

OPTIMALISASI PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI MELALUI KEGIATAN BERMAIN

Khulusinniyah Khulusinniyah

Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah, Universitas Ibrahimy
niakhulusi@gmail.com

ABSTRAK: Pelaksanaan pembelajaran merupakan bagian terpenting dalam sebuah proses pendidikan bagi anak usia dini. Pembelajaran bagi anak usia dini memerlukan suasana yang menyenangkan, tidak monoton, tetapi tetap bermakna. Salah satu konsep pembelajaran menyenangkan adalah melalui kegiatan bermain. Untuk mengoptimalkan pembelajaran melalui kegiatan bermain, pembelajaran perlu didesain sedemikian rupa sehingga pembelajaran tidak sekedar menyenangkan tetapi juga bermakna. Dalam suasana belajar sambil bermain, maka anak dapat terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran tanpa merasa lelah sehingga target pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Kata Kunci: optimal; pembelajaran anak usia dini; kegiatan bermain

ABSTRACT: The implementation of learning is the most important part of an educational process for early childhood. Learning for early childhood requires a pleasant atmosphere, not monotonous, but still meaningful. One concept of enjoyable learning is through play activities. To optimize learning through play activities, learning needs to be designed in such a way that learning is not only fun but also meaningful. In an atmosphere of learning while playing, children can be actively involved in learning activities without feeling tired so that learning targets can be achieved optimally.

Keywords: Optimal; early childhood learning; play activities

PENDAHULUAN

Pada masa anak ada pada rentang usia 0-6 tahun, anak berada pada periode sensitif. Periode sensitif merupakan periode awal bagi anak untuk belajar (Nurani Yuliani, 2019). Pada periode ini, anak akan menjadi peka atau mudah distimulasi oleh sekitar, yakni orang tua, pendidik, dan lingkungannya. Periode ini tidak akan terulang dua kali, sehingga tidak boleh diabaikan. Pada periode ini anak harus sering diberikan stimulasi secara tepat pada seluruh aspek perkembangannya, sehingga mereka dapat mengalami proses belajar dengan baik sesuai tahap usianya.

Menurut Montessori, pada periode sensitif ini anak memiliki rasa ingin tahu yang besar dan minat yang tinggi terhadap apa yang terjadi di sekitar mereka, sehingga proses keingintahuannya perlu distimulasi dengan baik untuk mengoptimalkan proses tumbuh kembangnya. Sebagai contoh, pada periode ini, anak sangat sensitif terhadap bahasa. Anak cenderung memiliki perhatian terhadap bahasa

yang didengarnya, mereka akan memerhatikan kosakata dan cara pengucapan terhadap kosakata tersebut yang pada akhirnya mereka akan belajar dengan cara menirunya sehingga bisa mengucapkan bahasa yang telah mereka dengar sebelumnya (Nurani Yuliani, 2019). Begitu juga pada aspek perkembangan yang lainnya, sehingga pada periode sensitif ini merupakan waktu yang sangat tepat bagi anak untuk menerima stimulasi.

Periode sensitif adalah periode yang memaksa dan merupakan kesempatan yang terbatas pada anak, karena pada periode ini anak akan mengembangkan berbagai aspek yang dimilikinya dengan adanya respon yang baik dari orang tua dan pendidik serta bimbingan dan *controlling* yang baik. Periode sensitif ini tidak akan terulang lagi pada anak, sehingga pendidik dan orang tua harus selalu memberikan stimulasi pada seluruh aspek perkembangan anak, dan membimbingnya untuk mencapai tumbuh kembangnya dengan optimal.

Dalam dunia psikologi, dikatakan bahwa anak sedang ada pada masa keemasannya/ *the golden age* (Adriana, 2020) yakni masa cemerlang untuk dilakukan proses pendidikan. Hasil kajian neurologi menunjukkan bahwa saat lahir, otak bayi membawa potensi sekitar seratus milyar yang pada proses selanjutnya sel-sel otak tersebut berkembang pesat menghasilkan bertriliun-triliun sambungan antar neuron. Untuk menguatkan sambungan neuron terbut, harus diperkuat dengan rangsangan psikososial karena jika tidak diperkuat dengan sambungan psikososial, maka sambungan-sambungan tersebut akan mengalami penyusutan (atrofi) dan bisa musnah. Artinya, jika anak pada periode ini tidak memperoleh stimulasi yang tepat, maka perkembangan otak anak akan lebih kecil 20-30 % dari ukuran normal anak seusianya (Muhammad Fadlillah, 2014). Hasil penelitian di depan memberikan gambaran bahwa pada masa usia dini, adalah masa yang tepat bagi anak untuk mendapatkan pendidikan. Mereka memiliki potensi dan kemampuan yang luar biasa untuk dikembangkan dari aspek motorik, bahasa, kognitif, sosial emosi, seni, serta aspek nilai agama dan moral.

Pendidikan anak usia dini dilaksanakan dalam suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan untuk mendukung tercapainya tujuan pendidikan. (Khulusinniyah, 2022). Pelaksanaan pembelajaran merupakan bagian terpenting dalam sebuah proses pendidikan bagi anak usia dini. Istilah pembelajaran berasal dari kata belajar yakni sebuah kegiatan atau proses memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki sikap, perilaku, dan membentuk kepribadian (Muhammad Fadlillah, 2014). Definisi pembelajaran tersebut terkait dengan adanya perubahan pada diri seseorang, meliputi penguasaan terhadap pengetahuan, keterampilan, dan pembentukan sikap dalam kehidupan sehari-hari. Dalam proses pembelajaran, beberapa materi yang menjadi target dari pembelajaran tersebut diberikan sehingga sebuah pembelajaran perlu dirancang dengan baik dan memperoleh perhatian sebaik-baiknya. Melalui proses pembelajaran, pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki anak akan bertambah dan mereka

akan memiliki sikap yang lebih baik jika pembelajaran dilaksanakan dengan optimal.

Hamzah B. Uno dalam Muhammad Fadlillah menyebutkan bahwa pembelajaran adalah kegiatan membelajarkan anak secara terintegrasi dengan memperhitungkan faktor lingkungan belajar, karakteristik anak, karakteristik bidang studi serta berbagai strategi pembelajaran baik penyampaian, pengelolaan, maupun pengorganisasian pembelajaran. Sedangkan dalam UU NO. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa pembelajaran ialah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Berdasarkan definisi pembelajaran tersebut dapat dipahami bahwa sebuah aktivitas disebut dengan pembelajaran jika kegiatan tersebut terjadi interaksi antara pendidik dengan peserta didik yang memanfaatkan sumber belajar yang dibutuhkan dan dilaksanakan dalam sebuah lingkungan belajar sehingga dapat terjadi perubahan pada kemampuan dan sikap tertentu.

Berdasarkan pada deskripsi di depan dapat dipahami bahwa pembelajaran anak usia dini adalah proses pembelajaran yang ditujukan untuk anak usia 0-6 tahun agar anak dapat mengembangkan potensinya dengan optimal. Pembelajaran harus dikemas dengan menyenangkan dan tidak monoton sehingga anak memiliki atensi belajar yang tinggi terhadap pembelajaran (Muhammad Fadlillah, 2014). Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini haruslah terkait dengan kurikulum yang telah dirancang sebagai sebuah rencana pendidikan dalam program pembelajaran anak usia dini untuk memaksimalkan kualitas pembelajaran dan menghasilkan perubahan tingkah laku yang potensial. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan optimalisasi pembelajaran anak usia dini melalui kegiatan bermain. Kegiatan bermain merupakan syarat mutlak yang tidak boleh diabaikan dalam kegiatan pembelajaran anak, karena dunia anak adalah bermain sehingga dalam kegiatan belajarnya tidak bisa dipisahkan dari bermain.

METODE

Metode yang digunakan adalah kepustakaan (*library research*). Menurut sugiyono, studi pustaka merupakan Teknik

pengumpulan data dari laporan penelitian, artikel, dan buku-buku ilmiah (Sugiyono, 2013). Metode ini mengandalkan literatur dan sumber tertulis dari berbagai buku dan jurnal. Penelitian ini dilakukan dengan cara membaca, mengumpulkan data, menganalisis, dan menyintesis informasi dari berbagai sumber data terkait dengan optimalisasi pembelajaran anak usia dini melalui kegiatan bermain. Hasil dari penelitian adalah mendeskripsikan optimalisasi pembelajaran anak usia dini melalui kegiatan bermain sebagaimana pada tujuan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Belajar adalah bagian dari sebuah proses pendidikan dan merupakan unsur fundamental yang menentukan berhasil tidaknya proses pendidikan tersebut (Suryana Dadan, 2021). Menurut Montessori, pendidikan anak harus disesuaikan dengan tahap perkembangannya (Khulusinniyah & Masrurah, 2021). Dalam proses pendidikan anak usia dini, pendidik harus tepat merancang proses belajar yang akan dijalani anak. Pendidik harus memahami karakteristik anak sebelum menentukan kegiatan belajar yang akan dilakukan bersama anak, agar dapat mencapai target dan tujuan belajar yang ditetapkan.

Belajar bukan saja kegiatan melatih jasmani, menghafalkan materi, dan mengerjakan latihan. Belajar bagi anak usia dini memerlukan suasana yang menyenangkan, tidak monoton, tetapi tetap bermakna. Salah satu kegiatan yang biasa dilakukan anak dan bersifat menyenangkan adalah kegiatan bermain. Bermain merupakan cara bagi anak untuk belajar. Anak akan melakukan banyak kegiatan bermain sepanjang hari, tanpa merasa lelah. Anak usia dini belum bisa membedakan antara kegiatan bermain, belajar, dan bekerja, sehingga mereka akan melakukan kegiatan bermain untuk mendapatkan banyak hal dalam hidupnya. Menurut Mayesty sebagaimana yang dikutip oleh Yuliani Nurani, bermain bagi seorang anak merupakan kegiatan yang mereka lakukan sepanjang hari karena bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan (Nurani Yuliani, 2019).

Bermain menurut Piaget adalah kegiatan yang dilakukan berulang-ulang serta

dapat menghadirkan rasa senang dan puas pada diri seseorang. Menurut Bettelheim, kegiatan bermain merupakan kegiatan yang tidak memiliki aturan kecuali aturan yang dibuat oleh para pemainnya serta tidak memiliki hasil akhir (Suryana Dadan, 2021). Sedangkan menurut Buhler dan Danziger, bermain adalah kegiatan yang dapat membuat anak memperoleh pengetahuan baru, bersifat menyenangkan, membuat anak merasa mampu, dan merupakan kegiatan yang dapat memertahankan adanya motivasi intrinsik dalam diri anak (Nurani Yuliani, 2019).

Kegiatan bermain bersifat spontan karena seringkali terjadi tanpa adanya perencanaan. Jadi, bermain lebih mengarah pada proses dari bermain tersebut bukan dari yang dihasilkan. Elkonin menggambarkan empat prinsip bermain sebagai berikut:

1. Anak belajar mengembangkan sistem untuk memahami apa yang terjadi dalam rangka mencapai tujuan yang lebih kompleks
2. Anak belajar untuk bernegosiasi dan menempatkan perspektif orang lain melalui aturan yang ada
3. Anak belajar menggunakan simbol, misalnya mengganti objek nyata dengan sebuah replika, dan
4. Anak belajar berhati-hati dari aturan yang telah disepakati bersama teman bermainnya (Suryana Dadan, 2021).

Bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui kegiatan bermain anak akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru yang akan dapat mengembangkan dirinya. Banyak hal yang diperoleh anak dari kegiatan bermain, misalnya anak dapat belajar beradaptasi melalui kegiatan bermainnya, anak juga dapat belajar berinteraksi dan berkomunikasi dalam kegiatan bermain, anak dapat melatih motoriknya serta belajar memahami kesepakatan yang kadang dibuat antar pemain. Secara tidak langsung, melalui proses bermain, anak telah mempelajari banyak hal dan mengembangkan beberapa aspek seperti kognitif, bahasa, fisik motorik, seni, sosial emosi, serta aspek nilai agama dan moral.

Wolfgang dalam Semiawan berpendapat bahwa ada banyak nilai dalam kegiatan bermain (*the value of play*), yakni bermain dapat mengembangkan aspek sosial, emosi, dan kognitif. Selanjutnya, Isjoni mendeskripsikan beberapa nilai dalam kegiatan bermain sebagai berikut: 1) Bermain dapat membantu pertumbuhan anak, 2) Bermain merupakan kegiatan sukarela yang dilakukan oleh anak, 3) Kegiatan bermain dapat memberikan kebebasan pada anak untuk bertindak, 4) Kegiatan bermain akan memberikan dunia fantasi yang dapat dikuasai anak, 5) Di dalam bermain banyak mengandung unsur petualangan, 6) Kegiatan bermain dapat meletakkan dasar pengembangan Bahasa pada anak, 7) Kegiatan bermain memiliki pengaruh dalam hubungan individu, 8) Bermain akan memberikan kesempatan pada anak untuk menguasai diri secara fisik, 9) Bermain dapat memperluas minat dan melatih anak untuk memusatkan perhatiannya, 10) Bermain akan mengajarkan anak menemukan cara untuk menyelidiki sesuatu, 11) Kegiatan bermain merupakan salah satu cara mempelajari peran orang lain, 12) Bermain merupakan cara dinamis bagi anak untuk belajar, dan 13) Kegiatan bermain dapat menjernihkan pertimbangan anak (Isjoni, 2017).

Pada dasarnya, tujuan bermain adalah memelihara perkembangan anak secara optimal melalui pendekatan bermain yang kreatif, interaktif, dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak. Penekanan dari kegiatan bermain tersebut adalah pada perkembangan kreativitas anak. Setiap anak akan saling belajar dalam kegiatan bermain karena masing-masing mereka memiliki kreativitas yang bervariasi dan sangat individual antara satu dengan lainnya (Suryana Dadan, 2021).

Beberapa fungsi bermain, antara lain:

1. Bermain dapat melatih koordinasi otot dan memperkuat otot melalui gerakan, koordinasi motorik kasar dan halus serta keseimbangan tubuh,
2. Bermain dapat mengembangkan aspek emosional anak, melalui rasa percaya diri, kemandirian, keberanian anak berinisiatif,

memahami karakter teman bermainnya, dan belajar berempati,

3. Bermain dapat mengembangkan aspek kognitif/ intelektual anak, karena dalam bermain anak seringkali bereksplorasi dan mengembangkan rasa ingin tahunya,
4. Bermain dapat melatih anak mengetahui kelebihan dan kekurangannya, karena ia belajar memutuskan sesuatu dan berlatih peran sosial sesuai dengan kegiatan bermain yang dilakukannya (Suryana Dadan, 2021).

Kegiatan bermain merupakan syarat mutlak yang tidak boleh diabaikan dalam kegiatan pembelajaran anak, karena dunia anak adalah bermain sehingga dalam kegiatan belajarnya tidak bisa dipisahkan dari bermain. Ada beberapa cara bermain anak:

1. *Solitary independent day*; Tahapan anak bermain sendiri, misalnya bermain dengan mainannya atau ikut berbicara dengan temannya yang sedang bermain sedangkan ia hanya menonton.
2. *Parallel activity*; Tahapan anak mulai bermain dengan teman tetapi tidak saling memengaruhi. Mereka bermain bersama tetapi sibuk dengan permainannya masing-masing.
3. *Associative play*; Pada tahap ini, anak bermain bersama temannya, mulai memainkan permainan yang sama, saling menukar mainan, tetapi belum ada aturan yang mengikat diantara mereka. Jika seandainya salah satu dari mereka berhenti bermain, maka tidak akan merusak permainan teman yang lain.
4. *Cooperative or organized supplementary play*; Tahap bermain anak sudah mulai terorganisasi, memiliki peran masing-masing dan saling memengaruhi. Mereka mulai bekerja sama, berkompetisi, dan saling memengaruhi dalam aturan yang telah disepakati bersama (Suryana Dadan, 2021).

Tingkat kematangan anak untuk berfikir, menghafal, mengetahui, dan mengingat sesuatu masih terbatas, maka dalam kegiatan bermain yang dilakukan anak perlu diberikan pengetahuan. Proses inilah yang disebut belajar. Hakikat belajar sendiri adalah terjadinya perubahan pada diri seseorang,

yakni semakin bertambahnya pengetahuan pada diri anak. Bermain dapat menjadi strategi dalam belajar anak, misalnya dalam beberapa aktivitas berikut:

1. Belajar membaca dan menulis melalui kegiatan bermain flashcard
2. Mengembangkan motorik kasar melalui kegiatan bermain outbound
3. Mengembangkan kognitif melalui bermain puzzle dan balok
4. Mengembangkan bahasa anak melalui kegiatan bermain peran makro
5. Mengembangkan sosial emosional melalui kegiatan outbound (Suryana Dadan, 2021).

Melakukan kegiatan bermain dengan anak perlu disesuaikan dengan kemampuan anak. Bermain dapat diklasifikasikan berdasarkan kemampuan anak, sebagai berikut:

1. Bermain eksploratoris. Bermain eksplorasi akan memengaruhi perkembangan anak melalui empat cara yang berbeda, yakni: eksplorasi akan memberikan kesempatan kepada anak untuk menemukan sesuatu yang baru, eksplorasi akan menstimulasi anak untuk memiliki rasa ingin tahu, eksplorasi akan menstimulasi anak untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilannya, serta menstimulasi anak untuk memiliki keterampilan baru. Ada beberapa cara agar anak tertarik untuk melakukan kegiatan eksplorasi, antara lain adalah: guru perlu menunjukkan pada anak bahwa di dunia ini banyak hal yang menarik untuk dijelajahi, guru hanya bertugas sebagai pengawas dan membiarkan anak untuk melakukan apa saja yang mereka sukai, guru bisa menstimulasi anak dengan memberitahukan cara-cara bereksplorasi agar anak memiliki motivasi untuk bereksplorasi sendiri.
2. Bermain energetik, seperti melompat, bermain bola, dan aktivitas fisik yang berkaitan dengan koordinasi dan kekuatan anggota tubuh. Bermain energetik dapat menstimulasi anak mengkoordinasikan anggota tubuhnya dengan baik dan seimbang, mengajarkan anak untuk menjelajah secara aktif, dan melatih anak

untuk bisa mengendalikan fungsi tubuhnya dengan baik

3. Bermain keterampilan akan membantu anak untuk menjadi pembangun, mengurangi rasa putus asa anak, menstimulasi anak untuk bersikap mandiri dan bermanfaat bagi orang lain, meningkatkan rasa percaya diri anak, mengembangkan keterampilan baru, dan mengajarkan anak untuk belajar dengan menggunakan bahan secara langsung
4. Bermain sosial. Bermain sosial penting bagi anak karena akan mengajarkan anak untuk berinteraksi dengan orang lain, mengembangkan kemampuan anak untuk berkomunikasi, menstimulasi anak untuk bisa bersosialisasi dan mengajarkan anak untuk menjalin persahabatan.
5. Bermain imajinatif akan menstimulasi anak untuk mengembangkan kemampuan berbahasanya, meningkatkan kemampuan berpikir anak, membantu anak untuk bisa memahami orang lain, menstimulasi anak untuk mengembangkan kreativitasnya dan mengajarkan anak untuk dapat mengenali dirinya sendiri (Nurani Yuliani, 2019).
6. Bermain teka-teki (Suryana Dadan, 2021). Bermain teka-teki akan membuat anak memahami bahwa ada banyak hal menarik yang bisa dilakukan. Kegiatan ini akan mengajarkan anak untuk mencari tahu seperti misalnya pada permainan puzzle. Bermain teka-teki akan meningkatkan kemampuan berpikir anak, mendorong rasa ingin tahunya, dan menstimulasi aspek mandiri anak.

Bermain tentu saja berbeda dengan bekerja, karena pada kegiatan bermain tidak mengacu pada hasil akhir dan yang terpenting dalam kegiatan bermain adalah adanya kesenangan pada pelakunya, fleksibel, aktif, dan positif. Bagi anak usia dini, kegiatan bermain akan dilakukan saat mereka ingin bukan karena sebuah keharusan, sehingga anak dapat meninggalkan kegiatan bermain kapanpun mereka mau karena tidak ada target yang harus dicapai dalam kegiatan bermain.

Ada perbedaan antara kata belajar melalui bermain dan bermain seraya belajar. Belajar melalui bermain lebih menekankan

pada pelajarannya sedangkan bermain seraya belajar menekankan pada jenis permainannya (Suyadi, 2016). Jadi, belajar melalui bermain dan bermain seraya belajar memiliki kesamaan persepsi untuk mengembangkan potensi dan kecerdasan pada anak, sedangkan perbedaannya terletak pada metode bermain yang digunakan. Dalam hal ini, anak diberikan kesempatan bermain tetapi tidak meninggalkan tugas belajarnya. Begitu juga sebaliknya, anak tetap belajar tetapi tetap punya kesempatan bermain. Kegiatan belajar anak harus tetap menyenangkan sesuai dunia mereka dan belajar yang dilakukan tetaplah berlangsung efektif atau memiliki makna (*meaningful learning*).

Dalam menggunakan kegiatan bermain sebagai cara belajar untuk anak usia dini, ada beberapa prosedur yang harus diperhatikan oleh guru agar pembelajaran tetap efektif, bermakna, dan dapat mencapai target pembelajaran, yakni:

1. Guru perlu menentukan tujuan dan tema kegiatan bermain. Tujuan dari kegiatan bermain pada pembelajaran anak usia dini adalah mencapai enam aspek perkembangan anak usia dini dengan optimal sehingga pelaksanaan kegiatan pembelajaran perlu didesain sebaik mungkin sesuai dengan tema pada kegiatan pembelajaran tersebut. Kegiatan bermain dan belajar tidak dilaksanakan secara kebetulan tetapi harus direncanakan sebelumnya menyesuaikan dengan karakteristik materi dan situasi belajar anak, agar target pembelajaran dapat dicapai dengan optimal.
2. Menentukan jenis kegiatan bermain. Setelah guru menentukan tujuan dan tema dari kegiatan bermain, langkah selanjutnya adalah menentukan jenis kegiatan bermain dengan menyesuaikan pada tema dan tujuan kegiatan belajar tersebut.
3. Menentukan tempat dan ruang bermain. Guru perlu menentukan tempat bermain menyesuaikan dengan jenis kegiatan bermain yang telah ditentukan. Bermain dapat dilakukan di dalam ruangan dan dapat juga dilakukan di luar ruangan. Faktor keamanan dan kenyamanan juga perlu dipertimbangkan dalam pemilihan tempat kegiatan agar anak menikmati kegiatan bermainnya dan tujuan dari kegiatan pembelajaran dapat dicapai.
4. Menentukan bahan dan peralatan bermain. Guru perlu menyiapkan bahan dan peralatan bermain dengan baik, sehingga saat kegiatan belajar berlangsung, guru tidak menghadapi kendala dan meninggalkan anak untuk melengkapi bahan dan peralatan bermain yang belum disiapkan. Bahan dan peralatan bermain yang akan digunakan haruslah aman dan untuk anak.
5. Menentukan urutan langkah bermain. Sebelum kegiatan bermain dimulai, guru perlu menjelaskan terlebih dahulu pada anak tentang cara bermain, urutan/ tahap bermain, serta menunjuk siapa saja yang bertugas dalam kegiatan bermain tersebut (disesuaikan dengan jenis kegiatan bermain yang akan dilakukan). Kegiatan bermain dapat dilakukan secara individu, kelompok, atau klasikal (Sutrisni Enny & Marisa, 2018).
6. Tahap selanjutnya adalah pelaksanaan kegiatan bermain. Pada tahap ini anak mulai melakukan kegiatan bermain. Anak dapat langsung melakukan sendiri kegiatan bermainnya dan ada yang masih memerlukan bimbingan guru. Dalam pelaksanaan kegiatan bermain, anak melakukan tugasnya masing-masing. Guru perlu mengingatkan anak tentang pentingnya kerja sama dalam kegiatan belajar dan bermain tersebut. Setelah kegiatan bermain selesai, anak selanjutnya menata kembali alat permainan dan bahan yang digunakan dan mencuci tangan. Hal ini bertujuan untuk menanamkan pembiasaan baik pada anak. Anak akan terbiasa bersikap mandiri dan bertanggung jawab terhadap apa yang menjadi tugas mereka.
7. Sebelum mengakhiri kegiatan belajar, guru perlu *merecalling* kegiatan belajar dengan menarik dan membangkitkan minat serta perhatian anak tentang berbagai aspek yang sudah dilalui. Guru menstimulasi anak untuk dapat menghubungkan pengalaman belajarnya dengan berbagai pengalaman yang ditemukan anak di

rumah dan lingkungan masyarakat (Mulyasa, 2017).

Kualitas pelaksanaan kegiatan belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar banyak ditentukan dari perencanaan yang telah dibuat guru, sehingga kegiatan menjadi lebih terarah dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Tujuan kegiatan bermain bagi anak usia dini adalah untuk meningkatkan pengembangan seluruh aspek perkembangan anak sesuai dengan usianya, yakni perkembangan motorik, kreativitas, spiritual, sosial emosional, kognitif, dan bahasa. Tujuan pembelajaran tersebut akan dicapai dengan optimal jika guru merencanakan kegiatan pembelajaran tersebut dengan seksama dan bukan secara kebetulan (Mulyasa, 2017).

Belajar melalui bermain ataupun bermain seraya belajar, keduanya membutuhkan perencanaan pembelajaran yang matang dari guru. Peran guru dalam kegiatan belajar juga sangat menentukan keberhasilan dari target pembelajaran tersebut. Berdasarkan pada hal tersebut, maka seorang guru harus cakap dalam mendesain proses pembelajaran yang akan dilaksanakan bersama anak agar anak dapat mengalami pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Pada umumnya, anak melihat semua sesuatu sebagai satu kesatuan yang utuh sehingga dalam kegiatan pembelajaran tergantung kepada objek konkret, lingkungan, dan pengalamannya. Berdasarkan hal tersebut, maka karakteristik cara belajar anak usia dini dapat dianalisis sebagai berikut:

1. Belajar melalui gerakan refleks dan aktivitas tubuh untuk merespon stimulus dari luar, baik stimulus positif dan stimulus negatif.
2. Belajar memerankan perasaan dan hati nurani sebagai pembawaan yang nampak pada setiap manusia
3. Belajar sambil bermain untuk memperoleh pengalaman, walaupun ada sebagian anak usia dini yang memperoleh pengalaman tidak menyenangkan dalam kegiatan bermainnya, tetapi semua kegiatan bermain adalah pengalaman belajar bagi anak

4. Belajar melalui komunikasi, interaksi, dan sosialisasi. Anak akan belajar sosialisasi dari komunikasi dan interaksi dengan teman atau kelompoknya
5. Belajar dari lingkungan. Setiap lingkungan menjadi sumber belajar bagi anak. Di dalam lingkungan anak belajar dengan stimulus dengan tantangan yang akan membentuk cara dan kebiasaan anak dalam belajar.
6. Belajar memenuhi hasrat dan kebutuhan. Kebutuhan dan hasrat anak sangat berpengaruh terhadap perkembangannya, baik itu kebutuhan fisiologis maupun kebutuhan psikologisnya (Mulyasa, 2017).

Pada hakikatnya, program pembelajaran anak usia dini merupakan sejumlah pengalaman belajar melalui kegiatan bermain yang dapat menambah pengalaman pada anak tentang berbagai hal, misalnya tentang cara anak berpikir, memahami dirinya sendiri, tanggap terhadap pertanyaan, memberikan argumentasi terhadap berbagai alternatif yang ditemukan, dan mengembangkan karakter anak yang dapat dihargai oleh orang dewasa sehingga anak memiliki bekal dan kesiapan untuk memasuki dunia orang dewasa yang penuh tanggung jawab (Nurani Yuliani, 2019).

Orientasi belajar anak sebaiknya tidak difokuskan pada mengejar prestasinya tetapi difokuskan pada membentuk mental anak yang positif. Melaksanakan proses pembelajaran bersama anak, jangan sampai difokuskan pada anak bisa baca, tulis, hitung, dan beragam kemampuan akademis lainnya tetapi lebih baik difokuskan pada membangun rasa ingin tahu anak, semangat belajar yang tinggi, kegembiraan membaca, dan pembentukan karakter anak untuk mengembangkan diri menjadi lebih baik. Dengan demikian, secara garis besar orientasi belajar anak difokuskan pada tiga hal, yakni: 1) mengembangkan potensi dan kemampuan dasar anak, 2) mengembangkan sikap dan minat belajar anak, dan 3) membangun dasar kepribadian yang positif.

Dalam kurikulum pendidikan tingkat satuan pra sekolah, ketiga hal tersebut dikenal dengan program pembentukan prilaku melalui pembiasaan dan pengembangan kemampuan dasar (Isjoni, 2017).

Pembelajaran yang baik dilaksanakan secara sistematis dan berkesinambungan. Pembelajaran anak usia dini perlu dirancang dengan memerhatikan prinsip-prinsip pembelajaran, pengalaman belajar anak, keluasan materi, tempat belajar, waktu belajar, alat/ sumber belajar, model pembelajaran, dan teknik penilaian yang tepat. Dengan merancang kegiatan pembelajaran yang baik, maka pembelajaran melalui kegiatan bermain akan dapat terlaksana secara optimal.

KESIMPULAN

Unsur utama dari pengembangan program pembelajaran anak usia dini adalah bermain. Pendidikan awal pada masa usia dini akan memiliki peran yang begitu penting dalam pertumbuhan dan perkembangan pengetahuan anak berikutnya. Pada pengembangan program pembelajaran anak usia dini haruslah didominasi dengan kegiatan bermain yang mengutamakan kebebasan pada anak untuk mengembangkan kreativitasnya dan bereksplorasi dalam kesehariannya. Sedangkan peran orang dewasa dalam pembelajaran anak usia dini adalah sebagai fasilitator yang selalu siap jika anak mengalami kesulitan dan membutuhkan bantuan dari masalah yang dihadapinya.

Jadi yang perlu dipahami dari optimalisasi penyelenggaraan pembelajaran pada anak usia dini adalah bagaimana agar pembelajaran dapat dilaksanakan dengan menyenangkan dan bermakna. Pembelajaran bagi anak usia dini disetting sebagai belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar. Pada masa usia dini anak sedang mengalami perkembangan pada imajinasi, inisiatif, dan komunikasinya, sehingga pendidik lebih banyak berperan sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran dan anak lebih banyak terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan (*student centered*). Hal yang perlu diperhatikan juga, sebelum melaksanakan pembelajaran pendidik perlu membuat perencanaan pembelajaran yang matang. Perencanaan pembelajaran ini memproyeksikan kegiatan belajar yang akan dilaksanakan oleh anak agar target pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.

DAFTAR RUJUKAN

- Adriana, D. (2020). *Tumbuh Kembang & Terapi Bermain Pada Anak*. Salemba Medika.
- Isjoni. (2017). *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*. Alfabeta.
- Khulusinniyah, K. (2022). Konsistensi Penilaian dalam Melaksanakan Pembelajaran di PAUD. *Atthufulah*, 2. <https://journal.ibrahimiy.ac.id/index.php/Atthufula>
- Khulusinniyah, K., & Masrurah, Z. (2021). Implementasi Metode Montessori Untuk Mengembangkan Kemandirian Anak di RA Miftahul Ulum Manggis Jember. *Atthufulah: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 47–52. <https://doi.org/10.35316/atthufulah.v1i2.1367>
- Muhammad Fadlillah. (2014). *Desain Pembelajaran PAUD*. Ar-Ruzz Media.
- Mulyasa, E. (2017). *Strategi Pembelajaran PAUD*. PT Remaja Rosdakarya.
- Nurani Yuliani. (2019). *Perspektif Baru Konsep dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Campustaka.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suryana Dadan. (2021). *Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Praktik Pembelajaran*. Kencana.
- Sutrisni Enny, & Marisa. (2018). *Strategi Pembelajaran di Lembaga PAUD*. PT Alpha Aksara.
- Suyadi. (2016). *Psikologi Belajar PAUD*. Pedagogia.