

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Kajian pustaka pada penelitian ini membahas tentang teori belajar dan pembelajaran, alat peraga Montessori, kemampuan membaca, desain pembelajaran dan kajian hasil penelitian yang relevan. Berikut penjabaran satu per satu dari teori-teori tersebut.

2.1 Belajar dan Pembelajaran

Belajar merupakan suatu proses yang sangat kompleks. Proses kegiatan pembelajaran akan terjadi apabila peserta didik memperoleh pengetahuan yang ada dari lingkungan sekitarnya. Proses pembelajaran membuat sebuah pengalaman menjadi bermakna. Aunurahman (2002:23) mengatakan bahwa pembelajaran adalah upaya mengubah masukan berupa siswa yang belum terdidik menjadi siswa yang terdidik dan siswa yang tidak memiliki pengetahuan menjadi siswa yang berpengetahuan serta mengubah siswa agar memiliki sikap, kebiasaan atau tingkah laku yang mencerminkan eksistensi dirinya sebagai pribadi baik atau positif.

Piaget dalam Dahar (2009:15) mengatakan bahwa guru perlu menciptakan lingkungan yang kondusif bagi peserta didiknya. Belajar akan lebih berhasil apabila disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik. Piaget mengemukakan penahapan dalam perkembangan intelektual anak yang dibagi ke dalam empat periode, yaitu :

1) periode sensori-motor (0 – 2,0 tahun), 2) periode pra-operasional (2,0 – 7,0 tahun), 3) periode operasional konkret (7,0 – 11,0 tahun), 4) periode operasional formal (11,0 – dewasa).

Anak bisa melakukan sesuatu sebagai hasil meniru atau mengamati sesuatu model tingkah laku dan mampu melakukan simbolisasi dimulai pada periode pra operasional konkret. Anak mulai terlatih menggunakan panca indranya di usia tersebut sehingga akan memudahkan anak belajar bahasa dengan menggunakan simbol-simbol bahasa. Skinner dalam Pupuh (2007:5) menyatakan bahwa belajar merupakan suatu proses adaptasi tingkah laku yang berlangsung secara progresif. Peserta didik hendaknya diberi kesempatan untuk melakukan eksperimen dengan obyek fisik, yang ditunjang oleh interaksi dengan teman sebaya dan dibantu oleh pertanyaan dari guru. Guru hendaknya banyak memberikan rangsangan kepada peserta didik agar mau berinteraksi dengan lingkungan secara aktif mencari berbagai hal dari lingkungan.

Menurut Sujiono (2007:4-9) bahasa dapat menjadikan anak-anak berimajinasi, mengubah (memanipulasi, menciptakan gagasan-gagasan baru dan membagi gagasan-gagasan itu untuk anak lainnya. Oleh karena itu proses pembelajaran perlu memperhatikan beberapa hal sebagai berikut:

- (1) dalam kegiatan pembelajaran hendaknya anak memperoleh kesempatan yang luas untuk mengembangkan zona perkembangan proksimalnya.
- (2) pembelajaran perlu lebih dikaitkan dengan tingkat perkembangan potensial daripada perkembangan aktualnya.
- (3) pembelajaran lebih diarahkan pada penggunaan strategi untuk mengembangkan intermentalnya daripada kemampuan intramentalnya.
- (4) anak diberi kesempatan yang luas untuk mengintegrasikan pengetahuan deklaratif yang telah dipelajarinya dengan pengetahuan prosedural untuk melakukan tugas-tugas dan memecahkan

masalah. (5) proses belajar dan pembelajaran tidak sekedar bersifat tranferal, tetapi lebih merupakan konstruksi.

Pendapat tersebut memberikan penjelasan bahwa belajar merupakan suatu perubahan dalam tingkah laku dan perubahan terjadi melalui latihan atau pengalaman. seperti yang dikatakan Suyanto (2005:2) ”pembelajar yang sejahtera adalah pembelajar yang merasa senang dan bahagia mengikuti proses pembelajaran yang diberikan”. Agar kesejahteraan bagi pembelajar tersebut terjadi sewaktu belajar, salah satunya adalah membuat alat peraga yang benar untuk keperluan pembelajaran. Diharapkan dengan alat peraga yang benar anak akan belajar sambil bermain sehingga dapat membuat anak merasa senang dan bahagia dalam mengikuti proses pembelajaran. Banyak sudah bukti yang kita lihat dalam kehidupan sehari-hari bahwa anak-anak itu luar biasa, mereka mengingat dengan baik, menyerap dengan baik informasi dalam jumlah yang luar biasa. Untuk itu anak-anak bisa dikatakan memiliki kemampuan belajar yang tak tertandingi.

2.2 Teori Pembelajaran

Teori pembelajaran pada penelitian ini membahas tentang teori *experiential learning*, konstruktivisme, *multiple intellegences* dan teori perkembangan Montessori.

2.2.1 Teori *Experiential Learning*

Menurut Musfiroh (2005:22) Anak selalu ingin mengeksplorasi lingkungannya dan memperoleh manfaat dari lingkungannya itu. Anak mempergunakan aktivitas yang berbeda-beda pada saat belajar. Pada tingkat pertama, yakni untuk pra sekolah, anak-

anak terlibat aktif dengan latihan organ-organ sensorik dan perkembangan koordinasi fisik. Tahap kedua, anak terlibat dengan materi dan alat-alat yang ditemukan di lingkungannya. Pada tahap ini, lingkungan yang diperkaya dengan materi 'belajar' akan mampu menggairahkan minat anak dan mendorong mereka untuk membangun, bereksperimen, dan berkreasi. Tahap ketiga, anak-anak menemukan ide-ide, menguji dan menggunakan ide-ide itu. Pembelajaran beralih dari dorongan yang sederhana ke observasi yang hati-hati, merencanakan, dan memikirkan tentang akibat dari suatu tindakan.

Hamzah (2006:8) menyatakan bahwa belajar adalah proses interaksi antara stimulus dan respon belajar bagi anak-anak adalah konsekuensi dari suatu aktivitas. Belajar adalah konsekuensi dari pengalaman. Belajar dengan pengalaman (*experiential learning*), adalah membuat hubungan ke depan dan ke belakang, yakni apa yang dilakukan dan yang telah diketahui, apa yang dicoba dengan apa dengan apa yang sudah bisa, apa yang ingin diketahui dengan apa yang sudah diketahui. Anak-anak belajar dalam serangkaian kegiatan yang langsung mereka lakukan (Musfiroh, 2005:25).

Anak-anak belajar melalui pengalaman yang didapatnya dan mereka memperoleh pengetahuan dari pengalamannya tersebut. Pengetahuan yang diperoleh oleh anak dipergunakan sebagai materi untuk menyelesaikan masalah dan mempraktikkan metode saintifik atau dengan proses seperti pemanfaatan alat peraga Montessori, dengan demikian melalui pengalaman belajar anak telah belajar dan memperoleh

pengetahuan. Ini berarti, pengetahuan bukanlah wujud informasi yang melekat otomatis pada anak.

Belajar akan terjadi apabila anak terlibat secara aktif. Dikatakan secara aktif apabila anak mau mengambil bagian dalam setiap tahap kegiatan, mau mencoba dan melakukan sesuatu. Anak secara aktif mendengarkan penjelasan dari guru, mengidentifikasi, menghitung, memegang, memindahkan, meraba, merasakan, mencermati, memisahkan, mengelompokkan. Dengan terlibat secara aktif maka anak akan mengingat banyak hal dalam pikirannya dan anak akan membandingkan, mengajukan pertanyaan dan melakukan dugaan-dugaan.

2.2.2 Teori Konstruktivisme

Konstruktivis adalah suatu proses pembentukan pengetahuan yang harus dilakukan sendiri oleh peserta didik karena dalam pembelajaran ini siswa harus membuat suatu pengalaman menjadi bermakna. Siswa harus mengkonstruksi pengetahuan dan memberi makna melalui pengalaman nyata seperti dalam keterampilan berbicara bahasa Inggris, guru hanya memberikan topik kemudian siswa mengembangkan sendiri kalimat dengan kreativitas mereka masing-masing.

Menurut Vygotsky dalam Budiningsih (2005:46) perolehan pengetahuan dan perkembangan kognitif berperan aktif dalam mengkonstruksi pengetahuannya. Perkembangan kognitif seseorang disamping ditentukan oleh individu sendiri secara aktif juga ditentukan oleh lingkungan sosial secara aktif.

Budiningsih (2005: 58) menyatakan bahwa pembelajaran konstruktivis peserta didik harus aktif melakukan kegiatan berpikir dengan cara memecahkan masalah-masalah. Menurut Manurung (2007:17) pembelajaran konstruktivis adalah siswa dapat mengerjakan sesuatu dengan guru memberi contoh baru kemudian siswa dapat melakukan secara mandiri dan dalam konteks yang berbeda-beda. Anak dapat menyelesaikan tugas belajar bernegosiasi secara baik jika mereka mempunyai motivasi dan ketekunan, dengan demikian guru seyogyanya memberikan tugas kepada anak dengan usaha mereka dapat mempresentasikan tingkat pemahaman mereka. Pada saat yang sama, anak-anak menarik situasi dan stimulasi yang diberikan dan bekerja sesuai dengan kemampuan mereka (Musfiroh, 2005:26).

Seorang guru harus mampu menstimulasi muridnya sesuai dengan kemampuan yang dimiliki, mengetahui kebutuhan serta minat dari muridnya agar dapat terus berkembang. Sehingga keterampilan dasar membaca, menulis dan berhitung dapat terus diasah dengan cara bermain.

Menurut Montessori (Sudono, 2003:5) peralatan cukup tersedia yang menyerupai benda-benda sebenarnya, seperti alat pencuci piring, baju, alat masak, alat pembersih rumah, dan penggosok pegangan pintu lemari, sendok, garpu, akan semakin nyata kehidupan imajinasi yang sedang timbul dalam diri anak. Melalui pembelajaran konstruktivis anak dapat berimajinasi selain diminati anak juga dapat membantu

mengembangkan kecerdasannya. Dalam berimajinasi, anak bermain seperti ada dalam kehidupan nyata, misalnya seperti main pasar-pasaran, sekolah-sekolahan.

Montessori menekankan pentingnya penyesuaian dari lingkungan belajar anak dengan tingkat perkembangan dan peran aktivitas fisik dalam menyerap keterampilan praktek dan konsep akademis sehingga mampu mengembangkan pola pikir dan kreativitas anak.

2.2.3 Teori *Multiple Intelligences*

Menurut teori *Multiple Intelligences*, anak dapat belajar melalui berbagai macam cara. Anak mungkin belajar melalui kata-kata, melalui angka-angka, melalui gambar dan warna, melalui nada-nada suara, melalui interaksi dengan orang lain, melalui diri sendiri, melalui alam, dan mungkin melalui perenungan tentang hakikat sesuatu. Meskipun demikian, anak pada umumnya, belajar melalui kombinasi dari beberapa cara. Oleh karena anak belajar dari berbagai cara, maka suatu materi ajar seyogyanya memberikan kemerdekaan bagi anak untuk melakukan berbagai aktivitas yang paling sesuai dan paling diminati. (Musfiroh, 2005:30)

Setiap anak adalah unik. Mereka belajar dengan cara yang berbeda-beda, mereka cenderung mempelajari sesuatu dengan cara yang mereka sukai. Sehingga kegiatan belajar dapat dilakukan dengan berbagai aktivitas yang sesuai dengan minat dan bakatnya.

Menurut Amstrong, visi tentang kelas sebagai mikrokismis masyarakat dalam pandangan Dewey, sejalan dengan konsep *multiple intelligences* dalam hal teknik pembelajaran. Artinya, apa yang diberikan di kelas, termasuk TK, harus memberikan kontribusi terhadap kehidupan nyata anak di masyarakat. Apa yang dipelajari anak bukanlah sesuatu yang lepas dari kehidupan sosial. Selain itu, anak belajar dengan beraktivitas. Aktivitas inilah yang menimbulkan pengalaman dan menstimulasi kecerdasan. (Musfiroh, 2005:31).

Berikut ini dijelaskan bagaimana cara belajar anak dalam tiap-tiap kecerdasan yang dimilikinya. Tiap-tiap kecerdasan memiliki kecenderungan aktivitas yang berbeda. Aktivitas yang mengandung berbagai cara dipandang sebagai aktivitas yang menstimulasi beberapa kecerdasan sekaligus.

Tabel 2.1 Cara Belajar Anak Berdasarkan *Multiple Intelligences*

No	Kecerdasan	Cara Belajar
1.	Verbal/linguistik	Melalui kata-kata, tulisan (membaca dan menulis), menyimak cerita dan bercerita, deklamasi, permainan kata, berdiskusi.
2.	Logiko-matematika	Menghitung, mencongak, bermain dengan angka, memecahkan teka-teki, mencoba (bereksperimen), menelusuri sebab musabab sesuatu.
3.	Visual-spasial	Membangun dan merancang miniatur 'bangunan', mewarnai, mengkombinasikan warna-warna, bermain imajinasi, memetakan pikiran, mencermati bentuk, menggambar, menyusun
4.	Kinestetik	Memegang dan menyentuh benda, mendramakan, bergerak/beraktivitas (melompat, meniti, berguling) membaui dan mengecap, bermain bongkar pasang, menari, membentuk sesuatu.
5.	Musikal	Mengidentifikasi suara dan bunyi, menikmati berbagai suara dan bunyi, menyanyi dan bersiul, bermain alat musik, menikmati irama,

		mendengarkan lagu.
6.	Interpersonal	Belajar berkelompok, bekerja sama, berbagi rasa, berbicara dengan orang lain, berbagi peran, bermain peran, bermain tim, simulasi, interaksi.
7.	Intrapersonal	Merefleksi dan merenung, mengaitkan berbagai hal dengan diri sendiri, mencoba sesuatu yang menantang, membuat jadwal diri, menentukan pilihan, mengidentifikasi dan memperagakan emosi dan perasaan, menentukan konsep diri.
8.	Naturalis	Mencermati alam sekitar, menikmati alam, berjalan-jalan di alam terbuka, memperhatikan cuaca dan benda langit, peduli terhadap waktu (bertanya tentang jam, hari, bulan) mengamati hewan, mengamati tumbuhan, memperhatikan wujud benda (batu, gunung, sungai) memelihara tumbuhan, memelihara hewan.
9.	Eksistensial	Mempertanyakan manfaat sesuatu, mencari sebab dari sesuatu, mempertanyakan fungsi sesuatu, mempertanyakan hubungan berbagai hal.

Sumber : Amstrong, 2002 (Musfiroh, 2005:32)

Kegiatan pemanfaatan alat peraga Montessori dapat menunjang cara belajar anak berdasarkan *Multiple Intelegeneses*. Selain untuk mengenal kata, alat peraga ini dapat digunakan untuk melatih logiko matematika dengan menghitung jumlah miniatur/gambar. Mencermati bentuk (visual), memegang, menyentuh alat peraga, bergerak dengan bermain (kinestetik), mengidentifikasi bunyi huruf atau *phonetic sound* (musikal), belajar berkelompok, bekerja sama, berbagi peran, bermain peran, bermain tim dan berinteraksi (interpersonal), mengamati wujud hewan dan benda (naturalis), menanyakan hubungan berbagai hal mengenai alat peraga yang disesuaikan dengan tema. Dari aktivitas tersebut dapat dikatakan bahwa pemanfaatan alat peraga Montessori dapat menstimulasi beberapa kecerdasan sekaligus.

2.2.4 Teori Perkembangan Montessori

Setiap anak memiliki kemampuan sendiri untuk belajar sesuai dengan tingkat kematangannya dan anak belajar dengan cara yang berbeda dengan orang dewasa. Mereka bukan miniatur orang dewasa. Ada saat dimana anak akan sangat peka terhadap lingkungannya, saat tersebut dinamakan Montessori sebagai *sensitive periods*, yaitu suatu masa dimana anak-anak akan sangat mudah menguasai tugas-tugas tertentu. Apabila anak dicegah untuk menikmati pengalaman-pengalaman yang dipandu secara alamiah itu maka kemampuan-kemampuan yang harusnya dicapai pada masa peka itu tidak akan dimiliki dan hal ini akan mempengaruhi perkembangan anak selanjutnya.

Menurut Montessori ada 5 masa sensitif, yaitu: (1) *sensitive periods for order* (0 – 3 tahun), (2) *sensitive periods for details* (1 – 2 tahun), (3) *sensitive periods for using hands* (18 bulan – 3 tahun), (4) *sensitive periods for movements*, (5) *sensitive periods for learning language*.

Anak-anak belajar bahasa secara tidak sadar pada usia 3 bulan sampai 3 tahun. Mereka menyerap bunyi-bunyi, kata-kata, dan tata bahasa dari lingkungannya. Anak-anak mempelajari bahasa tanpa banyak memikirkannya, anak-anak tidak pernah memikirkan imbuhan dapat mengubah suatu arti, atau anak-anak penutur bahasa Inggris yang tidak pernah memikirkan *tenses* atau anak-anak penutur bahasa Spanyol tidak pernah memikirkan tentang kata benda yang berubah mengikuti subjeknya, anak-anak tidak pernah berpikir sekeras itu untuk mempelajari bahasa ibunya.

Montessori menganggap bahwa anak-anak telah dibekali suatu mekanisme untuk mempelajari suatu bahasa dengan tidak disadarinya. Anak-anak akan memulai dengan mengoceh terlebih dahulu sebelum ia mulai berbicara dengan kata-kata

bermakna. Setelah itu anak akan memasuki tahapan “kalimat dua kata” untuk kemudian menguasai pembuatan kalimat dengan struktur yang lebih kompleks. Jika pada usia 3 bulan sampai dengan 3 tahun anak-anak mempelajari bahasa secara tidak sadar, anak-anak pada usia 3 sampai dengan 6 tahun mempelajari bahasa dengan sadar. Dengan tidak kehilangan masa peka-nya, anak mempelajari bentuk- bentuk tata bahasa baru dengan penuh kesadaran.

Berdasar pada apa yang diobservasi Montessori, setiap anak memiliki masa peka dimana individu tersebut akan lebih memiliki kemampuan untuk mempelajari keterampilan-keterampilan yang lebih dari masa lain dikehidupannya. Dalam mendidik anak, Montessori berpendapat bahwa setiap anak berkehendak untuk “meng-aktualisasikan” bakat yang dimilikinya dan anak memiliki caranya sendiri untuk menterjemahkan bakat yang ada pada dirinya sehingga tugas guru dan orang tua hanyalah sebagai penyedia material-material yang dibutuhkan agar minat anak dapat terpenuhi dan menghindari intervensi-intervensi yang dapat mengganggu konsentrasi anak-anak.

Beberapa prinsip yang mendasari metode Montessori adalah sebagai berikut: (1) setiap anak bebas untuk menentukan apa yang ingin dipelajarinya, (2) prinsip disiplin mainan yang boleh dipilih adalah yang belum dipakai orang lain dan memakai permainan tersebut haruslah benar, (3) prinsip ketidakbergantungan anak harus belajar melalui permainan yang dipilihnya dengan bantuan yang minimal dari pihak guru, (4) prinsip penghargaan kepada penguasa dan mengikuti perintah sesuai intelegen, (5) prinsip tentang sedikit pujian dan hukuman, (6) prinsip dari sederhana ke kompleks, (6) prinsip Montessori menekankan pada pengalaman kerja, (7) prinsip perkembangan secara alamiah.

Prinsip bebas bermain akan memunculkan rasa sensitifitas anak dalam berinteraksi dan bekerja. Anak tidak mengganggu anak lain dalam bermain, memupuk rasa

percaya diri dan disiplin diri. Montessori percaya anak di bawah usia lima tahun perlu bimbingan membedakan antara kenyataan (realitas) dengan fantasi. Pendekatan Montessori tentu saja tidak mengacu pada fantasi anak. Montessori berpendapat fantasi anak dalam perkembangannya harus dibatasi tidak boleh dibebaskan seeluas mungkin sebab jika fantasi tidak dibatasi dapat menghambat kemandirian anak-anak, jadi tidak realistis karena fantasinya seseorang anak dapat terlena dengan dunia khayalnya. Maksudnya adalah pada saat kita menceritakan cerita-cerita anak nakal, *superman*, tukang sihir atau cerita-cerita yang menakuti seorang anak hendaknya ada dua yang harus dipikirkan apakah anak akan takut terhadap tokoh cerita tersebut atau apakah anak akan menirukan gaya-gaya yang ada dalam tokoh cerita itu. Montessori meyakini bahwa anak secara bawaan telah memiliki suatu pola perkembangan psikis. Selain itu, anak juga memiliki motif yang kuat ke arah pembentukan sendiri jiwanya (*self construction*).

2.3 Pengertian Anak Usia Dini

PAUD adalah jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal dan informal (Suyanto, 2005:33). Suyanto (2005:35) juga mengatakan bahwa satuan PAUD meliputi 1) pendidikan keluarga, 2) taman bermain, 3) taman kanak-kanak (TK) atau *raudatul atfal* (RA), serta 4) sekolah dasar kelas awal (kelas 1-2).

Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar dan bertanggung jawab untuk menciptakan suatu interaksi yang mendidik pada anak usia dini yang berusia 0-7 tahun serta memberikan kemungkinan berkembangnya berbagai potensi kearah yang lebih optimal. Interaksi yang mendidik diciptakan dan dirancang dengan menggunakan program yang terencana, sistematis dan berkelanjutan untuk membantu tumbuh kembang potensi anak secara optimal (Rancangan Naskah Akademik PGTK, Depdiknas : Tim Pengembang Kurikulum D2 PGTK, 2002). Melalui berbagai interaksi edukatif tersebut diharapkan segala potensi tersembunyi yang dimiliki anak akan teraktualisasi dan menunjukkan perkembangan / perubahan ke arah yang lebih progresif.

Froebel dalam Soemiarti (2000) menyatakan empat prinsip mendasar yang perlu diperhatikan dalam pendidikan, yaitu: 1) perkembangan alamiah menyatakan dirinya dalam perkembangan individu dan harus ditunjukkan dalam pengajaran tentang pengetahuan, kemanusiaan dan agama, 2) pendidikan harus diatur demi harmonisnya dengan perkembangan alam yang natural dari anak-anak, 3) pendidikan harus membuka dan mengembangkan keseluruhan pribadi manusia, 4) seni harus diajarkan karena merupakan talenta umum manusia dan dapat menghadirkan keharmonisan dalam diri manusia.

Pembelajaran mengenai pengetahuan, kemanusiaan dan agama merupakan perkembangan alamiah yang harus disesuaikan dengan usia perkembangan anak sehingga dapat mengembangkan kepribadian anak, ditambah dengan pembelajaran seni akan membuat hidup anak menjadi lebih indah. Perkembangan awal menentukan perkembangan selanjutnya, hal ini berarti perkembangan berbagai potensi melalui interaksi edukatif diharapkan akan dapat menjadi kerangka dasar bagi anak untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya serta bagi pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya.

Proses perubahan dalam pendidikan anak usia dini dapat dilakukan melalui proses pembimbingan, pembelajaran dan pelatihan yang harus dilakukan secara terus menerus dan berkesinambungan agar anak benar-benar dapat memiliki pengetahuan, sikap dan berbagai keterampilan motorik yang berguna bagi kehidupannya kini dan akan datang.

2.3.1 Karakteristik PAUD

Masa tumbuh dan berkembang anak pada usia 0 – 5 tahun merupakan masa keemasan (*golden age*), masa dimana pertumbuhan dan perkembangan yang terjadi akan menjadi fondasi bagi anak tersebut kelak di kemudian hari. Suyanto (2005:31) mengatakan bahwa setiap anak adalah unik, anak akan tumbuh, berkembang dan belajar dengan kecepatan yang berbeda dengan anak yang seusianya. Menurut Rifa'i (2013:4) karakteristik PAUD adalah : 1) anak dapat berinteraksi secara fisik dan belajar dengan lingkungannya, 2) belum dapat membedakan antara dirinya dengan lingkungan, 3) berkomunikasi melalui proses imitasi, mampu merangkai kata dan belum mampu berpikir secara logis.

Anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, mereka banyak bertanya dengan orang-orang disekitarnya mengapa begini, mengapa begitu tentang segala sesuatu yang dilihatnya yang menjadi perhatiannya. Mereka juga suka meniru perkataan orang-orang di sekitarnya walaupun mereka tidak mengerti artinya. Anak memiliki kreatifitas yang tinggi, mereka mampu membongkar pasang mainan dan memainkannya sesuai dengan imajinasi mereka.

Pengenalan konsep-konsep dasar pada anak-anak dapat distimulasi dengan bermain, yaitu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak. Pengamatan ketika anak bermain secara aktif maupun pasif, akan banyak membantu memahami jalan pikiran anak, selain itu juga akan meningkatkan keterampilan berkomunikasi (Sudono, 2003:2)

2.3.2 Berbagai Kecerdasan yang perlu Dikembangkan Melalui Pendidikan Usia Dini

Kualitas otak tergantung pada pola pengembangan minat, keterlibatan aktif dari anak, dan rangsangan yang beragam. Terbentuknya jaringan syaraf yang mempengaruhi kecerdasan tergantung pada minat dan usaha keras anak. Penggunaan seluruh panca inderanya : penglihatan, pendengaran, rasa, pengecapan, dan penciuman mempercepat hubungan-hubungan yang ada di antara simpul syaraf. Lingkungan rumah merupakan unsur terpenting dalam pembentukan jaringan tersebut. Dalam keadaan yang menyenangkan, jalur hubungan sel otaknya akan tumbuh dengan pesat.

Sudono (2003:7) menyatakan bahwa kecerdasan PAUD terbentuk apabila ada kegiatan mental yang aktif dan menyenangkan bagi anak. Setiap respon terhadap penglihatan, bunyi, perasaan, bau, dan pengecapan akan memperlancar hubungan antar neuron (pusat syaraf). Serabut syaraf pada awalnya menunjukkan jejak yang belum jelas. Dengan terjadinya pengulangan, jalan setapak akan semakin jelas dan mudah ditempuh serta dilewati. Makin sering otak bekerja, maka ia akan semakin mahir dan terampil.

Sudono (2003:14) juga mengemukakan tentang fungsi otak yang dibedakan menjadi dua belahan, yaitu belahan otak kiri dan belahan otak kanan. Adapun perbedaan fungsi kedua belahan itu adalah sebagai berikut :

Fungsi Belahan Otak kiri : (1). berminat pada fakta. (2). senang akan keteraturan. Misalnya meletakkan barang pada tempatnya. (3). menjelaskan pikiran secara verbal. (4). menggunakan contoh-contoh yang faktual.

Fungsi Belahan Otak kanan : (1). berminat pada berbagai kemungkinan. (2). suka menemukan sesuatu yang baru. (3). menjelaskan dengan banyak kegiatan. (4). menggunakan contoh-contoh yang penuh imajinasi.

Fungsi belahan otak kanan lebih dominan pada anak usia dini. Perbedaan fungsi otak kiri dan otak kanan jelas terlihat di sini. Pada fungsi otak kanan anak-anak lebih berkembang pada sesuatu yang bersifat nyata sedangkan pada fungsi otak kiri anak-anak lebih ke bentuk imajinasi atau khayalan mereka. Fungsi otak ini akan berkembang dengan baik jika proses pembelajarannya dilakukan dengan bermain. Bahkan dengan bermain mereka memasuki masa yang sangat penting yaitu proses pemahaman simbol. Ketika tumbuh besar, mereka mulai melatih menggunakan fungsi belahan otak kanan yang bersifat teratur. Pada masa itu, anak mulai menyesuaikan diri dengan keteraturan, contohnya saat anak mulai menulis di atas kertas bergaris. Bila anak mengalami kesulitan dalam mengerjakan pekerjaan itu, maka anak perlu mendapat bantuan.

Penelitian di bidang *neuroscience* (ilmu syaraf) menemukan bahwa kecerdasan sangat dipengaruhi oleh banyaknya sel syaraf otak, hubungan antar sel syaraf otak dan keseimbangan kinerja otak kanan dan otak kiri. Pada saat lahir sel syaraf otak sudah terbentuk semua yang banyaknya mencapai 100 – 200 miliar dan setiap sel dapat membuat hubungan dengan 20.000 sel syaraf otak lainnya atau dengan kata lain membentuk kombinasi 100 miliar x 20.000 (Suyanto, 2005:14). Oleh karena itu, anak

usia dini (0 – 7 tahun) merupakan usia yang sangat kritis bagi pengembangan kecerdasan anak, untuk itu pembelajaran anak usia dini hendaknya mengembangkan beberapa kecerdasan secara terpadu.

Hartati (2005:18) menyatakan bahwa kecerdasan anak yang perlu dikembangkan secara optimal melalui pendidikan anak usia dini adalah kecerdasan ganda meliputi sekurang-kurangnya ada 7 bentuk kecerdasan, yaitu :

(1) kecerdasan bahasa (*linguistic*) (2) kecerdasan logika matematika (*Logic mathematical*), (3) kecerdasan ruangan (*spatial*), (4) kecerdasan musical (*musical*), (5) kecerdasan kinestik (*bodilykinesthetic*), (6) kecerdasan *interpersonal*, (8) kecerdasan natural, spiritual, dan (9) kecerdasan eksistensial.

Kecerdasan-kecerdasan ini perlu dikembangkan untuk membentuk anak yang berkualitas sehingga mereka memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan dasar dan mengarungi kehidupan di masa dewasa. Menurut Musfiroh, (2005:57) Pertumbuhan dan perkembangan anak pada usia 0 hingga 8 tahun merupakan proses yang relatif singkat dibandingkan dengan proses kehidupan mereka selanjutnya. Padahal, pada waktu usia dini inilah terjadi perkembangan otak yang akan menjadi modal untuk tahapan selanjutnya. Pada masa ini, stimulasi sangat penting artinya bagi optimalisasi fungsi organ tubuh sekaligus mendorong perkembangan otak. Stimulasi yang paling baik diberikan pada masa anak-anak adalah melalui bermain. Bermain sangat penting bagi perkembangan anak. Dalam bermain terjadi proses representasi simbolik, eksplorasi, eksperimentasi, penguasaan (*mastery*), penemuan (*invention*), ekspresi artistik, menemukan manfaat (*rewarding*), dan cara yang tepat (*appropriate*) untuk berinteraksi dengan orang lain (Musfiroh, 2005:57).

2.4 Pengenalan Bahasa

Pengembangan kemampuan berbicara dalam bahasa Inggris sebagai salah satu kompetensi yang wajib dikuasai anak. Menurut Muharnis (2007:4) Pengenalan bahasa pada anak PAUD adalah pengenalan bahasa yang diharapkan dapat menumbuhkan minat anak dalam mengenal bahasa Inggris. Keberhasilan pelaksanaan pengenalan bahasa Inggris melalui Montessori akan tercapai jika dirancang dan dilaksanakan sesuai dengan perkembangan PAUD.

Hurlock (2007:15) menyatakan Guru sangat penting dalam memberikan kesempatan bagi anak untuk menggunakan bahasa Inggris baik di dalam maupun di dalam kelompok. Seorang guru juga harus kreatif dalam memberikan sumber belajar dan terus memperhatikan perkembangan anak dalam menggunakan bahasa Inggris sebagai alat komunikasi lisan.

2.5 Alat Peraga Montessori

Alat peraga Montessori adalah Alat yang berfungsi untuk menerangkan atau memperagakan suatu mata pelajaran dalam pembelajaran yang disesuaikan dengan tahap perkembangan anak. Alat peraga ini juga dapat digunakan sebagai alat permainan sehingga anak dapat belajar sambil bermain. Menurut Sudono (2003:35) alat peraga adalah alat yang berfungsi untuk menerangkan atau memperagakan suatu mata pelajaran dalam proses pembelajaran.

Montessori menarik ide tentang bagaimana menangani dan mendidik anak-anak dari pengamatannya pada tahap-tahap berbeda dalam perkembangan mereka, dari budaya yang berbeda. Dia mengidentifikasi secara umum bahwa semua anak sebagai 'universal karakteristik masa kanak-kanak', terlepas dari mana anak-anak itu lahir atau bagaimana mereka dibesarkan, ia kemudian bertekad untuk bertindak sebagai juru bahasa untuk anak-anak di manapun, menasihati orang dewasa untuk mengadopsi pendekatan baru untuk mereka dan memperlakukan periode masa kanak-kanak sebagai entitas itu sendiri, bukan hanya persiapan untuk dewasa.

Karakteristik anak PAUD sebagai berikut: (1) semua anak memiliki pikiran penyerap, (2) semua anak memiliki saat-saat sensitivitas akut terhadap lingkungan mereka yang disebut periode sensitive, (3) semua anak ingin belajar, (4) semua anak-anak belajar melalui bermain / bekerja, (5) semua anak melewati beberapa tahap pembangunan, (6) semua anak ingin merdeka.

Metode pembelajaran Montessori memiliki penekanan yang berbeda pada siswanya. Metode ini lebih menekankan pada tugas-tugas pekerjaan (*work tasks*) dan menekankan waktu bermain. Alasan ini diperkuat dengan model pembelajaran yang terlihat “bebas” (tidak terstruktur). Para siswa diberikan kebebasan dalam mengeksplorasi kekuatan mereka masing-masing dengan mencoba berbagai macam alat bantu pembelajaran yang telah disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak.

Menggunakan metode Montessori secara konseptual memang terlihat tidak ada perbedaan dalam pembelajaran di kelas. Hal ini dikarenakan siswa Montessori belajar layaknya bermain serta menggunakan *student center*. Tetapi jika dilihat secara lebih jelas atau struktural maka akan terlihat perbedaannya dimana metode pembelajaran di Montessori lebih jelas, sudah terpola, serta tidak diperkenankan bagi guru untuk mengembangkan model pembelajaran di kelas.

Sebelum siswa Montessori diberikan kebebasan dalam bereksplorasi, mereka terlebih dahulu dipersiapkan pengetahuan awalnya dengan melihat apa yang dicontohkan oleh guru (bagaimana cara menggunakan material). Pengetahuan tersebut harus diberikan secara bertahap atau berjenjang. Jika pada prakteknya siswa melakukan “penyimpangan” dari instruksi yang diberikan, maka guru akan mencontohkan kembali atau memberikan instruksi yang berbeda, saat seperti ini disebut sebagai *uninterrupted time* (lebih terfokus pada *one to one correspondence*).

Pembelajaran anak-anak tidak sama dengan orang dewasa. Seorang anak memiliki perbedaan yang mendasar dalam menyerap pembelajaran dengan orang dewasa. Mereka memiliki apa yang disebut Montessori sebagai pikiran penyerap, yang secara tidak sadar didapat dari lingkungannya, mereka menyerap informasi tentang hal ini dengan kecepatan tinggi. Kapasitas untuk belajar dengan cara ini adalah unik untuk anak-anak pada usia kurang lebih 0 - 6 tahun. Pada usia tersebut, kesan yang dibuat pada pikiran anak adalah benar-benar bentuknya dan berdampak pada pembangunan masa depannya. Setiap pengalaman awal sangat penting, ini terutama terjadi dalam

tahap pertama dari pikiran penyerap (usia 0 – 3 tahun) ketika kemampuan untuk belajar secara sadar belum muncul.

Pada tahap kedua (usia 3 – 6 tahun) pikiran anak masih penyerap, tapi sekarang 'kesadaran' sudah mulai muncul. Sebagian datang dengan pengetahuan dan sebagian lagi dengan bahasa. Saat ini kemampuannya mulai muncul, dengan kemampuan untuk mengendalikan tindakannya dan tentu saja kemampuan untuk berkata 'tidak'. Anak-anak mulai mengetahui apa yang ia inginkan dan ia tidak akan ragu-ragu dalam mencoba mencari jalan sendiri. Ini merupakan fase ketika keterampilan baru dengan cepat dan mudah diperoleh. Kita akan diminta menjawab pertanyaan tak berujung 'mengapa' dan 'bagaimana'. Pikirannya masih penyerap tapi sekarang menunjukkan bahwa anak haus akan pengetahuan.

Periode sensitif adalah periode sementara waktu dalam kehidupan anak ketika ia secara khusus sensitif terhadap aspek tertentu dari lingkungan. Periode sensitif ini mewujudkan diri dengan pola perilaku. Sebagai contoh, karakteristik dari periode tersebut adalah pengulangan beberapa tindakan tanpa alasan yang jelas. Setelah kegiatan tersebut fungsi baru muncul, sering kali dengan kekuatan yang luar biasa. Selama periode ini anak menunjukkan vitalitas dan kesenangan dalam melakukan tindakan-tindakan ini. Seorang anak di lingkungan yang kurang stimulasi, atau seorang anak yang terhambat pembelajarannya, mungkin menunjukkan penyimpangan dalam kepribadiannya karena kehidupan fisik-nya terganggu.

Pada usia tiga tahun, anak mulai ingin belajar meniru, beradaptasi dan bereksplorasi. Semua anak memiliki motivasi bawaan untuk belajar. Mereka menggali dengan tangan dan akal sehatnya, dan tayangan apapun yang ia terima akan diserap oleh pikirannya dan masuk ke alam bawah sadar. Ini menjadi pengalaman kunci untuk kemudian diklasifikasikan secara abstrak. Menjelajahi lingkungan dengan tangan dan indera yang lain. Ketika ia mampu berbicara, dia ingin mengeksplorasi dan meningkatkan bahasa dengan belajar lebih banyak kata, nama benda dan makna yang tepat.

Menurut Montessori paling tidak ada beberapa tahap perkembangan sebagai berikut: (1) Sejak usia 0- 3 tahun, anak memiliki kepekaan sensoris dan daya pikir yang sudah mulai dapat “menyerap” pengalaman-pengalaman melalui sensorinya, (2) Usia 0,5-3 tahun, mulai memiliki kepekaan bahasa dan sangat tepat untuk mengembangkan bahasanya (berbicara, bercakap-cakap), (3) Masa usia 2 – 4 tahun, gerakan-gerakan otot mulai dapat dikoordinasikan dengan baik, untuk berjalan maupun untuk banyak bergerak yang semi rutin dan yang rutin, berminat pada benda-benda kecil, dan mulai menyadari adanya urutan waktu (pagi, siang, sore, malam), (4) Rentang usia tiga sampai enam tahun, terjadilah kepekaan untuk peneguhan sensoris, semakin memiliki kepekaan indrawi, khususnya pada usia sekitar 4 tahun memiliki kepekaan menulis dan pada usia 4 – 6 tahun memiliki kepekaan yang bagus untuk membaca.

Pendapat Montessori ini mendapat dukungan dari tokoh pendidikan Taman Siswa, Ki Hadjar Dewantara, sangat meyakini bahwa suasana pendidikan yang baik dan tepat adalah dalam suasana kekeluargaan dan dengan prinsip asih (mengasihi), asah (memahirkan), asuh (membimbing). Anak bertumbuh kembang dengan baik kalau mendapatkan perlakuan kasih sayang, pengasuhan yang penuh pengertian dan dalam situasi yang damai dan harmoni. Ki Hadjar Dewantara menganjurkan agar dalam pendidikan, anak memperoleh pendidikan untuk mencerdaskan (mengembangkan)

pikiran, pendidikan untuk mencerdaskan hati (kepekaan hati nurani), dan pendidikan yang meningkatkan keterampilan.

Tokoh pendidikan ini sangat menekankan bahwa untuk usia dini bahkan juga untuk mereka yang dewasa, kegiatan pembelajaran dan pendidikan itu bagaikan kegiatan-kegiatan yang disengaja namun sekaligus alamiah seperti bermain di “taman”. Bagaikan keluarga yang sedang mengasuh dan membimbing anak-anak secara alamiah sesuai dengan kodrat anak di sebuah taman. Anak-anak yang mengalami suasana kekeluargaan yang hangat, akrab, damai, baik di rumah maupun di sekolah, serta mendapatkan bimbingan dengan penuh kasih sayang, pelatihan kebiasaan secara alami, akan berkembang menjadi anak yang bahagia dan sehat.

Untuk meningkatkan kemampuan anak dalam meningkatkan kemampuan mengenal kata dalam bahasa Inggris adalah dengan membuat alat peraga yang bisa digunakan juga sebagai alat permainan. Salah satu contohnya adalah belajar sambil bermain dengan memanfaatkan alat peraga Montessori.

Setiap anak memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam menerima pembelajaran yang diberikan. Beberapa anak akan membutuhkan persiapan lebih dari yang lain. Para guru membantu anak untuk meningkatkan penggunaan bahasa sebagai bagian dari prosedur persiapan. Kerangka berikut dirancang karena kompatibel dengan ide-ide Montessori dan pada saat yang sama memasukkan gagasan dari penelitian modern. Hal ini memberikan perhatian penting pada pentingnya pengembangan bahasa sebagai

dasar bahasa. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa membaca merupakan proses berpikir dari setiap awal, bukan hanya latihan mekanik dalam pengenalan kata.

Menurut Montessori ciri dari metode Montessori adalah:

(1) penekanan pada aktivitas pengarahan diri pada anak dan pengamatan klinis dari guru (sering disebut "direktur" atau "pembimbing"). (2) penyesuaian dari lingkungan belajar anak dengan tingkat perkembangannya, dan peran aktivitas fisik dalam menyerap konsep akademis dan keterampilan praktek. (3) adanya penggunaan peralatan otodidak (koreksi diri) untuk memperkenalkan berbagai konsep.

Aktivitas metode Montessori pembelajaran berpusat pada anak (*student centre*) guru hanya sebagai fasilitator atau pembimbing saja. Pembelajaran yang diberikan kepada anak disesuaikan dengan tingkat perkembangannya. Proses pembelajaran dilakukan dengan aktivitas fisik dan penggunaan alat peraga yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak untuk memudahkan anak dalam menyerap konsep akademis dan keterampilan praktek.

2.5.1 Kelebihan dan kekurangan metode Montessori

Setiap metode memiliki kelebihan dan kekurangan, adapun kelebihan dan kekurangan dari metode Montessori ini adalah sebagai berikut.

Menurut Sofiah (2013:3) beberapa kelebihan penggunaan metode Montessori yaitu: (1) penggunaan metode Montessori dapat mempersiapkan anak mempengaruhi kehidupan dengan menekankan proses perkembangan anak secara normal dan maksimal. (2) metode Montessori merupakan suatu pendekatan bagi anak untuk memperkenalkan kehidupan yang nyata. (3) metode Montessori dapat menambah proses belajar yang sangat menyenangkan bagi anak. (4) metode pembelajaran Montessori dapat diberikan kepada anak dari berbagai latar belakang dan kondisi yang beragam. (5) Sesuai dengan tahapan perkembangan dan kemampuan anak.

Kekurangan metode Montessori adalah : (1) metode Montessori jarang digunakan oleh sekolah – sekolah biasa karena banyak sekolah yang

mengatakan metode ini sukar. (2) metode Montessori di kalangan guru-guru terkadang kurang terkenal. (3) memerlukan media pembelajaran yang sangat beragam, serta harga material yang sangat mahal sulit terjangkau oleh sekolah-sekolah umum. (4) pelatihan penyelenggaraan konsep pendidikan Montessori sangat mahal bagi guru-guru di sekolah umum.

Tidak banyak sekolah yang menggunakan metode Montessori karena metode ini membutuhkan keterampilan guru untuk membuat alat peraga yang rumit dan beragam sehingga metode ini menjadi tidak terkenal di sekolah. Akan tetapi dengan menggunakan alat peraga dari metode ini dapat meningkatkan kemampuan anak dalam menyerap konsep akademis dan keterampilan fisik anak karena proses belajar yang sangat menyenangkan bagi anak. Metode ini juga dapat diberikan kepada anak dari berbagai latar belakang dan kondisi yang beragam dan sesuai dengan tahap perkembangan anak.

2.5.2 Langkah- Langkah Pembelajaran Montessori

Pembelajaran Montessori menggunakan alat peraga yang dapat menarik minat siswa dan disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak.

Menurut Nur Hidayat (2012:2) langkah-langkah pembelajaran Montessori :

- (1) guru menyiapkan beberapa kotak dengan isi yang berbeda. a. Kotak pertama berisikan uang logam, b. Kotak kedua berisikan batu kerikil, c. Kotak ketiga berisikan beras. Guru mengeluarkan isi kotak lalu meletakkannya kembali sambil menyebutkannya “ini suara uang logam”. (2) anak mampu membedakan dan mendeskripsikan kembali bunyi-bunyi yang berasal dari masing-masing benda tersebut.(3) langkah mengingat, guru memperdengarkan kembali bunyi benda-benda tersebut satu persatu dan siswa diminta untuk menebaknya.

Langkah-langkah di atas adalah langkah-langkah dari alat peraga *sound boxes* (kotak suara) yang digunakan untuk keterampilan mendengar dan mengingat anak juga untuk melatih konsentrasi anak.

Tabel 2.2 Kerangka Kerja untuk Mengembangkan Keterampilan Bahasa Inggris Taman Kanak-Kanak

No.	Bahan	Keterampilan yang terkait	Gradasi Huruf
1.	Persiapan Cerita dan Puisi Buku-buku <i>Rhymes and Jingles</i> <i>Action and Finger Song</i> <i>Games</i> <i>Verse speaking</i> <i>Children talking</i> <i>Words in the environment</i> Gambar Radio tape Montessori farm, etc.	<i>Care of the environment</i> Pengenalan lingkungan <i>Sensorial Apparatus</i> Alat Sensorik <i>Inset for design</i> Gambar	Suara-suara <i>Sand paper letters</i> Huruf yang dapat diraba <i>Phonetic Sounds</i> Gambar huruf
2.	Penjelasan	<i>Alphabet strip</i> (Tulisan huruf)	<i>Large Moveable Alphabet</i> Huruf bergerak <i>Pink Series</i> Kotak warna merah jambu

Sumber : *Montessori Curriculum Language*, 2004

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa alat peraga Montessori yang digunakan untuk mengembangkan keterampilan bahasa Inggris pada anak-anak usia 4 – 5 tahun adalah (1) *Phonetic sounds* (bunyi huruf) (2) *Large Moveable Alphabet* (huruf yang dapat digerakkan), (3). *Pink Series* (benda pada kotak merah jambu).

Anak-anak sulit untuk mengisolasi suara individu dalam kata dan menyatukan mereka lagi. Mereka membutuhkan banyak pekerjaan persiapan dalam mendengarkan suara-suara dalam kata-kata sebelum guru memperkenalkan hubungan surat-suara. Ini dapat ditemukan bahwa frekuensi suara tinggi seperti konsonan tak bersuara, seperti k, t, p, f, atau diagraph tak terucap sh, ch, th, menimbulkan masalah beberapa anak.

Oleh karena itu pekerjaan persiapan harus mencakup praktek dalam mendengarkan suara-suara.

2.5.3 Teori Montessori model ARCS

Menurut Hamoraon (2010) Model pembelajaran ARCS (*Attention, Relevance, Convidence, Satisfaction*) adalah model yang dikembangkan berdasarkan *review* tentang motivasi dengan tujuan mengaktifkan siswa belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa, perhatian (*attention*) keterkaitan bahan ajar dengan kebutuhan siswa (*relevance*), percaya diri (*convidence*), kepuasan (*satisfaction*). Untuk dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran, alat peraga yang digunakan sebaiknya menggunakan alat peraga yang cukup besar agar anak dapat melihat dengan jelas bentuk dari alat peraga tersebut. Contohnya bentuk hewan kucing, akan lebih baik jika anak dapat melihat dengan jelas kupingnya, matanya dan dapat diraba. Sehingga anak mendapat kepuasan tersendiri mengenai bentuk hewan kucing yang benar.

Manfaat penelitian ARCS : 1) sebagai bahan masukan dan alternatif model pembelajaran bagi guru khususnya guru mata pelajaran Bahasa Inggris dalam rangka meningkatkan mutu pembelajaran siswa, 2) melalui penerapan model ARCS siswa dapat menerima pengalaman belajar yang lebih bervariasi sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

2.6 Bahasa Inggris PAUD

Bahasa Inggris PAUD sangat penting diperkenalkan sejak dini. Pembelajaran bahasa Inggris PAUD terdiri dari beberapa cara, salah satunya adalah mengenal kata. Setiawan (2011:4) mengenal kata adalah sebuah aktivitas. Kegiatan mengenal kata bahasa Inggris pada PAUD sudah banyak dilakukan. Tarigan (2008:7) menyatakan bahwa mengenal kata adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan untuk memperoleh pemahaman.

Mengenal kata merupakan suatu kebutuhan penting dalam kehidupan sehari-hari di zaman modern yang penuh dengan kemajuan. Kemampuan mengenal kata secara secara efektif dan efisien sangat dibutuhkan untuk bisa menyerap berbagai informasi atau pengetahuan yang berbeda kepentingan bagi masing-masing siswa.

Uraian-uraian di atas mengimplikasikan bahwa mengenal kata sudah sesuai dengan tingkat perkembangan usia anak, namun tanpa mengindahkan penguasaan kosakata dan kalimat yang digunakan dalam suatu wacana yang mereka kenal maka pengenalan kata tersebut akan gagal. Rahim (2005:38) menyebutkan bahwa keseimbangan kemahiran keaksaraan adalah kerangka kerja kurikulum yang membantu perkembangan pemahaman. Kemampuan yang dimiliki seseorang akan membantunya dalam proses mengenal kata maupun menulis secara penuh.

Berdasarkan kurikulum TK Palm Kids yang menggunakan konsep bilingual pada anak usia dini maka bahasa Inggris menjadi bahasa kedua setelah bahasa Indonesia yang

diterapkan dalam berkomunikasi dengan anak. Kurikulum yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan bahasa pada anak TK Palm Kids merupakan kombinasi dari sekolah di Singapura dan Australia. Mengingat bahwa kemampuan berbahasa anak sangat pesat pada usia dini maka kurikulum TK Palm Kids menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa pengantar.

2.7 Desain Pembelajaran

Desain pembelajaran pada penelitian ini menggunakan model ASSURE yang menggunakan suatu model formulasi untuk kegiatan pembelajaran atau disebut juga model berorientasi kelas.

2.7.1 Pengertian Desain Pembelajaran

Desain Pembelajaran merupakan sebuah upaya untuk meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan pendekatan sistem pembelajaran. Pendekatan sistem dalam pembelajaran lebih produktif untuk semua tujuan pembelajaran di mana setiap komponen bekerja dan berfungsi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Prawiradilaga (2008:37) menyatakan empat komponen dasar desain pembelajaran seperti: peserta didik, tujuan pembelajaran, metode dan evaluasi. Kinerja lingkungan belajar saling berinteraksi dan bekerja sama untuk mewujudkan hasil pembelajaran yang dikehendaki.

2.7.2 Model-Model Desain Pembelajaran

Prawiradilaga (2008:16) menyatakan desain pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam model berorientasi kelas, model berorientasi sistem, model berorientasi produk, model prosedural dan model melingkar. Model berorientasi kelas biasanya ditujukan untuk mendesain pembelajaran level mikro (kelas) yang hanya dilakukan setiap dua jam pelajaran atau lebih. Contohnya adalah model ASSURE. Model pembelajaran ini tidak menyebutkan strategi pembelajaran secara eksplisit. Model berorientasi produk adalah model desain pembelajaran untuk menghasilkan suatu produk, biasanya media pembelajaran, misalnya video pembelajaran, multimedia pembelajaran, atau modul. Model berorientasi sistem yaitu model desain pembelajaran untuk menghasilkan suatu sistem pembelajaran yang cakupannya luas, seperti desain sistem suatu pelatihan, kurikulum sekolah, contohnya adalah model *ADDIE*. Selain itu ada pula yang biasa disebut sebagai model prosedural dan model melingkar. Contoh dari model prosedural adalah model *Dick and Carrey* sementara contoh model melingkar adalah model *Kemp*.

Adanya variasi model yang ada ini sebenarnya juga dapat menguntungkan kita, beberapa keuntungan itu antara lain adalah kita dapat memilih dan menerapkan salah satu model desain pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik yang kita hadapi di lapangan, selain itu juga, kita dapat mengembangkan dan membuat model turunan dari model-model yang telah ada, ataupun kita juga dapat meneliti dan mengembangkan desain yang telah ada untuk dicobakan dan diperbaiki.

Penelitian ini menggunakan model ASSURE. Model ini merupakan suatu model formulasi untuk kegiatan pembelajaran atau disebut juga model berorientasi kelas. Smaldino dkk (2011: 110) model ini terdiri atas enam langkah kegiatan yaitu:

A. *Analyze learner* (menganalisis pebelajar)

Mengidentifikasi karakteristik pebelajar. Menurut Smaldino (2011:112) faktor kunci yang dibahas dalam analisis pembelajar adalah sebagai berikut :

1. *General characteristic* (Karakteristik Umum)

Karakteristik umum meliputi faktor usia, tingkat pendidikan, pekerjaan /posisi, kebudayaan dan sosial ekonomi. Analisis pebelajar akan membantu pemulihan pembelajaran yang sesuai. Sebagai contoh: pebelajar yang lemah dalam ketrampilan membaca, lebih tepat diberi media non cetak. Jika pebelajar kurang tertarik dengan materi yang disajikan, maka dibutuhkan pengalaman belajar langsung dan konkrit seperti karyawisata atau latihan bermain peran.

2. *Spesifik entri competencies* (kecakapan dasar spesifik)

Sebuah komponen penting dari merancang pelajaran adalah untuk mengidentifikasi kecakapan dasar spesifik para siswa. Kita dapat melakukan ini melalui cara-cara informal (seperti mengajukan pertanyaan didalam kelas) atau cara yang lebih formal (seperti memberikan ujian yang dibuat guru dan penilaian).

3. *Learning Style* (Gaya belajar)

Gaya belajar merujuk pada serangkaian sifat psikologis yang menentukan bagaimana seorang individual merasakan, berinteraksi dan merespon secara

emosional pada lingkungan belajar. Gaya belajar juga sangat penting pengaruhnya .

B. State Standards and Objectives (Menyatakan Standar dan Tujuan)

Merumuskan tujuan pembelajaran sehusus mungkin. Tujuan ini dijabarkan dari silabus, buku teks, kurikulum atau dikembangkan sendiri oleh gurunya. Suatu pernyataan tujuan, bukan apa yang direncanakan oleh guru dalam pembelajaran melainkan apa yang harus dicapai pebelajar dengan pembelajaran itu. Suatu tujuan merupakan pernyataan tentang apa yang akan dicapai, bukan bagaimana tujuan itu akan dicapai.

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam perumusannya adalah:

1. Tetapkan ABCD (terdapat pada RKH)

Menurut Smaldino (2011:119) teknik ABCD dari tujuan yang dinyatakan memberikan proses yang mudah untuk menentukan tujuan belajar. Tujuan belajar yaitu fokus kepada apa yang para pemelajar akan ketahui dan lakukan bukan apa yang harus dilakukan pengajar, B (*Behavior*) kata kerja yang mendeskripsikan kemampuan baru yang harus dimiliki pembelajar setelah melalui proses pembelajaran dan harus dapat diukur, C (*Conditions*) pernyataan tujuan yang meliputi kondisi dimana unjuk kerja itu diamati , D (*Degree*) pernyataan tujuan yang mengidentifikasi standar atau kriteria yang menjadi dasar pengukuran tingkat keberhasilan pembelajar.

2. Mengklasifikasikan Tujuan

Ada 3 kategori (domain) yang secara luas diterima yaitu : keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotor. Domain kognitif, belajar meliputi susunan kemampuan intelektual yang dikelompokkan sebagai informasi verbal/visual atau ketrampilan intelektual. Di sisi lain, keterampilan intelektual juga mengharapkan pebelajar berfikir dan memanipulasi data.

3. Perbedaan Individu

Pebelajar yang tidak memiliki kesulitan belajar dengan pebelajar yang memiliki kesulitan belajar pasti memiliki waktu ketuntasan terhadap materi yang berbeda. Untuk mengatasi hal tersebut, maka timbullah *mastery learning* (kecepatan dalam menuntaskan materi).

***C. Select Strategies, Technology, Media, and Materials* (memilih strategi, metode, media dan bahan ajar)**

Proses memilih ada 5 tahap yaitu :

1. Untuk suatu kegiatan pembelajaran mungkin diperlukan gabungan metode satu dengan yang lainnya untuk tujuan yang berbeda pada pelajaran yang berbeda pula.
2. Bentuk media yang cocok dengan metode yang akan disajikan. Jenis media berupa fisik yang akan membawakan pesan yang akan disajikan. Memilih jenis media merupakan tugas yang kompleks, mempertimbangkan banyaknya media yang tersedia, variasi belajar, dan tujuan yang ditetapkan.

3. Materi khusus

Rata-rata guru menggunakan materi yang siap pakai yang disediakan oleh sekolah atau juga bisa dari internet atau dari sumber-sumber lain. Guru seharusnya memperbarui konten-konten bidang studi dengan materi-materi mutakhir.

4. Memodifikasi materi yang ada

Guru perlu memodifikasi materi yang ada, hal tersebut merupakan tantangan pengajar dan memerlukan kreatifitas.

5. Merancang materi baru

Biaya akan lebih murah apabila menggunakan materi yang tersedia, dengan atau tanpa modifikasi, daripada mulai menyusun materi baru . Memang lebih banyak waktu yang dibutuhkan untuk mendesain materi yang dibuat sendiri.

D.Utilize Tachnology, Media, and Material (memanfaatkan Teknologi, media, dan bahan)

Mengaplikasikan materi, baik untuk *teacher-centered* maupun *student-centered*, perlu melakukan 5 P yaitu :

1. *Preview the materials* (mengkaji bahan ajar)

Seorang Pengajar tidak pernah menggunakan materi tanpa melakukan pengkajian awal dahulu .

2. *Prepare the materials* (siapkan bahan ajar)

Pengajar perlu menyiapkan media dan materi untuk mendukung kegiatan pembelajaran yang telah direncanakan. Langkah pertama adalah menyiapkan seluruh materi dan peralatan yang dibutuhkan oleh pebelajar , dan menentukan

urutan apakah yang akan digunakan untuk memanfaatkan media dan materi tersebut.

3. *Prepare Environment* (siapkan lingkungan)

Kegiatan pembelajaran harus ditata terlebih dahulu sebelum pebelajar menggunakan materi pembelajaran. Faktor-faktor yang sering dianggap perlu dalam situasi pembelajaran tertentu, posisi atau tempat duduk yang nyaman, sirkulasi udara yang baik, pencahayaan dll.

4. *Prepare the learners* (siapkan pebelajar)

Kegiatan pembelajaran tergantung pada bagaimana pebelajar disiapkan untuk kegiatan pembelajaran. Beberapa fungsi seperti ; mengarahkan perhatian, meningkatkan motivasi, menjelaskan secara rasional dalam mempelajari suatu materi, naik kelas yang *teacher-centered* maupun *student-centered*.

5. *Provide the learning experience* (tentukan pengalaman belajar)

Materi berpusat pada guru, maka guru harus menyajikan sebagai seorang professional. Jika pengalaman yang akan diberikan kepada pebelajar *student-centered*, guru harus berperan sebagai fasilitator atau pembimbing, yang membantu pebelajar menggali topik dari internet, mendiskusikan isi, menyiapkan materi portofolio, atau menyajikan informasi kepada teman sekelas.

D. *Require Learner Participation* (mengembangkan peran serta pebelajar)

Pendidik yang merealisasikan partisipasi aktif dalam pembelajaran, dari sudut pandang psikologi kognitif disarankan bahwa pebelajar membangun skematamental

ketika otaknya secara aktif mengingat atau mengaplikasikan beberapa konsep atau prinsip maka akan meningkatkan kegiatan belajar.

E. Evaluate and Revise (menilai dan memperbaiki).

1. Menilai hasil pebelajar

Pernyataan tentang hasil tujuan akan membantu untuk mengembangkan kriteria guna mengevaluasi unjuk kerja pebelajar baik individual maupun kelompok. Cara menilai pencapaian hasil belajar tergantung pada hakekat tujuan ini. Ada tujuan yang menuntut keterampilan kognitif .

2. Menilai metode dan media

Analisis reaksi pebelajar pada metode pembelajaran dapat membantu untuk memperoleh data dengan cara yang halus. Misalnya : diskusi guru dengan pebelajar mengindikasikan bahwa pebelajar lebih suka belajar mandiri pada waktu presentasi kelompok . Percakapan dengan spesialis media akan memutuskan perhatian pada nilai khusus media dalam suatu unit pembelajaran, yang diperlukan untuk meningkatkan pembelajaran dimasa mendatang.

Revise

Pengajar seharusnya melakukan refleksi pelajaran dan tiap komponen di dalamnya. Buat catatan segera sebelum mengimplementasikan pelajaran lagi. Bila dari hasil data evaluasi menunjukkan ada kelemahan pada komponen tertentu, kembalilah pada bagian itu dengan merencanakan dan merevisinya.

Pada umumnya pemilihan teknik dilakukan sendiri oleh guru yang bersangkutan sebab gurulah yang dapat menyusun yang akan digunakan secara efektif sesuai dengan tujuan, materi pembelajaran dan kompetensi yang ingin dicapai. Proses pembelajaran bahasa Inggris khususnya dalam bahasa Inggris guru menggunakan metode Montessori.

2.7 Kajian Hasil Penelitian yang Relevan

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

1. Manurung (2007), **Proses Pembelajaran Anak Usia Dini**. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran yang disertai dengan permainan dapat mengeksplorasi dan memperkuat hal-hal yang dimiliki siswa serta dapat menemukan pengetahuan yang baru.
2. Wetty (2008), **Pembelajaran Bahasa pada Anak Usia Dini Babul 'Ilmi Kedaton Bandar Lampung**. Menyimpulkan bahwa pembelajaran bahasa pada anak usia dini akan lebih efektif apabila dilakukan secara lisan sehingga guru dapat melakukan pembiasaan kepada anak dan dapat mempengaruhi hasil yang mereka capai dengan cepat.
3. Degeng (2010), Dalam penelitiannya yang berjudul **Pengembangan Model Orkestra Pembelajaran Bermedia Montessori Untuk Pembelajaran Panca Indra dan kecakapan Hidup Sehari-hari Untuk Anak Usia TK**. Hasil penelitiannya menunjukkan tentang adanya peningkatan kecakapan hidup dengan adanya pengembangan media Montessori.

Uraian tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan alat peraga Montessori yang diterapkan pada anak usia dini sangat berpengaruh untuk peningkatan kemampuan siswa. Alat peraga Montessori akan memberikan dampak yang baik terhadap kualitas pembelajaran. Dari hasil penelitian yang lalu dari penggunaan alat peraga Montessori ternyata masih ada satu penelitian yang harus dijawab.