

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Teori Belajar dan Pembelajaran**

Menurut Sagala (2003: 27) belajar menurut pandangan Piaget dibagi menjadi empat tahapan, yaitu : 1) Sensori motor (usia 0 – 2 tahun), yaitu anak mengenal lingkungan dengan kemampuan sensorik dengan penglihatan, penciuman, pendengaran, perabaan, dan menggerak-gerakkannya, 2) Praoprasional (usia 2 –7 tahun), yaitu anak mengandalkan diri pada persepsi tentang realitas, ia telah mampu menggunakan symbol, bahasa, konsep sederhana, berpartisipasi, membuat gambar, dan menggolong-golongkan. Periode ini disebut praoprasional, karena pada umur ini anak belum mampu melaksanakan operasi-operasi mental, seperti menambah, mengurangi, dan lain-lain, 3) Operasional konkret (usia 7 – 11 tahun), yaitu dapat mengembangkan pikiran logis, anak dapat mengikuti penalaran logis, namun anak belum dapat berurusan dengan materi abstrak, 4) Operasional formal (usia 11 tahun ke atas), yaitu anak sudah dapat berfikir secara abstrak seperti pada orang dewasa, anak telah dapat berfikir lebih kompleks.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (1994: 13) teori belajar Piaget mengungkap misteri bahwa pengetahuan dibangun dalam pikiran. Setiap individu membangun sendiri pengetahuannya. Pengetahuan yang dibangun terdiri dari tiga bentuk, yaitu pengetahuan fisik, pengetahuan logika matematika, dan pengetahuan sosial. Belajar pengetahuan meliputi tiga fase, yaitu, fase eksplorasi, pengenalan konsep, dan aplikasi konsep. Dalam fase eksplorasi, siswa mempelajari gejala dengan bimbingan. Dalam fase pengenalan konsep, siswa mengenal konsep yang ada hubungannya dengan gejala. Dalam fase aplikasi konsep, siswa menggunakan konsep untuk meneliti gejala lain lebih lanjut.

Pada dasarnya, seorang anak dilahirkan dengan karakteristik yang berbeda-beda. Demikian juga, kecerdasan yang dimiliki oleh anak yang satu dengan yang lainnya tidaklah sama. Sehubungan dengan apa yang diistilahkan sekarang ini yaitu kecerdasan ganda atau kecerdasan majemuk (Gardner) sangat populer menjiwai pendidikan anak usia dini. Menurut Gardner yang menemukan konsep *multiple intelligence* ini, pada dasarnya kecerdasan-kecerdasan tersebut terdapat dalam diri setiap individu. Hanya saja, tingkat dominannya serta perkembangan dari masing-masing anak berbeda. Mungkin saja seorang anak kecerdasan logika matematikanya menonjol sedang kecerdasan lainnya kurang.

Sebagai pendidik atau guru yang berkecimpung dalam dunia pendidikan anak perlu menemukan dengan segera kecerdasan apa yang dimiliki peserta didiknya

sehingga guru dapat mengembangkan potensi kecerdasan tersebut pada masing-masing anak dengan menggunakan strategi yang tepat. Di bawah ini disajikan ancangan untuk mengenali kecerdasan anak yang dirujuk dari tulisan Subinarto (2006: 20—32) sebagai berikut.

**a. Kecerdasan Linguistik (Bahasa)**

Kecerdasan linguistik dapat dipahami sebagai kemampuan menggunakan system bahasa untuk berkomunikasi atau kemampuan berpikir dalam bentuk kata-kata sekaligus menggunakan bahasa untuk mengekspresikan gagasan dan pikiran. Ciri-ciri anak yang memiliki kecerdasan linguistik antara lain sebagai berikut.

- Senang menulis, mengarang atau bercerita.
- Cepat menghafal nama, tempat, tanggal atau hal-hal lain.
- Senang membaca
- Mampu mengeja kata-kata dengan cepat dan tepat
- Senang melakukan aktivitas permainan kata
- Memiliki kosakata yang luas dibandingkan dengan anak seusianya.
- Menonjol dalam pelajaran yang melibatkan aktivitas menulis dan membaca.

Kecerdasan linguistik dapat dikembangkan dengan berbagai latihan seperti menulis dan membaca puisi, berdebat, menulis cerita, meniru kata-kata, bermain peran, bermain teka-teki, berpidato, atau permainan yang menggunakan gerak dan isyarat disertai dengan music atau lagu. Anak yang memiliki kecerdasan linguistik sangat mungkin nantinya menjadi orang yang multilinguistik, atau orang yang memiliki kemahiran dalam beberapa bahasa.

### **b. Kecerdasan Logika-Matematika**

Menurut pakar pendidikan, kecerdasan logika-matematika biasanya hanya tampak dalam diri perseorangan. Kecerdasan ini meliputi antara lain kemampuan menghitung, mengukur, berpikir logis serta menyelesaikan masalah-masalah matematika dengan cepat. Selain itu keterampilan mengolah angka merupakan bagian dari kecerdasan ini. Anak yang memiliki kecerdasan logika-matematika mengindikasikan cirri-ciri sebagai berikut.

- Mampu menyelesaikan masalah aritmatika dengan cepat dan tepat
- Sering melontarkan pertanyaan-pertanyaan kritis “Mengapa air laut asin?”,”Mengapa bulan bersinar di malam hari?”
- Menyenangi permainan yang mengandung strategi seperti catur, halma, dan lain-lain.
- Mampu menjelaskan masalah secara logis.
- Mampu dengan mudah memahami sebab-akibat.
- Menyenangi pelajaran matematika dan ilmu pengetahuan alam.

Kecerdasan logika-matematika dapat dirangsang dengan melakukan pengenalan terhadap konsep waktu, hubungan sebab-akibat, symbol-simbol abstrak, serta latihan berfikir secara matematis-logis, mengumpulakn bukti dan menarik kesimpulan, menciptakan rumus-rumus, serta mengaitkan peristiwa sehari-hari dengan aplikasi bidang fisika dan matematika.

### **c. Kecerdasan Spasial**

Kecerdasan spasial terkait dengan kepandaian yang dimiliki seseorang dalam hal memersepsi apa-apa yang dilihat. Kecerdasan spasial ini sangat menekankan kemampuan individu untuk berpikir dalam tiga dimensi. Kecerdasan ini, memungkinkan individu untuk bias menerjemahkan apa yang dibayangkannya,

bahkan memodifikasi imajinasinya itu dalam suatu dimensi. Lebih jauh individu mampu menggambarkan keberadaan dirinya sebagai bagian dari ruang dengan objek-objek yang mengitarinya. Daya imajinasi dan visualisasi merupakan bagian penting dari kecerdasan spasial ini. Ciri-ciri anak yang memiliki kecerdasan spasial antara lain sebagai berikut.

- Mampu membaca peta, grafik, table, dan diagram dengan cepat dan tepat
- Mampu menggambar sosok manusia atau benda mendekati malah persis aslinya.
- Gemar menyaksikan film, gambar, atau foto.
- Menyukai aktivitas yang melibatkan daya visual.
- Senang berkhayal dan berimajinasi.
- Senang membuat corat-coret atau sketsa
- Lebih mudah mengkap gagasan lewat gambar ketimbang lewat kata-kata.

Upaya untuk merangsang serta meningkatkan kecerdasan spasial bias dilakukan sedini mungkin antara lain dengan mendorong anak untuk belajar mengamati benda-benda dalam berbagai bentuk, menemukan cara untuk keluar dari suatu ruangan hanya dengan membayangkannya saja, menggambar apa yang dibayangkan, menikmati gambar-gambar abstrak, belajar dengan menggunakan diagram, menyusun atau menggunakan bentuk-bentuk bangun tertentu sekaligus menghasilkan bentuk bangun yang baru.

#### **d. Kecerdasan Kinestetik**

Kemampuan seseorang untuk menggerakkan anggota-anggota tubuhnya sesuai dengan fungsinya dan bahkan mampu mengolah gerakan tubuh yang menarik

merupakan kemampuan yang dihasilkan oleh kecerdasan gerak kinestetik tubuh. Kecerdasan kinestetik tubuh menurut koordinasi antara otak dan tubuh. Anak yang memiliki kecerdasan kinestetik tubuh memiliki kemampuan komunikasi melalui gerakan dan bentuk-bentuk tubuh secara efektif. Ciri-ciri anak yang memiliki kecerdasan kinestetik tubuh antara lain sebagai berikut.

- Memiliki prestasi yang menonjol dalam bidang olah raga kompetitif.
- Senang bergerak, bahkan ketika duduk sekalipun.
- Menyenangi aktivitas yang melibatkan gerakan fisik.
- Menunjukkan prestasi yang menonjol dalam bidang kerajinan tangan, seperti menyulam, mengukir, memahat, dan lain-lain.
- Senang melakukan pekerjaan yang melibatkan tangan.
- Gemar membongkar sebuah benda dan kemudian menyusunnya kembali.
- Gemar berlari, melompat, ataupun berguling-guling.

Sejumlah kegiatan yang bias dilakukan untuk melatih kecerdasan kinestetik tubuh antara lain yaitu mengenal lingkungan dan menjelajahi dengan sentuhan, bermain ketangkasan peran yang memungkinkan menggunakan gerak tubuh sebagai symbol, mendemonstrasikan kemampuan mengolah gerak tubuh dalam bentuk tarian, melakukan senam atau olah raga lainnya.

#### **e. Kecerdasan Musikal**

Bila ada anak yang menunjukkan kesukaannya dalam bersenandung atau bernyanyi sangat dimungkinkan anak tersebut mempunyai potensi berupa kecerdasan musikal. Di luar itu, biasanya anak yang memiliki kecerdasan musikal peka terhadap suara-suara nonverbal yang mereka peroleh dari sekitar lingkungan mereka. Misalnya bunyi derit rem kendaraan, suara belalang daun

atau jangkrik waktu malam hari, bunyi gemericik air, bunyi desisan daun bamboo yang digesek angin, dan sebagainya. Anak yang memiliki kecerdasan musikal menunjukkan cirri-ciri antara lain sebagai berikut.

- Senang memainkan alat musik.
- Mudah mengingat melodi sebuah lagu.
- Menonjol dalam pelajaran musik.
- Suka mengoleksi piringan hitam, atau kaset.
- Gemar bernyanyi untuk diri sendiri maupun orang lain.
- Mampu mengapresiasi irama-irama music.
- Sangat peka terhadap bunyi-bunyi indah dari alam sekitarnya.

Untuk merangsang kecerdasan musikal anak, guru diharapkan mampu mendorong anak untuk bernyanyi, menikmati lagu dan music, memainkan music atau menonton pertunjukan music baik langsung maupun tidak langsung.

#### **f. Kecerdasan Interpersonal**

Kecerdasan interpersonal terkait dengan bagaimana seseorang memahami perasaan, suasana hati, keinginan, serta karakter orang lain. Seseorang yang memiliki kecerdasan interpersonal memungkinkan dirinya untuk memiliki ikatan dan interaksi dengan orang lain secara mudah. Ciri-ciri anak yang memiliki kecerdasan interpersonal antara lain sebagai berikut.

- Memiliki banyak teman.
- Aktif bersosialisasi di lingkungan rumah maupun di sekolah.
- Mengenal dengan baik lingkungannya.
- Aktif dalam kegiatan yang melibatkan kelompok.
- Diandalkan oleh teman-temannya.
- Mampu berempati dengan orang lain.
- Suka menjadi pemimpin.
- Dapat mengajari atau member petunjuk pada orang lain.
- Mampu menjadi penengah ketika terjadi pertikaian atau perselisihan.

Secara lahiriah, kecerdasan interpersonal sudah tampak dalam hubungan khusus antara orangtua, guru, dan sesama anak itu sendiri. Tinggal bagaimana guru mendorong agar anak mampu mengembangkan aspek ini dengan kawan-kawan seusianya, ataupun dengan pergaulan di sekitar lingkungan kehidupan mereka. Dalam konteks ini, anak mengenal dan memahami dirinya untuk berkomunikasi dengan orang lain. Hal ini perlu ditanamkan oleh guru maupun orangtua kepada teman sebayanya. Di samping itu, guru ataupun orangtua perlu mengajarkan keterampilan berkelompok, seperti “bagaimana” menghargai perbedaan-perbedaan dalam kelompok, atau menyesuaikan diri dengan orang yang berbeda dengan dirinya.

#### **g. Kecerdasan Intrapersonal**

Selain kecerdasan interpersonal ada pula yang disebut sebagai kecerdasan intrapersonal. Kecerdasan ini erat kaitannya dengan kemampuan melihat pemikiran dan perasaan sendiri. Seseorang yang memiliki kecerdasan intrapersonal adalah orang yang mampu menyadari keadaan emosionalnya serta mampu menemukan jalan keluar untuk mengekspresikan perasaan dan pikirannya dengan baik, mampu bekerja secara mandiri. Adapun ciri-cirinya antara lain adalah sebagai berikut.

- Bersikap realistis dan mampu mengenali kekuatan dan kelemahan dirinya.
- Tidak bergantung pada orang lain.
- Memiliki rasa percaya diri yang tinggi.
- Mampu mengambil pelajaran dari kesalahan yang diperbuatnya.
- Memiliki pandangan yang sangat khas.

Untuk merangsang agar anak memiliki kecerdasan intrapersonal yang prima, orangtua atau guru dapat mendorong anak dengan memberikan kebebasan kepada anak untuk bias mengekspresikan pikiran dan gagasannya sehingga anak pada gilirannya nanti benar-benar mampu menjadi diri sendiri. Pemberian kebebasan yang lebih besar kepada anak merupakan proses yang bertahap dan berkesinambungan. Pemberlakuan aturan-aturan dan pembatasan pun semakin dikurangi secara bertahap.

#### **h. Kecerdasan Naturalis**

Kecerdasan ini erat kaitannya dengan kecintaan terhadap alam dan lingkungan beserta segenap isinya. Mereka yang memiliki kecerdasan naturalis akan menyukai keberadaan mereka di alam terbuka. Ciri-ciri anak yang memiliki kecerdasan naturalis antara lain sebagai berikut.

- Sangat peka terhadap fenomena alam dan lingkungan.
- Akrab dengan hewan peliharaan, senang bercocok tanam.
- Memiliki kesadaran tinggi terhadap berbagai masalah lingkungan.
- Gemar mengoleksi tanaman, hewan, atau benda-benda alam lainnya.
- Menyukai pelajaran bertema alam dan system kehidupan.
- Gemar melakukan perjalanan di alam terbuka.

Guru atau orangtua dapat mendorong anak agar memiliki kecerdasan naturalis secara baik dengan jalan antara lain sering mengajak anak melihat alam terbuka secara langsung maupun tidak langsung. Anak diarahkan juga melihat berbagai eksperimen yang terkait dengan fenomena alam. Tidak ada salahnya anak diajak melakukan petualangan alam bebas. Guru mengajak peserta didiknya ke kebun binatang, atau mengunjungi tempat-tempat rekreasi seperti pantai,

pegunungan, lading, dan sawah, bahkan sungai yang kumuh atau yang bersih untuk perbandingan. Intinya mengajak anak berpetualang atau menjelajahi alam semesta.

Guru dituntut untuk menguasai prinsip-prinsip pembelajaran, seperti pemilihan materi pembelajaran, pemilihan dan penggunaan strategi atau pendekatan pembelajaran, pemilihan dan penggunaan media pembelajaran, serta keterampilan menilai hasil belajar peserta didiknya. Di samping itu, guru harus menyadari bahwa pembelajaran memiliki sifat yang sangat kompleks karena melibatkan aspek psikologis yang secara simultan akan mempengaruhi keberhasilan pengelolaan pembelajarannya.

## **2.2 Pembelajaran Pada Anak Usia Dini**

Aspek psikologis pada pendidikan anak usia dini menunjukkan bahwa peserta didik mempunyai pengetahuan tentang perkembangan kecerdasan anak yang berbeda antara anak yang satu dengan yang lainnya. Perbedaan tersebut menuntut pembelajaran yang berbeda juga sesuai dengan gaya belajar anak. Guru sebaiknya mengenal dengan baik gaya belajar macam apa yang dimiliki secara menonjol oleh anak usia dini. Mengetahui gaya belajar yang dimiliki seorang anak dapat memperlancar proses pembelajaran sang anak. Gaya belajar anak usia dini dapat digolongkan menjadi tiga, yaitu gaya belajar *fisikal*, gaya

belajar *visual*, dan gaya belajar *auditif* (Subinarto, 2006: 33—34), dan diuraikan sebagai berikut.

**a. Gaya Belajar Fisikal**

Anak yang memiliki gaya belajar fisikal akan lebih cepat memahami konsep dan gagasan jika ia mengalami dan melakukan langsung apa yang sedang dipelajarinya. Aktivitas-aktivitas yang melibatkan pekerjaan tangan seperti membuat sesuatu benda dengan tanah liat atau melakukan permainan yang membutuhkan gerak fisik sangat disukai oleh anak-anak yang memiliki gaya belajar ini. Anak-anak dengan gaya belajar fisikal umumnya adalah anak yang aktif dan enerjik.

**b. Gaya Belajar Visual**

Anak dengan gaya belajar visual dapat dengan mudah memahami konsep dan gagasan tatkala mereka melihat informasi yang disampaikan kepadanya. Gambar, grafik, peta, tayangan video menjadi sarana yang baik dalam proses pembelajaran anak-anak yang mempunyai gaya belajar ini. Mereka yang memiliki gaya belajar visual biasanya gemar membaca serta cerdas dalam permainan yang membutuhkan konsentrasi.

### **c. Gaya Belajar Auditif**

Gaya belajar ini lebih menekankan pada aspek pendengaran. Anak yang memiliki gaya belajar auditif memahami konsep dan gagasan dengan mudah lewat apa yang dituturkan kepadanya. Mereka lebih senang mendengar musik, cerita atau informasi lainnya, dan dapat dengan mudah mengulang apa yang telah didengarnya.

Guru harus menentukan secara tepat jenis belajar manakah yang paling berperan dalam proses pembelajaran tertentu dengan mempertimbangkan kecerdasan masing-masing anak yang ingin dikembangkan melalui pemilihan tema tertentu. Kondisi eksternal yang diciptakan guru hendaknya merujuk pada berbagai variasi dalam pengelolaan belajar, seperti pada kegiatan pemanasan/pembukaan, eksplorasi, konsolidasi pembelajaran, pembentukan sikap dan perilaku, dan penilaian formatif. Untuk kepentingan tersebut, guru diharapkan memiliki pengetahuan yang luas mengenai jenis-jenis belajar, kondisi internal, dan eksternal dalam pelaksanaan pembelajaran anak usia dini.

Di dalam pembelajaran, anak-anak seringkali dapat memahami sebuah konsep atau benda dengan jelas, tetapi tak lama kemudian mereka lupa terhadap hal-hal yang sudah mereka pahami sebelumnya. Mungkin dapat disimpulkan mereka memiliki daya ingat yang kurang baik.

Di dalam kegiatan pembelajaran guru dapat menyusun acara pembelajaran yang cocok dengan tahap dan fase-fase belajar. Pola hubungan antara fase belajar dengan acara-acara pembelajaran digambarkan sebagai berikut.

Tabel 2.1 Komponen Esensial Belajar dan Pembelajaran

Pemerian	Fase Belajar	Acara Pembelajaran
Persiapan untuk belajar	1. Mengarahkan perhatian	Menarik perhatian siswa dengan kejadian yang tidak seperti biasanya, pertanyaan atau perubahan stimulus
	2. Ekspektansi	Memberi tahu siswa mengenai tujuan belajar
	3. Retrieval (informasi) dan keterampilan yang relevan untuk memori kerja	Merangsang siswa agar mengingat kembali hasil belajar (apa yang telah dipelajari) sebelumnya.
Pemerolehan dan unjuk perbuatan	4. Persepsi selektif atas sifat stimulus	Menyajikan stimulus yang sifatnya jelas
	5. Sandi semantik	Memberikan bimbingan belajar
	6. Retrieval dan respon	Memunculkan perbuatan siswa
	7. Penguatan	Memberikan balikan informatif
Retrieval dan alih belajar	8. Pengisyaratan	Menilai perbuatan siswa
	9. Pemberlakuan secara umum	Meningkatkan retensi dan alih belajar

Pola pembelajarn di atas dapat juga digunakan untuk pedoman pelaksanaan kegiatan belajar anak usia dini baik di dalam kelas maupun di luar kelas dalam rangka mempertajam performasi kreatif anak. Sudah barang tentu guru masih harus menyesuaikan dengan kecerdasan ganda yang akan dikembangkan melalui tema-tema tertentu dan kondisi kelas yang sebenarnya.

Pembelajaran untuk satuan pendidikan anak usia dini hendaknya mencerminkan perencanaan dan pelaksanaan kegiatan melalui aktifitas bermain. Variasi permainan yang dipilih disesuaikan dengan karakteristik anak sehingga dapat diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, dan menyenangkan. Bentuk-bentuk permainan pun dipilih agar anak merasa tertantang dan termotivasi untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup untuk menumbuhkan prakarsa, kreativitas, dan kemandirian anak. Model pembelajaran pada pendidikan anak usia dini melalui bermain merupakan suatu sarana penting bagi perkembangan sosial, emosional, dan kognitif anak, dan juga merefleksi perkembangan anak (Hartati, 2005: 15).

Berbagai macam permainan sangat baik untuk membelajarkan anak dan harus berisikan muatan edukatif sehingga anak dapat belajar. Suyanto, (2005: 27) merinci esensi bermain meliputi sebagai berikut.

1. Motivasi internal (*internally motivated*), yaitu anak ikut bermain berdasarkan keinginannya sendiri (*voluntir*).
2. Aktif, anak melakukan berbagai kegiatan, baik fisik maupun mental.
3. Nonliteral, artinya anak dapat melakukan apa saja yang diinginkan, terlepas dari realitas, seperti berpura-pura terbang, mengendarai mobil atau kapal terbang, serta jadi supermen.
4. Tidak memiliki tujuan eksternal yang ditetapkan sebelumnya. Misalnya anak bermain dengan huruf pada papan magnetik. Ia tidak memiliki tujuan untuk belajar mengenal huruf atau membuat kata. Jika kemudian setelah bermain, anak mampu mengembangkan kosakata dari interaksi huruf adalah persoalan lain. Partisipasi bermain lebih penting dari tujuan bermain.

Kurikulum dirancang dalam rangka mengembangkan seluruh dimensi kecerdasan anak. Pembelajaran pada anak usia dini hendaknya tidak bersifat hapalan, tetapi mengembangkan kecerdasan dengan cara melatih anak berfikir, bernalar, dan mampu memecahkan masalah.

Kurikulum juga harus realistis artinya apa yang dipelajari anak sesuai dengan apa yang diinginkan anak, masyarakat, dan negara. Misalnya, tentang nasionalisme, kebudayaan bangsa, nilai-nilai, kesusilaan, dan lain-lain. Kurikulum disesuaikan dengan kondisi fisik dan psikologis anak, dirancang agar dapat belajar sambil bermain. Anak aktif secara fisik dan mental untuk memenuhi rasa ingin tahunya yang tinggi. Kurikulum hendaknya bersifat fleksibel, baik tentang isi maupun waktu agar dapat disesuaikan dengan perkembangan, minat, dan kebutuhan setiap anak.

Hartati (2005: 18—25) memaparkan tahapan perkembangan dan karakteristik anak usia dini untuk usia 4—6 tahun disajikan sebagai berikut.

Tabel 2.2 Tahapan dan Karakteristik Perkembangan Anak

Aspek Perkembangan	Karakteristik
Motorik	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sudah memiliki gerakan yang bebas dan aman seperti memanjat, berlari dan menaiki tangga.</li> <li>2. Memiliki keseimbangan badan, misalnya ketika berjalan diatas papan.</li> <li>3. Merangkak, merayap dan berjalan dengan berbagai variasi.</li> <li>4. Bergerak sesuai dengan ritmik.</li> <li>5. Melompat dengan satu kaki.</li> <li>6. Menendang dan memantulkan bola.</li> <li>7. Menirukan gerakan binatang.</li> <li>8. Mengikuti berbagai macam permainan.</li> <li>9. Menirukan gerakan-gerakan tari.</li> <li>10. Melompat dengan dua kaki.</li> <li>11. Meloncat dari ketinggian 20—40 cm.</li> </ol>
Emosi/Sosial	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dapat melepaskan ikatan emosional.</li> <li>2. Menunjukkan penghargaan terhadap guru.</li> <li>3. Tidak terlalu cepat menangis bila ada hal-hal yang tidak diinginkan/tidak terpenuhi.</li> <li>4. Tidak menunjukkan sikap yang murung.</li> <li>5. Tidak menunjukkan sikap marah dalam kondisi wajar.</li> <li>6. Tidak suka menentang guru.</li> <li>7. Tidak suka mengganggu teman.</li> <li>8. Senang bermain dengan anak lain.</li> <li>9. Tidak suka menyendiri.</li> <li>10. Telah memiliki kemampuan untuk menceritakan sesuatu pada teman.</li> <li>11. Mampu bermain dan bekerja sama dengan teman dalam kelompok.</li> <li>12. Menolong dan membela teman.</li> <li>13. Dapat bertindak sopan.</li> <li>14. Dapat menunjukkan sikap yang ramah.</li> </ol>
Intelektual	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membentuk permainan secara kreatif.</li> <li>2. Menciptakan sesuatu bentuk dengan menggunakan tanah liat.</li> <li>3. Menggunakan balok-balok menjadi bangunan-bangunan.</li> <li>4. Menyebut dan membilang 1 s.d 20.</li> <li>5. Mengenal lambang bilangan.</li> <li>6. Menghubungkan konsep dengan lambang bilangan.</li> <li>7. Mengenal konsep sama, lebih banyak, lebih sedikit.</li> <li>8. Mengenal penjumlahan dengan benda-benda.</li> <li>9. Mengenal waktu dengan menggunakan jam.</li> <li>10. Menyusun kepingan-kepingan puzzle menjadi benda utuh.</li> <li>11. Mengenal alat-alat untuk mengukur.</li> <li>12. Mengenal sebab akibat.</li> <li>13. Mengetahui asal usul terjadinya sesuatu menunjukkan kejanggalan.</li> </ol>
Bahasa	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dapat berbicara dengan kalimat sederhana yang lebih baik.</li> <li>2. Dapat melaksanakan tiga perintah lisan secara sederhana.</li> <li>3. Senang mendengarkan dan bercerita sederhana secara berurutan dan mudah dipahami.</li> <li>4. Menyebut nama, jenis kelamin, dan umur.</li> <li>5. Menyebut nama panggilan orang lain.</li> <li>6. Menggunakan kata sambung.</li> <li>7. Mengajukan banyak pertanyaan.</li> </ol>

	8. Menggunakan dan menjawab beberapa kata tanya. 9. Membandingkan dua hal. 10. Memahami hubungan timbal balik. 11. Mampu menyusun kalimat sederhana. 12. Mengenal tulisan sederhana.
Disiplin	1. Dapat makan dan berpakaian sendiri. 2. Mengetahui perbuatan buruk akan mendapat hukuman. 3. Mengkategorikan sesuatu baik atau buruk.

Sumber: Hartati (2005: 18—25)

### 2.2.1 Skenario Pembelajaran

Istilah skenario pembelajaran yang dimaksud adalah bentuk kegiatan yang dirancang dalam upaya menghubungkan dan mengangkat materi pembelajaran dalam satuan bentuk pembelajaran yang tersusun rapi dan terencana atau prosedur operasional pelaksanaan pembelajaran dari tahap awal sampai akhir kegiatan. Secara sistematis skenario pembelajaran dapat dikembangkan dalam tiga tahapan instruksional sebagai berikut:

#### 2.2.1.1 Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan adalah kemampuan menyusun langkah-langkah pembelajaran yang dikaitkan dengan berbagai hal, mulai dari persiapan materi, strategi, metode, dan pemanfaatan waktu yang terintegrasi dengan cerdas dan cermat. Setidaknya ada empat tahapan perencanaan yang harus dilakukan yaitu:

1. Pemetaan konsep, yaitu kegiatan guru dalam mengklasifikasikan konsep atau pokok bahasan dan subpokok bahasan yang terdapat dalam berbagai bidang dan dikembangkan berdasarkan tingkat kemampuan pembelajar.

2. Memilih dan menetapkan konsep pokok bahasan yang memiliki kesamaan atau keterkaitan agar pembelajaran dapat berurutan dan tidak terjadi pengulangan materi dalam pembelajaran.
3. Menetapkan topik yang akan difungsikan sebagai sentral pokok bahasan yang sesuai dengan konsep-konsep yang telah ditetapkan.
4. Merumuskan indikator pembelajaran dari setiap konsep yang terintegrasi dengan menetapkan fokus pembelajaran.

### **2.2.1.2 Tahap Pelaksanaan**

Tahap pelaksanaan adalah kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dimana terjadi interaksi secara aktif antara guru dan anak serta semua komponen yang menunjang, pelaksanaan pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan rambu-rambu yang telah direncanakan sebelumnya. Secara prosedural ada tiga tahap dalam pelaksanaan pembelajaran, yaitu:

#### **1. Tahap pembukaan**

Tahap pembukaan merupakan langkah awal terbangunnya suasana hubungan antara guru, anak, dan lingkungan belajar, membangkitkan motivasi, dan menumbuhkan perhatian anak ke arah substansi pembelajaran. Di samping itu, memberikan penjelasan singkat tentang tujuan pembelajaran yang akan dicapai, kemudian mengajak anak mengikuti aturan main dalam pelaksanaan pembelajaran atau pendekatan pembelajaran yang akan ditempuh.

## **2. Tahap Kegiatan Inti**

Tahap ini merupakan kegiatan inti pembelajaran, yang berawal dari peluncuran tema/pokok bahasan kemudian melalui berbagai pendekatan dan menggunakan multimetode dan media yang relevan dibahas dengan melibatkan konsep-konsep yang terdapat dalam berbagai kecerdasan dengan mengintegrasikan kompetensi dan performen bahasa anak.

## **3. Kegiatan Penutup**

Kegiatan penutup merupakan kegiatan akhir dari pembelajaran, yang kemudian dibuatlah beberapa kesimpulan atau dapat dibuat ke dalam bentuk laporan tentang hasil visualisasi kegiatan anak atau tugas-tugas tertentu sesuai dengan permasalahan yang dibahas serta dapat memberikan pengalaman belajar yang utuh dan menyeluruh bagi anak.

### **2.2.1.3 Tahap Evaluasi**

Tahap evaluasi adalah upaya yang dilakukan oleh guru untuk mengetahui tingkat penguasaan pokok bahasan yang telah dipelajari. Menurut Megawangi, dkk (2005: 71) para siswa dievaluasi dalam hal perkembangan dalam kepribadian baik (karakter yang baik, kasih sayang, ke-baikannya, dll), perkembangan dan keunikan talenta dan bakat, dan perkembangan dalam kekritisan pribadi. Evaluasi menilai bagaimana para siswa dapat mengingat

informasi, mengerti, menerapkan, menganalisa, dan menyatukan informasi/pelajaran.

Ujian terstandarisasi dan raport dengan penilaian angka (*letter-grade*) tidak digunakan. Para siswa tidak dibandingkan satu dengan yang lain, dan juga tidak diberikan label dalam cara apapun. Para siswa menunjukkan prestasi melalui portofolio, proyek-proyek, pertunjukan, sosio-drama, essay/tulisan, diskusi perorangan dengan guru dan siswa, tugas pribadi, dan juga prestasi perorangan dalam seni, musik, matematika, menulis, ilmu pengetahuan (sains), dll (siswa unggul dalam berbagai bidang/cara yang berbeda-beda).

### **2.2.2 Strategi Pembelajaran**

Strategi pembelajaran sebagai sebuah pendekatan, yang dibedakan menjadi dua, yaitu strategi ekspositori (penjelasan) dan diskoveri (penemuan). Dua strategi tersebut sangat berlawanan, strategi ekspositori didasarkan pada teori pemrosesan informasi, sedangkan strategi diskoveri didasarkan pada teori pemrosesan pengalaman atau disebut teori berdasarkan pengalaman (*experimental learning*) Miarso (2007: 531).

Strategi pembelajaran digunakan sebagai acuan langkah dalam rangka mensukseskan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Strategi dikembangkan sesuai dengan tingkat pemahaman dan kebutuhan dalam pelaksanaan pembelajaran. Strategi yang tepat akan mengarah pada pembelajaran yang efektif dan efisien, sebaliknya bila strategi yang digunakan

tidak tepat hanya akan memperpanjang waktu pembelajaran dan memberikan efek penguasaan atau hasil pembelajaran yang minim.

Penggunaan strategi pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran, akan dapat diketahui keefektifannya bila guru melakukan pengawasan dan pengawalan terhadap strategi yang digunakan, serta melakukan evaluasi terhadap penggunaan strategi yang dijalankan.

### **2.2.3 Metode Pembelajaran**

Pelaksanaan pembelajaran, di dalamnya banyak sekali metode atau pendekatan yang dapat dilakukan guru. Penggunaan metode yang efektif harus memperhatikan unsur waktu, materi pembelajaran dan tingkat penguasaan materi pembelajaran oleh guru. Pada materi yang lebih mengedepankan keterampilan atau skill dapat digunakan beberapa metode pembelajaran, diantaranya:

#### ***2.2.3.1 Contextual Teaching and Learning (CTL)***

Metode pembelajaran yang mengedepankan proses keterlibatan anak secara aktif agar dapat menemukan dan memahami materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi yang nyata, sehingga mendorong anak untuk dapat menerapkan dalam kehidupan nyata (Sanjaya, 2007: 253).

### ***2.2.3.2 Learning by Doing***

Belajar mengajarkan, teori Jhon Dewey ini berdasarkan pada asumsi bahwa para peserta didik dapat memperoleh pengalaman lebih banyak dengan cara keterlibatan aktif dibandingkan hanya memperhatikan secara materi atau konsep (Hamalik, 2008: 212).

### ***2.2.3.3 Role Playing***

Bermain peran. Metode ini mengajak peserta didik untuk ikut ambil bagian, menjadi dirinya sendiri atau orang lain berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari. Metode ini akan memunculkan mini drama, sehingga akan banyak anak secara aktif terlibat dalam pembelajaran.

## **2.2.4 Pemanfaatan Media Belajar**

Sarana berfungsi untuk mempermudah terwujudnya proses pembelajaran. Sarana yang tepat untuk proses pembelajaran harus memiliki ciri-ciri: 1) menarik perhatian dan minat anak, 2) meletakkan dasar-dasar untuk memahami sesuatu hal secara konkret yang sekaligus mencegah atau mengurangi verbalisme, 3) merangsang tumbuhnya pengertian dan atau usaha pengembangan nilai-nilai, 4) berguna dan berfungsi ganda, 5) sederhana, mudah digunakan, dan dirawat, dapat dibuat sendiri oleh guru atau diambil dari lingkungan sekitar.

Newby dalam Prawiradilaga (2007: 132) menyatakan, sumber belajar adalah media yang dapat menyampaikan pesan pembelajaran atau mengandung muatan untuk membelajarkan seseorang. Arsyad (2005: 1) dalam WordPres menjelaskan, media memiliki peran penting dalam pembelajaran, yaitu: 1) media sebagai sarana pembentuk konstruk pemahaman pembelajaran terhadap suatu materi, 2) media sebagai alat bantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih efektif, dan 3) media sebagai pendukung ketercapaian tujuan pembelajaran yang keberhasilannya ditentukan oleh pemilihan dan penggunaan media pembelajaran oleh guru.

Pada pembelajaran berbasis karakter dalam menanamkan karakter menggunakan alat bantu mengajar yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Dengan demikian guru dapat memberikan pengalaman belajar yang konkrit, kontekstual sehingga merangsang anak belajar secara aktif, menyenangkan dan tanpa beban. Pada umumnya di kelas yang menggunakan metode lama (klasikal), anak akhirnya merasa terbebani karena penggunaan alat bantu mengajar yang tidak sesuai dengan perkembangan anak, metode mengajar yang tidak sesuai dengan kerja otak, dan cara komunikasi guru yang tidak tepat.

Menurut Prawiradilaga (2004: 7) media merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut dan bahwa materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, dan bahwa tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses belajar. Dari kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa media pendidikan dapat mengurangi

dan mempermudah tugas guru dalam menyampaikan pesan mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran, baik itu media visual, audio maupun media yang lainnya, sangat bermanfaat baik bagi siswa, guru, maupun proses pembelajaran itu sendiri. Manfaat media dalam proses pembelajaran yaitu memperlancar interaksi antara siswa dan guru, dengan maksud membantu siswa dapat belajar secara optimal. Prawiradilaga (2004: 9-12) mengidentifikasi kegunaan media dalam pembelajaran sebagai berikut: (1) memberikan pengetahuan tentang tujuan belajar, (2) memotivasi siswa, (3) menyajikan informasi, (4) merangsang diskusi, (5) mengarahkan kegiatan siswa, (6) melaksanakan latihan dan ulangan, (7) menguatkan belajar, (8) memberikan pengalaman simulasi.

Anak akan memiliki perasaan bahwa dirinya memiliki kemampuan karena dalam metode pembelajaran ini anak diberikan banyak kesempatan untuk melakukan kegiatan belajar nyata secara langsung (*hands-on activities*, seperti misalnya kegiatan matematika, sains, memasak, berkebun). Perasaan bahwa dirinya mampu akan berkembang pada tumbuhnya rasa percaya diri. Selain itu akan tumbuh pula kerja sama diantara anak.

### **2.3 Pembelajaran Berbasis Karakter**

Menurut Ade Jaenudin (2008), kata karakter mulai banyak digunakan dalam bahasa Perancis *caractere* pada abad ke-14 dan kemudian masuk dalam bahasa Inggris menjadi *character*, sebelum akhirnya menjadi bahasa Indonesia karak-

ter. Dalam Kamus Poerwadarminta, karakter diartikan sebagai tabiat; watak; sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang daripada yang lain. Dengan pengertian di atas dapat dikatakan bahwa membangun karakter (*character building*) adalah proses mengukir atau memahat jiwa sedemikian rupa, sehingga unik, menarik, dan berbeda atau dapat dibedakan dengan orang lain. Ibarat sebuah huruf dalam alfabet yang tak pernah sama antara yang satu dengan yang lain, demikianlah orang-orang yang berkarakter dapat dibedakan satu dengan yang lainnya (termasuk dengan yang tidak/belum berkarakter atau berkarakter tidak baik).

Kata karakter berasal dari bahasa Yunani, *charassein*, yang berarti mengukir sehingga terbentuk sebuah pola. Dalam bahasa Arab karakter mirip dengan akhlak yaitu tidak secara otomatis dimiliki oleh setiap manusia tetapi memerlukan proses panjang melalui pengasuhan dan pendidikan. Oleh karena itu pendidikan karakter adalah usaha aktif untuk membentuk kebiasaan baik sehingga sifat anak sudah terukir sejak kecil.

Pembelajaran berbasis karakter menerapkan teori-teori sosial, emosi, kognitif, fisik, moral, dan spiritual. Model pendidikan pada anak usia dini ini diharapkan dapat memampukan setiap anak untuk berkembang sebagai individu yang terintegrasi dengan baik (secara spiritual, intelektual, sosial, fisik, dan emosi, yang berpikir kreatif secara mandiri, dan bertanggung jawab).

Menurut seorang profesor pendidikan dari Cortland University Thomas Lickona dalam Megawangi (2004: 7) mengungkapkan bahwa ada sepuluh tanda-tanda

kehancuran sebuah bangsa, yaitu: (1) meningkatnya kekerasan di kalangan remaja, (2) penggunaan bahasa dan kata-kata yang memburuk, (3) pengaruh peer group yang kuat dalam tindak kekerasan, (4) meningkatnya perilaku merusak diri, seperti narkoba, alkohol, dan seks bebas, (5) semakin kaburnya pedoman baik dan buruk, (6) menurunnya etos kerja, (7) semakin rendahnya rasa hormat terhadap orang tua dan guru, (8) rendahnya tanggung jawab individu dan warga negara, (9) membudayanya ketidakjujuran, dan (10) adanya rasa saling curiga dan kebencian di antara sesama. Kesepuluh tanda-tanda tersebut sudah ada di Indonesia, karenanya sebelum negara ini mengalami kehancuran tidak ada salahnya kita mulai untuk membangun masyarakat madani melalui pembangunan karakter/akhlak.

Banyak pendapat dari pakar pendidikan yang mengatakan bahwa terlalu menekankan pendidikan akademik (kognitif atau otak kiri) dan mengecilkan pentingnya pendidikan karakter (kecerdasan emosi atau otak kanan), adalah penyebab utama gagalnya membangun manusia yang berkualitas.

Hasil penelitian George Boggs dalam Megawangi (2004: 44) ada 13 faktor penunjang keberhasilan di dunia kerja yaitu: (1) jujur dan dapat diandalkan, (2) bisa dipercaya dan tepat waktu, (3) bisa menyesuaikan diri dengan orang lain, (4) bisa bekerjasama dengan atasan, (5) bisa menerima dan menjalankan kewajiban, (6) motivasi kuat untuk belajar, (7) berpikir bahwa dirinya berharga, (8) bisa berkomunikasi efektif, (9) bekerja mandiri, (10) dapat menyelesaikan masalah, (11) memiliki kemampuan dasar/kecerdasan, (12) bisa membaca

dengan pemahaman memadai, dan (13) mengerti dasar-dasar berhitung. Dari 13 indikator tersebut ada 10 (77%) yang menyangkut karakter yang merupakan domain otak kanan, dan sisanya (23%) yang menyangkut otak kiri. Menurut Goleman dalam Pink (2007: 85), pada risetnya ia menemukan bahwa dalam berbagai organisasi pemimpin-pemimpin yang efektif adalah yang humoris, sementara IQ tidak berpengaruh.

Beberapa penelitian bermunculan untuk membuktikan bahwa pentingnya pendidikan karakter dapat meningkatkan prestasi akademik siswa. Hal ini dibuktikan pada hasil studi Marvin Berkowitz dari University of Missouri-St. Louis dalam Megawangi (2004: 48) menunjukkan peningkatan motivasi siswa sekolah dalam meraih prestasi akademik pada sekolah-sekolah yang menerapkan pendidikan karakter. Kelas-kelas yang secara komperhensif terlibat dalam pendidikan karakter menunjukkan penurunan drastis pada perilaku negatif siswa yang dapat menghambat keberhasilan akademik.

Pembelajaran berbasis karakter bertujuan untuk membangun seluruh dimensi manusia dengan pendekatan pada pengalaman belajar yang menyenangkan dan inspiratif untuk anak-anak. Pembelajaran berbasis karakter adalah model pendidikan yang tidak hanya memberikan rasa aman untuk anak, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menstimulasi suasana belajar untuk anak.

Pada pendidikan anak usia dini guru harus memiliki motivasi yang tinggi dan dapat menjadi guru yang ramah serta penyayang sehingga dapat memotivasi anak dan tulus dalam memberikan cintanya pada anak. Guru harus selalu memiliki berbagai pengetahuan terbaru yang aplikatif sehingga dapat diterapkan secara langsung, seperti pendidikan yang patut menurut perkembangan anak, pembelajaran yang sesuai dengan kerja otak, metode belajar aktif, komunikasi efektif, manajemen kelas, teknik bercerita, dll. Kemampuan guru ini akan membantu anak di sekolah dalam hal:

- a. menumbuhkan rasa percaya diri anak,
- b. anak merasa aman dan nyaman,
- c. mengembangkan perasaan anak bahwa dirinya memiliki kemampuan dan dihargai sebagai seorang individu yang unik.

Hubungan emosional yang kuat antara guru dan anak akan terjalin dan menjadi modal utama untuk membantu terbentuknya kepercayaan diri anak, juga perasaan aman dan nyaman di kelas.

Pembelajaran berbasis karakter memberikan kesempatan yang luas pada anak untuk mengembangkan seluruh dimensi yang dimilikinya sebagai seorang manusia. Tidak hanya pengembangan aspek kognitif (otak kiri atau hapalan), tapi juga pengembangan aspek emosi, sosial, kreativitas, dan spiritualitas (otak kanan) yang keseluruhannya tercakup di dalam modul pembelajaran. Dengan metode ini, anak-anak akan memiliki kesempatan untuk mengungkapkan

perasaannya baik secara verbal, melalui gambar, permainan, tulisan, ataupun bentuk lainnya sehingga dapat mengurangi rasa takut dan tidak nyaman.

Praktisi pendidikan Edy Wiyono dalam Gunawan (2009) mengatakan bahwa pendidikan karakter seharusnya dimulai saat anak masih balita, karena balita masih kosong pengalaman. Jika ia melihat sesuatu langsung dimasukkan tanpa dipilih-pilih. Itu bisa terjadi karena dalam benak balita belum ada program penyaring.

Materi yang pertama masuk pada otak anak akan berfungsi sebagai penyaring. Karena itu orang tua harus waspada. Sebab, jika terlambat mengisi pengalaman pada anaknya, maka bisa lebih dulu diisi pihak lain. Orang tua yang jarang berinteraksi dengan anak pada usia ini, berhati-hatilah.

Anak tak hanya merekam materi yang masuk. Tapi juga yang lebih dipercaya, yang lebih menyenangkan, dan yang berlangsung terus-menerus. Saat anak sudah memasuki dunia sekolah, anak biasanya lebih percaya pada guru. Bila demikian hal itu sebagai pertanda orang tua untuk mengevaluasi diri, karena orang tua harus meningkatkan kemampuannya untuk lebih dipercaya. Bagi orang tua bekerja, agar selalu menyediakan waktu bagi anak-anaknya, karena jangan sampai televisi menggantikan peran orang tua bagi sang anak.

Bekerja maupun tidak, orang tua harus berupaya membangun kepercayaan anak. Selain itu, mengupayakan komunikasi dengan anak secara menye-

nangkan, tidak hanya mengkritik dan berkata kasar. Dalam berkomunikasi, orang tua hendaknya menjadi pendengar yang baik, tidak menyela pembicaraan, mengganti pernyataan dengan pertanyaan, ber-empati terhadap anak dan masalahnya, tidak berkomentar sebelum diminta. Kalaupun berkomentar, gunakan komentar yang menyenangkan.

Menurut Edy Wiyono dalam Gunawan (2009) satu hal yang tak boleh dilupakan orang tua jangan pernah membuat keputusan untuk anak, biarkan anak yang memilih. Dan, selama pertumbuhan anak, Edy menyarankan para orang tua untuk selalu membangun kedekatan dan biasakan berdialog. Agar anak terbiasa untuk meminta pertimbangan dan nasihat dari orang tua.

Pembelajaran berbasis karakter bertujuan untuk membentuk karakter positif anak melalui pengembangan karakter secara intensif, yaitu meliputi aspek mengetahui, mencintai dan melakukan kebaikan (*knowing, loving, and acting the good*). Metode ini akan membentuk suasana kelas yang bersahabat, kebersamaan, saling mendukung dan menghargai dengan sesama temannya (Megawangi, 2009: 12). Pembelajaran berbasis karakter bertujuan untuk membentuk karakter positif anak melalui pengembangan karakter secara intensif, yaitu meliputi (1) cinta Tuhan dan segenap ciptaan-Nya, (2) mandiri, disiplin, dan tanggung jawab, (3) hormat dan santun, (4) suka menolong, (5) percaya diri dan kreatif, (6) baik dan tidak sombong, (7) kebersihan dan kesehatan dengan penjabarannya sebagai berikut.

### **A. Cinta Tuhan dan Segenap Ciptaan-Nya**

Indikator karakter ini adalah: (1) mengetahui siapa yang menciptakan dirinya dan alam semesta, (2) mau mengikuti kegiatan berdoa (sebelum dan sesudah makan, sebelum dan sesudah belajar), (3) tidak merusak ciptaan Tuhan (tumbuhan, hewan dan alam sekitar).

Menurut Musbikin (2003: 36) dengan menanamkan keimanan secara sempurna, akidah yang mendalam, dan kecintaan kepada Tuhannya sejak dini diharapkan ketika anak tumbuh dewasa, mereka tidak akan tergoyahkan dengan ideologi atheis. Menanamkan cinta pada Tuhan dengan segenap ciptaan-Nya pada anak usia dini harus melalui cerita-cerita tentang keteladanan yang dapat menggugah semangat anak dalam beribadah. Mencintai Tuhan dengan segala perintah dan larangannya merupakan hal yang abstrak untuk seorang anak namun dengan cara bercerita kepada anak, dan membiasakan mereka menjalankan ibadah sesuai dengan agama mereka, mereka akan terbiasa untuk mengenal agama mereka sejak dini.

Menurut Pink (2007: 136) cerita lebih mudah untuk diingat karena cerita merupakan instrumen pemikiran yang paling mendasar. Selain melalui cerita, dengan mengenalkan segala ciptaan-Nya seperti tumbuhan, hewan, mengadakan bakti sosial ke panti asuhan, mengunjungi anak yang memiliki kebutuhan khusus dapat menggugah rasa sayang mereka terhadap sesama dan mensyukuri nikmat Tuhan yang telah mereka rasakan.

## **B. Mandiri, Disiplin, dan Tanggung Jawab**

Indikator karakter ini adalah: (4) makan dan minum sendiri, (5) melepas dan memakai sepatu sendiri, (6) membawa tas dan perlengkapannya sendiri, (7) bisa buang air besar (BAB) dan buang air kecil (BAK) sendiri, (8) datang ke sekolah tepat waktu, (9) menjaga barang milik sendiri, (10) menjaga barang milik orang lain dan umum, (11) meminta maaf dan bertanggung jawab ketika melakukan kesalahan, (12) merapihkan mainan yang telah digunakan.

Melatih rasa tanggung jawab, kedisiplinan dan kemandirian anak dapat dilakukan dengan cara membiasakan anak meletakkan barang-barang miliknya di tempatnya, menjaga benda milik temannya, membiasakan mereka merapihkan kembali mainan mereka yang telah digunakan. Ketika kegiatan makan mereka melakukannya dengan mandiri dimulai dengan berdoa bersama-sama, menjaga lingkungan tempat makan agar selalu dalam keadaan rapi, dan merapikan tempat makan yang telah digunakan. Di rumah kegiatan mereka juga dipantau oleh orang tua dengan melatih mereka meletakkan sepatu, tas, baju di tempatnya, membiasakan mereka untuk makan, mandi, dan gosok gigi sendiri.

Orangtua perlu menerapkan disiplin sedini mungkin. Hal ini dapat menumbuhkan nurani. Dengan nuraninya, anak akan memiliki kontrol dari dalam diri. Anak dapat menghindari perbuatan jelek karena dorongan dari dalam dirinya,

bukan karena takut hukuman. Menurut Megawangi (2009) beberapa tips disiplin positif berikut ini dapat menumbuhkan kontrol dari dalam dirinya, yaitu:

1. gunakan cara diskusi untuk melarang anak. Anak diajak memikirkan alasan suatu perbuatan tidak patut, dan dampak perbuatannya bagi orang lain. Misalnya, melempar batu ke jalan dapat mengenai mobil yang sedang lewat. Cara ini akan membuat anak memikirkan akibat perbuatannya, jangan sampai merugikan orang lain,
2. jangan langsung bersikap reaktif terhadap perbuatan anak. Jangan langsung membentak, "Dasar anak nakal, tidak mau dengar kata ibu!". Tanyakan alasannya melakukan perbuatan itu. Dengan begitu anak akan merefleksikan kembali perbuatannya, sehingga dia mengerti perbuatannya adalah salah,
3. berikan pilihan-pilihan, sehingga anak merasa dihargai keputusannya.
4. beri hukuman untuk masuk ke sebuah ruangan selama 10 menit agar dia dapat merenungkan kembali perbuatannya. Sementara itu, ayah atau ibu dapat menenangkan dirinya dengan berzikir dan menarik nafas dalam-dalam. Setelah hukuman selesai, diskusikan dengan anak mengapa perbuatan itu salah,
5. berikan pujian dan penghargaan apabila anak berbuat baik, sehingga anak mengetahui bahwa perbuatan semacam itu akan membuat orang lain senang,

6. ajak anak untuk membuat peraturan di rumah, dan apa konsekuensinya jika peraturan dilanggar. Peraturan ini perlu diketahui dan disetujui oleh anak. Anak akan merasa telah berpartisipasi dalam pengambilan keputusan, dan akan mematuhi peraturan yang dibuatnya sendiri.

Menurut Seto Mulyadi dalam Sunaryo (2009) mengatakan bahwa ada beberapa cara untuk mengajarkan disiplin mengerjakan tugas pada anak, diantaranya: (1) tunjukkan bedanya, ajarkanlah betapa enaknyanya apabila pekerjaan anak telah diselesaikan semuanya. Katakan bahwa anak anda lebih mempunyai banyak waktu untuk bermain dan beristirahat ketimbang mengulur-ngulur waktu untuk tidak mengerjakan tugasnya, (2) buatlah jadwal kegiatan, usahakan untuk membuat jadwal kegiatan anak, misalnya jam 09.00 waktu bermain jam sekian untuk belajar dan dampingilah anak untuk menjalankan jadwal itu, namun biarkanlah anak yang mengatur sendiri agar anak lebih semangat untuk menjalankannya, (3) berikanlah pengingat-pengingat waktu seperti jam weker alarm dan sebagainya, dengan begitu anak tidak akan lupa, dan (4) berilah *reward* (hadiah) kesukaan anak supaya anak lebih disiplin dalam mengerjakan tugas.

### **C. Hormat dan Santun**

Indikator karakter ini adalah: (13) mengucapkan terima kasih, (14) mengucapkan salam ketika bertemu dengan guru atau teman, (15) duduk pada saat makan, (16) tidak mengganggu teman, (17) meminta izin ketika memakai barang orang

lain, (18) meminta tolong dengan baik, (19) tidak mengucapkan kata-kata yang tidak baik.

Membiasakan anak menghormati dan berkata santun terhadap orang tua dan guru merupakan karakter yang harus dibiasakan sejak kecil, sehingga anak terbiasa sampai mereka dewasa. Menurut Prayitno (2002: 61) anak usia lima tahun emosinya masih belum stabil terkadang mereka membangkang dengan kata-kata orang tua seperti membantah, tidak mengikuti aturan, mengerjakan larangan, melawan, protes, dan mengkritik. Hal ini dapat dicegah dengan membiasakan orang tua berdialog dengan anak sehingga mengapa mereka membangkang dapat diselesaikan dengan lebih santun tidak dengan kata-kata kasar.

Menurut Prayitno (2002: 69) anak di bawah usia empat tahun belum mampu untuk memahami hak milik terhadap sesuatu. Saat ia melihat sesuatu yang menarik perhatiannya, ia akan mengambilnya. Ini bukanlah mencuri, namun penting bagi orang tua untuk tidak membolehkan anak mengambil sesuatu yang bukan miliknya tanpa izin. Anak harus diberitahu dengan tegas bahwa mereka harus mengembalikan hak orang lain dan ia harus menghormatinya.

Menurut Megawangi (2009: 45) sopan santun adalah awal dari pembentukan karakter anak. Seorang anak perlu diajarkan untuk terbiasa berkata terima kasih, karena itu merupakan atribut luar dari akhlak yang senantiasa bersyukur atau berterima kasih atas segala anugrah yang diberikan kepadanya. Kita

mengajarkan anak untuk berkata permisi dan tolong, karena kata-kata tersebut adalah tiruan dari perilaku manusia yang selalu menghormati orang lain. Atau kata maaf sebagai tiruan dari sifat pemaaf.

Perilaku hormat dan santun yang diajarkan kepada anak-anak, dapat memberikan peluang besar bagi mereka untuk menjadi orang yang berkarakter (berakhlak mulia). Atribut luar (sopan santun) perlu diajarkan dulu sebelum mengajarkan maknanya (menjadi manusia berakhlak mulia). Mengapa begitu? Anak kecil belum dapat menangkap makna di balik apa yang terlihat secara kasat mata. Namun mengajarkan atribut luar saja tidak cukup, karena seorang anak perlu diajarkan cara menjadi manusia berakhlak mulia dengan jalan mempraktekkannya, dan menghidupkan rasa cinta terhadap kebajikan. Dengan begitu nuraninya menjadi hidup.

Menurut Akhmaliyah (2009) ajaran pekerti yang utama dilakukan adalah rasa sayang dan sikap hormat kepada orang tua dan orang sebaya atau yang lebih muda. Rasa hormat pada orang tua akan menumbuhkan sikap taat dan patuh pada nasehat dan sarannya. Sikap hormat ini akan menjadikan anak meyakini dan mengikuti ajaran atau pendidikan yang diberikan orang yang lebih tua sebagai orang yang lebih tahu dan banyak pengalaman.

Rasa sayang pada anak sebaya atau yang lebih muda akan menumbuhkan sikap saling tolong-menolong dan tidak menyakiti satu sama lain. Baik menyakiti fisik maupun psikis. Rasa hormat pada anak sebaya atau yang lebih muda akan

menumbuhkan rasa saling menghargai, tidak menganggap satu dengan lainnya lebih tua, lebih pintar, lebih kaya, atau patut mendapat penghormatan berlebihan dari yang lebih rendah posisi dan usianya. Pendidikan pekerti ini harus dicontohkan baik dari orang tua di rumah maupun oleh para guru di sekolah.

#### **D. Suka Menolong**

Indikator karakter ini adalah: (20) menolong teman yang sedang kesulitan, (21) berteman dengan siapa saja, (22) berbagi dengan teman, (23) mau bergantian dan bergiliran dengan teman.

Membiasakan anak mau berbagi dengan temannya bila mempunyai makanan/kue, membiasakan berinfak, dengan mengadakan bakti sosial ke panti asuhan, menanamkan rasa empati pada teman yang terjatuh, bersama-sama merapikan mainan yang telah digunakan. Rasa kepedulian, kasih sayang dan keinginan untuk menolong sesama, bersumber dari rasa empati pada diri seseorang. Seseorang yang mempunyai rasa empati, dapat merasakan penderitaan orang lain, binatang, atau makhluk hidup lainnya. Kalau sudah begitu, akan timbul keinginan untuk berbuat sesuatu, menolong atau meringankan penderitaan sesama makhluk hidup.

Menurut Alfred Adler dalam Megawangi (2009: 63) mendefinisikan empati dengan kemampuan seseorang untuk melihat dengan mata orang lain, mendengar dengan kuping orang lain, dan merasakan dengan hati orang lain. Orang yang mempunyai rasa empati yang tinggi, biasanya mempunyai sifat

dermawan, disenangi dalam pergaulan, mudah menyesuaikan diri, dan percaya diri. Menumbuhkan rasa empati harus dimulai sejak kecil, dari dalam keluarga, dan di sekolah. Lingkungan yang penuh cinta dan rasa aman adalah prasyarat penting bagi tumbuhnya empati dalam diri anak. Seorang anak yang terbiasa menerima perlakuan kasar dari orang tuanya, akan memiliki hati yang keras. Dia akan cenderung tertutup untuk merasakan penderitaan orang lain.

#### **E. Percaya Diri dan Kreatif**

Indikator karakter ini adalah: (24) berani tampil di depan umum, (25) membuat hasil karya dengan kreasi sendiri, (26) mengerjakan tugas sampai selesai, (27) pantang menyerah (tidak suka mengeluh/putus asa).

Menurut Megawangi (2009: 75), percaya diri adalah bagaimana kita merasa dan melihat diri kita sendiri. Percaya diri juga yakin akan anggapan orang tentang diri kita. Percaya diri anak akan tumbuh kuat apabila orangtua dapat menumbuhkan perasaan “saya disayang dan diterima” (*feeling loveble*), dan “saya mempunyai kemampuan” (*feeling capable*) dalam diri anak.

*Feeling loveble* adalah perasaan ketika anak merasa disayang dan keberadaannya member makna penting bagi orangtuanya, dan bukan karena apa yang dapat dilakukannya. Orangtua dapat menumbuhkan perasaan ini sejak usia bayi. Caranya, dengan melimpahkan kasih sayang seperti belaian, dekapan dan kata-kata manis. Apabila anak sudah mulai besar, orangtua dapat memuji

anak tentang keunikan dirinya. Misalnya, senyumnya yang manis, humornya yang lucu, atau pikiran kreatifnya.

*Feeling capable* adalah perasaan yang sangat kuat, dirinya mampu melakukan sesuatu. Misalnya, anak-anak usia balita biasanya ingin menunjukkan dirinya mampu memakai baju sendiri, cuci tangan sendiri, dan melakukan pekerjaan lainnya tanpa dibantu orang dewasa. Anak memerlukan peluang untuk berkreasi, berimajinasi, berekspresi, berani mengambil resiko, dan berani gagal. Apabila orangtua sering, mengkritik dan menyalahkan anak, anak akan sulit menumbuhkan rasa kepercayaan dirinya.

Kreatifitas anak diawali dengan rasa percaya diri anak. Percaya diri pada anak harus ditumbuhkan dari usia dini. Pengaruh pola pengasuhan orang tua sangat mempengaruhi kepercayaan diri anak. Anak yang suka diejek, dicemooh, dikucilkan ia akan tumbuh menjadi anak yang minder, dan takut bertemu orang.

Menurut Musbikin (2003: 247) dari hasil penelitian beberapa ahli menyebutkan bahwa sebab terbesar rasa malu pada anak adalah karena pola asuh dimana anak selalu direndahkan atau dikucilkan. Karena itu hentikan meremehkan anak agar ia bisa nyaman dengan dirinya, percaya diri dan bangga terhadap dirinya sendiri. Banyaklah memuji anak karena dengan pujian rasa percaya diri mereka akan berkembang dengan baik sehingga kreatifitas mereka pun akan tumbuh dengan sendirinya.

Menurut Aini (2006: 149) membangun *self confidence* pada anak dengan beragam latihan dan aktifitas sehari-hari, dapat menumbuhkan keyakinan pada diri anak bahwa mereka mampu melakukan apapun, selama mereka mau mencoba dan berusaha.

Menurut Savitri dalam Suryana (2009) mengatakan untuk dapat mengembangkan kreativitas anak, perlu adanya kebebasan dengan tidak selalu berusaha mengendalikan anak-anaknya dan tidak merasa cemas dengan apa yang dilakukan anak. Selain itu rasa hormat untuk menghargai dan menghormati keberadaan anak sebagai individu yang unik dan memiliki kemampuan secukupnya dapat menimbulkan kepercayaan diri anak.

Kedekatan emosional secukupnya dengan memberikan pendidikan tidak bersikap posesif yang menyebabkan anak tergantung pada orang lain. Tanamkan nilai bukan peraturan, artinya tidak menjejali anak dengan peraturan yang detail. Berikan prestasi bukan berupa angka, artinya lebih menekankan pentingnya meraih hal-hal sebaik mungkin dengan tidak menekan anak untuk memperoleh angka yang bagus. Orang tua hendaknya selalu menghargai kreativitas. Orang tua juga harus memiliki visi yang jelas tentang anak bahwa mereka mampu untuk melakukan hal-hal yang luar biasa, yang kreatif sesuai dengan bakat serta ketrampilan yang dimilikinya.

Menurut Gordon (2001: 83) kebanyakan orang tua terlalu bernaflu mengambil alih pemecahan persoalan anak-anak mereka. Mereka begitu cemas sehingga

segera membantu anak atau demikian resah kalau-kalau kebutuhan anak tidak segera terpenuhi sehingga mereka terdorong untuk mengambil alih dan member anak pemecahan yang cepat. Bila hal ini sering dilakukan, pasti akan menghambat anak belajar dari kreatifitasnya sendiri dan menjadikan anak ketergantungan dengan orang lain.

Psikolog Wirawan (2010) mengatakan sebagai orang tua yang bertanggung jawab dan sayang kepada anak, hendaknya kita senantiasa memperkenalkan, melatih dan terus membangun kepercayaan diri dalam jiwa anak sejak dini. Sehingga, rasa percaya diri tersebut akan terus tumbuh dan semakin kuat manakala ia telah dewasa kelak. Ada beberapa langkah yang dapat ditempuh oleh orang tua dalam rangka membangun dan menguatkan rasa percaya diri anak, diantara adalah sebagai berikut:

(1) ajarkan kemandirian, cobalah untuk mulai memberikan kebebasan bagi anak untuk melakukan beberapa hal manakala ia telah berusia balita. Berikan kepercayaan kepada si anak dan yakinlah bahwa ia bisa. Dengan cara ini, maka si anak akan merasa sangat bangga dan menghargai diri sendiri ketika dapat melakukan sesuatu sendiri,

(2) interaksi/sosialisasi, pergaulan merupakan salah satu aspek yang dapat memompa rasa percaya diri seseorang, termasuk si kecil. Anak akan tumbuh menjadi sosok yang penuh percaya diri, jika memiliki kemampuan bergaul yang baik,

(3) menjaga ucapan, anak-anak merupakan makhluk kecil yang memiliki perasaan sangat sensitif. Sedikit saja ia menerima kata atau perlakuan yang tidak baik, maka hal tersebut dapat menjatuhkan rasa percaya dirinya dengan mudah,

(4) orang tua adalah teladan, sementara orang tua adalah pihak yang paling berperan dalam pembentukan rasa percaya diri anak. Orang tua merupakan pihak yang paling dekat dan paling sering berinteraksi dengan anak,

(5) pahami si anak, apa yang telah tertanam dalam diri si anak sejak kecil, akan sulit untuk diubah kembali manakala ia telah dewasa. Untuk itu, sangat penting bagi orang tua untuk membantu anaknya dalam membentuk rasa percaya diri yang lebih tepat dan realistis. Dengan demikian, si anak akan senantiasa memiliki persepsi diri yang positif, baik dikala suka maupun duka.

(6) tunjukkan kasih sayang anda, jangan pernah merasa ragu atau malas untuk menunjukkan kasih sayang anda kepada si anak. Berikan pelukan yang hangat dan katakan bahwa anda bangga kepadanya,

(7) ciptakan kenyamanan, situasi dan kondisi yang aman dan nyaman sangat diperlukan dalam pembentukan rasa percaya diri anak, baik di rumah, lingkungan pergaulan, maupun lingkungan sekolah,

(8) berikan kegiatan yang positif, salah satu langkah yang juga dapat ditempuh dalam pembentukan rasa percaya diri anak adalah dengan cara mengikut

sertakan si anak dalam aktivitas-aktivitas positif yang dapat membangun rasa percaya diri si anak. Aktivitas tersebut tidaklah harus selalu kompetisi atau perlombaan, melainkan juga aktivitas yang menekankan kebersamaan dan kerja sama.

#### **F. Baik dan Tidak Sombong**

Indikator karakter ini adalah: (28) mau meminjamkan mainan/mengalah pada teman, (29) tidak memaksakan kehendak kepada teman/meminta sesuatu dengan memaksa, (30) tidak mengganggu teman (memukul/mencubit).

Setiap anak harus diajarkan agar mereka tidak menjadi anak yang sombong atau rendah hati. Menurut Prayito (2002: 113) biasanya anak-anak akan saling menyombongkan diri karena mereka diliputi oleh fantasi atau juga karena rasa penghargaan pada diri sendiri kurang dan mereka berusaha menyembunyikan kekurangan tersebut. Tetapi menyombongkan diri ini akan timbul pada saat anak berusia tujuh dan delapan tahun, ketika anak sering merasa tidak yakin dengan diri mereka, mereka akan membesar-besarkan diri agar dapat diterima dalam sebuah kelompok. Agar sombong ini tidak tumbuh pada anak karenanya dari usia dini anak dibiasakan untuk menghargai semua yang ada pada dirinya, dan menghargai orang lain (tidak mencemooh teman).

Menurut Megawangi (2009: 102) esensi sifat sombong dan minder adalah sama-sama melihat orang lain sebagai ancaman atau saingannya, sehingga sulit memuji dan menghargai prestasi orang lain. Keduanya menjadi cerminan orang

yang tidak percaya diri. Lebih memprihatinkan lagi, kedua sifat ini dilestarikan, bahkan dipupuk para orang tua dengan sifat berbangga diri, atau memarahi anak-anaknya yang tidak mendapatkan ranking tinggi. Pernah ada seorang ibu menghardik anaknya yang baru kelas 1 SD gara-gara tidak masuk 10 besar, padahal nilai rapornya sebagian besar 7. Apabila anak sejak dini sudah divonis “tidak berharga”, rasa percaya dirinya akan hilang dan terbawa sampai dewasa. Sehingga mungkin ada baiknya system ranking di sekolah ditiadakan saja sehingga dapat mengikis sifat sombong dan tidak percaya diri pada para siswa.

Mengajarkan anak untuk selalu berbuat kebaikan harus dimulai dari usia dini, agar kelak mereka terbiasa untuk melakukannya sampai dewasa. Kebaikan baik dengan yang lebih tua, dengan sesama teman, maupun dengan orang yang lebih muda dari mereka. Anak-anak sudah dibiasakan untuk menghormati orang yang lebih tua, menyayangi teman, menolong orang yang membutuhkan pertolongan, dan menyayangi orang yang lebih muda.

Menurut Savitri dalam Suryana (2009) dari lingkungan anak-anak belajar. Jika anak di-besarkan dengan celaan ia akan terbiasa menyalahkan, jika anak dibesarkan dengan permusuhan ia akan terbiasa menentang/ berkelahi namun jika anak dikerumuni keramahan ia akan terbiasa berpendirian, jika anak mendapatkan pengakuan dari kiri kanan ia akan terbiasa menetapkan arah langkahnya.

## **G. Kebersihan dan Kesehatan**

Indikator karakter ini adalah: (31) mencuci tangan sebelum dan sesudah makan, (32) membuang sampah pada tempatnya, (33) menjaga kerapihan pakaian dan perlengkapan pribadi lainnya.

Mengajarkan kebersihan dan kesehatan pada anak usia dini harus dengan memperbanyak praktek sehingga mereka terbiasa melakukannya, sepeerti membuang sampah pada tempatnya, menggosok gigi, mencuci tangan di setiap kesempatan. Dengan membiasakan melakukan hal-hal diatas juga sambil memberitahu manfaat dan dampak dari setiap perilaku tersebut sehingga mereka mengetahui dan dapat mencegah agar terhindar dari penyakit.

Anak dibiasakan untuk menghargai perbedaan, bertoleransi dengan segala perbedaan tersebut. Biarkan anak bergaul antara laki-laki dan perempuan, agar mereka terbiasa dengan perbedaan dan saling menghargai. Menurut Istadi (2004: 34) dalam rangka menumbuhkan kepribadian, ketika anak sedang dalam masa perkembangan kita perlu memperkenalkan kepada mereka seperti apa dunia milik lawan jenisnya. Terutama dalam usia balitanya, anak perlu diberi kesempatan untuk sesekali memerankan permainan milik lawan jenisnya. Anak laki bermain masakan, atau anak perempuan memanjat pohon. Tak perlu takut anak perempuan akan menjadi tomboy atau anak laki menjadi banci. Setelah

tiba usia sepuluh tahun baru anak mulai dipisahkan pergaulannya, agar mereka terbiasa.

Menurut Pasiak (2004: 14) dibawah usia 5 tahun anak akan mengingat dengan mudah hal-hal yang berkaitan dengan emosi karena tempat ingatan emosional anak matang pada usia ini. Pelajaran akan mereka ingat jika melibatkan emosi, karenanya pembelajaran yang paling baik adalah dengan permainan karena permainan melibatkan unsur emosi.

#### **2.4 Evaluasi Program Pembelajaran**

Menurut Tyler dalam Arikunto (2004: 4) evaluasi program adalah proses untuk mengetahui apakah tujuan pendidikan sudah dapat terealisasikan. Sedangkan menurut Cronbach dan Stufflebern dalam Arikunto (2004: 4), evaluasi program adalah upaya menyediakan informasi untuk disampaikan kepada pengambil keputusan.

Ada empat kemungkinan kebijakan yang dapat dilakukan berdasarkan hasil dalam pelaksanaan sebuah program keputusan (Arikunto, 2004: 8-9), yaitu:

1. menghentikan program, karena dipandang bahwa program tersebut tidak ada manfaatnya, atau tidak dapat terlaksana sebagaimana diharapkan,
2. merevisi program, karena ada bagian-bagian yang kurang sesuai dengan harapan (terdapat kesalahan tetapi hanya sedikit),

3. melanjutkan program, karena pelaksanaan program menunjukkan bahwa segala sesuatu sudah berjalan sesuai dengan harapan dan memberikan hasil yang bermanfaat,
4. menyebarluaskan program (melaksanakan program ditempat-tempat lain atau mengulangi lagi program di lain waktu), karena program tersebut berhasil dengan baik maka sangat baik jika dilaksanakan lagi di tempat dan waktu yang lain.

Evaluasi program dimulai dengan suatu analisa rasional, asumsi, dan prinsip-prinsip yang mendasari pengembangan program tersebut. Evaluasi selanjutnya mencakup spesifikasi mata pelajaran, jumlah jam, pengalaman apa yang diperoleh peserta didik melalui program tersebut, apakah peserta didik memperoleh pemahaman mengenai sifat-sifat mendasar dari ilmu yang dipelajari, tingkah laku apa yang dapat mencerminkan keberhasilan peserta didik, dan apakah peserta didik merasa tertarik terhadap apa yang disajikan.

Menurut Arikunto (2004: 35) model evaluasi *goal oriented evaluation* atau evaluasi yang berorientasi pada tujuan, dikemukakan oleh Tyler, yaitu sebuah model evaluasi yang menentukan peninjauan pada tujuan sejak awal kegiatan dan berlangsung secara berkesinambungan. Program pembelajaran yang mewakili jenis program pemrosesan ini merupakan sebuah proses pengalihan ilmu dan pembimbingan. Sebelum para guru mulai melakukan kegiatan mengajar, harus membuat persiapan mengajar yang diarahkan pada pencapaian tujuan. Para evaluator dapat mengecek apakah rencana mengajar yang dibuat

oleh guru betul-betul sudah benar, mengarahkan kegiatan pada tujuan? Kemudian rencana tersebut diimplementasikan dalam pelaksanaan pembelajaran melalui langkah-langkah yang berkesinambungan.

Evaluasi dapat bersifat eksternal dan internal. Evaluasi eksternal dilaksanakan oleh pihak luar pelaksana program, sedangkan evaluasi internal biasanya dilaksanakan oleh orang yang terlibat di dalam program tersebut (Arikunto, 2004: 10). Evaluasi eksternal merupakan evaluasi sumatif yang menilai hasil program serta dampaknya terhadap para peserta didik, dan untuk menentukan apakah program dapat diteruskan atau perlu dihentikan. Sebaliknya, evaluasi internal merupakan evaluasi formatif untuk mendeteksi bagian-bagian yang masih belum sempurna dan perlu diperbaiki atau ditingkatkan.

## **2.5 Kajian Hasil Penelitian yang Relevan**

Ada beberapa penelitian terdahulu yang dianggap relevan dengan penelitian ini. Penelitian-penelitian tersebut dilakukan oleh:

- 1) Esteria Manurung (2007), Pascasarjana Teknologi Pendidikan Universitas Lampung, memfokuskan penelitiannya pada proses pembelajaran anak usia dini yaitu belajar sambil bermain, untuk melatih keterampilan dasar dengan ber-eksplorasi dalam menemukan pengetahuan baru. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang terjadi pada kawasan penelitiannya,

khususnya berkaitan dengan model belajar melalui bermain, penggunaan strategi belajar yang dipakai oleh guru adalah bermain terbimbing dan terarah. Proses pembelajaran masih klasikal sehingga anak belum dapat memilih permainan sesuai minatnya.

Relevansinya dengan penelitian ini, terletak pada proses pembelajaran pada anak usia dini. Esteria memfokuskan penelitiannya pada proses pembelajaran melalui bermain, untuk melatih keterampilan dasar dengan bereksplorasi dalam menemukan pengetahuan baru pada PAUD Tunas Mekar Bandar Lampung. Sedangkan pada penelitian ini memfokuskan pada pembelajaran berbasis karakter di TK Kemala Bhayangkari 23 Bandar Lampung.

2) Yana Sundayani (2004), fokus penelitian “proses pembelajaran pengembangan anak usia dini”. Tujuan penelitiannya adalah pengungkapan data tentang proses pembelajaran, faktor-faktor yang mendasari pengembangan kreatifitas anak usia dini, dampak proses pembelajaran pengembangan anak usia dini. Hasil penelitiannya mengungkap tentang proses pembelajaran terdiri atas tiga komponen yaitu: 1) pembuka, 2) kegiatan inti, dan 3) penutup.

Penelitian Yana Sundayani mempunyai relevansi dengan penelitian ini dalam hal, proses pembelajaran yang terdiri dari tiga komponen yaitu: 1) pembuka, 2) kegiatan inti, dan 3) penutup. Proses pembelajaran juga sangat dipengaruhi oleh sumber belajar yaitu guru, orang tua, dan perangkat pembelajaran. Yana lebih mengutamakan pemerolehan data berfokus pada pembelajaran

pengembangan kreativitas anak, sedangkan pada penelitian ini lebih menekankan pada evaluasi implementasi pembelajaran berbasis karakter di TK Kemala Bhayangkari 23 Bandar Lampung.