masih seringkali terjadi pada praktik pembelajaran di sekolah, dimana guru masih mendominasi atau sebagai pusat dari kegiatan belajar mengajar. Akan tetapi, pembelajaran inovatif mendukung terciptanya kelas yang berpusat pada anak. Ada empat model pembelajaran inovatif yang sekarang ini diterapkan di Indonesia yaitu model kelompok, sudut, area dan sentra, yang mana keempat model tersebut berbasis pada pendekatan konstruktivisme, kooperatif dan kontekstual.³²

Pembelajaran inovatif akan merangsang perkembangan kemajuan berfikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat. Pembelajaran inovatif juga akan membuat siswa berfikir kritis dalam menghadapi masalah.

³⁰Wawan Dhewanto, dkk, *Manajemen Inovasi Untuk Usaha Kecil dan Mikro*, (Bandung: Alfabeta, 2015), 41.

³¹Mulyasa dkk, *Revolusi Dan Inovasi Pembelajaran*. (Bandung: Rosda Karya, 2017), 78.

³² Muniroh Munawar, Agung Prasetyo, Ratna Wahyu Pusari, *Pengembangan Model Pembelajaran Inovatif Melalui Pendekatan In House Training Berbasis Kearifan Budaya Lokal*, Jurnal Penelitian PAUDIA, Volume 2 No 1., Mei 2013.

b. Model Pembelajaran Inovatif Anak Usia Dini

Pembelajaran merupakan sebuah upaya sistematis dan disengaja untuk menciptakan terjadinya kegiatan interaksi edukatif antara dua pihak, yaitu anak-anak dan pendidik yang melakukan kegiatan membelajarkan. Proses pembelajaran tersebut pada hakekatnya terbagi dalam dua konsep yang berlangsung secara bersamaan yaitu proses belajar yang dilakukan oleh anak TK dan proses belajar yang dilakukan oleh pendidik.

Pembelajaran bagi anak usia dini bersifat holistik dan terpadu. Pembelajarannya membentuk semua aspek perkembangan, meliputi: (1) Nilai agama dan moral, (2) sosial-emosional, (3) kognitif, (4) bahasa, (5) fisik-motorik, dan (6) seni. Pembelajaran bersifat terpadu, yaitu tidak mengajarkan bidang studi secara terpisah. Satu kegiatan dapat menjadi wahana belajar berbagai hal bagi anak.

Kegiatan pembelajaran di TK mengutamakan asas bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Secara alamiah bermain memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih dalam, dan secara spontan anak membentuk kemampuannya. Bermain pada dasarnya mementingkan proses dari pada hasilnya.³³

Model pembelajaran inovatif menurut Mulyasa dkk antara lain: pembelajaran kontekstual (*contextual teaching and learning*), bermain peran (*role playing*), belajar tuntas (*mastery learning*), dan pembelajaran konstruktivisme (*Constructivism teaching and learning*).³⁴

1) Pembelajaran kontekstual (*contextual teaching and learning*)

Pembelajaran kontekstual merupakan model pembelajaran inovatif yang menekankan pada keterkaitan antara materi pembelajaran dengan kehidupan nyata peserta didik sehingga mereka mampu menghubungkan dan menerapkan secara langsung kompetensi hasil belajar dalam kehidupannya. Pembelajaran kontekstual merupakan

³³ Musitoh, *Strategi Pembelajaran TK*. (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), 5.

³⁴ Mulyasa dkk, *Kurikulum Berbasis Kompetensi, Konsep Karakteristik dan Implementasi*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2003). 106-141.

model pembelajaran inovatif dan membantu guru mengaitkan materi yang diajarkan dengan kondisi nyata peserta didik dan mendorong mereka untuk membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan kehidupan nyata, baik sebagai anggota keluarga maupun masyarakat pada umumnya.

2) Bermain peran (*role playing*)

Main peran adalah suatu pengalaman penting yang mendukung peningkatan ketrampilan kognitif dan pengetahuan ketrampilan sosial emosi dan bahasa pada anak yang semuanya merupakan hal yang sangat penting untuk keberhasilan sekolah nanti. Main peran adalah praktek anak dalam kehidupan nyata, membiasakan anak untuk membayangkan dirinya kedalam masa depan dan memunculkan kembali kondisi masa lalu. Main peran mendukung perkembangan secara keseluruhan kognisi, sosial, emosi dan fisik. Main peran dikenal juga dengan sebutan main pura-pura, khayalan, fantasi, *make believe* atau simbolik.

Role playing atau bermain peran dilakukan dengan cara mengarahkan peserta didik untuk menirukan suatu aktifitas atau mendramatisasikan situasi, ide, atau karakter khusus. Guru menyusun dan memfasilitasi permainan peran kemudian ditinjaulanjuti dengan diskusi. Selama permainan peran berlangsung, peserta didik lain yang tidak turut bermain diberi tugas mengamati, merangkum pesan tersembunyi dan mengevaluasi permainan peran. Permainan peran digunakan untuk membantu peserta didik memahami perspektif dan perasaan orang lain menurut variasi kepribadian dan isu social. *Role Playing* digunakan untuk menjelaskan sikap dan konsep, rencana dan menguji penyelesaian masalah, membantu peserta didik menyiapkan situasi nyata dan memahami situasi social secara mendalam.³⁵

³⁵ Ridwan Abdul Sani, *Inovasi Pembelajaran*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013), 170-171

Dalam teori Erik Erison menerangkan dua jenis main peran yaitu :³⁶

- a) Main peran mikro
Dalam main peran mikro anak memegang dan menggerakkan orang-orangan kecil, binatang, kendaraan dan lain-lain untuk menyusun adegan.
- b) Main peran makro
Dalam main peran makro anak berperan sesungguhnya dan menjadi seseorang atau sesuatu.

Dalam penelitian Smilansky menemukan hasil-hasil positif kemampuan anak yang terlibat dalam main peran yaitu :³⁷

- a) Pengungkapan kata-kata lebih baik.
 - b) Kosa kata lebih kaya.
 - c) Bahasa keseluruhan lebih tinggi.
 - d) Tahap bahasa lebih tinggi.
 - e) Strategi pemecahan masalah lebih baik.
 - f) Lebih ingin tahu.
 - g) Kemampuan melihat sudut pandang orang lain lebih baik.
 - h) Kemampuan intelektual lebih tinggi
 - i) Kerjasama dengan teman lebih baik.
 - j) Kinerja tugas-tugas percakapan lebih banyak.
- 3) Belajar tuntas (*mastery learning*)

Mastery Learning artinya belajar tuntas.³⁸ *Mastery Learning* diartikan penguasaan penuh.³⁹ Model Mengajar *Mastery Learning*, yang dalam istilah Benjamin S. Bloom disebut *learning for mastery* itu merupakan pendekatan mengajar yang mengacu pada penetapan kriteria hasil belajar.kriteria tingkat keberhasilan belajar ini meliputi hal-hal sebagai berikut: 1) Pengetahuan, 2) Konsep, 3) Ketrampilan, 4) Sikap dan nilai. Tahap-tahap kemajuan atau

³⁶ Mukhtar Latif,dkk, *Pendidikan Anak Usia Dini Teori & Aplikasi*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group,2013), 206.

³⁷ Mukhtar Latif,dkk, *Pendidikan Anak Usia Dini Teori & Aplikasi*, 207.

³⁸ Moh. Rosyid, *Strategi Pembelajaran Demokratis*, (Semarang: UNNES Press, 2004), 22.

³⁹ Nasution, *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*, (Jakarta; Bumi aksara, 2001),36.

perkembangan hasil belajar tersebut dipantau dan diukur dengan cara berkesinambungan.⁴⁰

Belajar tuntas (*mastery learning*) adalah pencapaian taraf penguasaan minimal yang ditetapkan untuk setiap unit bahan pelajaran baik secara perseorangan maupun kelompok, dengan kata lain apa yang dipelajari siswa dapat dikuasai sepenuhnya. Dari pengertian tersebut, masalah yang muncul yang perlu mendapat perhatian guru ialah bagaimana usaha agar sebagian besar siswa dapat belajar efektif sehingga dapat menguasai pelajaran yang dianggap esensial bagi perkembangan siswa itu sendiri.⁴¹ Pembelajaran tuntas (*mastery learning*) merupakan pendekatan dalam pembelajaran yang mempersyaratkan siswa menguasai secara tuntas seluruh materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru. Maka guru berusaha agar semua siswa menguasai materi pelajaran sesuai taraf perkembangan siswa masing-masing.

Belajar tuntas (*mastery learning*) dilakukan dengan asumsi bahwa semua peserta didik mampu belajar dengan baik dalam kondisi yang tepat dan memperoleh hasil yang maksimal terhadap seluruh materi dipelajari.⁴²

Belajar tuntas berasal dari konsep “*model of school learning*” dengan rumusan bahwa kemampuan belajar diukur dari kecepatan (waktu) belajar dan tidak mengenal pandai dan bodoh, sedangkan keberhasilan belajar tuntas ditentukan oleh; 1) tujuan pengajaran dirumuskan dengan jelas beserta tingkat penguasaannya, 2) bahan ajar dibagi menjadi unit kecil dan disajikan berturut-turut, 3) walaupun proses pengajaran dilakukan dalam kelas, akan tetapi perhatian pada tiap individu peserta didik adalah sebuah keharusan, 4) setelah mempelajari satu unit, peserta didik dievaluasi untuk mengetahui sejauhmana pemahaman yang diterimanya sekaligus diberi umpan

⁴⁰ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: Rosda Karya, 1999), 199.

⁴¹ Usman, dkk., *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015), 96.

⁴² Ridwan Abdul Sani, *Inovasi Pembelajaran*, 156.

balik dan penjelasan kesalahan materi jika ada adalah untuk memberikan pemahaman lanjutan, 5) jika pemahamannya mencapai angka 75% persen, maka dapat melanjutkan materi berikutnya, 6) jika peserta didik menguasai materi ajar di bawah 75%, maka harus diadakan pengulangan dan selanjutnya dites kembali, 7) motivasi ditumbuhkan dengan cara kerjasama antar individu dalam kelas, dan 8) bagi peserta didik yang mengalami keterlambatan pemahaman dapat dibimbing dengan aktivitas ekstra.⁴³

Ciri-ciri Pembelajaran Tuntas (*Mastery Learning*) adalah sebagai berikut:⁴⁴

- a) Para peserta didik dapat belajar dengan baik dalam kondisi pengajaran yang tepatsesuai dengan harapan pengajar.
- b) Bakat seorang peserta didik dalam suatu bidang pengajaran tertentu dapat diramalkan, baik tingkatannya (yaitu bahan yang dipelajari dalam bidang pengajaran itu dalam waktu yang telah ditentukan) maupun satuan waktu yang dibutuhkan untuk mempelajari bahan tersebut sampai ke tingkat penguasaan tertentu. Bakat berfungsi sebagai indeks tingkatan belajar peserta didik dan sebagai suatu ukuran satuan waktu.
- c) Tingkatan hasil belajar.
Tingkat hasil belajar bergantung pada waktu yang digunakan secara nyata oleh peserta didik untuk mempelajari sesuatu dibandingkan dengan waktu yang dibutuhkan untuk mempelajarinya. Dalam situasi sekolah yang sebenarnya, waktu yang digunakan dan waktu yang dibutuhkan dipengaruhi oleh karakteristik peserta didik dan karakteristik pengajaran. Karakteristik peserta didik berkenaan dengan bakat dan ketekunan belajar. Karakteristik pengajaran berkenaan dengan kesempatan belajar, kualitas pengajaran, dan kemampuan memahami pengajaran.

⁴³Moh Rosyid, *Strategi Pembelajaran Demokratis*, 23.

⁴⁴Abu Ahmadi, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: CV. Pustaka Setia, 2015), 158.

d) Model Carroll.

Tingkat belajar, meliputi: (ketentuan, kesempatan belajar, bakat, kualitas pengajaran, kemampuan memahami pengajaran).

e) Kendatipun bakat diperhatikan jika peserta didik diberi kesempatan belajar yang seragam dan kualitas pengajaran yang seragam pula, hanya sedikit peserta didik yang dapat mencapai tingkatan mastery (menguasai). Sebaliknya, setiap peserta didik memperoleh kesempatan belajar yang berdiferensiasi dan kualitas pengajaran yang berdiferensiasi pula, mayoritas siswa dapat mencapai tingkatan *mastery* (menguasai).⁴⁵

Dengan kesempatan belajar berdiferensiasi dan kualitas pengajaran berdiferensiasi, maka setiap peserta didik memiliki peluang besar untuk terus meningkatkan kemampuannya dan dapat mencapai tingkatan menguasai sepenuhnya materi yang diajarkan.

Faktor-Faktor yang mempengaruhi Pembelajaran Tuntas (*Mastery Learning*) adalah:

a) Bakat

Bakat, misalnya integensi mempengaruhi prestasi belajar.⁴⁶ Bakat siswa, secara umum adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang, setiap orang pasti memiliki bakat dalam arti berpotensi untuk mencapai prestasi sampai ketinggian tertentu sesuai dengan kapasitas masing-masing.

b) Mutu Pengajaran

Pada dasarnya anak adalah unik, karena anak-anak mempunyai perbedaan individu. Dalam setiap pembelajaran anak-anak belajar menurut cara masing-masing untuk menguasai pelajaran. Menurut Nasution, usaha guru agar semua anak menguasai mata pelajaran sepenuhnya, yaitu

⁴⁵ Abu Ahmadi, *Strategi Belajar Mengajar*, 159.

⁴⁶ Nasution, *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*, (Jakarta; Bumi aksara, 2016), 38.

menerapkan metode mengajar, alat pelajaran, sumber pelajaran yang khusus bagi tiap anak.⁴⁷

c) Kesanggupan untuk memahami pengajaran
Kemampuan murid untuk menguasai materi pelajaran bergantung pada kemampuannya untuk memahami ucapan guru.⁴⁸ Kemampuan menyerap pelajaran sangat berhubungan dengan kemampuan peserta didik mengerti bahasa lisan dan tulisan.

d) Ketekunan
Carrol mendefinisikan ketekunan sebagai waktu yang dibutuhkan oleh siswa untuk belajar.⁴⁹ Bila siswa membutuhkan sejumlah waktu untuk mempelajari bahan pelajaran tetapi ia hanya mendapat waktu kurang dari apa yang ia butuhkan untuk mempelajari suatu bahan, maka ia tidak akan menguasai bahan sepenuhnya.

e) Waktu yang tersedia untuk belajar
Waktu untuk mempelajari suatu mata pelajaran dalam suatu sistem persekolahan sudah ditentukan oleh kurikulum sesuai dengan bobot yang diberikan kepada mata pelajaran itu. Dengan memperhatikan kebutuhan waktu belajar para peserta didik dengan bertahap-tahap perkembangan kejiwaan peserta didik.⁵⁰ Untuk itu, para guru pula mengantisipasi agar waktu belajar yang tersedia sesuai dengan kebutuhan, sehingga waktu belajar untuk mempelajari materi pelajaran tersebut.

4) Pembelajaran konstruktivisme (*Constructivism teaching and learning*).

Pembelajaran konstruktivisme pada pembelajaran anak usia dini adalah melalui permainan konstruktif. Permainan konstruktif merupakan suatu bentuk permainan umum pada anak usia dini, baik di dalam

⁴⁷Nasution, 41.

⁴⁸Nasution, 42.

⁴⁹ Moh.Uzer, dkk, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016), 96.

⁵⁰ Patoni Achmad, *Metodologi Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: PT Bina Ilmu, 2017). 166

maupun di luar kelas. Permainan konstruktif adalah salah satu dari sedikit kegiatan yang mirip permainan di dalam kelas dan berpusat pada pekerjaan. Permainan konstruktif dapat digunakan pada anak usia dini untuk meningkatkan pembelajaran keterampilan akademik, keterampilan berfikir, dan pemecahan masalah. Banyak pakar pendidikan merencanakan kegiatan-kegiatan kelas yang mencakup humor, dan meningkatkan kreativitas anak.⁵¹

Bermain konstruktif adalah kegiatan bermain di mana anak membentuk sesuatu, menciptakan bangunan tertentu dengan alat permainan yang tersedia, seperti: membuat rumah-rumahan menggunakan balok, menggambar, menyusun kepingan-kepingan kayu bergambar, membuat bentuk menggunakan *playdough*.⁵²

Permainan konstruktif adalah kegiatan anak bermain dengan menggunakan berbagai alat dan benda untuk menciptakan atau menghasilkan suatu karya tertentu. Melalui kegiatan bermain konstruktif anak akan berkesempatan untuk berfikir secara imajinatif sehingga pikirannya menjadi lebih berdaya⁵³. Dengan demikian, kegiatan bermain konstruktif juga berperan terhadap pengembangan kreativitas anak pra sekolah. Permainan konstruktif adalah kegiatan yang menggunakan berbagai benda untuk menciptakan suatu hasil karya tertentu, dan gunanya untuk meningkatkan kreativitas, melatih motorik halus, melatih konsentrasi, ketekunan, dan daya tahan.⁵⁴

Dikalangan anak usia dini dikenal beberapa jenis permainan konstruktif, seperti permainan menggunakan balok membangun (*building block*), pasir air (*sand water*), tanah liat atau plastisin .dari beberapa jenis tersebut yang paling dikenal, banyak digunakan, dan

⁵¹ Santrock, J. W, *Perkembangan Anak*. (Jakarta: Erlangga. 2007), 275.

⁵² Mayke S.Tedjasputra, *Bermain, Mainan dan Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Grasindo. 2001), 28.

⁵³ Suratno, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005), 83-84.

⁵⁴ Mayke S. Tedjasaputra, 50.

hamper dimiliki oleh setiap taman kanak-kanak ialah jenis permainan balok.⁵⁵

Model pembelajaran inovatif menurut Suyadi dkk antara lain: model inovasi pembelajaran Anak Usia Dini *Tahfizdul Qur'an*, model inovasi pembelajaran Anak Usia Dini ramah otak berbasis neurosains, model inovasi pembelajaran Anak Usia Dini anti korupsi, model inovasi pembelajaran Anak Usia Dini adiwiyata, model inovasi pembelajaran anak Usia Dini siaga bencana.

1) Model inovasi PAUD *Tahfizdul Qur'an*

Model inovasi PAUD *Tahfizdul Qur'an* merupakan penambahan program (program Plus) dilembaga PAUD yang berisi kegiatan pembelajaran untuk menghafal surat-surat pendek dalam Al Qur'an. Tujuan inovasi ini dimaksudkan agar anak-anak milenial dapat menjadikan Al Qur'an sebagai karakter hidupnya dan menghafal surat-surat pendek, khususnya Juz 30.⁵⁶

Mode inovasi PAUD *Tahfizdul Qur'an* merupakan inovasi yang berangkat dari tren kekinian, yakni munculnya anak-anak menghafal Al Qur'an sejak dulu (para ulama), yang hingga kini terus bermunculan. Model inovasi PAUD *Tahfizdul Qur'an* ini dapat direalisasikan mulai dari guru minimal yang memiliki hafalan minimal juz 30 (Juz Amma), kurikulum yang diperkaya, metode yang memadai dan evaluasi *Tahfizdul Qur'an* yang tepat.⁵⁷

Pada umumnya, program unggulan *Tahfizdul Qur'an* mencanangkan anak-anak untuk hafal 1 Juz dalam Al Qur'an, yakni Juz 30. Tetapi tidak semua TK menargetkan seluruh peserta didik hafal 1 juz, melainkan sesuai kemampuan anak secara variatif. Dengan demikian, program *Tahfizdul Qur'an* di lembaga TK sifatnya bukan paksaan, melainkan peminatan.

Metode pembelajaran *Tahfizdul Qur'an* yang relevan dengan anak usia dini adalah metode Talqin (mendengarkan dahulu ayat-ayat yang akan dihafal),

⁵⁵ Masnipal, *Siap Menjadi Guru dan Pengelola PAUD Profesional*, (Pijakan Mahasiswa, Guru dan Pengelola TK/RA/KB/TPA, 291.

⁵⁶ Suyadi, 46.

⁵⁷ Suyadi, 47.

mendengarkan rekaman gerakan isyarat merupakan metode yang tepat bagi anak usia dini.⁵⁸

Media *Tahfizdul Qur'anyang* paling banyak digunakan adalah media audio. PAUD yang memiliki program *Tahfizdul Qur'an* biasanya setiap pagi sebelum anak-anak sebelum masuk kelas sudah diperdengarkan bacaan surat-surat pendek Al Qur'an yang menjadi target hafalannya. Bahkan ada PAUD yang memperdengarkan bacaan surat-surat pendek dalam Al Qur'an setiap jam istirahat atau setiap kegiatan santai anak-anak, Hal ini dimaksudkan agar anak-anak terbiasa mendengarkan lafaz-lafaz dalam bacaan Al Qur'an sehingga mudah menirukan dan menghafal.

- 2) Model inovasi pembelajaran Anak Usia Dini ramah otak berbasis neurosains

Jenis inovasi yang dapat diterapkan dalam model PAUD Ramah Otak Berbasis Neurosains ini adalah reformasi konsep, pengembangan kompetensi guru dan kurikulum, serta invensi teknologi pembelajaran PAUD Ramah Otak Berbasis Neurosains. Jadi tidak semua jenis inovasi (modernisasi dan *discoveri*, misalnya harus diterapkan disini.

Konsep dasar PAUD yang perlu dikontekstualisasikan dalam inovatif ini adalah perihal pendidikan nilai. Selama ini PAUD dikonsepsikan sebagai pembentukan atau penanaman nilai-nilai karakter pada anak. Dalam konteks inovasi PAUD Ramah otak, konsep tersebut harus direformasi menjadi "Optimalisasi potensi otak anak". Jika pendidikan karakter memang sangat penting maka juga harus direformasi menjadi pendidikan karakter anak secara saintifik, bukan indoktrinatif.⁵⁹

Konsep ini mirip sekolahnya manusia, yakni sekolah berbasis kecerdasan majemuk (*multiple intelligences*). Dikatakan mirip karena memang kecerdasan majemuk merupakan salah satu produk kajian neurosains di bidang pendidikan.

Akan tetapi inovasi PAUD ramah otak berbasis neurosains tidak membatasi pengembangan otak anak pada Sembilan kecerdasan, melainkan agar anak

⁵⁸Suyadi, 55.

⁵⁹Suyadi, 84.

menemukan kecerdasan masing-masing. Jika dalam satu kelas terdapat 15 anak, terdapat kemungkinan muncul 15 kecerdasan tidak hanya 9 (linguistic, matematis, logis, visual spasial, musical, kinestetik, interpersonal, intrapersonal, naturalis dan eksistensial).⁶⁰

Media pembelajaran pada PAUD ramah otak berbasis neurosains harus kaya dengan visualisasi, imajinasi, asosiasi seni dan ekspresi. Menggambar dan mewarnai pada dasarnya sudah termasuk media yang memenuhi standar ini, namun jika obyeknya tidak diperkaya maka tidak lagi imajinatif dan ekspresif. Media pembelajaran PAUD ramah otak berbasis neurosains salah satunya adalah salah satunya puzzle yang dikembangkan menjadi model permainan tersendiri dan disinkronkan dengan kurikulum 2013 PAUD sehingga kemanfaatannya lebih signifikan.

- 3) Model inovasi pembelajaran Anak Usia Dini anti korupsi
Korupsi secara harfiah adalah kebusukan, keburukan, kejahatan, ketidakjujuran, dapat disuap, tidak bermoral, penyimpangan dari kesucian. Istilah korupsi yang telah diterima dalam perbendaharaan kata Bahasa Indonesia adalah "kejahatan, kebusukan, dapat disuap, tidak bermoral, kejahatan dan ketidakjujuran. Dari sisi istilah korupsi dapat dipahami sebagai perbuatan buruk seperti penggelapan uang, penerimaan uang sogok, dan sebagainya."⁶¹

Inovasi PAUD anti korupsi direalisasikan bukan hanya dokumen administrative, melainkan sarana-prasarana secara empiric. Oleh karena itu, dari system kelembagaan, harus ada bagian tertentu dari sarana prasarana PAUD yang mendukung konsep inovasi PAUD antikorupsi. Idealnya gedung PAUD anti korupsi memiliki ciri khas yang berbeda dengan gedung PAUD model inovasi lain. Minimal PAUD anti korupsi memiliki laboratorium pembelajaran antikorupsi.

PAUD yang mencanangkan inovasi anti korupsi harus memiliki guru yang berkompeten, bukan saja berkompeten secara paedagogis, social, kepribadian, dan social tetapi juga kompetensi pendidikan anti korupsi.

⁶⁰ Suyadi, 84

⁶¹ Suyadi dkk, 102.

Hal ini dapat diwujudkan dengan mengirimkan salah satu dari beberapa guru PAUD untuk mengikutishort course, pelatihan pendidikan anti korupsi, baik yang diselenggarakan oleh Komisi Pemberantasan Korupsi (KPK) atau lembaga lain yang bekerjasama dengan KPK.

Inovasi PAUD anti korupsi juga harus tercermin secara eksplisit ke dalam dokumen kurikulum yang dikembangkan lembaga PAUD tersebut. Kegiatan pembelajaran anti korupsi hendaknya juga tertera secara eksplisit dalam RPP. Dengan demikian, inovasi PAUD anti korupsi secara legal formal dapat dibuktikan dengan uraian RPP yang telah memasukkan pendidikan anti korupsi di dalamnya.⁶²

4) Model Inovasi Pembelajaran Anak Usia Dini Adiwiyata

Model inovasi pembelajaran Anak Usia Dini adiwiyata merupakan PAUD ramah lingkungan yang mengembangkan kepedulian dan pengelolaan lingkungan hidup. Model inovasi ini dianggap penting mengingat pencemaran lingkungan semakin meluas, pengelolaan sampah yang kurang memadai, pemanasan global semakin meningkat. Subtopik pembelajaran PAUD Adiwiyata diharapkan dapat mencegah dan mengatasi problem kerusakan lingkungan berbasis kesadaran edukatif sejak dini. Bahan kajian yang dipelajari adalah syarat sebuah lembaga pendidikan, termasuk PAUD disebut adiwiyata, kompetensi guru PAUD Adiwiyata, kurikulum PAUD adiwiyata, dan evaluasi pembelajaran anak usia dini adiwiyata.⁶³

Tujuan program adiwiyata sebagaimana tertuang dalam Permen Adiwiyata Nomor 5 Tahun 2013, dijabarkan dalam empat aspek utama yaitu: (1) kebijakan sekolah berwawasan lingkungan, (kurikulum sekolah berbasis lingkungan, (3) pembelajaran lingkungan berbasis partisipasi warga sekolah, (4) sarana dan prasarana sekolah yang ramah lingkungan.

Laudriany menyatakan bahwa sekolah, termasuk PAUD adiwiyata dapat mengembangkan aspek kognitif, afektif, psikomotorik, dan minat belajar.

a) Aspek kognitif.

⁶²Suyadi, 116.

⁶³Suyadi, 130.

PAUD adiwiyata mempunyai fungsi untuk meningkatkan pemahaman terhadap permasalahan lingkungan, meningkatkan daya ingat, penerapan, analisis dan evaluasi sesuai dengan perkembangan usianya.

b) Aspek afektif.

PAUD adiwiyata dapat meningkatkan penerimaan diri dengan pengelolaan lingkungan sehingga terjadi keseimbangan hidup.

c) Aspek Psikomotorik.

PAUD adiwiyata berperan dalam membangun budaya cinta dan peduli lingkungan.

d) Aspek minat.

PAUD adiwiyata berfungsi meningkatkan minat belajar anak terhadap lingkungan hidup.⁶⁴

Berdasarkan kebijakan PAUD adiwiyata yang tertuang dalam visi, maka kurikulum PAUD Adiwiyata harus memuat sejumlah program pembelajaran yang berbasis pada pengelolaan lingkungan. Kebijakan PAUD dalam mengembangkan pembelajaran berwawasan lingkungan harus termuat dalam struktur kurikulum dengan cara pengintegrasian materi pendidikan lingkungan hidup dengan tema-tema pembelajaran sesuai dengan kurikulum 2013 PAUD.

5) Model inovasi pembelajaran Anak Usia Dini siaga bencana.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Siaga Bencana (PSB) harus didesain secara khusus, mulai dari system pengelolaan, guru, kurikulum, metode, evaluasi dan sebagainya.

Guru PAUD siaga bencana setidaknya telah menyelesaikan jenis-jenis pelatihan atau edukasi mitigasi bencana secara memadai. Pelatihan atau edukasi mitigasi bencana yang disediakan mencakup simulasi gempa bumi, badai pemadaman kebakaran, permainan mengendarai helicopter untuk mengevakuasi korban bencana dan sebagainya. Pada umumnya, anak-anak pada

⁶⁴Suyadi dkk, 132.

jenjang PAUD menjadikan pusat pelatihan atau edukasi mitigasi bencana ini sebagai kegiatan wisata.⁶⁵

Kurikulum kebencanaan sekurang kurangnya memiliki ruang lingkup empat aspek.

1) *Preventive*

Preventive atau pencegahan yakni serangkaian upaya untuk mencegah dan mengurangi resiko bencana baik melalui antisipasi bencana maupun melalui peningkatan kemampuan menghadapi ancaman bencana.

2) *Preparedness*

Yaitu serangkaian kegiatan yang dilakukan untuk mengantisipasi bencana melalui pengorganisasian serta melalui langkah sistematis dan terorganisatoris secara tepat guna dan berdaya guna.

3) *Response*

Yakni serangkaian kegiatan yang dilakukan dengan segera pada saat kejadian untuk menangani dampak buruk yang ditimbulkan. Kegiatan ini setidaknya meliputi kegiatan penyelamatan dan evakuasi korban terdampak bencana termasuk penyelamatan harta benda, pemenuhan kebutuhan dasar (air bersih dan makanan pokok, pengungsian, serta pemulihan sarana-prasarana.

4) *Recovery*

Yakni proses pemulihan darurat kondisi masyarakat yang terkena dampak bencana dengan memfungsikan kembali sarana prasarana seperti keadaan semula.⁶⁶

Metode pembelajaran PAUD siaga bencana pada prinsipnya sama dengan strategi pembelajaran PAUD pada umumnya (interaktif, menyenangkan, menantang, multisensory, dan lain-lain, tetapi konten materi yang diperkaya dengan kebencanaan. Bahkan strategi-strategi pembelajaran seperti *kooperatif learning*, *quantum learning*, *discovery learning*.⁶⁷

Media pembelajaran game pembelajaran mitigasi bencana. Game ini berisi informasi mengenai tanda-tanda atau sinyal bencana, prosedur mitigasi, dan penyiapan tas keselamatan secara mandiri.

⁶⁵Suyadi dkk, 148.

⁶⁶Suyadi dkk, 150.

⁶⁷Suyadi, 152.

Teknik evaluasi pembelajaran PAUD siaga bencana dapat dilakukan baik tertulis maupun lisan bahkan pengamatan serta catatan anekdot. Evaluasi pembelajaran PAUD siaga bencana dapat berdasarkan empat ruang lingkup sebagaimana disebutkan yakni pencegahan, antisipasi, penyelamatan dan pemulihan.

Model-Model Pembelajaran Anak Usia Dini terdiri dari model pembelajaran kelompok, model pembelajaran sudut, model pembelajaran area dan model pembelajaran sentra.⁶⁸

- 1) Model pembelajaran kelompok (*cooperative learning*) merupakan model pembelajaran dimana anak didik dibagi dalam beberapa kelompok dengan kegiatan-kegiatan yang berbeda-beda. Strategi model pembelajaran kelompok ini dibagi dalam 3 tahapan, yaitu pengelolaan kelas, langkah-langkah kegiatan, dan penilaian.

Dalam pengelolaan kelas guru menata meja dan kursi sesuai dengan kebutuhan anak agar mereka merasa nyaman dan leluasa ketika diruangan tersebut.

Langkah-langkah kegiatan belajar mengajar dengan model pembelajaran kelompok dibagi dalam 4 kegiatan, yaitu kegiatan pendahuluan atau awal, kegiatan inti, istirahat dan kegiatan penutup.

- 2) Model Pembelajaran Sudut

Model pembelajaran sudut adalah model pembelajaran yang menggunakan sudut-sudut kegiatan sebagai pusat pembelajaran yang disesuaikan dengan tema yang akan dibahas pada saat itu.

Langkah-langkah kegiatan dalam model pembelajaran sudut mencakup 4 kegiatan yaitu: kegiatan awal, kegiatan inti, istirahat/makan, dan kegiatan akhir. Dalam kegiatan awal, guru mengajak anak bernyanyi, berdo'a, mengucapkan asalam, mendiskusikan tema, dan kegiatan yang akan dilakukan.

Pada kegiatan inti guru memberikan tugas-tugas dan pengarahan pada anak mengenai kegiatan yang dilaksanakan disetiap sudut kegiatan yang di programkan. Sudut dibuka disesuaikan dengan indicator dan peralatan yang tersedia. Anak dibebaskan memilih

⁶⁸ Suyadi, Dahlia, *Implementasi Dan Inovasi Kurikulum PAUD 2013*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2014), 44-50.

sudut kegiatan yang disukai sesuai dengan minat masing-masing.

3) Model Pembelajaran Area

Model pembelajaran area bertumpu pada asumsi bahwa setiap anak dilahirkan tidak sama, mereka memiliki keunikan tersendiri. Oleh karena itu model pembelajaran harus mengakomodasi keunikan setiap anak.

Terdapat beberapa macam area yang sering digunakan di lembaga PAUD, yaitu: Area IPA, bahasa, pasir dan air, matematika, agama, balok, , drama, music, fisik motoric dan baca tulis. Adapun langkah-langkah dalam menyusun model pembelajaran area antara lain kegiatan awal, kegiatan inti, istirahat, kegiatan akhir dan penilaian.

4) Model pembelajaran Sentra

Metode BCCT (*Beyond Centers And Circle Time*) berasal dari kata *Beyond* artinya luar.⁶⁹ *Centers* artinya pusat.⁷⁰ *Circle* artinya lingkaran.⁷¹ *Time* artinya waktu.⁷² Jadi (*Beyond Centers And Circle Time*) artinya berpusat dan saat lingkaran.

Dikatakan saat lingkaran dikarenakan pijakan yang diberikan sebelum dan sesudah bermain dan belajar di dalam setting melingkar. Sedangkan *center* (sentra) maksudnya pusat kegiatan bermain adalah dengan adanya fokus kegiatan bermain yang ditata dan direncanakan dengan tujuan. *Circle time* (saat lingkaran) adalah suatu kegiatan guru dan anak yang dilaksanakan untuk mengawali dan mengakhiri kegiatan sentra yaitu sebelum kegiatan di sentra dan setelah kegiatan disentra.⁷³

Metode BCCT (*Beyond Centers And Circle Time*) atau pendekatan sentra dan saat lingkaran adalah pendekatan penyelenggaraan PAUD yang terfokus pada anak yang dalam

⁶⁹Wojowasito, Tito Wasito, *Kamus Lengkap Inggris Indonesia*, Indonesia-Inggris, hasta, (Bandung: Hasta, , 2007),27.

⁷⁰Wojowasito, Tito Wasito. 35.

⁷¹Wojowasito, Tito Wasito. 41.

⁷²Wojowasito, Tito Wasito. 187.

⁷³Depdiknas, *Pedoman Penerapan Pendekatan “Beyond Centers And Circles Time (BCCT) (pendekatan Sentra Dan Saat Lingkaran) Dalam Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Dirjen PLS, Direktorat PAUD, 2006), 3.

proses pembelajarannya berpusat di sentra main dan saat anak dalam lingkaran dengan menggunakan 4 jenis pijakan (*Scaffolding*) untuk mendukung perkembangan anak yaitu pijakan lingkungan main, pijakan sebelum main, pijakan selama anak main dan pijakan setelah anak main. Pijakan adalah dukungan yang berubah-ubah yang disesuaikan dengan perkembangan yang dicapai anak yang diberikan sebagai pijakan untuk mencapai perkembangan yang lebih tinggi.⁷⁴

Sentra main adalah zona atau area main anak yang dilengkapi dengan seperangkat alat main yang berfungsi sebagai pijakan lingkungan yang diperlukan untuk mendukung perkembangan anak dalam 3 jenis main yaitu: Main sensorimotor atau fungsional, Main peran, dan main pembangunan. Saat lingkaran adalah dimana pendidik duduk bersama anak dengan posisi melingkar untuk memberikan pijakan anak yang dilakukan sebelum dan sesudah main.

Metode BCCT (*Beyond Center and Circles Time*) atau metode saat dan lingkaran yang telah teruji keandalannya dibanyak negara. metode ini bertujuan:

- 1) Melejitkan seluruh potensi kecerdasan anak. Pendekatan BCCT mendasarkan pada asumsi bahwa anak belajar melalui bermain dengan benda-benda dan orang-orang di sekitarnya. Dalam bermain anak berinteraksi dengan lingkungan. Pengalaman bermain yang tepat dapat mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan anak baik fisik, emosi, kognisi maupun sosial anak.
- 2) Di dalam metode BCCT (*Beyond Centes and Circle Time*) ini dipadukan dan isi dengan tema-tema yang dikembangkan sehingga akan terwujud proses pembelajaran yang menyenangkan, mengasyikkan dan mencerdaskan, juga bermanfaat bagi upaya meningkatkan mutu pendidikan anak usia dini di Indonesia.⁷⁵

⁷⁴ Direktorat PAUD, *Pedoman Penerapan Pendekatan BCCT Dalam pendidikan Anak Usia Dini*, Direktorat PAUD Ditjen PLS, (Jakarta: Depdiknas, 2006), 21.

⁷⁵ Depdiknas, *Pedoman Penerapan Pendekatan "Beyond Centers And Circles Time (BCCT) (pendekatan Sentra Dan Saat Lingkaran) Dalam Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Dirjen PLS, Direktorat PAUD, 2006), 3.

- 3) Pendekatan BCCT (*Beyond Centes and Circle Time*) ini berusaha merangsang anak agar bermain secara aktif di sentra-sentra permainan. Jadi anak didiknya yang belajar aktif, sedangkan tugas guru hanya sebatas memotivasi, memfasilitasi, mendampingi, dan memberi pijakan-pijakan. Pijakan yang dimaksud di sini adalah dukungan yang berubah-ubah, disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak.⁷⁶
- 4) Arah kegiatan pendidikan pada anak usia dini diarahkan pada 3 peran yaitu pendidikan peran sebagai proses pendidikan pada diri anak, pendidikan sebagai proses sosialisasi, pendidikan sebagai pembentukan kerjasama peran. Kegiatan pendidikan anak usia dini hendaknya memperhatikan 9 kemampuan belajar atau kecerdasan majemuk anak meliputi: kecerdasan bahasa, kecerdasan matematika, kecerdasan visual spasial, kecerdasan naturalis, kecerdasan inter personal, kecerdasan intra personal dan kecerdasan spiritual.⁷⁷

c. Metode Pembelajaran PAUD

Anak usia dini memiliki karakter yang khas baik secara fisik maupun mental, oleh karena itu strategi dan metode pengajaran yang diterapkan untuk anak perlu disesuaikan dengan kekhasan yang dimiliki anak. Penggunaan metode pengajaran yang tepat dan sesuai dengan karakter anak akan dapat memfasilitasi perkembangan berbagai potensi dan kemampuan anak secara optimal serta tumbuhnya sikap dan perilaku positif bagi anak.

Beberapa prinsip metode pembelajaran untuk anak usia dini:⁷⁸

- 1) Berpusat pada anak. Artinya penerapan metode berdasarkan kebutuhan kondisi anak bukan berdasarkan keinginan dan kemampuan pendidik. Anak diberi

⁷⁶ Suyadi, *Psikologi Belajar PAUD*, (Jakarta: Pustaka Insan Madani, 2010), 306.

⁷⁷ Depdiknas, *Acuan Menu Pembelajaran Pada Anak Dini Usia*, (Jakarta: Direj PLS dan Pemuda, 2007), 11.

⁷⁸ Hibana S. Rahman, *Konsep Dasar PAUD*, (Yogyakarta: Galah, 2012), 73.

- kesempatan untuk terlibat secara aktif baik fisik maupun mentalnya.
- 2) Partisipasi aktif. Artinya penerapan metode pembelajaran ditujukan untuk membangkitkan anak agar turut berpartisipasi aktif dalam proses belajar. Anak adalah subjek dan pelaku utama dalam proses pendidikan, bukan objek. Dengan demikian tugas pendidik adalah menciptakan situasi dan kondisi belajar sehingga anak termotivasi dan muncul inisiatif untuk berperan secara aktif melaksanakan kegiatan belajar.
 - 3) Bersifat holistik dan integratif. Artinya kegiatan belajar yang diberikan kepada anak tidak terpisah menjadi bagian-bagian seperti pembidangan dalam pelajaran melainkan terpadu dan menyeluruh, terkait antara satu bidang dengan bidang yang lain. Juga melibatkan aktivitas fisik maupun mental.
 - 4) Fleksibel, artinya metode pembelajaran yang diterapkan pada anak usia dini bersifat dinamis, tidak terstruktur dan disesuaikan dengan kondisi dan cara belajar anak yang memang tidak terstruktur. Karena anak belajar dengan cara yang ia sukai, maka tugas pendidik adalah mengarahkan dan membimbing berdasarkan pilihan yang ia tentukan.
 - 5) Perbedaan individual, maksudnya tidak ada anak yang memiliki kesamaan walau kembar sekalipun. Dengan demikian pendidik dituntut untuk merancang dan menyediakan alternative kegiatan belajar guna member kesempatan kepada anak untuk memilih aktivitas belajar yang sesuai minat dan kemampuannya.

Berdasarkan prinsip-prinsip dasar tersebut, maka dapat dipahami bahwa metode pembelajaran untuk anak perlu dirancang dan dipersiapkan dengan baik sesuai dengan kalimat yang telah banyak dikenal dalam pendidikan anak, yaitu “Belajar Sambil Bermain dan Bermain Seraya Belajar”.

Menurut Hibana, berdasarkan prinsip-prinsip di atas secara teknis terdapat beberapa metode yang tepat untuk ditetapkan pada anak usia dini antara lain: bermain, bercerita, bernyanyi, bercakap (dialog dan tanya jawab),

karya wisata, praktik langsung, bermain peran (sosiodrama), dan penugasan.⁷⁹

Menurut Mukhtar Latif dkk, metode pembelajaran PAUD terdiri dari beberapa metode antara lain:

1) Metode Pembelajaran bermain

Melalui kegiatan bermain diharapkan seluruh potensi kecerdasan anak dapat dikembangkan (kecerdasan majemuk).

Batasan bermain, ada 5 kriteria, yaitu:

- a) Motivasi intrinsik: motivasi bermain muncul dari dalam diri anak itu sendiri bukan karena tuntutan atau paksaan dari luar dirinya.
- b) Pengaruh positif: kegiatan bermain merupakan tingkah laku yang menyenangkan atau menggembirakan.
- c) Bukan dikerjakan sambil lalu: kegiatan main merupakan kegiatan utama anak dan lebih bersifat pura-pura.
- d) Cara atau tujuan: cara bermain lebih diutamakan dari pada tujuan bermain.
- e) Kelenturan: kelenturan ditunjukkan baik dalam bentuk maupun dalam hubungan serta berlaku dalam setiap situasi.⁸⁰

2) Metode Pembelajaran melalui bercerita

Bercerita adalah cara bertutur kata dan menyampaikan cerita atau memberikan penjelasan secara lisan. Bercerita merupakan cara untuk menyampaikan nilai-nilai yang berlaku di masyarakat. dalam cerita atau dongeng dapat ditanamkan berbagai macam nilai moral, nilai agama, nilai sosial, nilai budaya.⁸¹

Isi cerita diupayakan berkaitan dengan:

- a) Dunia kehidupan anak yang penuh suka cita, yang menuntut isi cerita memiliki unsur yang dapat memberikan perasaan gembira, lucu, menarik dan mengasikkan bagi anak.

⁷⁹ Hibana S. Rahman, 75.

⁸⁰ Mukhtar Latif dkk, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*, Cetakan ke 3 (Jakarta: Prenada Media Group, 2016), 110.

⁸¹ Guslinda dkk, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Surabaya: Jakad Publishing, 2018), 47.

- b) Disesuaikan dengan minat anak yang biasanya berkenaan dengan binatang, tanaman, kendaraan, boneka, robot, planet.
- c) Tingkat usia, cerita harus bersifat ringkas dan pendek dalam rentang perhatian anak.
- d) Membuka kesempatan bagi anak untuk bertanya dan menanggapi setelah guru selesai bercerita. Media untuk bercerita yang digunakan guru antara lain: a) membaca langsung dari buku cerita, b) Menceritakan dongeng, c) Bercerita dengan menggunakan ilustrasi gambar dari buku, d) Bercerita dengan menggunakan papan flannel, e) bercerita dengan menggunakan media boneka, f) bercerita dengan menggunakan atau memainkan jari-jari tangan.⁸²

3) Metode Pembelajaran melalui bernyanyi

Pendekatan penerapan metode bernyanyi adalah suatu pendekatan pembelajaran secara nyata yang mampu membuat anak senang dan bergembira. Anak diarahkan pada situasi dan kondisi psikis untuk membangun jiwa yang bahagia, senang menikmati keindahan, mengembangkan rasa melalui ungkapan kata dan nada serta ritmik yang menjadikan suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.⁸³

Bernyanyi memiliki banyak manfaat untuk praktik pendidikan anak dan pengembangan pribadi anak secara luas karena, : Bernyanyi bersifat menyenangkan, untuk mengatasi kecemasan, media untuk mengekspresikan perasaan, membantu membangun rasa percaya diri anak, membantu daya ingat anak, mengembangkan rasa humor, mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan motoric anak, meningkatkan keeratan dalam sebuah kelompok.

4) Metode Pembelajaran Bersajak

Sajak diartikan sebagai persesuaian bunyi suku kata dalam syair, pantun dan sebagainya terutama pada bagian akhir suku kata. Pendekatan pembelajaran melalui kegiatan membaca sajak merupakan salah satu

⁸² Mukhtar Latif dkk, 112.

⁸³ Guslinda dkk, 48.

kegiatan yang akan menimbulkan rasa senang, gembira dan bahagia pada diri anak.⁸⁴

Melalui metode sajak, guru bisa menanamkan nilai-nilai moral kepada anak. Sajak merupakan metode yang membuat anak merasa senang, gembira dan bahagia. Melalui sajak anak dapat dibawa ke dalam suasana indah, halus dan menghargai sebuah seni.

5) Metode Pembelajaran terpadu

Pembelajaran terpadu memiliki karakteristik: a) Dilakukan melalui kegiatan pengalaman langsung, b) sesuai dengan kebutuhan dan minat anak, c) Memberikan kesempatan kepada anak untuk menggunakan semua pikirannya, d) Menggunakan bermain sebagai wahana belajar, e) Menghargai perbedaan individu, f) melibatkan orang tua atau keluarga untuk mengoptimalkan pembelajaran.

Prosedur pelaksanaan pembelajaran terpadu terdiri dari langkah-langkah yaitu: memilih tema, penjabaran tema, perencanaan, pelaksanaan dan penilaian.

6) Metode Pembelajaran Demonstrasi

Metode demonstrasi adalah suatu cara mengajar dengan mempertunjukkan cara kerja suatu benda. Benda itu dapat berupa benda sebenarnya atau suatu model.⁸⁵

Kegiatan yang sesuai dengan metode demonstrasi antara lain: a) Kegiatan yang bertujuan melatih koordinasi mata dan jari jemari seperti: menggunakan alat tulis, bermain balok, plastisin, mengikat sepatu, mengancingkan baju. b) Kegiatan yang bertujuan melatih koordinasi tubuh atau gerakan-gerakan motoric kasar seperti merayap, merangkak, berjalan pada balok titian, menangkap bola.

7) Metode Pembelajaran Pemberian Tugas

Tugas atau pekerjaan yang diberikan kepada anak berfungsi memberikan kesempatan kepada anak untuk melaksanakan tugas berdasarkan petunjuk (aturan) yang telah diberikan oleh guru sebelumnya sehingga anak

⁸⁴Guslinda dkk, 50.

⁸⁵Zainal Aqib, *Profesionalisme Guru Dalam Pembelajaran*, (Surabaya: Insan Cendekia), 96.

dapat mengalami secara nyata dan melaksanakan pekerjaan dari awal sampai tuntas.

8) Metode Pembelajaran Karya Wisata

Metode karyawisata adalah kunjungan secara langsung ke obyek-obyek yang sesuai dengan tema yang dibahas. Melalui kunjungan tersebut anak dapat mengamati langsung sekaligus memperoleh kesan dari pengamatannya.

Karya wisata merupakan salah satu metode pengajaran di TK, anak mengamati secara langsung dunia sesuai kenyataan yang ada, misalnya hewan, manusia, tumbuh-tumbuhan dan benda lainnya.⁸⁶

Manfaat metode karya wisata adalah: 1) karya wisata dapat dipergunakan untuk merangsang minat anak terhadap sesuatu, memperluas informasi yang telah diperoleh di kelas, memberikan pengalaman mengenai kenyataan yang ada dan menambah wawasan anak. 2) Karya wisata dapat menumbuhkan minat tentang sesuatu hal, seperti untuk mengembangkan minat tentang dunia hewan maka anak bisa dibawa ke kebun binatang. 3) Karya wisata kaya akan nilai pendidikan, karena itu melalui kegiatan ini dapat meningkatkan pengembangan kemampuan sosial, sikap dan nilai-nilai kemasyarakatan pada anak.⁸⁷

9) Metode Pembelajaran Bercakap-Cakap (Berdialog)

Bercakap-cakap ini berkembang menjadi suatu dialog bahan akan bersikap diskusi karena dapat melibatkan dua orang atau lebih. Manfaatnya dari bercakap-cakap: Berani berbicara, menangkap pesan dari orang lain, membangun konsep diri yang positif, meningkatkan kosa kata yang dimiliki anak, meningkatkan keberanian anak berhubungan dengan orang lain.

10) Metode Pembelajaran Sentra dan Lingkaran (*Seling*)

Metode ini lebih memberi keleluasaan kepada anak-anak untuk bebas bermain di sentra-sentra main yang sudah disiapkan. Pembelajaran dengan metode ini mengacu pada empat pijakan yaitu: pijakan lingkungan

⁸⁶Guslinda dkk, 51.

⁸⁷Guslinda dkk, 51.-

main, pijakan awal main, pijakan saat main, pijakan setelah main.

11) Metode Pembelajaran *Quantum Teaching*

Metode *quantum teaching*, peran otak kanan dan otak kiri dapat dioptimalkan. Metode ini juga mampu mengakomodasi modalitas belajar anak (visual, auditorial, kinestetik). Pembelajaran dengan metode ini mengacu pada rancangan pembelajaran yang berbentuk tandur, yaitu Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, rayakan.⁸⁸

Menurut Lily Alfiyatul Jannah membagi metode pembelajaran anak usia dini yang menyenangkan yaitu metode pembelajaran musik.⁸⁹

- 1) Metode Pembelajaran Musik
 - a) Metode Dalcroze Eurythmic yaitu metode pembelajaran music dengan menggunakan irama yang ritmis, anak akan dengan sendirinya akan mengikuti gerak music tersebut.
 - b) Metode Kodaly yaitu music yang terbaik adalah dari anak sendiri.
 - c) Metode Orff. Musik ini condong ke music tubuh, dimana hal tersebut bertujuan agar anak secara aktif ikut larut bersama alunan musiknya. Musik tubuh yang dimaksud adalah meliputi bertepuk, bunyi jari tangan beradu, bunyi sepatu beradu dengan lantai dan bersiul.
 - d) Metode ETM (*Educational Trough Music*) yakni merangkul semua disiplin ilmu pengetahuan kepada anak via music terpadu. Kemampuan pendengaran, bahasa dan kecerdasan lebih menonjol.
- 2) Metode Keceriaan Bernyanyi

Secara umum anak mengenal suatu nyanyian tertentu pada saat berusia 2 tahun. Paling tidak nyanyian tersebut bersifat sangat spontan atas dasar idenya sendiri. Pada perkembangan berikutnya, ia akan secara alami mengenal frasa, irama dan lagu. Secara mendasar

⁸⁸ Mukhtar Latif dkk, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*, Cetakan ke 3 (Jakarta: Prenada Media Group, 2016), 110-117.

⁸⁹ Lily Alfiyatul Jannah, *Kesalahan Guru-Guru PAUD Yang Sering Dianggap Sepele*, (Yogyakarta: Diva Press, 2013), 59-61.

anak akan meningkat kemampuan bernyanyinya bila kemampuan bahasanya sudah berkembang baik.

Manfaat bernyanyi adalah menyenangkan, menghilangkan kecemasan, mengungkapkan ekspresi, membantu rasa percaya diri, membantu daya ingat anak, mengembangkan rasa humor, mengembangkan keterampilan berpikir dan kemampuan motoric anak.⁹⁰

Lagu-lagu untuk anak PAUD sebaiknya memenuhi kriteria sebagai berikut:

- 1) Lagu tersebut biasanya didengar oleh anak, dan biasanya irama atau nadanya atraktif dan menarik.
- 2) Lagu tidak terlalu panjang, sehingga mudah dihafalkan dan dinyanyikan oleh anak, serta biasanya dengan pengulangan nada-nada yang sama.
- 3) Dinyanyikan secara bersama agar dapat mendatangkan keceriaan dan menghilangkan kejenuhan diruang kelas.
- 4) Sebisa mungkin, lagu-lagunya menarik anak agar ikut bergerak.
- 5) Menghindari lagu dengan nada yang sulit dan sangat tinggi.
- 6) Memilih lagu dengan kata-kata yang dipahami anak.⁹¹

d. Sumber dan Media Pembelajaran PAUD

Sumber belajar merupakan tempat anak dapat memperoleh informasi, sikap, dan keterampilan yang ia pelajari. Sumber belajar yang penting bagi PAUD adalah perpustakaan, dan berbagai hal yang ada di lingkungan sekitar. Seperti sawah, bengkel, museum, peternakan, dan workshop yang dapat digunakan untuk belajar anak.⁹²

Materi sumber belajar adalah semua bahan yang dapat digunakan sebagai sumber belajar. Dilihat dari perkembangan anak untuk belajar maka dibutuhkan sumber belajar yang dapat mendukung factor kognitif, afektif, dan

⁹⁰ Lily Alfiyatul Jannah, 62.

⁹¹ Lily Alfiyatul Jannah, 64.

⁹² Slamet Suyanto, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Hikayat Publishing, 2005), 143.

psikomotorik yang terkandung dalam perkembangan: emosi dan sosial, motoric kasar dan halus, pengamatan dan imatan visual, pengamatan dan ingatan pendengaran, kemampuan berbahasa pasif dan aktif, kecerdasan.⁹³

Sumber belajar dapat berupa tempat yang sebenarnya dimana anak mendapatkan informasi langsung, seperti kantor pos, kantor polisi, pemadam kebakaran, sawah, peternakan, hutan, perkapalan atau lapangan udara. Tempat-tempat tersebut mampu memberikan informasi secara langsung dan alamiah. Anak dapat mengajukan berbagai macam pertanyaan yang berhubungan dengan segala macam kegiatan di setiap tempat tersebut.

Dalam bahan ajar jenis media akan dibagi menjadi tiga kelompok besar sebagaimana yang digambarkan dalam bagan berikut.⁹⁴

1) Media Visual

Media visual adalah media yang menyampaikan pesan melalui penglihatan pemirsa atau media yang hanya dapat dilihat.⁹⁵

Jenis media ini merupakan media yang paling sering digunakan oleh guru pada lembaga pendidikan anak usia dini.

Media ini terdiri atas dua macam media, yaitu media yang dapat diproyeksikan dan media yang tidak dapat diproyeksikan. Media yang dapat diproyeksikan ini bisa berbentuk media proyeksi diam (gambar diam) dan proyeksi gerak (gambar bergerak).

Jenis-jenis alat proyeksi yang biasa digunakan untuk menyampaikan pesan pendidik untuk anak usia dini adalah OHP (*overhead projection*) dan slaid suara (*soundslide*).

Media visual yang tidak diproyeksikan terdiri atas:

⁹³ Anggani Sudono, *Sumber Belajar Dan Alat Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Grasindo, 2000), 10.

⁹⁴ Bardru Zaman & Cucu Eliyawati, *Bahan Ajar Pendidikan Profesi Guru (PPG): Media Pembelajaran Anak Usia Dini*”, www.ppg-upi.com, dalam *Google.com.*, diakses 2 Februari 2020.

⁹⁵ Guslinda dkk, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Surabaya: CV Jakad Publishing, 2018), 14.

- a) Gambar diam atau gambar mati adalah gambar-gambar yang disajikan secara fotografik atau seperti fotografik, misalnya gambar tentang manusia, binatang, tempat, atau objek lainnya yang ada kaitannya dengan bahan/isi tema yang diajarkan.
 - b) Media grafis adalah media pandang dua dimensi (bukan fotografik) yang dirancang secara khusus untuk mengkomunikasikan pesan-pesan pendidikan. Unsur-unsur yang terdapat dalam media grafis ini adalah gambar dan tulisan. Karakteristik media ini yaitu sederhana, dapat menarik perhatian, murah dan mudah disimpan dan dibawa. Jenis-jenis media grafis ini diantaranya: grafik, bagan, diagram, poster, kartun, dan komik.
 - c) Media model adalah media tiga dimensi yang sering digunakan dalam kegiatan pendidikan untuk anak usia dini, media ini merupakan tiruan dari beberapa objek nyata, seperti objek yang terlalu besar, objek yang terlalu jauh, objek yang terlalu kecil, objek yang terlalu mahal, objek yang jarang ditemukan, atau objek yang terlalu rumit untuk dibawa ke dalam kelas dan sulit dipelajari wujud aslinya.
 - d) Media realita merupakan alat bantu visual dalam pendidikan yang berfungsi memberikan pengalaman langsung (*direct experience*) kepada anak. Realita ini merupakan model dan objek nyata dari suatu benda, seperti mata uang, tumbuhan, binatang dan lain-lain.⁹⁶
- 2) Media Audio

Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak untuk mempelajari isi tema.⁹⁷ Contoh media audio yaitu program kaset suara dan program radio. Penggunaan media audio dalam kegiatan

⁹⁶ Bardru Zaman & Cucu Eliyawati, “Bahan Ajar Pendidikan Profesi Guru (PPG):Media Pembelajaran Anak Usia Dini”, *www.ppg-upi.com*, dalam *Google.com.*, diakses 2 Februari 2020.

⁹⁷Guslinda dkk, 15.

pendidikan untuk anak usia dini pada umumnya untuk melatih keterampilan yang berhubungan dengan aspek-aspek keterampilan mendengarkan. Terdapat beberapa pertimbangan yang harus diperhatikan apabila anda akan menggunakan media audio untuk anak usia dini yaitu:

- a) Media ini hanya akan mampu melayani secara baik mereka yang sudah memiliki kemampuan dalam berpikir abstrak. Sedangkan kita mengetahui bahwa anak usia dini masih berpikir konkrit, oleh karena itu penggunaan media audio bagianak usia dini perlu dilakukan berbagai modifikasi disesuaikan dengan kemampuan anak.
 - b) Media ini memerlukan pemusatan perhatian yang lebih tinggi dibanding media lainnya, oleh karena itu jika akan menggunakan media audio untuk anak usia dini dibutuhkan teknik-teknik tertentu yang sesuai dengan kemampuan anak.
 - c) Karena sifatnya yang auditif, jika Anda ingin memperoleh hasil belajar yang yang dicapai anak lebih optimal, diperlukan juga pengalaman-pengalaman secara visual. Kontrol belajar bisa dilakukan melalui penguasaan perbendaharaan kata-kata, bahasa, dan susunan kalimat.⁹⁸
- 3) Media Audi Visual

Media audio visual adalah kombinasi antara media audio dan media visual atau bisa disebut pandang dengar.⁹⁹ Sesuai dengan namanya, media ini merupakan kombinasi dari media audio dan media visual atau biasa disebut media pandang-dengar. Dengan menggunakan media audio-visual ini maka penyajian isi tema kepada anak akan semakin lengkap dan optimal. Selain itu media ini dalam batas-batas tertentu dapat juga menggantikan peran dan tugas guru. Contoh dari media audio visual ini di antaranya program televisi atau video pendidikan, program slide suara.¹⁰⁰

⁹⁸Guslinda dkk, 15.

⁹⁹ Guslinda dkk, 15

¹⁰⁰Guslinda dkk, 16.

2. Pendidikan Karakter Sesuai Kearifan Lokal

a. Pengertian Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter adalah upaya penanaman nilai-nilai karakter kepada anak didik yang meliputi pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai kebaikan dan kebajikan, kepada Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama, lingkungan maupun kebangsaan agar menjadi manusia yang berakhlak.¹⁰¹

Menurut Ratna Megawangi, pendidikan karakter adalah sebuah usaha untuk mendidik anak-anak agar dapat mengambil keputusan dengan bijak dan mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari, sehingga mereka dapat memberikan kontribusi yang positif kepada lingkungannya.¹⁰²

Pendidikan karakter mengajarkan kebiasaan cara berpikir dan perilaku yang membantu individu untuk hidup dan bekerja bersama sebagai keluarga, masyarakat, dan bernegara dan membantu mereka untuk membuat keputusan yang dapat dipertanggungjawabkan.

Dalam terminologi agama, terutama agama Islam, karakter dapat disepadankan dengan akhlak, terutama dalam kosakata “*al-akhlak al-karimah*” akhlak yang mulia sebagai lawan dari “*al-akhlak al-syuu*” akhlak yang buruk, yang dalam icon pendidikan di Indonesia dulu semakna dengan istilah “budi pekerti”. Betapa pentingnya akhlak sehingga Nabi Muhammad SAW diutus untuk menyempurnakan akhlak manusia, dan dalam praktik kehidupan, beliau dikenal sebagai berakhlak yang agung.¹⁰³

وَإِنَّكَ لَعَلَىٰ خُلُقٍ عَظِيمٍ

¹⁰¹ Direktorat Pembinaan PAUD, *Pedoman Pendidikan Karakter Pada Pendidikan Anak Usia Dini*, www.paudni.kemdikbud.go.id dalam Google.com, 2020.

¹⁰²Dharma Kesuma, dkk, *Pendidikan Karakter: Kajian Teori dan Praktik di Sekolah*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), 5.

¹⁰³ Haedar Nashir, *Pendidikan Karakter Berbasis Agama dan Budaya*, (Yogyakarta: Mui Presindo, 2013), 13.

Artinya: Dan sesungguhnya kamu benar-benar berbudi pekerti yang agung. (Q.S Al-Qolam : 4).¹⁰⁴

b. Proses Pembentukan Karakter

Karakter tidak bisa diwariskan, sehingga karakter harus dibangun dan dikembangkan. Namun proses pengembangan karakter sendiri tidak dapat dilakukan secara Cepat dan segera (instan), tetapi harus melewati suatu proses yang panjang, cermat, dan sistematis. Berdasarkan perspektif yang berkembang dalam sejarah pemikiran manusia, pendidikan karakter harus dilakukan berdasarkan tahap-tahap perkembangan anak sejak usia dini sampai dewasa.

Pendidikan karakter dikembangkan bersama-sama dengan lingkup pengembangan lainnya, yaitu kognitif, bahasa, fisik/motoric, sosio emosional, agama dan moral.¹⁰⁵

Dalam pandangan Islam tahapan-tahapan dan pembentukan karakter dimulai sedini mungkin. Sebagaimana dijelaskan oleh Rosulullah SAW:

قَالَ أَكْرِمُوا أَوْلَادَكُمْ وَأَحْسِنُوا أَدَبَهُمْ

Artinya: “Muliakanlah anak-anakmu dan didiklah mereka dengan adab (budi pekerti) yang baik. (HR Bukhari Muslim)¹⁰⁶

Proses pembentukan karakter dapat dilakukan dengan menekankan beberapa komponen. Menurut Lickona dalam Mansur Muslich, menekankan pentingnya tiga komponen karakter yang baik (*components of good character*), yaitu¹⁰⁷

¹⁰⁴ Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Jakarta: Syamil Cipta Media, 2005), 564.

¹⁰⁵ Masnipal, *Siapa Menjadi Guru dan Pengelola PAUD Profesional, (Pijakan Mahasiswa, Guru dan Pengelola TK/RA/KB/TPA)*, (Jakarta: PT Gramedia, 2013), 254.

¹⁰⁶ Muhammad Fuad Abdul Baqi, *Kumpulan Hadits Bukhari Muslim*, Terjemah Al lu'lu' Wal Marjan.

¹⁰⁷ Masnur Muslich, *Pendidikan Karakter: Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011), 133.

- 1) *Moral Knowing*
Moral Knowing (pengetahuan tentang moral) merupakan hal yang penting untuk diajarkan.
- 2) *Moral Felling*
Moral Felling (perasaan tentang moral) adalah aspek yang lain yang harus ditanamkan kepada anak yang merupakan sumber energi dari diri manusia untuk bertindak sesuai dengan prinsip-prinsip moral. Pada komponen ini anak dilatih untuk merasakan efek dari perbuatan baik yang dia lakukan, sehingga jika kecintaan ini sudah tertanam maka hal ini akan menjadi kekuatan yang luar biasa dari dalam diri anak untuk melakukan kebaikan dan mengerem perbuatan negatif.
- 3) *Moral Action*
Moral action (perbuatan moral) adalah bagaimana membuat pengetahuan moral dapat diwujudkan menjadi tindakan nyata. Perbuatan tindakan moral ini merupakan hasil (outcome) dari dua komponen karakter lainnya. Pada tahap ini anak dilatih untuk melakukan perbuatan baik. Sebab tanpa anak melakukan apa yang sudah diketahui atau dirasakan maka tidak ada artinya.

c. Macam-Macam Karakter Yang Perlu Dikembangkan Pada Anak

Pada pendidikan anak usia dini nilai-nilai yang dipandang sangat penting dikenalkan dan diinternalisasikan ke dalam perilaku mereka mencakup:

- 1) Kecintaan terhadap Tuhan YME
- 2) Kejujuran
- 3) Disiplin
- 4) Toleransi dan cinta damai
- 5) Percaya diri
- 6) Mandiri
- 7) Tolong menolong, kerjasama, dan gotong royong
- 8) Hormat dan sopan santun
- 9) Tanggung jawab
- 10) Kerja keras
- 11) Kepemimpinan dan keadilan .Kreatif
- 12) Rendah hati 14.Peduli lingkungan

13) Cinta bangsa dan tanah air¹⁰⁸

Sedangkan nilai-nilai karakter yang perlu ditanamkan menurut Indonesia Heritage Foundation (IHF) adalah:

- 1) Cinta Tuhan dan segenap ciptaanNya (*love Allah, trust, reverence, loyalty*).
- 2) Kemandirian dan tanggung jawab (*responsibility, excellence, self reliance, discipline, orderliness*).
- 3) Kejujuran/amanah, bijaksana (*trustworthiness, reliability, honesty*).
- 4) Hormat dan santun (*respect, courtesy, obedience*).
- 5) Dermawan, suka menolong dan gotong royong (*love, comassion, caring, empathy, generosity, moderation, cooperation*).
- 6) Percaya diri, kreatif dan pekerja keras (*confidence, assertiveness, creativity, resource carefulness, courage, determination and enthusiasm*).
- 7) Kepemimpinan dan keadilan (*justice, fairness, mercy, leadership*).
- 8) Baik dan rendah hati (*kindness, friendliness, humility, modesty*).
- 9) Toleransi, kedamaian dan kesatuan (*tolerance, flexibility, peacefulness, unity*).¹⁰⁹

Berdasarkan sosialisasi kemendiknas ada 18 nilai karakter yang dikembangkan dalam pendidikan anak usia dini, yaitu:

- 1) Religius
- 2) Jujur
- 3) Toleransi
- 4) Disiplin
- 5) Kerja keras
- 6) Kreatif
- 7) Mandiri
- 8) Demokratis
- 9) Rasa ingin tahu
- 10) Semangat kebangsaan.
- 11) Cinta tanah air.

¹⁰⁸ Direktorat Pembinaan PAUD, *Pedoman Pendidikan Karakter Pada Pendidikan Anak Usia Dini*, www.paudni.kemdikbud.go.id dalam Google.com, 2020.

¹⁰⁹ Dharma Kesuma, dkk, *Pendidikan Karakter...*, 8.

- 12) Menghargai prestasi
- 13) Bersahabat/komunikatif
- 14) Cinta damai
- 15) Gemar membaca
- 16) Peduli lingkungan
- 17) Peduli social
- 18) Tanggungjawab.¹¹⁰

d. Tujuan Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter bagi anak usia dini bertujuan agar secara dini anak dapat:

- 1) Mengetahui berbagai karakter baik manusia.
- 2) Mengartikan dan menjelaskan berbagai karakter.
- 3) Menunjukkan contoh perilaku berkarakter di kehidupan sehari-hari.
- 4) Memahami sisi baik menjalankan perilaku berkarakter.
- 5) Memahami dampak buruk karena tidak menjalankan karakter baik.
- 6) Melaksanakan perilaku berkarakter dalam kehidupan sehari-hari.¹¹¹

e. Cara mengembangkan Nilai-Nilai Karakter Dalam PAUD

Nilai-nilai mental/moral dikembangkan bersama-sama dengan pengembangan aspek lain, menggunakan tematik, integrative dan holistic. Bermain tetap menjadi prinsip atau alat pembelajaran. Nilai-nilai karakter tidak hanya ditanamkan dalam PBM, tetapi seluruh waktu anak ketika disekolah tetapi juga di rumah.

Langkah-langkah pengembangan karakter dalam pembelajaran anak usia dini:¹¹²

- 1) Menetapkan nilai-nilai karakter untuk setiap kelompok umur.

Mengingat anak usia dini itu terdiri dari beberapa kelompok umur, maka guru perlu menetapkan nilai-nilai karakter yang sesuai dengan kelompok umurnya.

¹¹⁰ Masnival, 257-258.

¹¹¹ MegawangiRatna, *Pendidikan Karakter*, (Jakarta: Indonesia Heritage Foundation, 2009).

¹¹² Masnival, 258-260.

Semakin tinggi usianya, semakin lengkap/luas nilai karakter yang dikembangkan.

- 2) Pengembangan indikator
Setelah guru menetapkan nilai-nilai karakter yang perlu dikembangkan sesuai kelompok umur, langkah berikutnya mengembangkan indikator?
- 3) Memasukkan nilai-nilai karakter yang hendak dikembangkan ke dalam program tahunan/semester, bulanan, mingguan, dan harian. Untuk langkah ini guru dapat menggunakan format RPPM atau RPPH yang sudah ada.

Teknik penilaian terhadap pembelajaran karakter anak usia dini dapat dilakukan dengan berbagai teknik, sama halnya dengan penilaian terhadap pengembangan aspek emosi dan sosial (sosial emosional), yaitu dapat menggunakan catatan anekdot, ceklis perkembangan, penugasan, unjuk kerja.

f. Kearifan Lokal

Kearifan lokal dalam bahasa asing sering disebut sebagai *local wisdom*. Artinya terdiri dari dua kata, yaitu kearifan (*wisdom*) dan lokal (*local*). Secara umum kearifan lokal dapat dipahami sebagai gagasan-gagasan setempat yang bersifat bijaksana, bernilai baik, penuh kearifan, yang tertanam dan diikuti oleh anggota masyarakatnya. Kearifan lokal (*local wisdom*) dalam disiplin ilmu antropologi dikenal dengan istilah "*local genius*", istilah ini pertama kali dikenalkan oleh Wales.¹¹³

Moendardjito dalam Ayatrohaedi mengatakan bahwa unsur budaya daerah potensial sebagai *local genius* karena telah teruji kemampuannya untuk bertahan sampai sekarang. Ciri-cirinya adalah, 1) mampu bertahan terhadap budaya luar; 2) memiliki kemampuan mengakomodasi unsur-unsur budaya luar; 3) mempunyai kemampuan mengintegrasikan unsur budaya luar ke dalam budaya asli; 4) mempunyai kemampuan mengendalikan; 5) mampu memberi arah pada perkembangan budaya.

Kearifan lokal adalah unsur budaya tradisional yang berakar dalam kehidupan manusia dan masyarakat yang

¹¹³ Ayatrohaedi, *Kepribadian Budaya Bangsa (local genius)*. (Jakarta: Pustaka Jaya, 1986): 40-41

terkait dengan sumber daya manusia, sumber budaya, ekonomi, keamanan dan hukum. Brooks & Brooks, menyatakan dimana ia percaya bahwa pendekatan pembelajaran berbasis kearifan lokal dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menciptakan makna dan mencapai pemahaman terpadu atas informasi keilmuan yang diperolehnya, serta penerapan informasi keilmuan tersebut dalam konteks permasalahan komunitas budayanya. Kearifan lokal secara substansial merupakan norma yang berlaku dalam suatu masyarakat yang diyakini kebenarannya dan menjadi acuan dalam bertindak dan berperilaku sehari-hari.

Setiawan mengatakan bahwa dengan pendidikan yang berbasis pada *local wisdom* (kearifan lokal) maka seseorang bisa optimis akan terciptanya pendidikan yang mampu memberi makna bagi kehidupan manusia Indonesia. Artinya pendidikan kemudian akan mampu menjadi spirit yang bisa mewarnai dinamika manusia Indonesia ke depan. Model pendidikan berbasis kearifan lokal merupakan sebuah contoh pendidikan yang mempunyai relevansi tinggi bagi penumbuh kembangan kesadaran toleransi dengan berpijak pada optimalisasi kearifan lokal pada tiap-tiap daerah. Kearifan lokal sendiri dimiliki sangat banyak dan beraneka ragam di Indonesia.¹¹⁴

Wagiran merumuskan *local wisdom* Definisi tersebut paling tidak mengisyaratkan beberapa konsep, antaralain: 1) kearifan lokal adalah pengetahuan yang ditemukan atau diperoleh oleh masyarakat lokal; 2) kearifan lokal terintegrasi dengan pemahaman tentang alam dan budaya sekitarnya; 3) kearifan lokal sifatnya dinamis dan senantiasa mengikuti perubahan zaman. Dengan kata lain fungsi kearifan lokal tersebut dibuat dan terhubung dengan situasi global.¹¹⁵

Sumarmi & Amiruddin menjelaskan bahwa kearifan lokal merupakan pengetahuan lokal yang digunakan oleh masyarakat lokal untuk bertahan hidup dalam suatu lingkungannya yang menyatu dengan sistem kepercayaan,

¹¹⁴ Setiawan B, *Agenda Pendidikan Nasional*. (Yogyakarta: Ar-Ruz Media Grup. 2008), 75.

¹¹⁵ Wagiran, Pengembangan karakter berbasis kearifan lokal hamemayu hayuning bawana. *Jurnal Pendidikan Karakter*. 2, 3, 330.2012, 330.

norma, hukum, budaya dan diekspresikan di dalam tradisi dan mitos yang dianut dalam jangka waktu yang cukup lama.¹¹⁶ Tentunya dengan adanya pendidikan karakter berbasis kearifan lokal nilai-nilai dalam masyarakat tersebut bisa bertahan di dalam kehidupan masyarakat. Karena adat nilai tersebut selalu melahirkan pranata-pranata dan aturan-aturan sosial yang membentuk pola kehidupan masyarakat adat setempat.

Tradisi dan nilai-nilai adat yang membentuk pola hidup masyarakat mampu untuk bisa bertahan ditengah gempuran budaya modernisasi dan tentunya untuk generasi selanjutnya bisa memegang teguh warisan budaya dari nenek moyangnya. Tradisi lokal yang berupa adat nilai-nilai adalah sebuah tuntunan dan identik dengan pendidikan, karena budaya mengandung nilai edukasi, falsafah dan seni tentang semua aspek kehidupan sosial masyarakat dan tatanan hidup.

g. Pendidikan Karakter Dengan Pendekatan Kearifan Lokal

Pada dasarnya dalam kegiatan pembelajaran, selain menjadikan peserta didik menguasai materi (kompetensi) yang ditargetkan, juga dirancang untuk menjadikan peserta didik mengenang, menyadari atau peduli, dan inovasi pembelajaran anak usia dini berbasis karakter sesuai kearifan lokal lalu menjadikannya sebagai perilaku dalam kehidupan sehari-hari. Integrasi pendidikan karakter sesuai kearifan lokal pada pembelajaran anak usia dini mengarah pada internalisasi nilai-nilai dalam tingkah laku sehari-hari melalui proses pembelajaran dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, penilaian, dan evaluasi.

Selain menjadikan keteladanan dan pembiasaan sebagai metode pendidikan karakter yang utama, penciptaan kearifan lokal yang didukung iklim dan budaya masyarakat yang kondusif sangat penting dan mempunyai peran dalam membentuk karakter peserta didik. Melalui pembelajaran anak usia dini, peserta didik akan mengerjakan berbagai tugas dengan dilandasi karakter yang terpuji pada diri peserta didik tersebut. Selain itu pendidikan karakter

¹¹⁶Sumarmi dan Amirudin. *Pengelolaan Lingkungan Berbasis Kearifan Lokal*, (Yogyakarta. Aditya Media, 2014), 227.

berbasis kearifan lokal dapat digunakan sebagai alat bantu untuk melastarikan potensi masing-masing daerah. Potensi daerah merupakan potensi sumber daya yang spesifik dimiliki oleh suatu daerah tertentu.

Melalui pendidikan karakter berbasis kearifan lokal diharapkan menjadi modal dasar peserta didik agar tidak hanya pandai di bidang akademiknya, tetapi juga harus pandai dalam karakternya. Apabila pandai di bidang akademik, tetapi karakternya buruk percuma. Kelak setelah dewasa mereka akan tumbuh dan berkembang menjadi pemimpin-pemimpin yang merugikan diri sendiri, orang lain, dan bangsanya sendiri. Pendidikan karakter berbasis kearifan lokal mengajarkan peserta didik untuk selalu lekat dengan situasi konkret yang mereka hadapi. Pembelajaran tersebut akan berhasil apabila guru memahami wawasan kearifan lokal itu sendiri. Apabila, guru kurang memahami makna kearifan lokal, cenderung kurang sensitive terhadap kemajemukan budaya setempat. Akibatnya, mereka kurang mampu menciptakan pembelajaran anak usia dini yang menghargai keragaman budaya daerah.

Kearifan dapat menjadi sarana pembelajaran bagi setiap manusia untuk menjadi orang yang cerdas, pandai, dan bijaksana. Menurut Rahyono mengemukakan bahwa: “Kearifan merupakan sesuatu yang dihasilkan dari sebuah kecerdasan manusia yang dapat digunakan oleh sesamanya sebagai sarana pencerdasan. Kearifan dihasilkan dari proses pemikiran dan pengambilan keputusan yang bijaksana, tidak merugikan semua pihak, serta bermanfaat bagi siapa pun yang tersapa oleh kearifan itu.”¹¹⁷

Pendidikan karakter dengan pendekatan kearifan lokal yang terdapat di sekolah dapat dilakukan melalui beberapa model pembelajaran. Menurut Sutarno terdapat tiga macam model pembelajaran berbasis budaya, yaitu:

- 1) Melalui permainan tradisional dan lagu-lagu daerah.
- 2) Melalui cerita rakyat.
- 3) Melalui penggunaan alat-alat tradisional.¹¹⁸

Ketiga model tersebut dapat dilakukan melalui beberapa proses belajar yang diwariskan oleh Ki Hajar

¹¹⁷ Rahyono, *Kearifan Budaya*.....,3

¹¹⁸ Sutarno, *Pendidikan Multikultural*, (Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional, 2008), 7

Dewantara, proses belajar tersebut dikenal dengan “Tiga-N”, yaitu:¹¹⁹

- 1) Niteni (dengan kata dasar titen), dalam segala perspektifnya adalah kita harus memperhatikan dengan seksama, membaca dan menggali segala materi baik yang tersurat maupun yang tersirat dengan cara yang teliti tanpa mengenal kata lelah.
- 2) Niroke (menirukan), dalam segala perspektifnya dapat diinterpretasikan sebagai proses untuk mengasah apa yang sudah kita pelajari agar apa yang sudah kita “titeni” tidak hilang. Bukankah anak-anak kita selalu menirukan apa yang telah menjadi kebiasaan keseharian kita. Dan selanjutnya dia secara alami mahir melakukannya sendiri.
- 3) Nambahi, dalam segala perspektifnya adalah sebuah kemampuan dalam memecahkan suatu masalah dengan cara mengintegrasikan segala apa yang telah kita serap sebelumnya. Dan dapat diinterpretasikan sebagai buah kemampuan dan hasil tertinggi yang diperoleh dari suatu proses pembelajaran. Pada tahap ini, seorang sudah bisa memberikan sebuah opini, dimana opini yang disampaikan ini terbentuk setelah melalui proses panjang niteni dan niroke tersebut.

Penerapan pendidikan karakter berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran anak usia dini merupakan salah satu alternatif bagi pihak sekolah untuk menunjang keberhasilan pembentukan karakter siswa. Upaya penerapan pendidikan karakter berbasis kearifan lokal dipandang masih perlu dikembangkan melalui pembentukan kurikulum pendidikan kearifan lokal yang terpisah, dan berkelanjutan agar hasil dari pembentukan sikap dan perilaku siswa benar-benar dapat terlihat dalam kehidupan berbangsa dan bernegara yang dilandasi oleh sikap terpuji. Dengan hal tersebut maka seseorang bisa optimis akan terciptanya pendidikan yang mempunyai makna melahirkan anak-anak bangsa yang hebat dan bermartabat sesuai dengan spirit pendidikan yaitu memanusiaikan manusia.

¹¹⁹ Anang J Prioko, Konsep 3N dan 3NG, www.Anangjprioko.blogspot.com dalam Google.com.

B. Penelitian Terdahulu

Dasar atau acuan yang berupa teori-teori atau temuan-temuan melalui hasil dari berbagai penelitian sebelumnya merupakan hal yang perlu dan dapat dijadikan sebagai data pendukung. Salah satu data pendukung yang menurut peneliti perlu dijadikan bagian tersendiri adalah penelitian terdahulu yang relevan dengan permasalahan yang sedang dibahas dalam penelitian ini. Dalam hal ini, fokus penelitian terdahulu yang dijadikan acuan adalah terkait dengan masalah inovasi pembelajaran Anak Usia Dini berbasis karakter sesuai kearifan local di TK. Sebagai bahan acuan dan perbandingan, peneliti mencoba mengkaji konsep yang telah disepakati oleh para peneliti sebelumnya yaitu:

Penelitian yang dilakukan oleh Riani Muslimah (2012).dalam skripsinya yang berjudul: *Pendidikan Karakter Dengan Pendekatan Kearifan Lokal di Play Group Aisyiyah Rejodani Sariharjo Ngaglik Sleman Yogyakarta. Skripsi. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2012*. Hasil penelitian menunjukkan(1) konsep pendidikan karakter dengan pendekatan kearifan lokal di *Play Group Aisyiyah Rejodani* di tempuh dengan strategi yaitu melalui penggunaan bahasa Jawa disamping bahasa Indonesia, menggunakan permainan-permainan tradisional yang sarat akan nilai-nilai karakter yang diperlukan peserta didik seperti: *sluku-sluku bathok*, lagu *siji loro telu*, *cublak-cublak suweng*, *gundhul-gundhul pacul*, ular naga, membuat rumahrumahan dan terowongan dari batu, pasir, dan tanah, *pasaran* (jual-beli), membuat gelang dan kalung dari tangkai daun pepaya, membuat lukisan dengan tangkai daun pisang dan kelereng, dan dakhon, dan dengan melakukan suatu kunjungan atau jalan-jalan. (2) Hasil pendidikan karakter tersebut ditunjukkan oleh peserta didik melalui sikap dan perilakunya bahwa sebagian besar peserta didik sudah konsisten menunjukkan karakter yang dikemukakan oleh Direktorat Pembinaan PAUD. Karakter tersebut adalah kecintaan terhadap Tuhan YME, kejujuran, disiplin, toleransi dan cinta damai, percaya diri, mandiri, tolong menolong, kerjasama, dan gotong royong, hormat dan sopan santun, tanggung jawab, kerja keras, kepemimpinan dan keadilan, kreatif, rendah hati, peduli lingkungan, cinta bangsa dan tanah air..¹²⁰

¹²⁰Muslimah, *Pendidikan Karakter Dengan Pendekatan Kearifan Lokal di Play Group Aisyiyah Rejodani Sariharjo Ngaglik Sleman Yogyakarta*.Skripsi. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2012. .

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu tentang pendidikan karakter dengan pendekatan kearifan

local akan tetapi terdapat perbedaan yang jelas dengan penelitian yang lalu adalah tentang pendidikan karakter dengan pendekatan kearifan,, sedangkan penelitian yang akan dilakukan adalah.tentang inovasi pembelajaran Anak Usia Dini berbasis karakter sesuai kearifan local di TK.

Penelitian yang dilakukan Warsiti.(2015). Dalam skripsinya yang berjudul: *Pembelajaran Berbasis Budaya Lokal dalam Membentuk Karakter Toleransi pada Anak Kelompok B di TK Negeri Pembina Kabupaten Purbalingga*. Skripsi, Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang” Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis budaya lokal disentra seni dan budaya TK Negeri Pembina meliputi: tahap I: identifikasi budaya lokal (memilah budaya lokal yaitu, permainan, alat musik dan lagu), tahap II:Merancang Program Pembelajaran (menentukan tujuan pembelajaran, budaya lokal yang diintegrasikan, strategi pembelajaran dan isi program pembelajaran), tahap III: Pembelajaran Kolaborasi (melakukan kerjasama dengan pihak/ instansiyang terkait dalam pengimplementasian pembelajarannya), tahap IV: Evaluasi (refleksi pembelajaran untuk menentukan keefektifan dan kemajuan). Pembelajaran berbasis budaya local di TK Negeri Pembina ini memberikan anakpengelaman belajar untuk bertoleransi berupa bersosialisasi sehingga anaknyaman dan terbiasa dalam kelompok, sportif dengan konsisten pada peraturan yang telah disepakati bersama, sabar menunggu dan berempati dengan orang lain.Selain itu juga menjadikan anak untuk menghargai teman sebayanya karena, setiap orang mempunyai kelemahan dan kelebihan masing-masing dalam setiap permainan.¹²¹

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu tentang pembelajaran berbasis budaya lokal dalam membentuk karakter pada anak, akan tetapi terdapat perbedaan yang jelas dengan penelitian yang lalu adalah pembelajaran berbasis budaya lokal dalam membentuk karakter toleransi pada anak, sedangkan penelitian yang akan dilakukan adalah inovasi

¹²¹ Warsiti.*Pembelajaran Berbasis Budaya Lokal dalam Membentuk Karakter Toleransi pada Anak Kelompok B di TK Negeri Pembina Kabupaten Purbalingga*. Skripsi, Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, 2015.

pembelajaran Anak Usia Dini berbasis karakter sesuai kearifan lokal di TK.

Penelitian yang dilakukan Findri Lukitasari, (2017) dalam skripsinya yang berjudul: “*Implementasi Kurikulum Pendidikan Berbasis Budaya Dalam Pengembangan Karakter Anak Di TK Pedagogia*”. Program Studi Kebijakan Pendidikan Jurusan Filsafat Dan Sosiologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta 2017. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kurikulum pendidikan berbasis budaya di TK Pedagogia merupakan hasil pengembangan Kurikulum 2013 yaitu pendidikan budaya menjadi dasar pendidikan terintegrasi dengan pendidikan etika lalu lintas dan pendidikan inklusi. Pelaksanaan kurikulum ini melalui pengembangan nilai karakter dan penanaman kebiasaan dalam berbagai kegiatan budaya seperti penggunaan bahasa Jawa, penggunaan pakaian adat Jawa, permainan tradisional Jawa, lagu daerah, tradisi masyarakat Jawa, kunjungan budaya, rambu-rambu dan tata tertib lalu lintas, serta pengembangan diri. Strategi pembelajaran yang digunakan adalah pengelompokan usia yaitu usia 4-5 tahun dan usia 5-6 tahun dengan beragam metode meliputi bercakap-cakap, demonstrasi, unjuk kerja, dan bermain peran. Faktor pendukungnya berupa tersedianya peralatan dan perlengkapan untuk kegiatan, partisipasi warga sekolah, peraturan sekolah, dan keterlibatan orang tua siswa dalam kegiatan, sedangkan faktor penghambat berasal dari proses penilaian, rasa kesulitan yang dialami siswa, perkembangan teknologi, pendanaan, dan kurangnya kerjasama dari orang tua siswa. Hasil pembelajaran ini berupa perkembangan karakter dan sikap budaya anak sesuai dengan nilai-nilai karakter budaya Jawa meliputi kesopanan, kegotongroyongan, kedisiplinan, dan toleransi.¹²²

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu tentang pembelajaran berbasis budaya lokal dalam membentuk karakter pada anak, akan tetapi terdapat perbedaan yang jelas dengan penelitian yang lalu adalah pembelajaran berbasis budaya lokal dalam membentuk karakter toleransi pada anak, sedangkan penelitian yang akan dilakukan adalah inovasi pembelajaran Anak Usia Dini berbasis karakter sesuai kearifan lokal di TK.

¹²² Findri Lukitasari, *Kurikulum Pendidikan Berbasis Budaya Dalam Pengembangan Karakter Anak Di TK Pedagogia*”. Program Studi Kebijakan Pendidikan Jurusan Filsafat Dan Sosiologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta 2017.

Kesimpulan dari ke lima jurnal tersebut di atas adalah sama-sama membahas tentang pengembangan karakter siswa berbasis kearifan lokal, kajian peneliti terfokus pada inovasi pembelajaran Anak Usia Dini berbasis karakter sesuai kearifan lokal di TK.

C. Kerangka Berpikir

Pendidikan karakter adalah suatu upaya yang dirancang dan dilaksanakan secara sistematis untuk membantu peserta didik memahami nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata krama, budaya, dan adat istiadat.

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia membuat suatu kebijakan pendidikan melalui Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini. Kurikulum tersebut berisi tentang upaya pembentukan karakter anak melalui proses pendidikan yang mengacu pada budaya lokal bangsa Indonesia.

Keberhasilan dalam implementasi pendidikan karakter di sekolah dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain: 1) teladan dari guru, karyawan, pimpinan sekolah, dan para pemangku kebijakan di sekolah; 2) pendidikan karakter dilakukan secara konsisten dan terus-menerus; dan 3) penanaman nilai-nilai karakter yang utama. Nilai-nilai karakter dimasukkan dalam kegiatan pembelajaran (intervensi), serta ditumbuhkan melalui kebiasaan kehidupan keseharian di sekolah (*habitiasi*), dan melalui budaya sekolah (*school culture*) sebagai kunci utama keberhasilan pendidikan karakter.

Proses pendidikan karakter didasarkan pada totalitas psikologis yang seluruh potensi individu manusia (kognitif, afektif, psikomotorik, dan fungsi totalitas sosio kultur dalam konteks interaksi di keluarga, satuan pendidikan, dan masyarakat).

Dalam inovasi pembelajaran Anak Usia Dini berbasis karakter sesuai kearifan lokal di TK terdapat beberapa komponen yang berpengaruh dalam proses pelaksanaan pembelajaran. Komponen tersebut dilihat dari sekolah sebagai sistem sosial yang meliputi peraturan (norma), struktur sekolah (kepala sekolah, guru, peserta didik), kultur sekolah (kebiasaan sehari-hari, sikap dan nilai-nilai yang dikembangkan), serta program-program yang meliputi kegiatan belajar-mengajar, kegiatan budaya, dan apresiasi terhadap kearifan lokal. Proses pencapaian inovasi pembelajaran Anak Usia Dini

berbasis karakter sesuai kearifan lokal di TK tidak terlepas dari faktor pendukung dan faktor penghambat dalam menciptakan siswa berkarakter sesuai kearifan local sejak usia dini.

Pendidik memberikan pembelajaran dengan memanfaatkan nilai-nilai kearifan lokal yang dikemas dalam pembelajaran yang inovatif, untuk mengembangkan semua aspek kecerdasan anak. Pembelajaran Inovatif adalah kegiatan untuk mewujudkan rencana menjadi tindakan nyata dalam rangka mencapai tujuan dan kompetensi yang telah ditetapkan secara efektif dan efisien.

Berdasarkan uraian di atas maka kerangka pikir penelitian ini digambarkan sebagai berikut:

Tabel 2.1
Kerangka Berpikir

