

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. Pembelajaran Anak Usia Dini.

Anggapan bahwa pembelajaran secara umum baru bisa dimulai setelah memasuki usia sekolah dasar yaitu usia tujuh tahun ternyata tidaklah benar. Bahkan pembelajaran yang dimulai pada usia TK (4-6 tahun) pun sebenarnya sudah terlambat. Hasil penelitian di bidang neurologi yang dilakukan Benyamin S. Bloom, seorang ahli pendidikan dari Universitas Chicago, Amerika Serikat (Diktentis, 2003: 1), mengemukakan bahwa pertumbuhan sel jaringan otak pada anak usia 0 - 4 tahun mencapai 50%, hingga usia 8 tahun mencapai 80%. Maka masa kanak-kanak dari usia 0 - 8 tahun disebut masa emas (*Golden Age*) yang hanya terjadi sekali dalam perkembangan kehidupan manusia sehingga sangatlah penting untuk merangsang pertumbuhan kecerdasan otak anak dengan memberikan perhatian terhadap kesehatan anak, penyediaan gizi yang cukup, dan pelayanan pendidikan.

Layanan pembelajaran kepada anak-anak usi dini, termasuk juga gerak-gerak dasar kinestetik merupakan dasar yang sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak selanjutnya hingga dewasa. Hal ini diperkuat dengan pendapat Hurlock (dalam Rahayu, 2012) bahwa tahun-tahun awal kehidupan anak merupakan dasar yang cenderung bertahan dan mempengaruhi sikap, perilaku dan kecerdasan gerak kinestetik anak di sepanjang hidupnya.

Menurut Vigotsky dalam (Sofia Hartati, 2005: 15) berpendapat bahwa pengalaman interaksi social merupakan hal yang penting bagi perkembangan

proses berfikir anak. Aktivitas mental yang tinggi pada anak dapat terbentuk melalui interaksi dengan orang lain. Dalam hal ini dapat dikatakan bahwa pembelajaran merupakan kesempatan bagi anak untuk mengkreasi dan memanipulasi objek atau ide. Greenberg dalam Sofia Hartati (2005) berpendapat bahwa anak akan terlibat dalam belajar secara lebih intensif jika ia membangun sesuatu dari pada sekedar melakukan atau menirukan sesuatu sesuatu yang dibangun olh orang lain. Pembelajaran dapat efektif jika anak dapat belajar melalui bekerja, bermain dan hidup bersama dengan lingkungannya.

Pada hakekatnya anak belajar sambil bermain, oleh karena itu pembelajaran pada anak usia dini pada dasarnya adalah bermain. Sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang bersifat aktif dalam melakukan berbagai eksplorasi terhadap lingkungannya, maka aktifitas bermain merupakan bagian dari proses pembelajaran. Pembelajaran diarahkan pada pengembangan dan penyempurnaan potensi kemampuan yang dimiliki anak seperti kemampuan berbahasa, sosio-emosional, motoric, dan intelektual. Untuk itu pembelajaran pada usia dini harus dirancang agar anak tidak merasa terbebani dalam mencapai tugas perkembangannya, suana belajar dibuat secara alami, hangat, dan menyenangkan. Aktivitas bermain (playful activity) yang memberikan kesempatan pada anak untuk berinteraksi dengan lingkungannya merupakan hal yang diutamakan. Selain itu, karena anak merupakan individu yang unik dan sangat variatif, maka unsur variasi individu dan minat anak juga perlu diperhatikan.

Kurikulum 2013 PAUD dirancang dengan karakteristik sebagai berikut:

- 1) Mengupayakan keseimbangan antara pengembangan sikap, pengetahuan, dan keterampilan sesuai dengan tahapan perkembangan anak;
- 2) Menjadikan satuan PAUD sebagai bagian dari masyarakat yang memberikan pengalaman belajar terencana dimana peserta didik menerapkan apa yang dipelajari di satuan PAUD ke masyarakat dan memanfaatkan masyarakat sebagai sumber belajar;
- 3) Mengembangkan sikap, pengetahuan dan keterampilan pada anak yang dilakukan dengan kegiatan belajar melalui bermain;
- 4) Memberi waktu yang cukup leluasa untuk mengembangkan berbagai sikap, pengetahuan, dan keterampilan;
- 5) Mengembangkan rencana program pengembangan untuk mencapai Standar

Dalam penerapannya Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini menuntut adanya perubahan pola pikir lama ke pola pikir baru. Pola pikir yang menganggap bahwa guru sebagai satu-satunya sumber belajar, harus segera ditinggalkan, karena lingkungan dan ilmu pengetahuan serta teknologi sebagai kunci pembuka sumber belajar yang sangat luas. Dengan demikian kelas bukanlah satu-satunya tempat belajar bagi anak usia dini. Belajar dilakukan dengan aktivitas aktif dimana anak melakukan banyak hal untuk mendapatkan pengalaman melalui proses saintifik.

2.2. Kecerdasan Gerak Kinestetik

Kecerdasan gerak-kinestetik berkaitan dengan kemampuan menggunakan gerak seluruh tubuh untuk mengekspresikan ide dan perasaannya serta keterampilan menggunakan tangan untuk mencipta atau mengubah sesuatu (Tadkiroatun Musfiroh, 2008: 50). Kecerdasan ini meliputi kemampuan fisik yang

spesifik, seperti koordinasi, keseimbangan, keterampilan, kekuatan, kelenturan, kecepatan dan keakuratan menerima rangsang, sentuhan, dan tekstur.

Stimulasi kecerdasan kinestetik terjadi pada saat bermain. Pada saat bermain itulah anak berusaha melatih koordinasi otot dan gerak. Stimulasi terjadi dalam wilayah-wilayah berikut: 1. Koordinasi mata-tangan dan mata-kaki, seperti menggambar, menulis, memanipulasi objek, menaksir secara visual, melempar, menendang, menangkap; 2. Keterampilan lokomotor, seperti berjalan, berlari, melompat, berbaris, meloncat, mencongklak, merayap, berguling, dan merangkak; 3. Keterampilan nonlokomotor, seperti, membungkuk, menjangkau, memutar tubuh, merentang, mengayun, berjongkok, duduk, berdiri; 4. Kemampuan mengontrol dan mengatur tubuh seperti menunjukkan kesadaran tubuh, kesadaran ruang, kesadaran ritmik, keseimbangan, kemampuan untuk mengambil start, kemampuan menghentikan gerak, dan mengubah arah (Catron & Allen, 1999, dalam Rahayu, 2012).

Anak yang cerdas dalam gerak-kinestetik terlihat menonjol dalam kemampuan fisik (terlihat lebih kuat, lebih lincah) daripada anak-anak seusianya. Mereka cenderung suka bergerak, tidak bisa duduk diam berlama-lama, mengetuk-ngetuk sesuatu, suka menirukan gerak atau tingkah laku orang lain yang menarik perhatiannya, dan senang pada aktivitas yang mengandalkan kekuatan gerak seperti memanjat, berlari, melompat, berguling. Selain itu, anak yang cerdas dalam gerak-kinestetik suka menyentuh barang-barang.

Anak yang memiliki kecerdasan gerak-kinestetik memiliki koordinasi tubuh yang baik. Gerakan-gerakan mereka terlihat seimbang, luwes, dan cekatan. Mereka cepat menguasai tugas-tugas motoric halus seperti menggantung, melipat,

menjahit, menempel, merajut, menyambung, mengecat dan menulis. Secara artistic mereka mempunyai kemampuan menari dan menggerakkan tubuh mereka dengan luwes dan lentur. Mereka memerlukan kegiatan belajar yang bersifat kinestetik dan dinamis. Oleh karena itu proses pembelajaran yang menuntut konsentrasi anak dalam konteks pasif (duduk tenang di kelas) hendaklah dikurangi.

Menurut Gardner, kecerdasan gerak kinestetik mempunyai lokasi di otak serebeum (otak kecil), basal ganglia (otak keseimbangan) dan motor korteks. Kecerdasan ini memiliki wujud relative bervariasi, bergantung pada komponen-komponen kekuatan dan fleksibilitas serta dominan seperti tari dan olahraga.

Gerakan pertama kali ditunjukkan oleh manusia adalah saat bayi berusia pada 3 semester pertama (the first 3 semester) di dalam kandungan disebut dengan fetus reflective movement (Keogh, 1985, dalam Rahayu, 2012). Setelah itu gerakan-gerakannya akan semakin sering dan jelas seiring dengan usia kehamilannya. Gerakan-gerakan awal bayi ini dapat menunjukkan pada kita bahwa bayi yang sedang dikandung oleh seorang ibu dalam keadaan hidup dan sehat. Gerakan-gerakan aktif janin semasa di dalam kandungan akan menunjukkan perkembangan kecakapan yang lebih awal daripada janin yang kurang aktif setelah janin itu dilahirkan (Sontag, 1966, Keogh, 1985, dalam Rahayu, 2012).

Gerakan yang pertama saat bayi keluar dari rahim ibunya (infant relextive movement) adalah menangis dan menggigil karena kedinginan sebagai gerakan reflek terhadap perubahan suhu lingkungan yang berubah secara ekstrim . Gerakan ini juga merupakan suatu tanda bahwa bayi yang lahir dalam keadaan

yang sehat dan bugar. Sejak saat lahir sampai menjelang usia 1 bulan seorang bayi terus berkembang gerakan refleksnya dalam rangka penyesuaian dengan lingkungannya (Thelen, 1979). Setelah usia 1 bulan sampai menjelang usia 3 tahun gerakan refleksnya berangsur-angsur menghilang (Keogh, 1985) dan berganti dengan gerakan-gerakan bayi terkendali (baby movement control). Pada saat usia ini seorang bayi memerlukan banyak latihan berbagai macam gerakan untuk mengembangkan gerakan motoriknya baik motorik halus (fine motor movement) maupun motorik kasar (gross motor movement), sehingga secara fisik dan psikis bayi akan tumbuh dan berkembang secara optimal.

Secara alamiah dan dalam perkembangannya seorang anak setelah di lahirkan ke dunia akan melalui fase-fase :

- 1) Fase gerakan refleks (reflective movement phase)
(0 – 1 tahun) : reaksi terhadap sentuhan, sinar, suara, bau, rasa.
- 2) Fase gerakan permulaan (rudimentary movement phase)
(1- 2 tahun) : menggapai, memegang, melepaskan, merayap, merangkak , duduk , berdiri dan berjalan.
- 3) Fase gerakan dasar (fundamental movement phase)
(2 – 6 tahun) : lari, lompat, melempar, menangkap dan meniti balok keseimbangan.
- 4) Fase gerakan spesialisasi (specialized movement phase)
(6 – 13 tahun) : lompat tali, tembakan lay up, smas/blok, senam (Gallahue, 1989).

Dalam rangka membuat suatu permainan bagi anak-anak disamping fase-fase perkembangan motorik anak kita perlu juga menyertakan berbagai

kategori gerakan , hal ini sangatlah penting sebab dengan berbagai unsur gerakan tubuh itu suatu permainan akan dapat mempengaruhi secara langsung terhadap pertumbuhan dan perkembangan potensi anak sehingga anak tidak saja akan tumbuh fisiknya secara optimal namun juga secara psikis juga akan berkembang secara optimal.

Kategori gerakan (category of movement) yang perlu di berikan atau sertakan dalam setiap proses pembuatan suatu permainan anak adalah : Kategori gerakan stabilisasi (stability) : putar pinggang, berputar ditempat, mendorong, menarik . Kategori gerakan lokomotif (locomotion) : berjalan, berlari, berbagai macam lompat. Kategori gerakan manipulasi (manipulative) : melempar, menangkap, menendang, memukul (gross motor) dan menjahit, menggantung, mengetik, menggambar, mewarnai, berbagai macam seni melipat kertas (fine motor). Kategori gerakan kombinasi (combination) : berbagai variasi lompat tali, sepak bola, berbagai macam permainan olahraga.

Jika kita telah memahami tentang potensi bawaan (fisik & psikis), metoda OED, fase-fase gerakan serta kategori gerakan, maka agar permainan yang akan kita buat dalam rangka meningkatkan potensi bawaan anak sesuai dengan tujuannya kita perlu juga mengetahui tentang konsep dari bermain itu sendiri.

2.3. Model Pembelajaran Outbond

Pendidikan melalui kegiatan alam terbuka mulai dilakukan tahun 1821 disaat didirikannya *Round Hill School*.²¹ Secara sistematis pendidikan melalui kegiatan outbound dimulai tahun 1941 di Inggris. Lembaga pendidikan *Outbound* pertama dibangun oleh seorang pendidik berkebangsaan Jerman

bernama Kurt Hahn dan bekerja sama dengan pedagang Inggris, Lawrence Holt. Pendidikan berdasarkan petualangan (*adventure based education*) tersebut dilakukan dengan menggunakan kapal layar kecil dengan tim penyelamat untuk mendidik para pemuda di zaman perang. Tujuannya untuk menumbuhkan kesadaran di kalangan kaum muda bahwa tindakan mereka membawa konsekuensi dan menumbuhkan rasa kebersamaan dan kasih sayang diantara mereka.

Hahn mengembangkan ide-ide progresifnya, pertama sebagai pendiri Sekolah Salem di Jerman dan kemudian di Gordonston, sekolah yang menumpang di Skotlandia, tetapi kemudian menjadi sekolah pertama yang berbeda dan paling inovatif. Hahn percaya bahwa pendidikan seharusnya menjadi “kompas” untuk mengarahkan intelektualitas dan karakter seseorang. Dalam pengembangannya di sekolah *Outwardbound*, ia menggunakan konsep *experiential learning* agar pengalaman yang dialami lebih nyata dan kuat untuk menggali harga diri (*selfesteem*), menemukan potensi-potensi dan rasa tanggung jawab.²²

Konsep pendidikan di alam terbuka kemudian berkembang sejak tahun 1970-an diseluruh dunia termasuk Indonesia.²³ Banyak lembaga pendidikan yang menerapkan *outbound* dalam proses pengajarannya. Penggunaannya mulaimemberikan kontribusi positif terhadap kesuksesan belajar.²⁴

Berdasarkan sejarah yang telah dikemukakan, *outbound* adalah sebuah cara untuk menggali diri sendiri, dalam suasana menyenangkan dan tempat penuh tantangan yang dapat menggali dan mengembangkan potensi,

meninggalkan masa lalu, berada di masa sekarang dan siap menghadapi masa depan, menyelesaikan tantangan, tugas-tugas yang tidak umum, menantang batas pengamatan seseorang,

Outbound adalah sebuah petualangan yang berisi tantangan, bertemu dengan sesuatu yang tidak diketahui tetapi penting untuk dipelajari, belajar tentang diri sendiri, tentang lainnya dan semua tentang potensi diri sendiri.²⁶ Anak dapat belajar mengenali kemampuannya serta kelemahannya sendiri melalui kegiatan *outbound*.

Outbound adalah kegiatan diluar ruangan yang bersifat petualangan dan penuh tantangan sebagai proses pembelajaran untuk menemukan potensi-potensi anak sehingga anak dapat mengenali dirinya sendiri. Kegiatan *outbound* sangat berguna bagi pengembangan kualitas sumber daya manusia dari segi mental maupun fisik baik bagi karyawan perusahaan, professional, maupun pelajar. Tujuan *outbound* adalah menggali dan meningkatkan kemampuan yang dimiliki oleh anak melalui berbagai permainan yang ada yang dibuat menantang melalui media alam.

Pada *outbound*, anak dituntut untuk belajar mandiri dalam arti luas mulai dari mengatasi rasa takut, ketergantungan pada orang lain, belajar memimpin, mau mendengarkan orang lain, mau dipimpin dan belajar percaya diri. Steven Habit mengatakan ada tujuh keterampilan untuk hidup, yakni *leadership life skill, learn to how, self confident, self awareness, skill communication, management skill and team work*. Dari kegiatan kreativitas itu dilakukan melalui proses pengamatan, interpretasi, rekayasa dan eksperimen yang dilakukan berdasarkan *learning by doing* yang berarti anak akan lebih

banyak memiliki kesempatan untuk menggali kemampuan dirinya sendiri dengan mengalami sendiri / *discovery learning* sehingga anak mendapatkan pengalaman untuk pembelajaran dirinya sendiri. *Outbound* memberikan proses belajar sederhana dimana pengajaran atau pelatihan yang diberikan didesain untuk memberikan semangat, dorongan dan kemampuan yang didasarkan pada sebuah cara pendekatan pemecahan masalah. Ini akan memotivasi anak dalam mengaktualisasikan dirinya sebagai perwujudan konsep diri positif.

Outbound adalah suatu program pembelajaran di alam terbuka yang berdasarkan pada prinsip *experiential learning* (belajar melalui pengalaman langsung) yang disajikan dalam bentuk permainan, simulasi, diskusi dan petualangan sebagai media penyampaian materi. Artinya dalam program *outbound* tersebut siswa secara aktif dilibatkan dalam seluruh kegiatan yang dilakukan. Dengan langsung terlibat pada aktivitas (*learning by doing*) siswa akan segera mendapat umpan balik tentang dampak dari kegiatan yang dilakukan, sehingga dapat dimanfaatkan sebagai bahan pengembangan diri setiap siswa dimasa mendatang.

Hal tersebut juga dapat diartikan bahwa proses belajar dari pengalaman (*experiential learning*) dengan menggunakan seluruh panca indera (*global learning*) yang nampaknya rumit, memiliki kekuatan karena situasinya “memaksa” siswa memberikan respon spontan yang melibatkan fisik, emosi, dan kecerdasan sehingga secara langsung mereka dapat lebih memahami diri sendiri dan orang lain.

Outbound juga dikenal dengan sebutan media *outbondactivities*. *Outbound* merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan

oleh guru di sekolah. Dengan konsep interaksi antar siswa dan alam melalui kegiatan simulasi di alam terbuka. Hal tersebut diyakini dapat memberikan suasana yang kondusif untuk membentuk sikap, cara berfikir serta persepsi yang kreatif dan positif dari setiap siswa guna membentuk jiwa kepemimpinan, kebersamaan/teamwork, keterbukaan, toleransi dan kepekaan yang mendalam, yang pada harapannya akan mampu memberikan semangat, inisiatif, dan pola pemberdayaan baru dalam suatusekolah.

Melalui simulasi *outdoor activities* ini, siswa juga akan mampu mengembangkan potensi diri, baik secara individu (*personal development*) maupun dalam kelompok (*team development*) dengan melakukan interaksi dalam bentuk komunikasi yang efektif, manajemen konflik, kompetisi, kepemimpinan, manajemen resiko, dan pengambilan keputusan serta inisiatif.

Adapun tujuan *outbound* menurut Adrianus dan Yufiantara lain (1) mengidentifikasi kelemahan dan kekuatan siswa (2) berekspresi sesuai dengan caranya sendiri yang masih dapat diterima lingkungan (3) mengetahui dan memahami perasaan, pendapat orang lain dan memahami perbedaan (4) membangkitkan semangat dan motivasi untuk terus terlibat dalam kegiatan-kegiatan (5) lebih mandiri dan bertindak sesuai keinginan (6) lebih empati dan sensitive dengan perasaan orang lain (7) mampu berkomunikasi dengan baik (8) mengetahui cara belajar yang efektif dan kreatif (9) memberikan pemahaman terhadap sesuatu tentang pentingnya karakter yang baik (10) menanamkan nilai-nilai positif sehingga terbentuk karakter siswa melalui berbagai contoh nyata dalam pengalaman hidup (11) membangun kualitas hidup siswa yang berkarakter

Kegiatan *outbound* merupakan kegiatan belajar sambil bermain atau sebaliknya. Menurut Vygotsky bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognisi seorang anak dan berperan penting dalam perkembangan sosial dan emosi anak.²⁹ Menurut Heterington dan Parke, bermain juga berfungsi untuk mempermudah perkembangan kognitif anak. Belajar sambil bermain akan memungkinkan anak meneliti lingkungan, mempelajari segala sesuatu dan perkembangan sosial anak serta untuk memahami peran orang lain dan menghayati peran yang akan diambilnya setelah ia dewasa kelak.

Dworetzky mengemukakan bahwa fungsi bermain dan interaksi dalam permainan mempunyai peran penting bagi perkembangan kognitif dan sosial siswa.³¹ Jadi berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa manfaat bermain tidak saja dapat meningkatkan perkembangan kognitif dan sosial, tetapi juga perkembangan bahasa, disiplin, perkembangan moral, kreativitas, dan perkembangan fisik siswa.

2.4. Pembelajaran Kooperatif

Siswa akan menjadi manusia yang sukses bukan karena kemampuan bersaing tetapi karena kemampuan untuk bekerjasama, pembelajaran bekerjasama tidak hanya membantu siswa untuk memahami masalah lebih baik tetapi juga mengembangkan kemampuan siswa untuk berinteraksi sosial mengakui perbedaan pendapat, bagaimana cara menerima saran teman lain dan sebagainya. Pengorganisasian pembelajaran dicirikan oleh struktur tugas, tujuan dan penghargaan kooperatif. Siswa yang bekerja dalam situasi pembelajaran

kooperatif didorong untuk bekerjasama pada suatu tugas bersama, dan mereka harus mengkoordinasikan usahanya untuk menyelesaikan tugasnya. Mereka akan berbagi penghargaan bila mereka berhasil sebagai kelompok (Ibrahim ,M.,2000)

- 1) Ciri-ciri pembelajaran yang menggunakan model kooperatif:
 - a Siswa bekerja dalam kelompok secara kooperatif untuk menuntaskan materi belajarnya.
 - b Kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang dan rendah.
 - c Bilamana mungkin, anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, jenis kelamin berbeda-beda.
 - d penghargaan lebih berorientasi kelompok daripada individu.
- 2) Tujuan pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai:
 - a Hasil belajar akademik (kecakapan akademik)
Dengan meningkatnya kinerja siswa dalam menyelesaikan tugas akademik, berarti membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit sehingga akan meningkatkan kemampuan akademiknya.
 - b Penerimaan terhadap perbedaan individu (kecakapan personal)
Dengan adanya perbedaan individu baik ras, budaya, kemampuan, maka dengan pembelajaran kooperatif siswa akan tahu kedudukannya dan belajar untuk saling menghargai satu sama lain.
 - c Pengembangan keterampilan sosial (kecakapan sosial)
Dengan pembelajaran kooperatif membantu mengembangkan kecakapan sosialnya.

Pembelajaran kooperatif berbeda dengan metode diskusi yang biasanya dilaksanakan di kelas, karena pembelajaran kooperatif/ *cooperative learning* (CL) menekankan sebagai pembelajaran dalam kelompok-kelompok kecil dimana siswa belajar dan bekerjasama untuk mencapai tujuan seoptimal mungkin (Rianto ,M.,2000). Esensinya terletak pada tanggung jawab individu sekaligus kelompok, sehingga diri siswa tumbuh dan berkembang sikap dan perilaku saling ketergantungan secara positif. Dengan demikian menjadikan belajar melalui kerjasama dalam kelompok akan berjalan seoptimal mungkin. Kondisi ini dapat mendorong siswa untuk belajar, bekerja dan bertanggung jawab secara sungguh-sungguh untuk macam tujuan yang telah ditetapkan.

Manfaat pembelajaran *cooperative learning* bagi siswa:

- a. Meningkatkan kemampuan untuk bekerjasama dan bersosialisasi
- b Melatih kepekaan diri, empati melalui variasi perbedaan sikap dan perilaku selama bekerja sama.
- c Mengurangi rasa kecemasan dan menumbuhkan rasa percaya diri.
- d Meningkatkan motivasi belajar, harga diri dan sikap perilaku yang positif.

Belajar pada hakekatnya adalah proses perubahan tingkah laku seseorang yang dialami manusia dari lahir sampai dewasa yang tidak terlepas dari pengaruh lingkungan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar baik melalui latihan maupun pengalaman oleh individu yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap, sehingga akan muncul suatu perubahan dalam diri individu tersebut. Pengertian pembelajaran menurut Setyosari (2001:1) merupakan suatu usaha manusia yang dilakukan dengan tujuan untuk membantu memfasilitasi belajar orang lain. Secara

khusus pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan oleh guru dengan tujuan untuk membantu siswa. Dengan demikian pembelajaran dapat diartikan sebagai serangkaian peristiwa eksternal yang dirancang memiliki pengaruh terhadap proses belajar sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar.

“Pembelajaran kooperatif adalah suatu metode dimana siswa belajar melalui bekerja dalam kelompok yang kemampuannya dicampur antara 6-7 anggota dan bekerjasama antara yang satu dengan yang lainnya untuk belajar materi-materi akademik” Slavin (dalam rahayu, 1998:155). Selain definisi tersebut, Nurhadi dan Senduk (2003:60) mengemukakan bahwa “pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar dan sengaja mengembangkan interaksi yang silih asuh untuk menghindari ketersinggungan dan kesalahpahaman yang dapat menimbulkan permusuhan”. “Pembelajaran kooperatif meliputi belajar berkolaborasi. Belajar secara kooperatif juga menunjukkan arti sosiologis, yaitu penekanannya pada aspek tugas-tugas kolektif yang harus dikerjakan bersama kelompok dan pendelegasian wewenang dari guru kepada siswa” Cohen (dalam Rahayu, 2012). Jadi, guru berperan sebagai fasilitator dalam membimbing siswa dalam menyelesaikan tugas-tugasnya.

Dari beberapa definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan suatu pembelajaran yang didasarkan atas kerja kelompok yang dilakukan untuk mencapai tujuan belajar. Selain itu juga untuk memecahkan soal dan menyelesaikan tugas dalam rangka memahami suatu konsep yang didasari rasa tanggung jawab dan pandangan bahwa semua siswa memiliki tujuan yang sama. Dalam pembelajaran kooperatif siswa-siswa saling mendorong dan memberi semangat, bertanggung jawab terhadap dirinya sendiri, saling

membelajarkan, menggunakan keterampilan sosial kelompok dan mengevaluasi kemajuan kelompok.

Pembelajaran kooperatif atau cooperative learning merupakan istilah umum untuk sekumpulan strategi pengajaran yang dirancang untuk mendidik kerja sama kelompok dan interaksi antarsiswa. Tujuan pembelajaran kooperatif setidak-tidaknya meliputi tiga tujuan pembelajaran, yaitu hasil belajar akademik, penerimaan terhadap keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial.

Strategi ini berlandaskan pada teori belajar Vygotsky (dalam Rahayu, 2012) yang menekankan pada interaksi sosial sebagai sebuah mekanisme untuk mendukung perkembangan kognitif.^[3] Selain itu, metode ini juga didukung oleh teori belajar information processing dan cognitive theory of learning.^[4] Dalam pelaksanaannya metode ini membantu siswa untuk lebih mudah memproses informasi yang diperoleh, karena proses encoding akan didukung dengan interaksi yang terjadi dalam Pembelajaran Kooperatif. Pembelajaran dengan metode Pembelajaran Kooperatif dilandaskan pada teori Cognitive karena menurut teori ini interaksi bisa mendukung pembelajaran.

Metode pembelajaran kooperatif learning mempunyai manfaat-manfaat yang positif apabila diterapkan di ruang kelas. Beberapa keuntungannya antara lain: mengajarkan siswa menjadi percaya pada guru, kemampuan untuk berfikir, mencari informasi dari sumber lain dan belajar dari siswa lain; mendorong siswa untuk mengungkapkan idenya secara verbal dan membandingkan dengan ide temannya; dan membantu siswa belajar menghormati siswa yang pintar dan siswa yang lemah, juga menerima perbedaan ini—Ironisnya, model pembelajaran

kooperatif belum banyak diterapkan dalam pendidikan walaupun orang Indonesia sangat membanggakan sifat gotong royong dalam kehidupan bermasyarakat.

Pembelajaran kooperatif mempunyai tiga karakteristik yaitu: “(1) siswa belajar dalam tim-tim belajar yang kecil (6-7 orang anggota), (2) siswa didorong untuk saling membantu dalam mempelajari bahan yang bersifat akademik atau dalam melakukan tugas kelompok, (3) siswa diberi imbalan atau hadiah atas dasar prestasi kelompok” Slavin (dalam Mahmud 2009).

“Tujuan pembelajaran kooperatif yaitu: (1) meningkatkan kemampuan akademik melalui kolaborasi kelompok, (2) memperbaiki hubungan antar siswa yang berbeda latar belakang etnik dan kemampuannya, (3) mengembangkan keterampilan untuk memecahkan masalah melalui kelompok, (4) mendorong proses demokrasi di kelas” Barba (dalam Susanto, 2011).

Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu pembelajaran yang dikembangkan dari teori konstruktivisme karena mengembangkan struktur kognitif untuk membangun pengetahuan sendiri melalui berpikir rasional (Rustaman *et al.*, 2003: 206). Sistem pembelajaran gotong royong atau *cooperative learning* merupakan sistem pengajaran yang memberi kesempatan kepada anak didik untuk bekerja sama dengan sesamasiswa dalam tugas-tugas yang terstruktur. Pembelajaran kooperatif dikenal dengan pembelajaran secara berkelompok. Tetapi belajar kooperatif lebih dari sekedar belajar kelompok atau kerja kelompok karena dalam belajar kooperatif ada struktur dorongan atau tugas yang bersifat kooperatif sehingga memungkinkan terjadinya interaksi secara terbuka dan hubungan yang bersifat interdependensi efektif diantara anggota kelompok (Sugandi, 2002).

Hubungan kerja seperti itu memungkinkan timbulnya persepsi yang positif tentang apa yang dapat dilakukan siswa untuk mencapai keberhasilan belajar berdasarkan kemampuannya secara individu dan andil dari anggota kelompok lain selama belajar bersama dalam kelompok. Untuk mencapai hasil yang maksimal, maka harus diterapkan lima unsur model pembelajaran gotong royong, yaitu: a). Saling ketergantungan positif, b). Tanggung jawab perseorangan, c). Tatap muka, d). Komunikasi antar anggota, dan e). Evaluasi proses kelompok.

2.5. Hasil belajar

Berdasarkan sosialisasi KTSP tentang hasil belajar (Dirjen PMPTK) , beragam teknik dapat dilakukan untuk mengumpulkan informasi tentang kemajuan belajar peserta didik, baik yang berhubungan dengan proses belajar maupun hasil belajar.. Penilaian kompetensi dasar dilakukan berdasarkan indikator-indikator pencapaian kompetensi yang memuat satu ranah atau lebih. Berdasarkan indikator-indikator ini dapat ditentukan cara penilaian yang sesuai, apakah dengan tes tertulis, observasi , tes praktek, dan penugasan perseorangan atau kelompok. Untuk itu, ada tujuh teknik yang dapat digunakan, yaitu penilaian unjuk kerja, penilaian sikap, penilaian tertulis, penilaian proyek, penilaian produk, penggunaan portofolio, dan penilaian diri (Dirjen PMPTK , 2007)

1). Penilaian Unjuk Kerja

Penilaian unjuk kerja merupakan penilaian yang dilakukan dengan mengamati kegiatan peserta didik dalam melakukan sesuatu. Penilaian ini cocok digunakan untuk menilai ketercapaian kompetensi yang menuntut peserta didik melakukan tugas tertentu seperti: praktek di laboratorium, presentasi, diskusi, dll.

Cara penilaian ini dianggap lebih otentik daripada tes tertulis karena apa yang dinilai lebih mencerminkan kemampuan peserta didik yang sebenarnya (Dirjen PMPTK , 2007)

2). Penilaian Sikap

Penilaian Sikap bermula dari perasaan (suka atau tidak suka) yang terkait dengan kecenderungan seseorang dalam merespon sesuatu/objek. Sikap juga sebagai ekspresi dari nilai-nilai atau pandangan hidup yang dimiliki oleh seseorang. Sikap dapat dibentuk, sehingga terjadi perilaku atau tindakan yang diinginkan.

Sikap terdiri dari tiga komponen, yakni: afektif, kognitif, dan konatif. Komponen afektif adalah perasaan yang dimiliki oleh seseorang atau penilaiannya terhadap sesuatu objek. Komponen kognitif adalah kepercayaan atau keyakinan seseorang mengenai objek. Adapun komponen konatif adalah kecenderungan untuk berperilaku atau berbuat dengan cara-cara tertentu berkenaan dengan kehadiran objek sikap (Dirjen PMPTK ,2007)

Secara umum, objek sikap yang perlu dinilai dalam proses pembelajaran berbagai mata pelajaran adalah sebagai berikut.

- a. Sikap terhadap materi pelajaran. Peserta didik perlu memiliki sikap positif terhadap materi pelajaran. Dengan sikap`positif dalam diri peserta didik akan tumbuh dan berkembang minat belajar, akan lebih mudah diberi motivasi, dan akan lebih mudah menyerap materi pelajaran yang diajarkan.
- b. Sikap terhadap guru/pengajar. Peserta didik perlu memiliki sikap positif terhadap guru. Peserta didik yang tidak memiliki sikap positif terhadap guru akan

cenderung mengabaikan hal-hal yang diajarkan. Dengan demikian, peserta didik yang memiliki sikap negatif terhadap guru/pengajar akan sukar menyerap materi pelajaran yang diajarkan oleh guru tersebut.

- c. Sikap terhadap proses pembelajaran. Peserta didik juga perlu memiliki sikap positif terhadap proses pembelajaran yang berlangsung. Proses pembelajaran mencakup suasana pembelajaran, strategi, metodologi, dan teknik pembelajaran yang digunakan. Proses pembelajaran yang menarik, nyaman dan menyenangkan dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, sehingga dapat mencapai hasil belajar yang maksimal.
- d. Sikap berkaitan dengan nilai atau norma yang berhubungan dengan suatu materi pelajaran. Misalnya kasus atau masalah Interaksi sosial, berkaitan dengan materi Biologi atau Geografi. Peserta didik juga perlu memiliki sikap yang tepat, yang dilandasi oleh nilai-nilai positif terhadap kasus lingkungan tertentu (kegiatan pelestarian/kasus kerusakan Interaksi sosial). Misalnya, peserta didik memiliki sikap positif terhadap program perlindungan satwa liar. Dalam kasus yang lain, peserta didik memiliki sikap negatif terhadap kegiatan ekspor kayu gondongan ke luar negeri.

4). Penilaian Proyek

Penilaian proyek merupakan kegiatan penilaian terhadap suatu tugas yang harus diselesaikan dalam periode/waktu tertentu. Tugas tersebut berupa suatu investigasi sejak dari perencanaan, pengumpulan data, pengorganisasian, pengolahan dan penyajian data (Kemdikbud ,2013)

Penilaian proyek dapat digunakan untuk mengetahui pemahaman, kemampuan mengaplikasikan, kemampuan penyelidikan dan kemampuan menginformasikan peserta didik pada mata pelajaran tertentu secara jelas. Dalam penilaian proyek setidaknya ada 3 (tiga) hal yang perlu dipertimbangkan yaitu:

a Kemampuan pengelolaan

Kemampuan peserta didik dalam memilih topik, mencari informasi dan mengelola waktu pengumpulan data serta penulisan laporan.

b Relevansi

Kesesuaian dengan mata pelajaran, dengan mempertimbangkan tahap pengetahuan, pemahaman dan keterampilan dalam pembelajaran.

c.Keaslian

Proyek yang dilakukan peserta didik harus merupakan hasil karyanya, dengan mempertimbangkan kontribusi guru berupa petunjuk dan dukungan terhadap proyek peserta didik.

2.6. Permainan Untuk Anak Usia Dini

Pelaku permainan akan mengalami dan merasakan manfaat secara langsung. Hal ini berbeda dengan kegiatan belajar di ruang kelas yang lebih menonjolkan aspek kognitif. Meskipun demikian, kegiatan belajar yang efektif adalah dilakukan dengan belajar langsung, dimana siswa bisa merasakan dan mengalami langsung apa yang mereka pelajari. Kegiatan bermain dan belajar berbeda jika ditinjau secara akademis. Keterampilan akademis, seperti berhitung, menulis dan membaca biasa dikuasai dengan proses belajar di kelas. Meskipun demikian bukan berarti aktivitas bermain tidak berperan penting, keterampilan

lain yang berhubungan dengan *Basic Life Skill*, seperti keterampilan berkomunikasi, bersosialisasi, bernegosiasi, dan bekerjasama dalam tim, bisa dipelajari dari proses bermain.

Dimata anak-anak, ada beberapa alasan kenapa permainan dibutuhkan sebagai media pembelajarannya. Menurut Sudono (2006: 20) beberapa alasan tersebut adalah sebagai berikut : (1) Anak-anak membutuhkan pengalaman yang kaya, bermakna, dan menarik, (2) Otak anak senang pada sesuatu yang baru dan hal hal baru yang menantang dan menarik, (3) Rangsangan otak sensori multimedia penting dalam pembelajaran. Makin banyak yang terlibat (visual, audio, dan audio visual) dalam suatu aktivitas, makin besar pula kemungkinan siswa untuk belajar, (4) Anak umumnya senang bergerak, jadi jangan lupa memasukan gerak dalam pembelajaran, (5) Pengulangan adalah kunci belajar. Berikan kegiatan yang membuat siswa dapat mengulang pembelajaran tanpa rasa bosan dan jenuh, (6) Permainan (*games*) menyenangkan bagi anak. Keinginan untuk belajar dapat meningkat dengan adanya tantangan dan terhabat oleh ancaman yang disertai oleh rasa tidak mampu atau kelelahan

Permainan yang diselenggarakan dalam pembelajaran dapat meningkatkan kompetensi khususnya kompetensi yang erat kaitannya dengan perkembangan anak. Ralibi (2008: 23) mengemukakan tentang kompetensi dari hasil permainan adalah sebagai berikut: (1) *Self Awareness*, yaitu kemampuan menyadari emosi dan pikiran di dalam diri sendiri serta menyadari tindakan apa yang harus dilakukan atas emosi yang sedang disadarinya.(2) *Self Direction*, yaitu kemampuan menggunakan pilihan-pilihan dalam menghadapi persoalan.(3) *Self Management*, Yaitu kemampuan mengelola ataumengorganisasi persoalan atautugas

secara mandiri.(4) *Empathy*, kemampuan menyadari emosi yang dirasakan oleh orang lain. (5) *Assertive*, yaitu kemampuan mengkondisikan diri diantara perilaku submisif (cenderung mengikuti) dan agresif. (6) *Followership*, yaitu kemampuan memosisikan diri untuk dipimpin orang lain. (7) *Craetive Thinking*, yaitu kemampuan berpikir dengan car memadukan pengalaman pikiran dan tindakannya dalam menghadapi persoalan. (8) *Team Work*, yaitu kemampuan bekerjasama dalam sebuah tim. (9) *Problem Solving*, yaitu kemampuan memecahkan persoalan. (10) *Oppeness*, yaitu kemampuan membuka diri terhadap oranglain. (11) *Team Spirit*. yaitu kemampuan menghidupkan semangat secara kolektif. (12) *Effective Comunication*, yaitu kemampuan berinteraksi satu sama lain secara verbal maupun non verbal. (13) *Self Communication*, yaitu kemampuan beinteraksi satu sama lain baik secara verbal maupun nonverbal. (14) *Self Motivation*, yaitu kemampuan memacu motivasi di dalam diri

Selain permainan yang dapat dilaksanakan tanpa bantuan alat, permainan juga dapat dilakukan dengan alat bantu alat permainan. Beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam memilih bahan dan peralatan belajar dan bermain anak yaitu:

- 1) Pilih alat atau bahan yang mengundang perhatian anak, Alat dan bahan dapat memuaskan kebutuhan anak, menarik minat dan menyentuh perasaan mereka baik dari warna, jenis, bentuk, ukuran atau berat. Jenis dan bentuk alat belajar juga akan berpengaruh terhadap perkembangan belajar anak. Oleh karena itu pilih yang bobotnya tidak terlalu berat sehingga anak mudah memindah-mindahkannya,

kecuali memang peralatan tersebut dirancang khusus untuk tidak dipindah, digeser atau dibawa oleh anak.

- 2) Pilih bahan yang mencerminkan karakteristik tingkat usia anak. Dalam mencari alat permainan kita harus mempelajari perkembangan dan ciri-ciri belajar anak sebagaimana karakteristik anak.
- 3) Pilih alat atau bahan yang memiliki unsur multiguna. Alat dan bahan mainan ini dapat memenuhi bermacam-macam tujuan pengembangan atau jika memungkinkan seluruh aspek perkembangan anak dan dapat dipergunakan secara fleksibel dan serba guna. Misalnya ketika anak bermain dengan balok ia akan berfikir untuk membangun sesuatu dari balok (kognitif) membolak-balik/mengeksplorasi balok tersebut (motorik halus) membuat bangunan baru/aneh (kreatif) atau kerjasama dengan temannya untuk menyusun balok (sosial).
- 4) Alat permainan sebaiknya beraneka macam sehingga anak dapat bereksplorasi dengan berbagai macam alat permainan.
- 5) Pilih bahan yang dapat memperluas kesempatan anak untuk menggunakannya dengan bermacam cara. Tingkat kesulitan sebaiknya disesuaikan dengan rentang usia anak.
- 6) Peralatan mainan tidak terlalu rapuh
- 7) Pilih bahan yang tidak membedakan jenis kelamin dan tidak meniru-niru. Sebaiknya alat atau bahan yang dipilih tidak dibedakan berdasarkan jenis kelamin. Pada anak usia dini perlu diperkenalkan berbagai peran dan hal.

- 8) Pilih alat dan bahan yang sesuai dengan filsafat dan nafas pendidikan. Alat dan bahan ini sering disebut dengan APE (Alat Permainan Edukatif) untuk mendapatkan dapat berkonsultasi dengan seorang ahli baik , ahli mainan, pendidik anak psikolog atau perawat anak yang profesional.

Penggolongan kegiatan bermain sesuai dengan dimensi perkembangan anak menurut Gordon dalam Moeslichatoen (2004:37) dibagi dalam 4 golongan yaitu: “ Bermain secara soliter, bermain secara parallel, bermain secara asosiatif, dan bermain secara kooperatif”. Bermain soliter artinya bermain sendiri tanpa teman. Bermain parallel artinya kegiatan bermain yang dilakukan sekelompok anak dengan menggunakan alat permainan yang sama, tetapi masing-masing anak bermain sendiri. Bermain Asosiatif artinya anak bermain dalam permainan yang sama tapi tidak ada peraturan. Sedangkan bermain kooperatif adalah Masing-masing anak memiliki peran tertentu guna mencapai tujuan bermain. Anak-anak dari kelompok usia akan menunjukkan tahapan perkembangan bermain sosial yang berbeda-beda.

Penggolongan kegiatan bermain tersebut diatas dilakukan oleh anak-anak sesuai dengan perkembangan anak secara fitrah. Penggolongan tersebut merupakan tahapan-tahapan perkembangan bermain anak. Anak dapat bermain sendiri dengan bimbingan orang tua atau guru, permainan saling meniru dengan teman, bermain bersama dengan permainan yang mengandung unsur kompetisi. Perkembangan kecerdasan personal anak sangat dirasakan manfaatnya. Dalam proses permainan terdapat unsur aturan-aturan yang harus ditaati, mengerti orang lain, toleransi, kerjasama dan persahabatan. Oleh karena itu melalui permainan

anak dapat dirangsang dan dilatih kecerdasan personalnya karena anak dapat berinteraksi sosial dan berempati.

Hal penting dalam melakukan kegiatan untuk mengembangkan emosi diantaranya harus dapat :

- 1) Meningkatkan kemampuan untuk memahami perasaan (dengan cara menyebutkan perasaan, menerima perasaan, mengekspresikan secara tepat, dan memahami perasaan orang lain
- 2) Meningkatkan kemampuan berlatih membuat pertimbangan
- 3) Meningkatkan kemampuan memahami perubahan
- 4) Menyenangi diri sendiri

Mengamati pernyataan diatas, dapat disimpulkan bahwa perkembangan sosial yang harus dicapai anak merupakan wujud dari pengoptimalan kecerdasan personal, khususnya Kecerdasan Interpersonal. Hal yang tidak dapat dipungkiri bahwa bermain merupakan bagian utama dari kehidupan anak. Dengan demikian wajar bila kebijakan Pemerintah Republik Indonesia di Bidang Pendidikan Prasekolah (RA/TK) menetapkan bermain sebagai alat belajar utama bagi anak. Dalam kebijakan tersebut secara eksplisit dinyatakan sebagai berikut:

“ Bermain adalah sifat yang melekat langsung pada kodrat anak. Jika ada anak yang tidak mau bermain, itu menunjukkan adanya suatu kelainan dalam diri anak tersebut. ... Mengabaikan kenyataan ini, apalagi mengingkari, jelas bertentangan dengan kebutuhan perkembangan jiwa anak” (Depdikbud, 1994/1995) dalam Solehuddin (2000:87).

Kostelnik dalam montolalu (2008:105) mengemukakan tentang karakteristik bermain pada anak sebagai berikut:, *”Play is fun, not serious,*

meaningful, active, voluntary, intrinsically motivated, rule governed".

Selanjutnya Bergen (1988), mengemukakan terdapat empat kategori bermain, yaitu:

- 1) Bermain bebas (*free play*). Dalam bermain bebas, anak memilih apapun yang dimainkannya, bagaimana bermain, dan di mana mereka bermain. Bermain seperti ini menuntut para pendidik untuk menyediakan lingkungan yang aman, menyediakan berbagai peralatan dan bahan yang mendukung
- 2) Bermain terbimbing (*guided play*). Bermain terbimbing memiliki aturan, lebih sedikit pilihan, dan adanya pengawasan dari orang dewasa.
- 3) Bermain yang diarahkan (*directed play*). Dalam bermain ini kegiatan bermain ditentukan oleh orang dewasa.
- 4) *Work disguised play*. Bermain ini menggambarkan kegiatan diorientasikan pada tugas tertentu, dan orang dewasa berusaha mentransformasikannya kedalam kegiatan bermain terbimbing atau yang diarahkan.