

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Guru Taman Kanak-Kanak**

##### **1. Strategi Guru**

Degeng (Sukarni, 2002:2) menyatakan bahwa dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran, perekayasa metode pembelajaran yang meliputi strategi pengorganisasian, penyampaian dan pengolahan pembelajaran harus secara terus menerus diupayakan agar pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif, efisien dan berdaya tarik yang tinggi.

Strategi belajar mengajar merupakan pola umum kegiatan guru, anak didik dalam rangka perwujudan kegiatan belajar mengajar, untuk mencapai tujuan yang telah digariskan.

Ada 4 strategi dasar dalam belajar mengajar yang meliputi hal-hal sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi serta menetapkan spesifikasi dan kualifikasi perubahan tingkah laku.
2. Memilih sistem pendekatan belajar mengajar berdasarkan aspirasi dan pandangan hidup masyarakat.
3. Memilih dan menetapkan prosedur, metode, dan teknik belajar mengajar yang dianggap paling tepat.
4. Menetapkan norma dan batas minimal keberhasilan atau kriteria satu standar keberhasilan.

Salah satu penanda, mutu keluaran lembaga pendidikan dinyatakan didalam bentuk nilai prestasi belajar. Prestasi belajar pada peserta didik mencerminkan adanya proses belajar mengajar. Proses belajar merupakan isi pokok pendidikan, oleh karena itu sebagaimana perkembangan menunjukkan bahwa ketepatan semua komponen yang terdapat didalam pendidikan diabdikan demi terjadinya proses belajar dalam diri peserta didik, peristiwa, belajar berhubungan dengan hasil belajar dan proses belajar, dalam kondisi semacam ini maka profesionalisme guru dituntut

semakin ditingkatkan dan dikembangkan baik secara kelembagaan maupun secara individual.

## **2. Peran Guru Dalam Mengembangkan Model-Model Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak.**

Mengembangkan model-model Pembelajaran konsep gerak disini adalah mengembangkan berbagai gerak dasar yang nantinya dapat dimodifikasi menjadi gerak yang lebih khusus dan kompleks. Salah satu tujuan utama dari model ini adalah membantu anak usia dini agar mampu kelak melewati rintangan-rintangan yang terdapat antara ketrampilan gerak tingkat elementer (dasar) dan tingkat yang lebih tinggi lagi atau kompleks.

Dengan kata lain dimaksud untuk membantu anak mempelajari agama keterampilan gerak lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif yang akan berguna ketika kuasai untuk dapat bermain olah raga dengan baik, percaya diri dan menyenangkan. Karakteristik model pengembangan keterampilan motorik anak usia dini:

Menurut Suherman (1997) terdapat 3 karakter utama dalam model pengembangan ketrampilan motorik untuk anak usia dini yaitu :

1. Kemampuan menampilkan ragam ketrampilan gerak dasar: lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif merupakan tujuan utama dari model ini.
2. Model pengembangan ketrampilan motorik yang menyediakan pengalaman belajar motorik yang sesuai dengan tingkat perkembangan gerak anak usia dini (*developmentally appropriate learning*). Salah satu tantangan guru atau pendidikan anak usia dini adalah : bagaimana memilih aktivitas belajar yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak didiknya.
3. Materi dan susunannya mencerminkan macam-macam kebutuhan dan minat anak setiap saat. Lingkup dan susunan materi dalam model pengembangan ketrampilan motorik ini berusaha untuk dapat meliputi semua ketrampilan motorik ini berusaha untuk dapat meliputi semua ketrampilan motorik yang mungkin diperlukan untuk dapat menampilkan berbagai aktivitas gerak dan permainan. Sementara itu tingkat kesulitannya disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak

didikya. Aktivitas belajar dapat dipilih sesuai dengan tingkat perkembangan anak sehingga anak akan tetap menarik untuk dipelajari.

Demikian juga dikemukakan oleh Mochtar (1995), pengembangan gerak melalui gerak optimal bagi anak yang memiliki karakteristik :

1. Pengembangan ketrampilan motorik yang berpusat pada anak (Child- Centred) tidak pada kegiatan (Activitty-Centered). Hal ini menuntut pembimbing untuk senantiasa memodifikasi dan menyesuaikan kegiatan dengan kebutuhan dan tingkat perkembangan anak, bukan mengharapkan anak untuk menyesuaikan diri dengan kegiatan.
2. Kawasan Afeksi dibentuk secara langsung dan bukan sebagai hasil sampingan.
3. Anak secara kognitif terlibat dengan cara yang lebih langsung.
4. Rancangan pengembangan adalah “Pola Keberhasilan” (sucess Structured).
5. Anak diperlakukan sebagai “Pembuat Keputusan”.
6. “Penemuan Terbimbing” dan “ Pemecahan Masalah” adalah : Pendekatan atau strategi yang dominan digunakan dalam pengembangan ketrampilan motorik anak usia dini.

Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh pendidik dalam proses pengembangan khususnya motorik kasar pada anak usia dini (3-6 tahun) adalah :

### **1. Kesiapan Belajar.**

Apabila kegiatan pengembangan ketrampilan motorik itu dikaitkan dengan kesiapan belajar, maka yang dipelajari dengan waktu dan usaha yang sama oleh orang yang sudah siap akan lebih unggul ketimbang oleh orang yang belum siap untuk belajar.

### **2. Kesempatan Belajar.**

Banyak anak yang tidak berkesempatan untuk mempelajari

motorik karena hidup dalam lingkungan yang tidak menyediakan kesempatan belajar atau karena orangtua takut hal yang demikian akan melukai anaknya.

### 3. **Kesempatan Berpraktik / Latihan.**

Anak harus diberikan waktu untuk berpraktik / latihan sebanyak yang diperlukan untuk menguasai. Meskipun demikian kualitas praktik / latihan jauh lebih penting ketimbang kuantitasnya.

### 4. **Model Yang Baik.**

Dalam mempelajari aktivitas motorik, terutama gerakan yang cukup sulit meniru suatu model memainkan peran yang penting, maka untuk mempelajari suatu dengan baik, anak harus dapat mencontoh yang baik.

Dalam kaitan dengan pencapaian tugas perkembangan dalam mengembangkan model-model pembelajaran tersebut diatas, maka beberapa hal yang perlu diperhatikan antara lain:

- Anak merasa aman secara psikologis serta kebutuhan-kebutuhan fisiknya terpenuhi.
- Anak dapat mengkonstruksi pengetahuan.
- Anak belajar melalui interaksi sosial dengan orang dewasa dan anak-anak lainnya.
- Kegiatan belajar anak merefleksikan suatu lingkungan yang tak pernah putus yang mulai dengan kesadaran kemudian beralih ke eksplorasi pencarian dan akhirnya ke penggunaan.
- Anak belajar melalui bermain.
- Minat dan kebutuhan anak untuk mengetahui terpenuhi.
- Dan unsur variasi individual anak diperhatikan..

(Bredenkamp dan Rosegrant, 1992 ; dikutip dari Solehudin, 2002 ;).

### **3. Kegiatan Yang Dapat Mengembangkan Model-Model Pembelajaran Di Taman Kanak-Kanak.**

Perencanaan pembelajaran merupakan hal yang penting bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Perencanaan merupakan suatu

program yang dibuat oleh guru secara tertulis untuk melaksanakan pembelajaran.

Perencanaan tahunan merupakan program yang sifat jangka panjang yang akan dilakukan selama satu tahun ajaran. Meliputi program kegiatan yang dirancang dari kurikulum nasional maupun program-program yang akan dijalankan oleh sekolah. Perencanaan mingguan adalah program-program kegiatan yang akan dilaksanakan dalam satu minggu, merupakan penjabaran dari program tahunan. Perencanaan harian adalah program yang akan dilakukan anak mulai anak datang sampai anak pulang.

Dalam perencanaan, guru membuat tujuan-tujuan yang akan dicapai dalam proses pembelajaran, metode yang akan dilaksanakan, materi kegiatan yang akan diberikan kepada anak serta pencatatan perkembangan yang akan dilakukan guru dalam proses pembelajaran. Perencanaan pembelajaran bagi anak usia dini didasarkan pada pendekatan tematik dengan menggunakan konsep jaring laba-laba (Spider Web) bersifat fleksibel, sesuai dengan kebutuhan dan minat anak.

### **1. Merencanakan Kegiatan Tahunan.**

Perencanaan kegiatan tahunan merupakan kegiatan yang bersifat jangka panjang, merupakan program kegiatan sepanjang satu tahun. Program menyangkut kegiatan-kegiatan apa yang harus dilakukan ketika anak-anak mulai sekolah dan bagaimana agar anak merasa betah disekolah. Kegiatan-kegiatan seperti: merayakan ulang tahun berwisata, acara khusus perayaan hari besar nasional dan acara akhir tahun. Dengan demikian perencanaan jangka panjang mencakup gambaran umum tentang kegiatan-kegiatan penting selama satu tahun ajaran termasuk meninjau kemajuan murid dalam belajar dan merencanakan kegiatan membimbing murid sesuai kemampuan masing-masing anak.

### **2. Merencanakan Kegiatan Mingguan.**

Perencanaan kegiatan Mingguan disebut dengan perencanaan jangka pendek. Pada kegiatan mingguan ini bisa direncanakan kegiatan-kegiatan yang berdasarkan minat dan kebutuhan anak

misalnya : menentukan kunjungan ke luar sekolah (Out Doo Learning) atau kegiatan memasak bersama di sekolah. Bisa juga kegiatan mingguan berupa kegiatan pokok yang akan diberikan oleh guru selama satu minggu tersebut.

### **3. Merencanakan Kegiatan Harian.**

Kegiatan harian merupakan rencana (Jadwal) yang akan dilakukan oleh anak berada disekolah. Kegiatan-kegiatan tersebut disusun dari mulai anak datang sampai anak pulang. Jadwal harus disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan anak pulang. Jadwal harus disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan anak, menyediakan lebih banyak waktu untuk bermain, memperhatikan keseimbangan waktu yang aktif dan pasif serta memberi waktu yang cukup untuk kegiatan yang dipilih anak (Caughlin, Pamela At – al CRI, 2002). Jadwal juga harus memberikan waktu untuk transisi antar kegiatan. Berikut ini contoh jadwal harian yang bisa diberikan pada kegiatan pembelajaran anak usia dini, disesuaikan dengan kebutuhan sekolah masing-masing.

#### **Contoh Jadwal Harian Full Day untuk Anak Usia 3-5 Tahun**

##### **Jam Kegiatan**

07.00 – 10.00 Tiba di sekolah, sarapan, kegiatan pagi; anak-anak tiba disambut guru dan ditawari sarapan. Setelah selesai mereka boleh kepusat kegiatan.

10.00 – 10.15 Kegiatan kelompok. Untuk anak yang masih dibawah 3 tahun, boleh tidak bergabung.

10.15 – 10.30 Waktu kudapan dan membersihkan diri.

10.30 – 11.30 Main diluar.

11.30 – 12 .30 Beres –beres, menyiapkan makan siang.

12.30 – 12.45 Membaca buku sendiri-sendiri atau bercerita dengan guru.

12.45 – 14.15 Istiraha / tidur.

14.15 – 15.15 Anak-anak boleh memilih kembali kegiatan / bimbingan dari guru untuk

15.15 – 15.30 Waktu kudapan dan membersihkan diri.

15.30 – 16.30 Main diluar.

16.30 – 16.45 Persiapan Pulang.

### **Contoh Jadwal Harian bukan Full Day Jam Kegiatan**

07.00 – 08.00 Kedatangan. Tiba disekolah, guru menyambut anak, sambil menunggu yang lain datang, anak bisa diajak ke pusat kegiatan.

Untuk yang belum sarapan dipersilahkan sarapan.

08.00 – 08.30 Pertemuan pagi: guru membahas kegiatan khusus untuk hari itu dengan membacakan kegiatan yang akan dilakukan selanjutnya.

08.30 – 09.15 Anak-anak melakukan pilihan kegiatan.

19.15 – 09.30 Beres-beres (Clean-Up)

09.30 – 10.00 Bermain diluar.

10.00 – 10.30 Menyiapkan diri untuk makan / kudapan.

10.30 – 11.00 Baca-baca dan persiapan pulang.

11.00 – 11.30 Berdoa dan pulang.

Jadwal kegiatan anak secara terinci dapat dijelaskan sebagai berikut :

#### **a). Kedatangan.**

Saat kedatangan guru menyambut hangat orang tua dan anak sambil mengucapkan salam lalu mendorong orang tua untuk menolong anak meletakkan barang-barangnya di rak.

Hal ini dilakukan sebagai upaya untuk meyakinkan anak bahwa ibunya masih terlibat saat dia berada disekolah.

Ini penting untuk memberikan rasa aman secara psikologis pada anak sambil menunggu anak yang lain datang, biarkan anak-anak yang sudah tiba disekolah untuk masuk ke pusat permainan atas inisiatifnya sendiri. Bila memungkinkan tempatkan seorang guru bantu untuk mengawasi anak yang berada dipusat kegiatan. Bagi anak yang belum sarapan tawarkan pada anak untuk sarapan terlebih dahulu.

#### **b). Kegiatan Kelompok.**

Setidaknya ada satu kegiatan kelompok yang dipimpin

(kelompok besar) dalam sehari. Kegiatan ini disebut juga dengan pertemuan pagi. Dapat dilakukan setelah waktu kedatangan, dan anak telah berkumpul. Ajak anak duduk bersama dikarpet dengan duduk melingkar untuk mendiskusikan kegiatan yang dilakukan pada hari itu. Atau hal-hal lain yang tak terduga misalnya: ada naka yang berulang tahun, keadaan cuaca hari itu / hal lain yang dianggap penting dalam hidup anak.

**c). Makan atau Snack Time.**

Makan dibutuhkan anak untuk menjaga energi mereka. Anak datang kesekolah dengan kebiasaan berbeda. Tujuan kegiatan ini adalah: agar anak menikmati makanannya, agar mereka tertarik makanan yang bergizi dan untuk sekaligus memberikan praktek kebiasaan cara makan yang baik.

Hal ini membutuhkan waktu banyak, pemahaman dan kesabaran dari guru. Berikan waktu secukupnya buat anak untuk melaksanakan kegiatan ini. Saat pelaksanaan kegiatan makan sebaiknya guru mendorong anak untuk melakukannya sendiri, namun untuk anak yang masih kecil dan memerlukan bantuan, guru perlu membantu. Sebaiknya bimbinglah abak cara meletakkan piring, sendok dan garpu, sikap sebelum saat makan dan sesudah makan. Ajak anak berdoa sebelum dan sesudah amakan, pastikan bahwa hal itu menyenangkan buat si anak.

**d). Melakukan Pilihan Kegiatan.**

Melakukan pilihan kegiatan merupakan kegiatan inti yang dilakukan anak. Anak bisa melakukan pilihan kegiatan sesuai dengan minatnya, anak boleh melakukan pilihan ke masing-masing pusat kegiatan. Dengan menyediakan aturan-aturan yang dirundingkan bersama sebelumnya dengan anak, guru mempersilahkan anak untuk beraktivitas di pusat kegiata.

**e). Bermain Bebas.**

Setelah kedatangan dan meletakkan tas anak boleh



bermain bebas. Bila ada guru bantu sebaiknya membantu untuk mengawasi anak yang sedang terlibat dalam permainan. Beri anak kesempatan bermain sampai waktu yang tepat untuk memulai kegiatan. Misalnya: setelah sebagian besar anak-anak datang ke sekolah. Pesan guru selama bermain bebas adalah sebagai pengawas.

Pastikan anak memilih cukup benda-benda untuk melengkapi kegiatan permainan mereka. Guru memastikan keamanan anak dengan membuat peraturan-peraturan dan prosedur yang harus diikuti. Guru juga mendorong anak untuk membersihkan dan merapikan pusat sebelum mereka pindah ke kegiatan lain.

**f). Toilet Training.**

Anak-anak berangkat ke sekolah dengan tingkat kemampuan toilet training yang berbeda. Ada anak usia 2 tahun sudah dapat mengontrol buang air besar dan buang air kecil, tetapi ada juga anak usia 4 tahun belum bisa melakukannya. Beberapa guru harus mengingat perbedaan individu tersebut dan memahami pentingnya kegiatan toilet training rutin. Guru harus mengawasi anak-anaknya dengan hati-hati dan belajar untuk membuat jadwal yang sesuai dengan kebiasaan anak saat kebutuhan toilet training sudah tiba.

Misalnya: sebelum memulai kegiatan ditanya siapa yang mau kebelakang?, setelah kegiatan usai anak ditanya kembali siapa yang mau kebelakang?

Lakukan kegiatan secara individual pada anak untuk melihat popok/pakaian dalam anak dan mengantar mereka ke toilet, ini dilakukan untuk anak yang masih kecil. Pastikan sikap guru dan kondisi kamar mandi dapat memberikan keamanan bagi anak. Sekali anak aman, ia akan merasa bebas untuk mendekati guru ketika ia ingin buang air besar atau air kecil.

**g). Istirahat Atau Tidur.**

Setiap program harus ada waktu istirahat untuk menghindari mereka kelelahan. Program dengan waktu setengah hari menyediakan waktu istirahat setelah kegiatan fisik, yaitu: ajak anak duduk dikarpet dengan tenang sambil melihat buku, bermain puzzle/mendengarkan musik. Berikan waktu istirahat selama 30 menit. Anak dalam program sehari membutuhkan waktu tidur. Tapi itu bukan berarti semua anak harus tidur, ada juga anak yang tidak dapat tidur. Waktu tidur kira-kira 2 (dua) jam / sesuai kebutuhan anak. Bagi anak yang tidak tidur diupayakan mereka dapat tenang dan tidak mengganggu temannya. Ajaklah anak keruang yang lain, tapi pastikan anak dalam kondisi istirahat.

**h). Bermain diluar Ruangan.**

Bermain diluar ruangan tidak hanya berkembangnya kemampuan motorik, tetapi berkembang juga kemampuan sosial, emosional dan intelektual. Anak menggunakan waktu diluar ruang untuk mereunikan sesuatu bersama (sosial); untuk menarik, mendorong, keseimbangan dan mengangkat (fisik) melempar bola, lari dengan penuh semangat dan berteriak kencang (teknik untuk mengeluarkan perasaan yang kuat); dan untuk mengeksplorasi dan meneliti (intelektual). Bermain diluar dilakukan setelah anak melakukan kegiatan inti. Berikan waktu selama 30 menit untuk anak bermain diluar ini untuk kegiatan belajar yang hanya 3 jam.

Kegiatan yang dilaksanakan fullday berikan selama 60 menit, atau sesuai kebutuhan anak.

**i). Pulang.**

Sebelum anak meninggalkan sekolah, guru sebaiknya menyediakan waktu agar anak dapat mengembalikan mainannya dan bekerja sama dengan orang dewasa untuk membereskan tempat bermain. Ketika orang tua datang, melakukan kesempatan tersebut untuk berbagi informasi / memberikan komentar-komentar menarik tentang anak mereka pada hari itu. Tunjukkan

kegembiraan, ucapkan salam pada anak agar anak juga bisa membalasnya.

Misalnya: “sampai jumpa besok, ya”. Hal ini penting untuk memberikan kesan bahwa anda menghargai anak dan membuat kesan positif untuk esok.

#### **4. Cara/Tipe-Tipe Guru dalam Mengembangkan Model-Model Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak.**

Keberhasilan suatu proses/tipe dalam mengembangkan model pembelajaran di TK akan mencapai optimal apabila didasarkan pada cara/tipe-tipe belajar sebagai berikut:

##### **1. Berangkat Dari Yang Dibawa Anak.**

Setiap anak membawa segala pengetahuan yang telah dimilikinya terhadap pengalaman-pengalaman barunya. Jika suatu pengalaman belajar tidak memberikan kesempatan kepada anak untuk menciptakan pengetahuan baru, maka pembelajaran itu akan membosankan.

Sebaliknya, bila pengalaman belajar itu terlalu asing bagi anak, maka pengalaman itu akan membuat cemas anak.

Dalam situasi seperti ini anak bisa tertarik untuk berinteraksi dengan pengalaman barunya dalam memiliki kesempatan untuk memanipulasi atau mengekspresikan sesuatu (Schickedz, et al, 1990 ; hal : 76).

##### **2. Belajar Harus Menantang Pemahaman Anak.**

Cara belajar anak usia dini dapat terjadi dalam dua arah: dari yang umum ke yang khusus dari yang sederhana ke yang kompleks. Oleh karena itu untuk memastikan terjadinya pengembangan pada anak, aktivitas pembelajaran yang dirancang harus menantang anak untuk mengembangkan pemahaman sesuai dengan apa yang dialaminya. Ketika anak telah mampu menyelesaikan tantangan yang pertama, maka sebaiknya anak diberikan tantangan berikutnya yang lebih sulit dari yang pertama. Hal ini akan membangkitkan rasa tertantang dalam diri anak untuk dapat menyelesaikan permainan

selanjutnya. Jika anak tidak ditantang oleh permainan berikutnya, maka selain anak akan bosan juga pemahaman anak tidak akan berkembang dengan optimal.

### **3. Belajar Dilakukan Sambil Bermain.**

Belajar pada anak usia dini adalah bermain. Bermain dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan.

Selain itu bermain juga dapat membantu anak mengenal tentang diri sendiri, dengan siapa ia hidup dan dilingkungan mana ia hidup.

Beberapa cara bermain yang dapat dikategorikan dalam belajar antara lain sebagai berikut :

- Bermain merupakan sarana belajar.
- Bermain muncul dari dalam diri anak.
- Bermain bebas dan terbebas dari aturan yang mengikat.
- Bermain adalah aktivitas nyata / sesungguhnya.
- Bermain lebih berfokus pada proses dari pada hasil.
- Bermain harus didominasi oleh pemain, dan
- Bermain harus melibatkan peran aktif dari pemain.

Agar dalam bermain dapat diperoleh hasil belajar yang optimal, maka memberikan makna dapat dilakukan oleh orangtua, guru dan orang dewasa lainnya. Sebaiknya anak tidak dibiarkan bermain sendiri, karena hal itu dapat mengurangi makna pembelajaran yang terkandung dalam bermainnya.

Menurut Bredekamp dan Copple (197 ; hal 77) cara / tipe belajar melalui bermain sebagai berikut:

- Anak belajar melalui keterlibatannya secara langsung dan aktif dalam pengalaman bermain yang telah mereka definisikan sendiri.
- Dalam perencanaan permainan bagi anak, guru harus mempertimbangkan umur dan tingkat perkembangan anak.
- Materi-materi permainan adalah materi konkrit, nyata dan relevan dengan kehidupan anak.

- Lingkungan belajar yang diciptakan guru memungkinkan anak belajar melalui eksplorasi aktif,
- Guru bertanggung jawab terhadap perencanaan, pengaturan dan penciptaan pengalaman-pengalaman yang berubah dan bertambah kompleks untuk membantu dan mendukung permainan anak, dan
- Guru mengikutsertakan anak dalam permainan dengan mengajukan pertanyaan dan dengan membantu anak untuk mengembangkan atau memperluas permainan mereka.

#### **4. Menggunakan Alam Sebagai Sarana Pembelajaran.**

Alam merupakan sarana yang tak terbatas bagi anak untuk bereksplorasi dan berinteraksi dalam membangun pengetahuannya.

Berkaitan dengan ini, Robin Dranath Tagor dalam “Bobby The Potter” (2000) mengembangkan satu model pembelajaran yang hampir 90% kegiatannya dilakukan melalui interaksi dengan alam. Dalam pembelajaran ini anak diajarkan untuk dapat membangun ikatan emosional diantara teman-temannya.

Hal yang dapat dilakukan dalam pembelajaran ini adalah : menciptakan kesenangan belajar, menjalin hubungan serta mempengaruhi memori dan ingatan yang cukup lama akan bahan-bahan yang telah dipelajari.

Philipe Vaquette (2001) mengemukakan bahwa terdapat tiga aspek penting dalam alam yaitu:

- Alam merupakan ruang lingkup untuk menemukan kembali jati diri secara kolektif dan menyusun kembali kehidupan sosial.
- Alam merupakan ruang lingkup yang dapat dieksplorasi. Jika anak tidak mengenal lokasi kegiatannya, maka anak akan menggunakan sebagian besar waktu yang tersedia untuk mengetahui apa kira-kira yang akan mereka kerjakan di tempat itu.
- Seorang pendidik harus sekaligus berperan menjadi pengajar, pendidik dan pembimbing kegiatan. Sebagai pengajar yang baik, guru harus dapat memberikan pengetahuan yang dapat diterapkan oleh para siswanya.

Jan Lighthart (1916) juga mengutamakan pembelajaran melalui lingkungan disekitar anak. Alam merupakan barang sesungguhnya yang dapat dijadikan bahan belajar bagi anak.

Ada tiga kategori yang menjadi pusat perhatian anak yaitu:

- Lingkungan alam (sebagai bahan mentah).
- Lingkungan produsen atau lingkungan pengajin (pengolah dan penghasil bahan mentah menjadi bahan jadi).
- Serta lingkungan masyarakat pengguna bahan jadi (konsumen).

Anak belajar melalui apa yang ada di alam atau lingkungan sekitarnya seperti: tanah, tumbuhan, hewan, air, yang dapat diolah, dijual dipasar dan hasilnya dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan manusia sehari-hari. Jadi anak juga dibekali ketrampilan hidup.

#### **5. Belajar Dilakukan Melalui Sensori.**

Anak memperoleh pengetahuan melalui sensori atau indera yaitu: peraba, pencium, pendengar, penglihat dan perasa. Setiap sensori anak akan meresponstimulan atau rangsangan yang diterima. Oleh karenanya pembelajaran hendaknya memberikan stimulasi yang dapat merangsang setiap sensori yang dimiliki anak. Berbagai bentuk stimulan yang dapat diberikan seperti untuk anak usia 3 tahun dapat diberikan mainan puzzle yang akan menstimuli sensori peraba dan penglihatan anak, sehingga dapat mengembangkan kemampuan kognitif. Kegiatan stimulasi tersebut dapat memberikan pengalaman langsung pada anak untuk memanipulasi obyek. Untuk itu pendidik, orangtua dan orang dewasa lainnya dapat membuat berbagai rancangan program stimulasi terarah yang dapat dilakukan oleh anak melalui pengalaman indranya.

#### **6. Belajar Membekali Ketrampilan Hidup.**

Pembelajaran pada hakekatnya membekali anak untuk memiliki ketrampilan hidup. Demikian juga dengan anak usia dini bahwa pembelajaran hendaknya dapat membekali anak untuk memiliki ketrampilan hidup dalam arti yang sangat sederhana sesuai kemampuan anak. Misalnya: anak mampu memakai sepatu sendiri,

menyisir rambut, makan dan minum sendiri. Dengan demikian anak diajarkan untuk memiliki kemandirian dan rasa bertanggung jawab terhadap dirinya sendiri.

### **7. Belajar Sambil Melakukan.**

Pendidikan hendaknya mengarahkan anak untuk menjadi pelajar yang aktif. Pendidikan yang dirancang secara kreatif akan menghasilkan pembelajaran yang aktif. Anak-anak akan terbiasa belajar dan mempelajari berbagai aspek pengetahuan, sikap dan ketrampilan melalui berbagai aktivitas mengamati, mencari, menentukan, mendiskusikan, menyimpulkan dan mengemukakan sendiri hal berbagai hal yang ditemukan pada lingkungannya.

Cara pendidikan seperti ini merupakan wujud pembelajaran yang bertumpu pada aktivitas belajar anak secara aktif (Active Learning).

**Student Aktive Learning** adalah: salah satu bentuk pembelajaran yang diilhami oleh John Dewey (Learning by Doing) dan diteruskan oleh Killpatrick dengan pengajaran proyek. Pengajaran proyek pada dasarnya anak dituntut untuk memecahkan berbagai masalah yang dihadapi oleh anak. Pembelajaran proyek sangat memberikan kesempatan pada anak untuk aktif, mau bekerja dan secara produktif menemukan sebagai pengetahuan baru.

## **B. Mengasah IQ dan EQ dalam Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak**

### **1. Pengenalan Kecerdasan Intelektual (IQ) pada Anak Didik**

Anak cerdas merupakan dambaan setiap orang, sebab kecerdasan merupakan modal anak untuk mengarungi kehidupan di masa mendatang.

Banyak ahli yang sepakat mengatakan bahwa semua anak pada dasarnya cerdas. Ebbinghaus (1897) dalam Suryabrata (2002: 125) mendefinisikan inteligensi sebagai kemampuan untuk membuat kombinasi. Sementara Terman (1921) juga dalam Suryabrata (2002: 125) mengatakan bahwa inteligensi adalah suatu kemampuan untuk berpikir abstrak. Meskipun kecerdasan dipengaruhi oleh faktor genetik atau keturunan, tetapi faktor ini hanya berperan 48% dalam membentuk IQ

anak dan sisanya adalah faktor lingkungan, termasuk ketika anak masih dalam kandungan.

Beberapa ahli genetik mengungkapkan bahwa gen ibu yang ditandai dengan faktor kromosom X merupakan pembawa kecerdasan pada anak laki-laki maupun perempuan. Sedangkan pengaruh lingkungan terhadap kecerdasan antara lain: kecukupan gizi yang baik semasa bayi, lancar tidaknya proses kelahiran, dan ada tidaknya stimulus yang tepat. Perlu diingat bahwa faktor genetik, proses persalinan dan aspek gizi sewaktu bayi tidak mungkin diubah lagi bila anak sudah melewati semua tahapan itu. Yang masih bisa diusahakan adalah pemberian stimulasi atau rangsangan secara tepat dalam suasana bermain.

Hal yang membuat anak didik berkembang menjadi anak didik yang luar biasa atau biasabiasa saja tak lain adalah stimulus dari pendidik dan orang tua. Jadi kalau seorang anak didik sudah diberi kemampuan sampai batas-batas tertentu maka kemampuannya memang tidak akan dapat terlalu jauh bergeser atau dengan kata lain kapasitasnya sudah tidak bisa diubah lagi, sementara yang bisa dioptimalkan adalah fungsinya.

Secara logika pemberian stimulus berupa aneka permainan akan merangsang berkembangnya jaringan saraf di otak anak sekaligus menghubungkan antara otak kiri dan kanan. Perkembangan ini berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan kognitif seseorang, dan apabila rangsangan ini dilakukan sejak lahir, terus-menerus, bervariasi, dengan suasana bermain dan kasih sayang dengan pola pengasuhan yang *otoritatif (demokratik)* akan memacu berbagai aspek kecerdasan anak didik yaitu kecerdasan multipel seperti logika matematik, komunikasi bahasa (*linguistik*), kecerdasan musikal, gerak (*kinestetik*), *visio spasial*, senirupa dan lain-lain. Selama stimulus itu dilakukan dalam suasana bermain dan tidak ada unsur paksaan, maka anak didik akan menikmati dan lebih mudah menerima. Tetapi sebaliknya jika sudah ada unsur paksaan maka anak didik akan tertekan dan hasilnya pun tidak seperti yang diharapkan.



## 2. Strategi Mengasah IQ Siswa TK

Beberapa bentuk stimulus melalui permainan yang dapat mencerdaskan (usia 3 tahun ke atas):

*Play Group*/Kelompok Bermain – TK) antara lain:

1. Merangsang kecerdasan musikal (bunyi-bunyian)
  - a. Mainan berupa alat musik drum dan piano.
  - b. Bunyi kaleng yang ditabuh secara asal.
2. Merangsang kemampuan kognisi (permainan konstruktif)
  - a. Menyusun *Lego*.
  - b. Menyusun *Puzzle*.
3. Merangsang kemampuan berbahasa dan kognisi (benda-benda berbagai ukuran, berat, bentuk, tekstur, rasa dan warna)
  - a. Mainan berbentuk huruf, bermanfaat sebagai sarana latihan membaca.
  - b. Komunikasi bersama anak dengan menyebutkan kata-kata sifat yang sering digunakan (besar-kecil, panas-dingin, banyak-sedikit, tinggi-rendah, enak-tidak enak)
  - c. Mengenalkan rasa sambil menyebutkan benda yang mewakilinya “Ini madu. Maniskan?” Suatu saat anak paham akan aneka rasa.
  - d. Permainan tanpa modal seperti busa sabun, sisa kain perca, kulit semangka, dan bebatuan dengan berbagai ukuran.
  - e. Mainan bulatan dan kubus dengan berbagai ukuran yang bisa dimasukkan ke tiang kecil.
  - f. Boneka-boneka yang terbuat dari bahan dengan bermacam tekstur, hingga anak bisa membedakan halus, lembut, kasar dan sebagainya.
  - g. Bola-bola dengan berbagai warna seperti merah, kuning, hijau dan biru dengan cara menyebutkan warna yang digunakan untuk bermain. Hindari pengenalan warna-warna buram seperti abu-abu, dan coklat karena warna-warna ini kurang menarik perhatian anak.
4. Merangsang kemampuan logika matematika (mendongeng sambil berhitung)
  - a. Dongeng tentang “Putri Salju”, sambil bercerita pendidik atau orang tua bisa bertanya kepada anak didik “tadi kurcacinya sudah datang dua

terus datang satu lagi jadi kurcacinya sekarang ada berapa ya?”

- b. Selain bisa menyisipkan pesan moral dalam dongeng, pendidik atau orang tua pun sekaligus mengajarkan anak didik berhitung.
5. Merangsang perkembangan gerak halus, kemandirian, emosi dan sosial
    - a. Memakai baju, sepatu dan makan sendiri, dan menyikat gigi sendiri.
    - b. Menggambar garis, lingkaran dan manusia.
  6. Merangsang gerak kasar dan keseimbangan
    - a. Berdiri satu kaki.
    - b. Permainan meniti kayu.
  7. Merangsang kemampuan naturalis
    - a. Menanam biji hingga tumbuh.
    - b. Memelihara tanaman dalam pot.
    - c. Memelihara binatang.
    - d. Berkebun.
    - e. Wisata di hutan, gunung, sungai dan pantai.
    - f. Mengamati langit, awan, bulan dan bintang.

### **3. Pengenalan Kecerdasan Emosional (EQ) pada Anak Didik**

Kecerdasan Emosional dicetuskan pertama kali oleh Peter Salovey dan John Mayer (1990) dalam Shapiro (2003: 5) yang mendefinisikan EQ sebagai “himpunan bagian dari kecerdasan sosial yang melibatkan kemampuan memantau perasaan dan emosi baik pada diri sendiri maupun pada orang lain, memilah-milah semuanya, dan menggunakan informasi ini untuk membimbing pikiran dan tindakan”. EQ ini kemudian dipopulerkan oleh Daniel Goleman (1995) dalam Shapiro (2003: 5) yang mengatakan bahwa EQ adalah “kemampuan untuk berempati, mengungkapkan dan memahami perasaan, mengendalikan amarah, mandiri, menyesuaikan diri, disukai, memecahkan masalah antar pribadi, ketekunan, kesetiakawanan, keramahan dan sikap hormat”. Setelah sekian lama kita hanya mengenal IQ maka sekarang semua orang di dunia tertuju kepada EQ dimana IQ ternyata hanya berperan sebanyak 20% bagi keberhasilan anak didik sedangkan 80% lainnya adalah EQ termasuk di dalamnya pengaruh lingkungan yang telah disebutkan di atas. Berdasarkan hal ini maka banyak para orangtua dan

pendidik di negaranegara luar termasuk Indonesia sekarang dapat mengambil kesimpulan bahwa EQ adalah merupakan cara baru untuk membesarkan anak.

Kecerdasan emosional ternyata tidak begitu dipengaruhi oleh faktor keturunan, sehingga membuka kesempatan bagi pendidik dan orang tua untuk melanjutkan apa yang sudah disediakan oleh alam agar anak didik mempunyai peluang lebih besar untuk meraih keberhasilan.

Contoh:

1. Permainan bola logam mengkilap yang diletakkan pada pelat yang terpasang pada sebuah menara. Anak diminta menaikkan pelat ini ke puncak menara tanpa menjatuhkan bola kecilnya.

2. Permainan Hula Hop

Berdasarkan permainan ini dapat dilihat anak-anak yang masih alami, bahkan ketika menghadapi sesuatu yang mustahil dan kegagalan berulang kali.

Menurut Deborah Stipek dalam Shapiro (2003: 5) anak hingga usia 6 atau 7 tahun menaruh harapan yang tinggi untuk berhasil meskipun kinerja pada usaha-usaha yang dilakukannya hampir selalu buruk. Ciri yang diperagakan oleh anak taman kanak-kanak tersebut seperti *keuletan, optimisme, motivasi diri, dan antusiasme* adalah bagian dari yang disebut *Kecerdasan Emosional*.

Kecerdasan Emosional dapat diterapkan apabila pendidik atau orang tua menjalankan perannya sesuai dengan pola pengasuhan yang *otoritatif (demokratik)* yaitu pendidik dan orang tua yang selalu memberikan bimbingan, tetapi tidak mengatur mereka memberi penjelasan tentang yang mereka lakukan serta membolehkan anak didik memberi masukan dalam pengambilan keputusan, menghargai kemandirian anak didik tetapi menuntut mereka memenuhi tanggung jawab yang tinggi kepada keluarga, teman dan masyarakat, upaya untuk berprestasi mendapat dorongan dan pujian.

#### 4. Cara-cara Mendidik Anak Agar Memiliki EQ Tinggi

Mendidik anak memiliki EQ tinggi dapat mencakup berbagai tujuan yang bermanfaat bagi anak dalam kehidupannya.

Empati dan Mengungkapkan Serta Memahami Perasaan. Cara yang dapat dilakukan untuk: Kelompok Bermain, TK sampai dengan sekolah dasar kelas bawah:

1. Perketat tuntutan anda pada anak didik mengenai sikap peduli dan tanggung jawabnya.

Contoh:

- a. Peduli terhadap teman yang sakit/ kesusahan.
- b. Membantu pekerjaan pembantu di rumah.
- c. Ajari anak didik untuk mengerjakan pekerjaan rumah mereka seperti membereskan tempat tidur (artinya anak diajarkan tanggung jawab).

Perlu diingat bahwa pendidik dan orang tua juga harus bertanggung jawab, jangan memanjakan mereka dan tidak memberi imbalan kepada anak didik berupa uang/hadiah tapi berilah pujian bahwa dengan membantu orang lain maka anak didik telah berbuat benar dan akan disayang orang tua dan Tuhan.

2. Praktekkan perbuatan baik.

Contoh:

- a. Ajari anak didik untuk memberi makanan pada teman yang tidak punya makanan.
- b. Ajari anak didik membukakan pintu untuk seorang ibu yang sudah tua atau guru.
- c. Menengok teman yang sakit.

3. Libatkan anak didik dalam kegiatan pelayanan masyarakat.

Contoh:

- a. Ajak anak didik untuk ikut dalam kerja bakti di lingkungan sekitar rumah.
- b. Ajak anak didik ke panti asuhan dan lainlain.

4. Permainan ungkapan perasaan

Contoh:

Pendidik harus mempersiapkan gambar tokoh manusia dengan berbagai ekspresi wajah dan aktivitas, kemudian anak didik diminta untuk menuliskan atau menyebutkan ungkapan perasaan apa yang dilihatnya dari gambar yang diperlihatkan, dengan cara berkelompok. Kelompok yang betul menyebutkannya akan mendapatkan nilai dan yang paling tinggi akan menang. (gambarnya harus disesuaikan bobot kesulitannya untuk Kelompok Bermain, TK sampai dengan sekolah dasar kelas bawah).

#### Mengendalikan Amarah

Mengajarkan pengendalian emosi kepada anak didik bisa dengan cara berbicara dengan anak untuk membantu mereka mengembangkan pemahaman akan perasaan-perasaan entah dalam rapat keluarga atau diskusi kelompok tetapi hal ini belum cukup tanpa anak sendiri harus menyadari bahwa rasa amarahnya tersebut tidaklah ada gunanya dan anak harus mempraktekan pengendalian emosi ini pada waktu sedang diganggu atau merasa terganggu.

Contoh permainan pengendalian amarah yang dianjurkan:

1. Anak TK dan Sekolah dasar kelas bawah: mengambil batang korek api atau lidi  
batang demi batang dari suatu kumpulan tanpa menyentuh yang lain.
2. Anak TK dan Sekolah dasar kelas bawah: memisahkan benang yang dikusutkan  
menjadi tidak kusut/rapi.
3. Anak TK dan Sekolah dasar kelas bawah: membawa air di dalam gayung yang bocor.

#### Memecahkan Masalah antar Pribadi

Apabila anak didik menyaksikan kita dengan tenang membahas sebuah masalah, menguraikan segala sesuatu, dan menimbang semua pemecahan yang mungkin, mereka dengan sendirinya mulai meniru perilaku tersebut. Begitu juga sebaliknya apabila kita menunjukkan sikap tersinggung, tidak mau kalah, tertekan atau kesal karena masalah kita maka anak didik akan mempelajarinya.

Cara yang dapat diterapkan agar anak didik mampu memecahkan masalah:

1. Kelompok Bermain, TK dan Sekolah dasar kelas bawah: dengan melakukan diskusi kelompok tentang masalah yang dihadapi seluruh anggota kelompok atau anak didik disekolah dan jangan mengkritik.
2. Kelompok Bermain, TK dan Sekolah dasar kelas bawah: dengan melakukan permainan kata "*Lakukansesering mungkin*":
  - a. ya/tidak
  - b. dan/atau
  - c. sebagian/semua
  - d. sebelum/sesudah
  - e. sekarang/nanti
  - f. sama/berbeda

Ibu/Guru: (bertanya di tokomakanan) "Ayo kita bermain Ya/Bukan"(sambil berbelanja anak diminta membayangkan saja). "Ini kue. Ini makanan tambahan, bukan makanan utama. Ini apel. Apakah ini makanan utama?"

Anak : "Bukan. Ini buah-buahan. Ini sama dengan camilan".

Ibu/Guru: "Betul. Ini bukan makanan utama. Ini makanan tambahan atau makanan ringan". Bisakah kamu menolong ibu mencarikan atau menyebutkan makanan lain untuk makan malam, tapi bukan makanan utama?"

3. Kelompok Bermain, TK dan Sekolah dasar kelas bawah: Dengan permainan sumbang saran yaitu meminta anak didik untuk menyebutkan masalah yang sering terjadi di dalam kelas kemudian meminta anak menyebutkan solusi atau cara mengatasi masalah tersebut sebanyak mungkin kemudian pendidik dan anak didik kembali untuk memilih solusi yang paling baik. Pendidik membagi kelas itu ke dalam beberapa kelompok. Tiap kelompok akan memperoleh angka untuk setiap solusi atau saran. Pendidik menuliskan tiap saran yang muncul, kemudian melingkari gagasangagasan yang baik, dan mengabaikan yang terlalu mengada-ada. Tujuan permainan ini adalah menghadirkan gagasan

berupa saran sebanyak-banyaknya. Apabila anak didik mencoba memecahkan masalah, anak perlu memperhitungkan semua solusi atau saran yang mungkin, kemudian kembali untuk memilih solusi atau saran yang paling baik.

4. Kelompok Bermain, TK dan Sekolah dasar kelas bawah dengan permainan *clue-less* (permainan saling ketergantungan untuk memecahkan masalah) dengan cara pendidik terlebih dahulu membuat bentuk permainan seperti permainan mencari jalan keluar yang berbentuk garis lurus ada jalan masuk dan jalan keluar yang di dalamnya ada jalan buntu dan ada jalan tanpa hambatan dikertas. Pendidik meminta anak didik untuk memainkan permainan tersebut dengan cara berpasangan di mana yang satu menutup matanya untuk bermain mencari jalan keluar dan anak yang satunya memberikan perintah berupa aba-aba sampai menemukan jalan keluarnya. Kemudian bergantian posisi bermain. Sebelumnya anak harus menuliskan masalah yang dihadapinya dan menentukan cara mengatasi masalah tersebut. Pendidik kemudian memberikan penjelasan bahwa untuk mengatasi masalah memang sangat sulit butuh kerjasama dengan orang lain, harus sabar, kerja keras, dan jangan mudah menyerah.

#### Sikap Hormat (Sopan Santun)

Cara mengajarkan perilaku yang lebih sopan kepada anak adalah menaikkan tingkat tuntutan yang anda tetapkan dalam hal sopan santun.

Apabila Anda merasa bahwa tuntutan sudah cukup tinggi, naikan lagi tuntutan itu. Jangan bertoleransi terhadap sikap tidak hormat, kasar, dan tidak sopan, apapun alasannya.

Sopan santun adalah salah satu keterampilan EQ yang paling mudah diajarkan, tetapi pengaruhnya luar biasa pada keberhasilan mereka dalam pergaulan di kemudian hari.

Cara yang dapat diterapkan pada anak didik dalam mengajarkan sikap hormat:

Kelompok Bermain, TK dan Sekolah dasar kelas bawah: sebelumnya pendidik harus menjelaskan terlebih dahulu tentang sopan santun,

kemudian menyebutkan contoh macammacam sopan santun yang harus dilakukan anak.

Pendidik meminta anak untuk memperagakan dan menyebutkan cara bersopan santun kedepan kelas ketika berbicara dengan orang yang lebih tua, bertamu di rumah orang, makan dimeja, dan lain-lain.

#### Kemampuan Adaptasi(Penyesuaian Diri)

Agar anak didik mampu untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan dan orang lain maka anak didik harus mampu untuk mengendalikan rasa marahnya, sopan, tidak pendiam, harus percaya diri dan tidak pemalu karena kemampuan penyesuaian diri ini sangat menuntut seorang anak untuk bertingkah laku yang sesuai, cocok, tepat dan mengena dengan lingkungan sekitar di mana anak didik itu berada.

Cara agar anak mampu beradaptasi.

1. TK A – TK B: pendidik mempersiapkan gambar dengan situasi tertentu kemudian anak didik diminta untuk menuliskan cerita dengan menyebutkan macam-macam tingkahlaku apa yang dilakukan dan apa yang dibicarakan sementara anak didik membayangkan berada sebagai tokoh di dalam gambar tersebut.
2. TK A – TK B: pendidik meminta anak didik untuk langsung memperagakan kemampuan penyesuaian diri ini di lapangan misalnya di kelas TK ketika anak didik tengah bermain atau makan, kemudian meminta anak didik untuk berbicara, bertingkah laku sesuai dengan situasi yang mereka lihat. Pendidik mengobservasi per kelompok anak dengan melihat apa yang sedang mereka lakukan.

Demikianlah yang dapat dilakukan pendidik atau orang tua guna menerapkan EQ pada anak didik untuk meraih keberhasilan. Namun perlu diingat bahwa sebelum pendidik menerapkan pengajaran kecerdasan emosional di sekolah, para pendidik harus terlebih dahulu menyampaikan materi berupa teori tentang aspek kecerdasan emosional tersebut agar anak mengerti bahwa permainan-permainan tersebut bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dari aspek kecerdasan emosional.

Pola pembelajaran berdasarkan EQ ini diterapkan di sekolah-



sekolah di Northern California, yaitu Kelompok Bermain, TK sampai dengan sekolah dasar kelas bawah, dinilai oleh pengamat-pengamat independen, dengan memperbandingkan sekolah-sekolah kontrol dan hasil yang didapat, anak lebih bertanggung jawab, lebih tegas, lebih populer dan mudah bergaul, lebih bersifat sosial dan suka menolong, lebih memahami orang lain, lebih tenggang rasa, penuh perhatian, lebih pintar menerapkan strategi yang lebih peduli lingkungan untuk menyelesaikan masalah antarpribadi, lebih harmonis, lebih demokratis dan lebih terampil dalam menyelesaikan konflik (Goleman, 1999: 219).

Apabila kecerdasan emosional ini terus diajarkan kepada anak didik maka anak akan lebih terampil dalam kemampuan sosial, pengendalian diri yang lebih baik, berpikir dahulu sebelum bertindak dan suasana kelas yang lebih positif. Kecerdasan emosional ini dapat diajarkan oleh guru Bimbingan Konseling (BK)/Bimbingan dan Penyuluhan (BP) atau guru wali kelas.

Menerapkan pendekatan pembelajaran berdasarkan IQ dan EQ memang tidak mudah tetapi memberikan hasil yang sangat positif untuk meraih keberhasilan anak didik. Apalagi bila IQ dan EQ diterapkan secara bersamaan dan saling berinteraksi secara dinamis, baik pada tingkatan konseptual maupun di dunia nyata. Idealnya, seseorang dapat menguasai keterampilan kognitif sekaligus keterampilan sosial dan emosional, sebagaimana ditunjukkan oleh negarawan-negarawan besar dunia. Menurut pakar ilmu politik di Duke University, James David Barber dan Thomas Jefferson memiliki perpaduan antara kepribadian dan intelektualitas yang nyaris sempurna. Ia dikenal sebagai komunikator yang hebat dan penuh empati, selain sebagai seorang jenius sejati. (Shapiro, 2003: 9). Tokoh tersebut dapat dijadikan motivasi kita sebagai pendidik untuk dapat menerapkan metode ini agar anak didik kita menjadi anak-anak yang berhasil dan sukses meraih impian di masa yang akan datang.

## C. Hipotesa

### 1. Pengertian Hipotesis Dalam Penelitian

Sebelum dijelaskan lebih lanjut mengenai hipotesis penelitian, perlu dikemukakan pengertian hipotesis itu sendiri agar nantinya mengarah ke pokok permasalahan. Pengertian hipotesis menurut Sutrisno Hadi (1993) adalah : dugaan sementara yang mungkin benar atau mungkin salah. Hipotesis akan ditolak jika salah atau palsu dan akan diterima jika fakta-fakta membebarkan.

Sedangkan menurut Winarno Surachmad (1982), hipotesis adalah sebuah kesimpulan tetapi belum final, masih harus dibuktikan kebenarannya.

Dari kedua pernyataan tersebut di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa hipotesis adalah suatu dugaan yang perlu diketahui kebenarannya yang berarti dugaan itu mungkin benar mungkin salah.

### 2. Macam-Macam Hipotesis

Menurut Mohamad Ali (1987), jenis atau macam hipotesis penelitian pendidikan dapat digolongkan menjadi dua yaitu:

- Hipotesis Kerja, yaitu yang berfungsi untuk membuat ramalan tentang suatu peristiwa yang akan datang atau mungkin akan jadi bila sesuatu gejala akan muncul.
- Hipotesis Nol atau statistik yang berfungsi untuk menyatakan sesuatu kesamaan atau tidak adanya perbedaan yang berarti antara dua kelompok atau lebih tentang suatu hal yang dipermasalahkan.

Bertolak pada pemikiran diatas dapat penulis kemukakan bahwa dalam penelitian ini penulis mengajukan hipotesis kerja dan hipotesis nihil (nol).

### 3. Hipotesis Yang Diajukan

Adapun hipotesis-hipotesis yang akan penulis ajukan sebagai berikut:

Hipotesis Kerja (H1) :

“Ada Pengaruh Stategi Guru Dalam Mengasah IQ Dan EQ Dalam Pembelajaran Di Paud Raudlatul Mubtadiin Kec. Proppo Kab. Pamekasan Tahun Pelajaran 2018/2019”.

Hipotesis Nihil (H0) :

“Tidak Ada Pengaruh Stategi Guru Dalam Mengasah IQ Dan EQ Dalam Pembelajaran Di Paud Raudlatul Mubtadiin Kec. Proppo Kab. Pamekasan Tahun Pelajaran 2018/2019”.