

# **MODUL KURIKULUM AUD I**



Disusun oleh:

Fachrul Rozie, S.Pd, M.Pd

Dr. H. Budi Rahardjo, M.S

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MULAWARMAN  
SAMARINDA  
2021**

Samarinda, 15 November 2021

Kepada Yth:  
Rektor Universitas  
Mulawarman Cq. Wakil Rektor  
Bidang Akademik di-  
Tempat

Dengan Hormat,  
Sehubungan dengan surat Wakil Rektor Bidang Akademik Universitas  
Mulawarman No. 3425/UN17/KU/2021 perihal Stimulan Akademik Unmul Untuk  
Modul dan lain-lain Tahun 2021, maka dengan identitas sebagai berikut:

Nama : Fachrul Rozie, S.Pd, MPd  
NIP/NIDN : 0007069003  
Nama : Dr. Budi Rahardjo, M.S  
NIP/NIDN : 19580923 198601 1 002  
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Program Studi : PGPAUD  
Judul Modul : Kurikulum AUD 1  
Email : fachrul.rozie@fkip.unmul.ac.id  
No. Telp : 08122-8593-4468

Bermaksud mengajukan bantuan stimulan berupa Modul dengan Judul  
“Kurikulum AUD 1” untuk menunjang pelaksanaan perkuliahan daring pada mata  
kuliah “Kurikulum AUD” di Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Unmul.  
Adapun berkas terlampir.

Demikian surat permohonan ini saya sampaikan, atas perhatiannya saya  
ucapkan terima kasih.

Menyetujui,  
Wakil Dekan Bidang Akademik



H. Zulkarnaen, M.Si.  
NIP. 19671224 199102 1 001

Pemohon,

Fachrul Rozie, S.Pd., M.Pd  
NIDN. 0007069003

## **KATA PENGANTAR**

Assalamualaikum, warahmatullahi wabarakatuh.

Sejak masa pandemi COVID-19 terjadi, pergeseran perkuliahan dari tatap muka menjadi tatap maya sebagai sebuah keharusan. Fenomena tersebut menjadi peluang dan tantangan untuk melakukan adaptasi melalui program pembelajaran perkuliahan secara daring. Dilatarbelakangi dari sebuah dorongan bersama, maka kami pun menyusun sebuah modul berjudul **“Kurikulum AUD 1”** yang merupakan representasi materi perkuliahan kurikulum AUD yang ditempuh oleh mahasiswa program studi PG-PAUD terutama semester 1.

Modul ini berisi 6 kegiatan pembelajaran yang dijadikan bahan ajar untuk mahasiswa program studi. Adanya modul ini diharapkan dapat menjadi sarana media pembelajaran secara mandiri oleh mahasiswa untuk dapat menjalani perkuliahan secara berkelanjutan dan terarah sesuai tujuan pembelajaran.

Penulis juga menyadari bahwa modul ini masih banyak terdapat kekurangan. Oleh sebab itu, masukan dan kritik pembaca yang bersifat konstruktif dapat disampaikan untuk kebaruan konsep dan implementasi materi di masa depan.

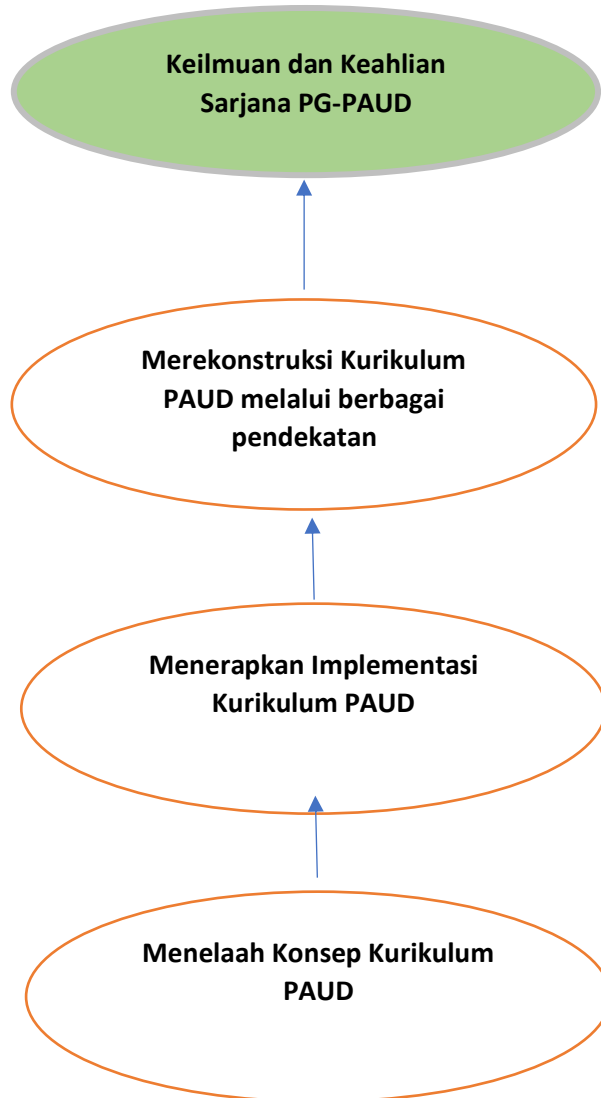
Samarinda, 15 November

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>iv</b>
<b>PETA KEDUDUKAN MODUL .....</b>	<b>vi</b>
<b>GLOSARIUM .....</b>	<b>vii</b>
<b>I. PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
▪ Deskripsi .....	1
▪ Prasyarat .....	1
▪ Petunjuk Penggunaan Modul .....	1
▪ Penjelasan Bagi Mahasiswa .....	2
▪ Peran Dosen .....	2
▪ Kompetensi Tujuan Akhir .....	2
<b>II. PEMBELAJARAN .....</b>	<b>3</b>
▪ Rencana Belajar Mahasiswa .....	3
▪ Kegiatan Belajar .....	3
1. Kegiatan Belajar 1	
a. Tujuan Kegiatan Pembelajaran .....	3
b. Uraian Materi .....	3
c. Rangkuman .....	11
d. Latihan .....	12
2. Kegiatan Belajar 2	
a. Tujuan Kegiatan Pembelajaran .....	13
b. Uraian Materi .....	13
c. Rangkuman .....	22
d. Latihan .....	23
3. Kegiatan Belajar 3	
a. Tujuan Kegiatan Pembelajaran .....	24
b. Uraian Materi .....	24
c. Rangkuman .....	27
d. Latihan .....	27
<b>III. EVALUASI .....</b>	<b>28</b>
▪ Kognitif Skill .....	28
▪ Produk .....	28
<b>IV. PENUTUP .....</b>	<b>29</b>

## **PETA KEDUDUKAN MODUL**



## **GLOSARIUM**

Assesment = istilah umum yang berarti penilaian berkaitan dengan proses pembelajaran

Akseptabilitas = keterterimaan, kecocokan, dan kepantasan

Akuntabilitas = dapat dipertanggung jawabkan

Bermain = Kegiatan yang menyenangkan dan dapat dilakukan oleh setiap orang

Child centered = berpusat pada anak

Curriculum development = pengembangan kurikulum

Differensial approach = penggunaan pendekatan yang berbeda pada pelaksanaan kurikulum

Developmentally Appropriate Practice = perkembangan yang sesuai

Feed back = umpan balik

Holistik =menyeluruh

Inovasi=Inovasi adalah penemuan baru yang berbeda dari yang sudah ada atau yang sudah dikenal sebelumnya (gagasan, metode, atau alat)

Intangible= hal yang tidak kasat mata

Ipsative approach = pendekatan yang memperhatikan batasan kemampuan anak

Kontekstual = berhubungan dengan konteks

Kurikulum = perangkat dalam suatu pembelajaran yang diberikan oleh suatu lembaga penyelenggaraan pendidikan yang berisi rancangan dalam jangka waktu tertentu

Kointuitas = berkelanjutan

Literasi = keaksaraan

Legenda =legenda adalah cerita rakyat pada zaman dahulu yang ada hubungannya dengan peristiwa sejarah

Mitos = cerita suatu bangsa tentang dewa dan pahlawan zaman dahulu yang mengandung penafsiran tentang asal-usul semesta alam, manusia, dan bangsa itu sendiri yang mengandung arti mendalam yang diungkapkan dengan cara gaib.

Pendekatan Kultural = pendekatan yang memperhatikan unsur-unsur sebuah budaya

Reasonable = membuktikan

Responsif = reaksi dengan cepat

Self discovery = penemuan pada diri sendiri

Stakeholders = pemangku kebijakan

Stage approach = pendekatan secara bertahap

Subject Course = subjek belajar

Tangible = hal hal kasat mata

Terintegrasi = terpadu





## **I. PENDAHULUAN**

### **▪ Deskripsi Mata Kuliah**

Mata kuliah Kurikulum terdiri dari Kurikulum 1 dan Kurikulum 2 dengan masing-masing deskripsi sebagai berikut.

#### **Kurikulum Anak Usia Dini 1**

Mata kuliah ini membahas tentang review konsep dasar pendidikan untuk anak usia dini; telaah berbagai ragam pendekatan pembelajaran pada anak usia dini (pendekatan active learning, pendekatan discovery, pendekatan proses, pendekatan konkret, pendekatan holistik dsb), jenis-jenis metode belajar mengajar untuk anak usia dini pada berbagai jenis pengembangan; telaah berbagai contoh dan praktik pengelolaan pembelajaran pada anak usia dini di berbagai setting pendidikan, dilanjutkan pemahaman tentang program stimulasi bagi anak usia 0-8 tahun; model-model pengembangan kurikulum pendidikan anak usia dini; kajian penerapan kurikulum anak usia dini pada beberapa lembaga anak usia dini seperti penitipan anak (Child Care) atau sejenisnya, Taman Kanak-kanak, Kelompok Bermain dan Sekolah Dasar Kelas Awal. Akan tetapi, konteks dalam modul ini menitikberatkan pada materi esensial dalam memahami kurikulum AUD I sebagai prasyarat mengambil mata kuliah berikutnya.

#### **Kurikulum Anak Usia Dini 2**

Mata kuliah ini mengkaji tentang komponen kurikulum, prinsip-prinsip, proses dan strategi pengembangan kurikulum anak usia dini yang meliputi perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran anak usia dini; pengertian, tujuan, manfaat dan kriteria perencanaan pembelajaran AUD yang baik; telaah tentang prinsip-prinsip pembelajaran AUD; langkah-langkah penyusunan model-model perencanaan pembelajaran untuk pembelajaran anak usia dini pada berbagai setting pendidikan anak usia dini. Pada akhir perkuliahan mahasiswa diharapkan mampu menghasilkan berbagai perangkat yang dibutuhkan dalam pengembangan kurikulum lembaga PAUD (TPA, KB, TK, SD Kelas Awal dan SPS).serta menghasilkan analisis terhadap reformasi kurikulum ditinjau dari berbagai perspektif dan isu yang sedang terjadi.

### **▪ Prasyarat**

Beberapa prasyarat bagi mahasiswa untuk mengambil matakuliah ini adalah sudah terdaftar sebagai mahasiswa semester II dan semester III dan mampu menghasilkan inovasi pembelajaran dalam kurikulum untuk anak usia dini serta telah menyelesaikan mata kuliah Konsep Dasar PAUD dan Teori Bermain & Permainan di Semester 1.

### **▪ Petunjuk Penggunaan Modul**

(1) Bacalah beberapa istilah dalam glosarium untuk menambah pengetahuan anda

- (2) Diskusikan hasil uraian materi yang ada di dalam modul
- (3) Kerjakan berbagai Latihan untuk meningkatkan pengetahuan anda berkaitan konsep Kurikulum Anak Usia Dini.

▪ **Penjelasan Bagi Mahasiswa**

Modul ini berisi 6 kegiatan pembelajaran yang memandu mahasiswa untuk belajar berkaitan dengan kurikulum AUD I. Setiap kegiatan belajar berisi uraian materi yang diharapkan mahasiswa dapat menelaah secara mandiri. Adapun kegiatan pembelajaran terdiri dari 1). Hakekat Kurikulum AUD; 2). Kurikulum dan Teori Bermain, 3) Kurikulum dan Kearifan Lokal, 4) Jenis-Jenis Kurikulum AUD, 5) Strategi Pembelajaran, 6) Muatan K-13 PAUD.

▪ **Peran Dosen**

Peran dosen antara lain sebagai berikut, 1) menjelaskan kedudukan modul ini dalam mata kuliah “Kurikulum AUD 1); 2) menerapkan beberapa studi kasus dalam penerapan kurikulum dan 3) melakukan evaluasi pembelajaran

▪ **Kompetensi & Tujuan Akhir**

Standar kompetensi dan tujuan dari penulisan ini disesuaikan dengan silabus mata kuliah Kurikulum AUD 1 dan Kurikulum AUD 2, sebagai berikut:

Mahasiswa mampu mendesain/membuat rancangan kurikulum berbasis bermain

- 1) Menguasai komponen kurikulum (tujuan, isi, metode, media, asesmen/evaluasi).
- 2) Merancang program pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak.
- 3) Melakukan program stimulasi sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak secara individual.
- 4) Mengembangkan model pembelajaran sesuai dengan kondisi sosial budaya dan kebutuhan masyarakat.

## II. Pembelajaran

### ▪ Rencana Belajar Mahasiswa

Diharapkan dalam mahasiswa dapat menelaah kurikulum PAUD sesuai pemahaman individu dan melakukan Latihan di akhir kegiatan belajar. Sehingga mahasiswa dapat menghasilkan luaran mata kuliah berupa artikel opini terhadap isu kurikulum PAUD.

#### 1. Kegiatan Belajar 1

##### a. Tujuan Kegiatan Pembelajaran

Setelah membaca dan mempelajari dengan seksama bab ini, diharapkan mahasiswa dapat:

- 1) menjelaskan pandangan umum tentang kurikulum
- 2) mengkaji peristilahan dan batasan tentang kurikulum AUD
- 3) menjelaskan tujuan pengembangan kurikulum PAUD

##### b. Uraian Materi

#### **Pandangan Umum Kurikulum**

Pengembangan kurikulum merupakan salah satu bagian penting dalam proses pendidikan. Kurikulum merupakan alat untuk membantu guru atau pendidik dalam melakukan tugasnya, sebab kurikulum secara umum dapat didefinisikan sebagai rencana yang dikembangkan untuk memperlancar proses pembelajaran. Kurikulum disusun agar dapat mengembangkan seluruh potensi perkembangan anak, baik yang berhubungan dengan pengembangan ranah perilaku sikap religius, moral, perkembangan karakter dan sikap sosial, kematangan emosi, maupun kesiapan skolastik, pengetahuan dan keterampilan gerak kinestetik anak secara optimal sesuai dengan perkembangannya.

Dalam konteks interaksi edukatif, pengembangan kurikulum haruslah didasarkan pada teori tentang perkembangan anak, teori tentang bagaimana anak belajar melalui bermain, dan faktor-faktor lingkungan yang mempengaruhi belajar baik secara fisik maupun psikis. Setiap anak didik memiliki karakteristik dan tahapan perkembangan normatif yang relatif sama sesuai dengan usia kalender. Standar normatif perkembangan ini akan menjadi kerangka acuan dalam menyusun standar kompetensi perkembangan sesuai dengan usia kalender masing-masing anak. Walaupun secara normatif anak memiliki standar perkembangan yang relatif sama namun dalam proses pencapaiannya, setiap anak memiliki keunikan, tempo dan irama perkembangan masing-masing. Terdapat perbedaan kondisi psikologis yang telah dimiliki dan dicapai setiap anak didik dibandingkan dengan standar perkembangan yang sesuai dengan usia kalender. Perbedaan tersebut dalam konsep perkembangan anak dipengaruhi oleh faktor bawaan, pengalaman interaksi anak dalam

keluarga termasuk kondisi spiritual-keagamaan, kondisi ekonomi, kondisi sosial-antropologi yang dimiliki keluarga.

Merujuk pada pendapat Sukmadinata (2010:5) dinyatakan bahwa kurikulum merupakan suatu rencana yang member pedoman atau pegangan dalam proses kegiatan belajar mengajar. Selanjutnya Audrey Nicholls & S. Howard Nicholls dalam Hamalik (2008 : 96) menuliskan bahwa pengembangan kurikulum (*curriculum development*) adalah *the planning of learning opportunities intended to bring about certain desired in pupils, and assessment of the extent to which these changes have taken place.*

Rumusan ini menunjukkan bahwa pengembangan kurikulum adalah perencanaan kesempatan-kesempatan belajar yang dimaksudkan untuk membawa peserta didik kearah perubahan-perubahan yang diinginkan dan menilai hingga mana perubahan-perubahan itu telah terjadi pada diri peserta didik. Dalam pengertian di atas sesungguhnya pengembangan kurikulum adalah proses siklus, yang tidak pernah berakhir. Proses tersebut terdiri dari empat unsur yaitu diantaranya (a) Tujuan, mempelajari dan menggambarkan semua sumber pengetahuan dan pertimbangan tentang tujuan-tujuan pengajaran, baik yang berkenaan dengan mata pelajaran (*subject course*) maupun kurikulum secara menyeluruh. (b) Metode dan material, mengembangkan dan mencoba menggunakan metode-metode dan material sekolah untuk mencapai tujuan-tujuan tadi yang serasi menurut pertimbangan guru. (c) Penilaian (*assesment*), menilai keberhasilan pekerjaan yang telah dikembangkan itu dalam hubungan dengan tujuan, dan bila mengembangkan tujuan-tujuan baru. (d) Balikan (*feedback*), umpan balik dari semua pengalaman yang telah diperoleh yang pada gilirannya menjadi titiktolak bagi studi selanjutnya (Hamalik, 2008 : 97).

Pengembangan kurikulum dapat pula dengan menggunakan pendekatan kultural. Pendekatan kultural adalah pendekatan yang bersumber dan berorientasi pada kebudayaan, sehingga dapat kita temukan beberapa karakteristik yaitu diantaranya, (a) mengakui bahwa manusia itu adalah sesuatu yang utuh, suatu keseluruhan yang memiliki potensi yang luas dan lengkap, (b) mengakui kualitas manusia baik secara material maupun secara spiritual, yang mampu bekerja dan menghadapi tuntutan –tuntutan sosial sekitarnya, (c) Sanggup mengadakan perubahan-perubahan sehingga tercapai keadaan yang lebih baik, (d) Manusia yang seimbang, baik secara pribadi, hubungan dengan masyarakat dan alam dan bangsa lain serta dengan Tuhan, (e) Menjunjung tinggi martabat manusia sebagai makhluk Tuhan. Berdasarkan karakteristik tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pendekatan kultural sejalan dengan pendekatan pengembangan kurikulum yang berpusat pada anak (*child centered*). Kesimpulan ini dapat direkomendasikan dengan konsep-konsep yang

mendasari pandangan yang berpusat pada anak (Hilda Taba dalam Hamalik, 2008 : 120). Diantaranya yaitu:

- Fungsi utama pendidikan yaitu pengembangan individu. Peranan kreatif pendidikan terutama ditekankan pada pengembangan individu yang kreatif. Usaha pendidikan terpusat pada pengembangan semua kemampuan (powers) dalam diri individu, terutama citra kreatif, kebebasan, kebergantungan, self discovery, kemampuan jasmaniah dan emosional. Kurikulum untuk memenuhi kebutuhanpeserta didik
- Kurikulum atau program sekolah disusun untuk memenuhi kebutuhan individu dan memberikan kesempatan sepenuhnya untuk merealisasikan diri, baik intelektual, emosional, dan sosial dengan keseimbangan yang reasonable.
- Konsep pengembangan individu itu sendiri tidak lepas dari pengaruh kurikulum yang berkaitan dengan fungsi sosial pendidikan. Misalnya tentang pengembangan aspek emosional dan penciptaan suasana sosial yang menyenangkan di sekolah.
- Pendidikan sebagai instrumen pengembangan individual, bahkan pada gilirannya memerlukan kerja dalam kelompok untuk membahas masalah-masalah sosial
- Konsepsi pengembangan individu pada akhirnya mencakup juga latar belakang sosial anak, yang menimbulkan perbedaan-perbedaan individual. Tujuan kurikulum merupakan sasaran yang hendak dicapai oleh suatu kurikulum. Oleh karena itu tujuan dirumuskan sedemikian rupa dengan mempertimbangan beberapa faktor, diantaranya yaitu : (1) Tujuan pendidikan nasional, karena tujuan ini menjadi landasan bagi setiap lembaga pendidikan, (2) Kesesuaian antara tujuan kurikulum dan tujuan lembaga pendidikan yang bersangkutan, (3) Kesesuaian tujuan kurikulum dengan kebutuhan masyarakat atau lapangan kerja, untuk mana tenaga-tenaga akan diarsipkan, (4) Kesesuaian tujuan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini, (5) Kesesuaian tujuan kurikulum dengan sistem nilai dan aspirasi yang berlaku dalam masyarakat (Hamalik, 2008 : 122).

Menurut Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 36 Ayat 2 dijelaskan bahwa kurikulum pada semua jenjang dan jenis pendidikan dikembangkan dengan prinsip diversifikasi sesuai dengan satuan pendidikan, potensi daerah dan peserta didik. Proses pengembangan kurikulum haruslah meliputi tiga dimensi kurikulum yaitu kurikulum sebagai ide, kurikulum sebagai dokumen, dan kurikulum sebagai proses. Ketiga dimensi kurikulum ini saling berkaitan antara yang satu dengan yang lainnya. Kurikulum sebagai proses dilaksanakan dengan berbagai kebijakan kurikulum. Kebijakan-kebijakan tersebut merupakan operasionalisasi kurikulum sebagai ide dan kurikulum sebagai dokumen. Disebutkan pula bahwa dalam pengembangan kurikulum itu harus dimulai

dari perencanaan. Dalam menyusun perencanaan tersebut didahului oleh ide-ide yang akan dituangkan dan dikembangkan dalam program. Ide-ide tersebut berkenaan dengan penentuan filosofi kurikulum, model kurikulum yang digunakan dan model evaluasi pembelajaran yang dipilih. Ide-ide tersebut dapat berasal dari :

Visi yang dirancang

Visi (vision) adalah pernyataan tentang cita-cita atau harapan-harapan yang ingin dicapai oleh suatu lembaga pendidikan dalam jangka panjang (the statement of ideas or hopes).

Kebutuhan peserta didik, masyarakat, pengguna lulusan (stakeholders) dan kebutuhan untuk studi lanjut.

Hasil evaluasi kurikulum sebelumnya dan tuntutan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta kemajuan jaman.

Pandangan-pandangan para ahli/ pakar berbagai bidang.

Kecenderungan era globalisasi yang menuntut seseorang harus memiliki etos belajar sepanjang hayat, melek sosial, politik, ekonomi, budaya dan teknologi.

Kelima hal tersebut diatas kemudian diramu sedemikian rupa untuk dikembangkan dalam program atau kurikulum sebagai dokumen yang antara lain berisi informasi dan jenis dokumen yang akan dihasilkan, bentuk atau format silabus dan komponen-komponen kurikulum harus dikembangkan. Segala sesuatu yang tertuang dalam dokumen tersebut kemudian dikembangkan dan disosialisasikan dalam proses implementasinya, yang bisa saja berupa pengembangan kurikulum dalam bentuk rencana pembelajaran, proses pembelajaran didalam/ diluar kelas serta evaluasi pembelajaran, sehingga akan diketahui tingkat efektifitas dan efisiensinya. Dari evaluasi ini akan diperoleh umpan balik yang dapat digunakan dalam penyempurnaan kurikulum berikutnya. Dengan demikian proses pengembangan kurikulum menuntut adanya evaluasi berkelanjutan mulai dari perencanaan (planning), pelaksanaan (implementing) hingga proses evaluasi itu sendiri (Hasan dalam Zaini, 2006: 13).

### **Kurikulum dalam PAUD**

Unsur utama dalam pengembangan program bagi anak usia dini adalah bermain. Pendidikan awal di masa kanak-kanak diyakini memiliki peran yang amat vital bagi pertumbuhan dan perkembangan pengetahuan selanjutnya. Albrecht dan Miller (2000:216-218) berpendapat bahwa dalam pengembangan program kegiatan bermain (kurikulum) bagi anak usia dini seharusnya sarat dengan aktivitas bermain yang mengutamakan adanya kebebasan bagi anak untuk bereksplorasi dan berkeaktifitas, sedangkan orang dewasa seharusnya lebih berperan sebagai fasilitator

pada saat anak membutuhkan bantuan untuk memecahkan masalah yang dihadapi.

Secara umum kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini dapat dimaknai sebagai seperangkat kegiatan belajar sambil bermain yang sengaja direncanakan untuk dapat dilaksanakan dalam rangka menyiapkan dan meletakkan dasar-dasar bagi pengembangan diri anak usia dini lebih lanjut. Bennett, Finn dan Cribb (1999:91-100), menjelaskan bahwa pada hakikatnya pengembangan kurikulum adalah pengembangan sejumlah pengalaman belajar melalui kegiatan bermain yang dapat memperkaya pengalaman anak tentang berbagai hal, seperti cara berpikir tentang diri sendiri, tanggap pada pertanyaan, dapat memberikan argumentasi untuk mencari berbagai alternatif. Selain itu, hal ini membantu anak-anak dalam mengembangkan kebiasaan dari setiap karakter yang dapat dihargai oleh masyarakat serta mempersiapkan mereka untuk memasuki dunia orang dewasa yang penuh tanggung jawab.

Mengutip pendapat Kitano dan Kirby (1986:127-167), kurikulum merupakan rencana pendidikan yang dirancang untuk memaksimalkan interaksi pembelajaran dalam rangka menghasilkan perubahan perilaku yang potensial. Kurikulum yang komprehensif seharusnya memiliki elemen utama dari setiap bidang pengembangan yang disesuaikan dengan tingkatan atau jenjang pendidikannya serta mengetengahkan target pencapaian peserta didik yang mencakup seluruh kegiatan pembelajaran di lembaga pendidikan. Catron dan Allen (1999:30) menyatakan bahwa kurikulum mencakup jawaban tentang pertanyaan apa yang harus diajarkan dan bagaimana mengajarkannya dengan menyediakan sebuah rencana program kegiatan bermain yang berlandaskan filosofis tentang bagaimana anak berkembang dan belajar.

Selanjutnya dijelaskan bahwa program kegiatan bermain pada dasarnya adalah pengembangan secara kongkret dari sebuah kurikulum. Pengembangan kurikulum bagi anak usia dini merupakan langkah awal yang menjadi tolok ukur dari kegiatan belajar selanjutnya. Menurut NAEYC Early Childhood Program Standar terdapat 2 (dua) hal penting tentang kurikulum bagi anak usia dini, yaitu: (1) Program kegiatan bermain pada anak usia dini diterapkan berdasarkan kurikulum yang berpusat pada anak serta dapat mendukung kegiatan pembelajaran dan perkembangan pada setiap aspek baik estetika, kognitif, emosional, bahasa, fisik dan sosial; (2) Kurikulum berorientasi pada hasil dan mengkaitkan berbagai konsep dan perkembangan. Pada saat disampaikan oleh guru pada tiap individu anak, maka kurikulum yang telah dirancang diharapkan dapat membantu guru, sehingga dapat menyediakan pengalaman yang dapat

mengembangkan perkembangan pada jenjang yang lebih tinggi pada wilayah perkembangannya. Hal ini juga mengarah pada intensionalitas dan ungkapan kreatif, dan memberikan kesempatan pada anak untuk belajar secara individu dan berkelompok berdasarkan kebutuhan dan minat mereka (NAEYC 2004:2-3).

Program kegiatan bermain yang dikembangkan terdiri dari bidang perkembangan sosial dan emosi, perkembangan bahasa, perkembangan literasi awal, matematika permulaan, penemuan ilmiah, memahami diri sendiri, masyarakat dan dunianya; ekspresi kreatif dan penghargaan terhadap seni; dan perkembangan fisik Bredekamp, Copple dan William (1988:1-2) meyakini bahwa pengembangan kurikulum berhubungan dengan mutu program pembelajaran secara keseluruhan. Ketiganya setuju dengan asumsi bahwa dalam pengembangan kurikulum anak usia dini harus memperhatikan hal-hal berikut ini. (1) Kurikulum harus berfokus pada keseluruhan perkembangan anak dan dibuat secara terprogram dengan mengintegrasikan semua bidang pengembangan. (2) Guru sebagai pengembang kurikulum harus memiliki pemahaman yang memadai tentang teori perkembangan dan teori belajar. (3) Anak adalah pembelajar aktif, sehingga pendekatan yang paling tepat dalam pembelajaran anak usia dini adalah melalui kegiatan bermain. (4) Kurikulum haruslah merefleksikan peranan konteks sosial dan budaya sesuai dengan tahapan perkembangan anak.

Berdasarkan Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidik Nasional, Pasal 1 Butir 19 UU dituliskan bahwa Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Pada hakikatnya pengembangan kurikulum adalah pengembangan sejumlah pengalaman belajar melalui kegiatan bermain yang dapat memperkaya pengalaman anak tentang berbagai hal (Bennett, Finn, Crib, 1999: 91-100). Pengembangan program kegiatan bermain (kurikulum) bagi AUD seharusnya sarat dengan aktivitas bermain yang mengutamakan adanya kebebasan bagi anak untuk bereksplorasi dan berkeaktifitas, sedangkan orang dewasa seharusnya lebih berperan sebagai fasilitator pada anak yang membutuhkan bantuan untuk memecahkan masalah yang dihadapi (Albrecht dan Miller, 2000:216-218). Selanjutnya Albrecht dan Miller (2000: 216-218) berpendapat bahwa dalam pengembangan program kegiatan bermain (kurikulum) bagi anak usia dini seharusnya sarat dengan aktivitas bermain yang mengutamakan adanya kebebasan bagi anak untuk bereksplorasi dan berkeaktifitas, sedangkan orang dewasa seharusnya



lebih berperan sebagai fasilitator pada saat anak membutuhkan bantuan untuk memecahkan masalah yang dihadapi.

Jackman (2009:27) menyatakan bahwa kurikulum adalah proses multilevel yang menekankan apa yang terjadi dalam kelas pendidikan anak usia dini setiap harinya, refleksi dari filosofi, tujuan dan sasaran dari program anak usia dini. Dalam program pendidikan anak usia dini, filosofi menekankan pada prinsip dasar, sikap, dan percaya terhadap sekolah. Tujuan, penglihatan secara luas dari apa yang anak harapkan untuk mencapai tujuan dari program tersebut. Dan sasaran, teknik mengajar khusus atau interpretasi dari tujuan dan penjabaran yang bermakna dari apa yang diharapkan dari pembelajaran di desain untuk mengembangkan aspek fisik, intelektual, budaya, sosial, emosional, dan perkembangan kreatif dari masing-masing anak.

Berdasarkan paparan di atas yang dimaksud pengembangan kurikulum secara kongkret adalah berupa seperangkat rencana yang berisi sejumlah pengalaman belajar melalui bermain yang diberikan pada anak usia dini berdasarkan potensi dan tugas perkembangan harus dikuasainya dalam rangka pencapaian kompetensi yang harus dimiliki oleh anak.

### **Tujuan Pengembangan Kurikulum**

Pengembangan kurikulum yang dilakukan sebagai upaya untuk memberikan program stimulasi optimal yang dapat mengembangkan potensi kecerdasan anak menjadi kompetensi yang menjadikan anak Indonesia menjadi manusia tangguh yang mampu bersaing namun tetap memiliki sifat religius, mengakar pada budaya bangsa dan memiliki kepedulian terhadap lingkungan maupun negaranya.

Catron dan Allen (1999:30) berpendapat bahwa tujuan pengembangan kurikulum yang utama adalah untuk mengoptimalkan perkembangan anak secara menyeluruh serta terjadinya komunikasi interaktif. Kurikulum bagi anak usia dini haruslah memfokuskan pada perkembangan yang optimal pada seorang anak melalui lingkungan sekitarnya yang dapat menggali berbagai potensi tersebut melalui permainan serta hubungan dengan orang tua atau orang dewasa lainnya. Selanjutnya mereka berdua berpendapat bahwa seharusnya kelas-kelas bagi anak usia dini merupakan kelas yang mampu menciptakan suasana kelas yang kreatif dan penuh kegembiraan bagi anak. Tujuan kurikulum anak usia dini di Indonesia adalah membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap pengetahuan, keterampilan dan kreativitas yang diperlukan oleh anak untuk dapat menyesuaikan diri

dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan pada tahapan berikutnya (Depdiknas 2004: 3)

Untuk mencapai tujuan kurikulum tersebut, maka diperlukan strategi pembelajaran bagi anak usia dini yang berorientasi pada: (1) tujuan yang mengarah pada tugas-tugas perkembangan di setiap rentangan usia anak; (2) materi yang diberikan harus mengacu dan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan yang sesuai dengan perkembangan anak (DAP= Developmentally Appropriate Practice); (3) metode yang dipilih seharusnya bervariasi sesuai dengan tujuan kegiatan belajar dan mampu melibatkan anak secara aktif dan kreatif serta menyenangkan; (4) media dan lingkungan bermain yang digunakan haruslah aman, nyaman dan menimbulkan ketertarikan bagi anak dan perlu adanya waktu yang cukup untuk bereksplorasi; serta (5) evaluasi yang terbaik dan dianjurkan untuk dilakukan adalah rangkaian sebuah assesment melalui observasi partisipatif terhadap segala sesuatu yang dilihat, didengar, dan diperbuat oleh anak.

Program kegiatan bermain yang merupakan implementasi secara kongkret pengembangan kurikulum memiliki sejumlah fungsi, di antaranya adalah: (1) untuk mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki anak sesuai dengan tahap perkembangannya; (2) mengenalkan anak dengan dunia sekitar; (3) mengembangkan sosialisasi anak; (4) mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin pada anak, dan (5) memberikan kesempatan kepada anak untuk menikmati masa bermainnya. Berdasarkan paparan di atas maka tujuan pengembangan kurikulum bagi anak usia dini adalah untuk mengoptimalkan perkembangan anak secara menyeluruh berdasarkan berbagai dimensi perkembangan anak usia dini baik perkembangan sikap pengetahuan, keterampilan dan kreativitas yang diperlukan oleh anak untuk dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya serta untuk pertumbuhan dan perkembangan anak pada tahapan berikutnya.

Kurikulum menurut NAECY dan NAECS seharusnya sebuah penerapan yang sangat terencana, penuh tantangan, melibatkan semua (kepentingan anak, orang tua, masyarakat), perkembangannya sesuai dengan budaya dan peka terhadap bahasa, menyeluruh dan untuk memperkenalkan hasil pencapaian yang positif untuk semua anak usia dini. Kurikulum yang efektif digambarkan dengan indikator berikut. (1) Anak aktif dan terlibat. (2) Tujuan dijabarkan dengan jelas. (3) Didasarkan pada bukti. (4) Nilai dari isi kurikulum adalah belajar melalui main investigasi dan terfokus, serta perubahan yang disengaja. (5) Dibangun pada pengalaman dan belajar sebelumnya. (6) Menyeluruh (mencakup

manajemen, metode, media, proses, dll). (7) Standar profesional, kurikulum, isi materi belajar tervalidasi. (8) Kurikulum ditujukan untuk kepentingan anak. Kurikulum merupakan payung besar yang dikembangkan oleh setiap lembaga, yang berisi tentang filosofi, pandangan, kepercayaan, cara belajar anak, material learning, dan program belajar anak.

Program kegiatan bermain yang merupakan implementasi secara kongkret pengembangan kurikulum memiliki sejumlah fungsi, diantaranya adalah: (1) untuk mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki anak sesuai dengan tahap perkembangannya; (2) mengenalkan anak dengan dunia sekitar; (3) mengembangkan sosialisasi anak; (4) mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin pada anak; dan (5) memberikan kesempatan kepada anak untuk menikmati masa bermainnya. (Wortham, 2006:126).

### c. Rangkuman

□ Kurikulum anak usia dini adalah pengembangan kurikulum secara kongkret adalah berupa seperangkat rencana yang berisi sejumlah pengalaman belajar melalui bermain yang diberikan pada anak usia dini berdasarkan potensi dan tugas perkembangan yang harus dikuasainya dalam rangka pencapaian kompetensi yang harus dimiliki oleh anak.

□ Tujuan pengembangan kurikulum PAUD adalah untuk mengoptimalkan perkembangan anak secara menyeluruh berdasarkan berbagai dimensi perkembangan anak usia dini baik perkembangan sikap pengetahuan, keterampilan dan kreativitas yang diperlukan oleh anak untuk dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya serta untuk pertumbuhan dan perkembangan anak pada tahapan berikutnya

□ Terdapat prinsip pengembangan kurikulum PAUD, yaitu (1) Prinsip relevansi, (2) Prinsip adaptasi, (3) Prinsip kontinuitas, (4) Prinsip fleksibilitas, (5) Prinsip kepraktisan dan akseptabilitas, (6) Prinsip kelayakan, (7) Prinsip akuntabilitas.

□ Pendekatan dalam pengembangan kurikulum PAUD, adalah yaitu pendekatan pentahapan (*stage approach*), pendekatan diferensial (*differential approach*) dan pendekatan ipsatif (*ipsative approach*).

□ Asas-asas pembelajaran PAUD, adalah Asas Apersepsi, Asas Kekongkritan, Asas Motivasi, Asas Kemandirian, Asas Kerjasama (Kooperatif), Asas Individualisasi, Asas Korelasi, dan Asas Belajar Sepanjang Hayat.

**d. Latihan**

1. Diskusikan bersama teman dalam kelompok, topik dibawah ini:  
Kelompok I: Prinsip-prinsip dalam pengembangan kurikulum anak usia dini.  
Kelompok II : Pendekatan dalam pengembangan kurikulum anak usia dini.  
Kelompok III: Asas-asas dalam pengembangan kurikulum anak usia dini.
2. Gunakan sumber rujukan yang relevan
3. Tuliskan dalam bentuk makalah hasil diskusi kelompok tersebut.
4. Paparkan hasil diskusi kelompok di kelas besar secara daring

**DAFTAR PUSTAKA**

- Allbrecht, Kay & Linda Miller. (2000). *The Comprehensive Infant Curriculum*. Beltsville MD: Gryphon House Inc.
- Allen, Jean dan Catron, E Catron. (1999). *Early Childhood Curriculum a Creative – Play Model*. Second Edition. Mellin Prentice Hall: New Jersey.
- Hamalik, Oemar. (2008). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Jackman, Hilda. L. (2009). *Early Education Curriculum A Child's Connection to The World*. Fourth Edition. USA: Delmar Cengage Learning.
- Solehuddin, M. (1997). *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Sujiono, Yuliani Nurani dan Bambang Sujiono. (2010). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT. Indeks.
- Sujiono, Yuliani Nurani. (2011). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2010). *Pengembangan Kurikulum Teori dan Praktik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wortham, Sue. C. (2006). *Early Childhood Curriculum*. New Jersey: Pearson Education Inc.

## 2. Kegiatan Belajar 2

### a. Tujuan Kegiatan Pembelajaran

Setelah membaca dan mempelajari dengan seksama bab ini, diharapkan mahasiswa didik dapat:

- 1) Mengkaji tentang perkembangan bermain pada anak usia dini
- 2) Menjelaskan berbagai pandangan tentang bermain
- 3) Mengidentifikasi berbagai penelitian tentang pengembangan bermain
- 4) Mengkaji pandangan tokoh tentang bermain dan pembelajaran

### b. Uraian Materi

#### Pengertian Bermain

Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan dan dapat dilakukan oleh setiap orang. Menurut Isenberg dan Quisenberry yang dikutip oleh Brewer mengatakan bahwa bermain adalah sebuah perilaku yang dinamis, aktif dan konstruktif yang biasa dilakukan oleh seseorang khususnya pada anak usia dini (Brewer, 2007: 142). Sedangkan permainan adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan berdasarkan motivasi intrinsik, bersifat aktif, bermakna bagi anak yang bermain, tidak ada aturan dari luar yang mengikat (Santrock, 1997:256). Lebih lanjut Semiawan (2002:20) menjelaskan bahwa: "permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak dia kenali sampai pada yang ia ketahui dan dari yang tidak dapat diperbuatnya, sampai ia mampu melakukannya. peran bermain dalam kurikulum untuk anak-anak, adalah sebagai guru, pertama perlu merumuskan ide-ide kita tentang sifat bermain dan bagaimana hal ini berkembang. Meskipun jenis lain yang terlibat dalam fisik atau bermain sensorimotor, berbagai permainan dari permainan motorik untuk bermain pura-pura untuk permainan dengan aturan dalam kapasitas unik manusia (Ackerman, 1999; Singer, 1973).

Perkembangan bermain melalui bentuk tahapan dan landasan untuk pengembangan intelektualitas, kreativitas dan imajinasi, rasa diri, resolusi perasaan, dan kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain dengan cara yang positif dan bermoral. Dalam bab ini, orang-orang yang mengikuti kita memandang bermain melalui masing-masing tahapan perkembangan berbagai kacamata, membahas bagaimana bermain memiliki kontribusi masing-masing pada gilirannya dan integrasi dalam aspek fisik, kompetensi sosial-emosional, dan kognitif untuk seluruh anak.

Bermain lebih dari alat untuk mencapai tujuan, namun, meskipun tujuan ini dapat sangat dihargai oleh pendidik dan beberapa orang tua. Bermain adalah sumber tawa dan humor, dari sebuah penemuan dan keindahan. Hal ini memungkinkan kita untuk menghibur kemungkinan yang ada dan membayangkan masa depan. Ini membantu kita untuk melestarikan dalam

upaya kami untuk mengeksplorasi berbagai macam emosi yang kita miliki. Ini menumbuhkan spontanitas dan sukacita yang membuat kita menjadi benar-benar manusia. Menjaga hal ini dalam pikiran, kami juga mengajak Anda untuk mempertimbangkan bagaimana setiap lensa mencerminkan cara perkembangan dalam berkontribusi untuk bermain dimana perkembangan merupakan aspek penting dari keberadaan manusia.

### **Pandangan Bermain dan Pembelajaran**

Belajar melalui bermain merupakan cara anak membangun dan memperoleh pengetahuan. Berbagai pandangan tentang bermain dan pembelajaran telah banyak dilakukan oleh para peneliti di perguruan tinggi dan atau para guru di berbagai lembaga PAUD.

#### **a. Perspektif Penelitian tentang Pengembangan Bermain**

Setiap hari di prasekolah, anak-pusat perawatan, TK, dan SD kelas kelas, perbedaan sifat interaksi sosial dan kompleksitas fantasi, bermain konstruktif, dan permainan dengan aturan pengamat. Perbedaan ini mencerminkan aspek budaya anak-anak, keluarga, dan gaya individu, serta pengembangan. Memahami proses perkembangan bermain dari prasekolah untuk anak usia menengah sangat penting bagi para guru yang ingin menerapkan kurikulum yang berpusat pada bermain.

Ketika guru memahami urutan perkembangan dan berbagai perilaku diamati dalam permainan anak-anak dari berbagai usia, mereka lebih siap untuk mendukung permainan mereka amati. Untuk dasar pemahaman ini, kita memperluas teori tradisional bermain dengan melihat penelitian yang dilakukan pada pengembangan bermain di prasekolah, dan pengaturan dasar.

#### **1) Penelitian Parten dalam bermain dan Partisipasi Sosial**

Model lain yang berguna untuk melihat perkembangan anak-anak bermain dikembangkan oleh Parten pada tahun 1932. Dia mempelajari perilaku sosial anak dalam kerjasama orangtua disekolah. Berdasarkan pengamatan, ia menghipotesis kontinum partisipasi sosial dalam bermain, mulai dari perilaku tersendiri, paralel, dan dua bentuk kelompok bermain. Pengamat perilaku. Pengamat perilaku didefinisikan sebagai saat jam bermain anak, entah karena keengganan untuk bergabung, atau sebagai cara memindahkan untuk membuka sesuatu. Pemain kurang canggih mungkin hanya melihat dan mengamati permainan dari jauh bermain untuk memasuki episode bermain. Pemain yang lebih canggih menggunakan perilaku pengamat untuk membantu mereka membuat pilihan, untuk menentukan kegiatan apa yang untuk dipilih, atau untuk memastikan dalam strategi yang paling efektif untuk mendapatkan masuk ke episode bermain. Kadang-kadang pengamat hanya tertarik pada permainan atau perilaku orang lain. Guru yang sensitif menyadari fungsi kemungkinan pengamat dan menggunakan observasi dan intervensi

terampil untuk menentukan peran apa, jika ada, mungkin diperlukan untuk membantu anak-anak membuat pilihan tentang kegiatan bermain mereka. Perilaku pengamat tidak hanya perilaku dewasa, namun pada kenyataannya, merupakan waktu bagi anak untuk merenungkan tindakan mereka.

### **Bermain sendiri.**

Bermain sendiri didefinisikan sebagai bermain sendiri, tanpa interaksi terbuka dengan teman sebaya. Sebagai contoh:

Empat tahun Ivan dengan hati-hati melukis bentuk hati di dia kanvas, dan mengisinya dengan warna biru cerah. Dia berhenti untuk merenungkan lukisannya sebentar, kemudian menambahkan lengan dan kaki. "Ada!" Katanya lembut. "ini hati manusia!"

Parten menemukan bermain sendiri menjadi khas anak-anak termuda di kelompoknya. Tetapi penelitian yang lebih baru telah menunjukkan bermain sendiri melakukan beberapa fungsi, tergantung pada usia anak dan konteks bermain. Misalnya, bermain sendiri dapat memberikan konteks untuk bermain dramatis kompleks seperti memberlakukan sebuah drama keluarga dengan dinosaurus mainan, atau mungkin memberikan kesempatan untuk istirahat yang dibutuhkan dari tuntutan negosiasi dengan orang lain, seperti bermain sendiri dengan pegboards. Guru yang sensitif menyadari bahwa anak-anak membutuhkan kesempatan untuk bermain secara privasi dan sendiri serta kesempatan untuk bermain berbagi dan kelompok di kelas untuk beberapa anak-anak yang telah trauma dengan kekerasan, kebutuhan untuk bermain sendiri adalah yang terpenting. (Scarlett, Naudeau, Saloni-Pasternak & Ponte, 2005).

### **Bermain paralel.**

Bermain paralel didefinisikan sebagai bermain dengan bahan bersama atau dengan kedekatan fisik tanpa upaya untuk mengkoordinasikan bermain. Negosiasi nonverbal mungkin terjadi tetapi tema bermain bersama dan / atau konstruksi yang tidak diuraikan. Sebagai contoh, Joyce dan Renita sedang bermain sejajar satu sama lain dengan balok kayu kecil dan doillhouse besar. Mereka masing-masing melakukan dialog yang cukup menghidupkan karakter mereka. Salah satu anak meletakkan balok atau perabot rumah boneka, yang lain mungkin mengambilnya, tetapi mereka tidak terang-terangan mengakui satu sama lain bermain. Jenis permainan diperkirakan untuk mewakili bentuk, awal dibedakan dari kelompok bermain dan guru mungkin sering melihatnya sebagai awal untuk kelompok bermain sebagai anak-anak dengan rekan-rekan mereka dan secara bertahap dengan bekerjasama. Okagaki, Diamond, Kontos, dan Hestenes (1998) menemukan hanya proses seperti operasi karena mereka belajar bagaimana anak-anak penyandang cacat yang bermain paralel untuk berpartisipasi dalam bermain dengan teman sebaya dengan langkah mereka sendiri.

### **Bermain Kelompok.**

Parten membedakan dua bentuk bermain kelompok. Drama, pertama asosiatif, terlihat ketika anak-anak berbagi dan mengkoordinasikan bahan dan ruang dalam jarak satu sama lain, namun kurangnya kerjasama. Hal ini mirip dengan bermain parallel di bentuk tapi juga meliputi beberapa elemen dari bermain kerjasama kelompok juga. Misalnya, Frank dan Mario bermain dengan balok-balok Lego di sebuah meja kecil. Mereka bernegosiasi dengan satu sama lain melalui tempat mereka masing-masing, tetapi mereka masing-masing terus bekerja pada proyek-proyek mereka sendiri, bukan yang berfokus pada proyek bersama.

Bentuk kedua dari bermain kelompok, bermain kerjasama, melibatkan upaya cangguh untuk menegosiasikan tema bermain bersama dan konstruksi dengan teman-teman lainnya, dan ditandai oleh anak-anak dengan melangkah masuk dan keluar dari permainan mereka untuk membangun peran atau peristiwa. Misalnya, ada anak-anak bermain restoran mungkin mereka bergantian peran dalam drama sebagai pelanggan, koki, dan /pelayan dengan komentar tentang plot yang terbuat di luar bermain, seperti "berpura-pura hamburgernya terbakar".

### **Pandangan Tokoh tentang Bermain dan Pembelajaran**

Dalam modul ini secara jelas diungkapkan oleh teori abad 20 bahwa perkembangan dan pembelajaran terjadi melewati pembentukan pengetahuan dalam pikiran si pembelajar. Dalam pandangan konstruktivis ini, atau bahkan menyalin perilaku yang lain, tetapi ini merupakan dasar mengenai apa yang setiap diri anak bawa pada setiap situasi. Skema atau pola mental anak-anak yang telah terbentuk dimodifikasi dan dibangun sejak anak-anak mencoba untuk memahami pengalaman baru dari apa yang mereka sudah ketahui. Kim 4 tahun, menjelaskan kata "invisible" (gaib) kepada temannya, Tony, saat kata itu muncul dalam cerita yang dibacakan kepada dua anak itu. "Itu seperti kamu masuk ke dalam, dan kemudian tidak ada yang dapat melihatmu saat kamu terlihat!" Tegus Adi, dan Moro mengangguk mengerti. Adi mendasari penjelasannya pada pengalamannya mengenai menjadi tidak terlihat pada permainan petak umpet; jika kamu bersembunyi, kama kamu tidak akan terlihat.

Pada pandangan konstruktivis dalam perkembangan, apa yang anak-anak telah ketahui dan polanya untuk menginterpretasikan pengalaman, dimodifikasi melalui upaya dan inisiatifnya. Piaget menempatkan kepentingan khusus pada regulasi diri dan aktivitas diri dari permainan anak-anak dalam pembangunan pengetahuan. Meskipun penelitian Piaget difokuskan pada pembangunan pengetahuan melalui kognisi, teori konstruktivis lainnya seperti Vygotsky (1962) dan Mead (1934) dan peneliti lainnya seperti Corsaro (2003), Dyson (1997), Forman (2005), dan Paley (1992,1999) telah menekankan proses budaya dan sosial adalah



pusat untuk membangun pengetahuan dan dasar interaksi alamiah dari pembelajaran dan perkembangan. Teoritikus seperti Erikson (1950/85) telah menekankan perkembangan psikososial dalam pemahaman peran bermain dalam kehidupan emosional anak-anak. Semua Teoritikus yang kami pertimbangkan menandai pentingnya hubungan yang dekat antara kognisi dan afeksi dalam pembelajaran dan perkembangan anak usia dini. Giliran pertama adalah Piaget sebagai penemu teori Konstruktivis.

### **Pandangan Bermain dan Perkembangan Piaget**

Piaget memandang perkembangan berpikir atau kognisi sebagai salah satu bidang pengembangan, di mana peran bermain dalam membangun pengetahuan lebih jelas terlihat.

Coba bayangkan seandainya disetiap pengalaman yang anda dapat adalah baru, tanpa adanya gambaran dari kejadian sebelumnya yang dapat membantu anda untuk mengatur persepsi dan harapan anda. Hidup pasti akan sangat membingungkan. Untungnya, manusia memiliki sarana atau cara untuk mengatur pengalaman yang dia punya, jadi dia dapat memahami kejadian-kejadian didalam hidup mereka. Menurut Piaget, ini berarti mengatur/organisasi adalah termasuk proses adaptasi yang cerdas. Didalam adaptasi manusia mengubah/memodifikasi lingkungan mereka sesuai dengan kebutuhan pribadi mereka. Mereka juga memodifikasi pemikiran mereka sendiri dalam merespon lingkungannya (DeVries, Zan, Hildebrandt, Edmiatson, & Sales, 2002; Fosnot & Perry, 2005; Piaget, 1962b, 1963a, 1969b). Piaget menggambarkan sebuah proses interaktif antara dua aspek dari adaptasi, yang disebut sebagai asimilasi dan akomodasi. Interaksi ini adalah sumber dalam perkembangan dan pembelajaran. Didalam asimilasi, unsur unsur baru dari pengalaman digabungkan kedalam struktur yang sudah ada di pengetahuannya. Yang lebih penting, unsur unsur ini tidak sesederhana dimasukan kedalam pengetahuan yang sudah ada. Namun, unsur unsur baru tersebut ditransformasikan dari proses berpikir individu untuk kemudian dimasukan ke struktur dari pengetahuan individu tersebut.

Contoh dari asimilasi adalah banyaknya anak-anak yang berkembang dalam bermain dengan playdough atau clay. Clay ini dapat dicubit, ditepuk, dibentuk, dan diputar menggunakan pola dari pengalaman yang sebelumnya. Skema atau kekuatan pola dari tindakan dalam bermain clay dan playdough adalah bagian dari pola mental anak-anak. Apa yang terjadi jika seorang anak menemukan “oublek” yang terbuat dari tepung jagung dan air yang terdapat pada beberapa bahan clay, tetapi dengan perbedaan? Mungkin anak akan merasa terkejut bahwa ada bahan lunak pada jari jari tangannya dibandingkan membuat suatu bentuk. Usaha anak untuk mengakomodasikan materi baru yang berbeda memberikan perubahan pada struktur asimilasi yang akan diterapkan kepada zata clay nantinya.

Dalam teori Piaget, akomodasi adalah pelengkap dari asimilasi, proses pembuatan makna. Akomodasi memungkinkan struktur pemikiran yang sudah ada berubah ketika beradaptasi dengan pengalaman baru. Akomodasi adalah sebuah proses dimana skema atau pola baru dibuat atau pola yang sudah ada diperluas atau diubah kebentuk lain dalam rangka untuk menggabungkan informasi baru. Akomodasi menyediakan kita untuk bertemu tantangan yang diberikan oleh lingkungan, seperti menyelesaikan masalah kognitif yang berhubungan dengan bermain oublek dengan playdough. Proses asimilasi memungkinkan kita untuk menggabungkan, menggeneralisasi, dan menerapkan struktur yang sudah ada terhadap pengalaman baru. Memungkinkan kita untuk memahami pengalaman baru dengan baik dari yang sudah kita ketahui. Sedangkan proses akomodasi menantang kita untuk berubah dan beradaptasi terhadap struktur kita dalam menghadapi informasi baru.

Berdasarkan teori Piaget, terdapat interaksi yang terus menerus antara proses-proses tersebut, keadaan yang berubah dari tekanan dan keseimbangan yang menyangkut apa yang cocok ke skema dan model mental mengenai pengalaman, dan apa yang tidak cocok. Ide baru atau persepsi yang tidak cocok dengan struktur pemikiran kita akan menyebabkan sebuah perubahan dalam model mental kita, dan menghasilkan perkembangan yang terus menerus didalam pikiran. Melalui interaksi dari asimilasi dan akomodasi, anak menyeimbangkan bagian internal mereka dan menemukan kebutuhan mereka untuk melakukan adaptasi dengan baik.

### **Piaget : Tahapan Perkembangan Bermain**

Disini Piaget menunjukkan bagaimana anak mengembangkan kemampuan untuk merepresentasikan dunianya melalui sebuah tahapan dimana asimilasi dan akomodasi semakin berhubungan satu sama lain. Kemampuan anak untuk merepresentasikan keprihatinan dan pengertian terungkap dalam permainan mereka yang dapat dilihat dari kemajuan dalam serangkaian tahapan. Berdasarkan pemaparan tersebut, kami menggambarkan deskripsi dari tahapan-tahapan tersebut.

#### **Functional Play**

disebut praktek atau bermain fungsional oleh Piaget dan merupakan karakteristik utama dari tahap kecerdasan sensorimotor. Ini dicontohkan oleh permainan bayi, seperti menggenggam dan menarik, menendang dan mendorong senjata dan berlanjut saat anak mengambil bagian dalam kegiatan seperti menciprat air atau duduk di pasir, membunyikan klakson, atau naik sepeda.

#### **Symbolic Play**

tahap kedua, symbolic play dimulai sekitar umur 18 bulan dan karakteristik utama dari tahapan ini adalah kecerdasan pra-operasional.

Symbolic play melibatkan penggunaan representasi mental untuk berpura-pura bahwa salah satu objek berdiri untuk yang lain dalam bermain, atau mengambil sebuah bermain khayal atau pura-pura. Tiga bentuk utama dari symbolic play yang digambarkan Piaget : Konstruktif, bermain peran dan dramatic, dan games with rules.

- Pertama Bermain Konstruktif

menyediakan hubungan alami antara bermain fungsional dan bentuk-bentuk yang lebih jauh/canggih dari bermain simbolik. Dalam bermain konstruktif anak menggunakan benda-benda konkret untuk menciptakan representasi dari suatu objek: balok atau playdough dimanipulasi untuk mewakili sebuah bentuk rumah. Maksud dalam bermain konstruktif adalah mendekati representasi mental seseorang dengan menggunakan suatu objek yang sedekat mungkin dengan representasinya tersebut.

- Bermain Peran

melibatkan pembuatan peran khayalan dan situasi dan dan lebih sering menyertai pembuatan objek yang berpura-pura. Anak menggunakan gerak tubuh dan bahasa untuk membuat peran khayalan dan situasi dengan tema yang kompleks, karakter dan naskah (Vandenberg, 2004). Kadangkala permainan ini bersifat alami tema tanpa adanya negosiasi mengenai peran satu sama lain. Di sisi lain bermain dapat sendiri, dengan karakter , dan situasi yang diperankan oleh seorang pemain.

- Bermain dengan Aturan

melibatkan kepatuhan terhadap seperangkat eksternal aturan sosial yang mengatur permainan. Jenis bermain ini menandai transisi dari pra-operasional ke pemikiran operasional konkret dalam teori Piaget. Dalam permainan ini, aturan dinegosiasikan dan disepakati oleh para pemain sebelum pertandingan dimulai.

### **Pandangan Vygotsky tentang Perkembangan dan Bermain**

Meskipun melalui penelitian Piaget mendorong kepercayaan bahwa pengalaman sosial adalah penting untuk perkembangan kognitif, kerja dia berfokus pada individual dibandingkan pada interaksi social. Disamping itu, Vygotsky sangat khawatir pada interaksi social dan konteks histori dan budaya yang mana berada dalam perkembangan dan pembelajaran. Seperti Piaget, Vygotsky adalah konstruktivis dan percaya bahwa konflik dan pemecahan masalah adalah fitur penting dari perkembangan anak. Khususnya dia tertarik dengan dinamika social yang mendukung perkembangan. 3 proses kognitif yang penting adalah proses yang mencakup teorinya: The Zone of Proximal Development, pergerakan dari pengetahuan interpersonal ke intrapersonal, dan transisi dari peraturan implisit ke peraturan eksplisit. Istilah ZPD diciptakan Vygotsky mengacu pada konteks dimana anak mengerti lebih jauh dari hasil interaksi social. Anak anak tampil melampaui tingkat berfungsi biasanya ketika terlibat

dalam kolaborasi social dan kognitif yang menciptakan zona ini. Seperti Piaget, Vygotsky berpikir bahwa bermain itu penting untuk perkembangan dan adalah asal dari fakta “Bermain adalah asal dari perkembangan dan menciptakan ZPD.” (1967,p.16).

Dengan mengobservasi permainan simbolik anak anak, guru dapat menemukan bagaimana konsep, kemampuan dan kompetensi baru muncul dalam setiap permainan anak dalam hubungannya dengan orang lain. “Riki Dan Riko sedang bermain dekat terowongan ditaman bermain. Riki, berpura pura berbaring tengkurap dengan wajah penuh kesakitan, berteriak “pura puranya, kamu kasih aku obat” Riko berpura pura untuk memberinya obat dan Riki melompat bangun , dan mengatakan “sudah lebih baik”. Kemudian Riki menjadi pasien dan Riko pura pura memberinya obat. Mereka masing masing mengambil 2 putaran. Kemudian Anthony berkata, “aku lapar” dan mereka segera masuk untuk mengambil kotak makan siang, kemudian kembali ke area bermain dengan banyak cemilan pretzel. Riki memegang pretzel dan berkata “huruf apa?” “tidak ada huruf” jawab Riko , dan Riko memakan sepotong. “sekarang huruf B” kata Riko, lalu dia gigit pretzelnnya. “ Huruf apa?” “O”, kata Riki. Gigitan terakhir sudah dimakan. “sekarang huruf apa?” tanya Riki memegang dengan tangan kosongnya. “tidak ada huruf!”teriak Riko gembira, dan mereka berdua terjatuh ke tanah sambil tertawa”.

Dalam observasi dari Riki dan Riko, dapat kita lihat bagaimana dalam permainan mereka menciptakan ZPD dimana mereka mengerti huruf adalah perkembangan lebih lanjut. Dalam pengamatan bermain merupakan sumber dari ZPD, kita berfokus pada pembangunan kolaboratif dari sebuah realitas berpura-pura diciptakan oleh pemain dan ditopang oleh aturan yang mereka negosiasikan. Karena hubungan adalah utama yang penting untuk anak anak kecil, keinginan mereka untuk berpartisipasi didunia imajinasi berbagi dengan yang lain memimpin mereka untuk menerima dan menciptakan makna baru simbolik, mengatur impuls mereka sendiri, dan untuk bersama-sama membangun realitas berpura-pura. Ini dapat diamati di berbagai pengaturan anak usia dini. Misalnya, pendidik anak usia dini dan penelitian yang bekerja di ruang kelas yang terintegrasi telah mencatat bahwa permainan anak-anak dengan perkembangan yang lebih kompleks ketika mereka bermain dengan rekan-rekan yang tidak mampu (Smith, 1994).

Ini dilihat dari ZPD berbeda dengan model pemula ahli yang sering dipelajari dalam penelitian pendidikan tentang pemecahan masalah. Apa yang tersisa dalam model pemula ahli adalah pengakuan bermain sebagai sumber pembangunan dalam ZPD (Nicolopoulou,1997,2001). Kemudian, Vygotsky mengklasifikasi bagaimana anak mengembangkan pemahaman mereka tentang peraturan, Dia menegaskan bahwa semua permainan memiliki peraturan dan pada level pengembangan baru,

peraturan menjadi lebih jelas. Misalnya, bermain drama peraturan sangat jelas, pembentukan dasar untuk sebuah permainan, dimana peraturan sudah jelas. Peraturan pada bermain drama mengatur organisasi dari peran dan perilaku dalam drama dan peristiwa. Misalnya “Ibu memasak seperti ini” dan “pemadam kebakaran pertama harus memasang selang”. Namun peraturan berikut sebagian besar diambil selama permainan drama anak-anak untuk diberikan, sampai konflik antara pemain terjadi. Kemudian anak-anak menyatakan peraturan versi mereka yang mempengaruhi sikap karakter dan hipotesis peristiwa.

Saat anak-anak mulai untuk mengeluarkan ide-idenya tentang peraturan, bahwa mengatur sikap sosial dari pengalaman dan keluarga dan latar belakang budayanya, mereka juga membandingkan ide mereka dengan orang lain. Melalui proses ini mereka mengembangkan kapasitas untuk bernegosiasi tentang peraturan bermain yang ditetapkan sebelum permainan dimulai. Ini dapat sangat menantang untuk anak dengan perkembangan yang terlambat, anak dengan tantangan emosional, atau anak dari keluarga yang mana harapan dari rumah dan dengan yang ada di sekolah tidak sama. Namun dasar dari kurikulum berpusat pada permainan mempunyai pengertian yang sama bahwa melempar balok atau pasir akan membuat sakit anak lain. Dengan ini, anak-anak akan mulai menyadari mengapa kita setuju bahwa peraturan adalah penting untuk fungsi sosial.

Vygotsky juga berkontribusi untuk pemahaman kita tentang bagaimana bermain berhubungan dengan tahap perkembangan dari pemikiran simbol. Menurut pengamatannya bahwa anak-anak yang sangat mudah untuk menggabungkan arti dari objek dengan objek itu sendiri dan dengan demikian tidak dapat berpikir secara abstrak. Pada bermain simbol, anak-anak menggunakan objek untuk mewakili ide, situasi, dan objek lainnya

### **Pandangan Smilansky dan Teori Bermain**

Smilansky mengidentifikasi empat macam type bermain yaitu, fungsional, konstruktif, permainan dengan aturan dan bermain drama. Perbedaan dari type permainan mempunyai kontribusi yang berbeda pada perkembangan dan keberhasilan akademik anak.

#### **1. Fungsional Play,**

Pada tahapan ini umumnya pada anak usia enam bulan sampai enam tahun. Pada fungsional play anak menjelajah dan mempelajari fungsi dan kegunaan objek dan materi pada lingkungannya. Fungsional play membantu anak untuk memahami lingkungannya lebih baik. Ketika anak didorong untuk menjelajah dan menemukan, keingintahuan anak tinggi dan mereka termotivasi untuk belajar lebih.

#### **2. Permainan Konstruksi,**

Ketika anak menemukan material pada saat menjelajah di fungsional play, anak sering menggunakan material tersebut untuk membangun menjadi sesuatu yang lain. Ketika anak menjelajahi sifat dari pasir, anak menggunakan pasir tersebut untuk membangun benteng, trowongan dan kue.

### 3. Bermain dengan Aturan,

Permainan ini diatur dengan sebuah aturan dan semua orang yang terlibat dengan permainan tersebut harus memahami dan menyetujui supaya permainan berhasil. Permainan dengan aturan membuat anak berkonsentrasi, mengerti aturan dan mengontrol perilaku untuk sesuai dengan aturan. Permainan ini juga membuat anak bersaing dan mengatasi keberhasilan dan kegagalan.

### 4. Bermain Drama,

Pada permainan ini, anak berpura-pura menjadi orang lain dan menggunakan benda asli atau pura-pura dalam permainan. Anak tidak dapat berpura-pura kecuali anak telah mempunyai pengalaman sebelumnya. Mengulangi tindakan pengalaman memerlukan kemampuan kognitif untuk mengingat kembali, memilih bagian mana yang relevan, menggunakan bahasa tubuh dan kata-kata untuk meyakinkan yang lain bahwa mereka bermain dengan aturan yang benar.

Dengan begitu, seorang anak baiknya diberikan kesempatan untuk bermain, dengan bermain anak akan mengembangkan kemampuan fisiknya. Kemampuan motorik halus dan kasar akan terlatih dan bermain merupakan aktivitas yang sangat menyenangkan bagi anak. Memberikan fasilitas yang mendukung sangat penting bagi anak pada tahap fungsional, terlebih pada tahap bermain konstruksi. Menyediakan permainan balok, pasir, air dan sebagainya. Dengan memberikan banyak ragam materi permainan yang dapat menjadi modal dasar anak untuk dikembangkan menjadi bentuk yang lain.

### 5. Bermain Pura-Pura,

Dimana anak memasuki tahapan preoperasional (piaget), anak tahapan ini dikatakan merupakan tahapan yang sangat penting sebagai dasar untuk masuk dalam pelajaran akademik. Ditekankan oleh Smilansky dan Shefatya, anak yang bagus dalam bermain dramatic mempunyai kesempatan lebih baik untuk sukses di sekolah dan tugas-tugas akademik.

## c. Rangkuman

Menurut Vygotsky (Tedjasaputra, 2001: 10) bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognisi seorang anak dan berperan penting dalam perkembangan sosial dan emosi anak. Menurut Heterington dan Parke (Moeslichatoen, 1999: 34), bermain juga berfungsi untuk mempermudah perkembangan kognitif anak. Belajar sambil bermain akan memungkinkan anak meneliti lingkungan, mempelajari segala sesuatu dan memecahkan

masalah yang dihadapinya. Bermain juga meningkatkan perkembangan sosial anak serta untuk memahami peran orang lain dan menghayati peran yang akan diambalnya setelah ia dewasa kelak.

**d. Latihan**

1. Diskusikan dengan kelompok tentang teori bermain.
2. Buatlah permainan edukatif yang dapat dimainkan secara outdoor dan indoor berdasarkan dengan kecerdasan jamak (multiple intelegents).
3. Buatlah makalah dan diskusikan secara kelompok didalam kelas besar.

**DAFTAR PUSTAKA**

Brewer, Jo Ann, Introduction to Early Childhood Education Preschool Through Primary Grades, (New York: Pearson, 2007), p. 142.

Santrock, John W., Live-Span Development, (USA: Brown & Benchmark,1997), p.256.

Conny R. Semiawan, Belajar Dan Pembelajaran Dalam Taraf Pendidikan Usia Dini (Pendidikan Prasekolah dan sekolah Dasar), (Jakarta: PT. Ikrar Mandiri Abadi: 2002), p.20.

### 3. Kegiatan Belajar 3

#### a. Tujuan dalam Pembelajaran

Setelah membaca dan mempelajari dengan seksama bab ini, di harapkan agar mahasiswa dapat:

1. Memahami pandangan umum tentang kurikulum
2. Mengkaji tentang kurikulum PAUD dan kearifan lokal
3. Mengkaji kegiatan yang dapat dilakukan disekolah dengan pendekatan kurikulum berbasis kearifan lokal

#### b. Uraian Materi

##### **Kurikulum PAUD Dan Kearifan Lokal**

Dalam dunia pendidikan istilah kurikulum sering sekali kita dengar. Hal ini menunjukkan bahwa kurikulum memiliki peranan penting dalam upaya pencapaian tujuan pendidikan. Menurut Caswel dan Campbell (dalam Nugraha, 2015) kurikulum diartikan sebagai semua pengalaman belajar yang diterima siswa dan mempengaruhi perkembangan pribadinya. Menurut Undang-undang no. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Lembaga PAUD telah diberikan kebebasan untuk mengembangkan kurikulumnya. Kurikulum 2013 PAUD dalam Permendikbud Nomor 146 tahun 2014 merupakan standar minimal kurikulum yang bisa dilaksanakan dimasingmasing lembaga PAUD. Kearifan lokal adalah tatanan sosial budaya dalam bentuk pengetahuan, norma, peraturan dan keterampilan masyarakat disuatu wilayah untuk memenuhi kebutuhan (hidup) Bersama yang diwariskan secara turun menurun, kearifan lokal merupakan modal sosial yang dikembangkan masyarakat untuk menciptakan keteraturan dan keseimbangan antara kehidupan sosial budaya masyarakat dengan kelestarian sumber daya alam sekitar.

Secara umum kearifan lokal dikelompokkan menjadi dua jenis, pertama kearifan lokal berwujud dan tidak berwujud. Secara garis besar, kearifan lokal terdiri dari hal-hal yang tidak kasat mata (intangible) dan hal-hal yang kasat mata (tangible). Kearifan yang tidak kasat mata berupa gagasan mulia, untuk membangun diri, menyiapkan hidup lebih bijaksana, dan berkarakter mulia. Sebaliknya kearifan yang berupa hal-hal fisik dan simbolik, patut ditafsirkan kembali agar mudah diimplementasikan ke dalam kehidupan (Wagiran, 2011). Sehingga dapat dikatakan bahwa kearifan lokal adalah segala kebijaksanaan akal budi manusia yang terkandung dalam kesenian; pakaian adat; kerajinan tangan; makanan lokal; mitos, legenda dan cerita rakyat; permainan tradisional dan nilai-



nilai luhur. Sebenarnya klasifikasian kearifan lokal masih banyak. Misalnya seperti yang disampaikan oleh Sungridalam Wagiran (2011) bahwa kategorisasi lebih kompleks mengenai unsur kearifan lokal meliputi: pertanian, kerajinan tangan, pengobatan herbal, pengelolaan sumberdaya alam dan lingkungan, perdagangan, seni budaya, bahasa daerah, filosofi, agama dan budaya serta makanan tradisional.

Kurikulum merupakan penentu keberhasilan tujuan pendidikan sehingga kurikulum perlu dikembangkan secara komprehensif yang meliputi karakteristik siswa, seluruh perangkat pembelajaran dan kondisi kearifan lokal setempat. Kurikulum PAUD 2013 perlu dikembangkan sesuai dengan konteks kearifan lokal. Ini sejalan dengan pandangan Mutoharoh (2020) bahwa materi pembelajaran PAUD dalam kurikulum PAUD 2013 dapat dikembangkan sesuai dengan daya dukung dan kondisi satuan PAUD. Kondisi artinya keadaan siswa dan keadaan budaya atau kearifan lokal. Kurikulum sebagai panduan dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah perlu diarahkan pada bagaimana membentuk manusia Indonesia yang mampu selaras dengan alam melalui pemuatan kearifan-kearifan lokal daerah setempat atau pembelajaran.

Kemudian, dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 146 Tahun 2014 Bab III menguraikan beberapa prinsip pengembangan kurikulum PAUD 2013, salah-satu prinsipnya yaitu kurikulum harus dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik sosial budaya atau kearifan lokal masyarakat setempat dan menunjang kelestarian keragaman budaya. Kurikulum perlu memuat keragaman potensi kebutuhan, tantangan, dan karakteristik lingkungan daerah setempat untuk menghasilkan anak yang mengenal, mengapresiasi dan mencintai budaya daerah. Hal ini sejalan dengan teori Vygotsky dengan konsep (Social Constructivism) yang berkembang ke dalam dunia pendidikan. Teori Vygotsky menyimpulkan bahwa anak mengkonstruksikan pengetahuan atau penciptaan makna sebagai hasil dari pemikiran dan berinteraksi dalam suatu konteks sosial budayanya (Fahrurrozi, 2015). Selanjutnya Vygotsky dalam (Karwati, 2016) juga menekankan bahwa budaya atau kearifan lokal memiliki kontribusi yang sangat berpengaruh terhadap pengembangan mental atau perilaku anak sehingga pembelajaran berbasis budaya atau kearifan lokal akan sangat berdampak pada persepsi, memori dan cara berpikir anak.

Pengembangan kurikulum berbasis kearifan lokal selain sebagai upaya mewujudkan anak yang cinta budayanya juga sebagai solusi benteng terhadap permasalahan degradasi kearifan lokal akibat hantaman gelombang budaya asing yang sangat tinggi. Rasyid dalam (Riezal dkk, 2018) mengatakan bahwa salah-satu problem di era globalisasi ini adalah bagaimana membangun karakter masyarakat melalui pendidikan, khususnya melalui pembelajaran yang memiliki nilai-nilai kearifan lokal

di dalamnya. Prinsip pembelajaran berbasis kearifan atau budaya lokal pada anak usia dini, antara lain:

- (1) Proses pembelajaran berdasarkan budaya lokal pada anak usia dini didasarkan pada prinsip-prinsip pengembangan anak.
  - (2) Pembelajaran berdasarkan budaya lokal pada anak usia dini dilaksanakan berdasarkan prinsip belajar melalui bermain.
  - (3) Proses belajar berdasarkan budaya lokal pada anak usia dini dilaksanakan dalam lingkungan yang kondusif dan inovatif meski tidak ada gedung sendiri yang permanen.
  - (4) Pembelajaran berbasis budaya lokal pada anak usia dini dilaksanakan dengan pendekatan tematik dan terpadu.
  - (5) Pembelajaran berdasarkan budaya lokal pada anak usia dini diarahkan pada pengembangan potensi kecerdasan menyeluruh dan terpadu
- Rosala (2016) mengatakan terdapat empat manfaat dari pengembangan kurikulum berbasis kearifan lokal yaitu:

- (1) siswa memahami dan memiliki kepekaan dengan lingkungan alam, sosial dan budaya atau kearifan lokalnya,
- (2) siswa berdaya secara keterampilan maupun pengetahuan lokal di daerahnya yang pastinya akan berguna khususnya bagi diri sendiri dan umumnya bagi lingkungan masyarakat,
- (3) siswa dapat mempunyai sikap dan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai lokal atau nilai-nilai yang berlaku di daerahnya dan
- (4) siswa turut melakukan pelestarian dan pengembangan terhadap nilai-nilai luhur kearifan lokal atau budaya daerahnya sebagai wujud dukungan terhadap pembangunan nasional.

Pentingnya pengembangan kurikulum berbasis kearifan lokal juga disampaikan oleh Pingge (2017) bahwa pendidikan yang dirancang dengan kurikulum berbasis kearifan dapat digunakan sebagai alat untuk melestarikan setiap potensi di setiap daerah. Kemudian Pingge melanjutkan, bahwa pembelajaran berbasis kearifan lokal sangat penting untuk diterapkan Guru dalam pembelajaran karena memiliki tiga dampak positif yaitu

- (1) mampu meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa sebagai alat untuk menanamkan kecintaan siswa terhadap kearifan lokal di daerahnya,
- (2) sebagai wujud upaya pembentukan karakter positif sesuai nilai luhur kearifan lokal,
- (3) menjadi dasar pada siswa dalam menghadapi permasalahan di luar sekolah atau kehidupan sosial masyarakat.

Sebuah program pembelajaran yang memberikan rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak dengan menekankan pemahaman dan apresiasi terhadap tata cara hidup, adat istiadat, kebiasaan, tradisi, seni, pemikiran, sistem nilai,

cara kerja yang khas dari suatu masyarakat atau suku bangsa daerah tertentu.

### **c. Rangkuman**

Kurikulum PAUD 2013 berbasis kearifan lokal dapat dijadikan sebagai model pembelajaran kontekstual yang bermakna bagi anak usia dini; sekaligus merupakan wujud upaya untuk mempertahankan kearifan lokal sebagai identitas bangsa. Agar dapat menumbuhkan Internalisasi nilai-nilai kearifan budaya lokal ke dalam proses pendidikan. Serta kurikulum harus dirancang secara relevan agar anak memahami budaya dengan latar belakang yang berbeda-beda.

### **d. Latihan**

1. Diskusikan dengan kelompok mengenai kurikulum PAUD 2013.
2. Diskusikan dengan kelompok kegiatan apa saja yang dapat dilakukan dalam mendukung pembelajaran di sekolah dengan berbasis kearifan lokal.
3. Buatlah makalah dan diskusikan dalam kelompok di kelas besar.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Purnama Sigit.(2020). Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Budaya Lokal.[http://piaud.uin-suka.ac.id/media/dokumen\\_akademik/43\\_20201101\\_Materi%20Worksop%20Daring%20PAUD%20Budaya%20Lokal%20PIAUD%20IAIN%20Manado\\_Dr.%20Sigit%20Purnama,%20M.Pd.pdf](http://piaud.uin-suka.ac.id/media/dokumen_akademik/43_20201101_Materi%20Worksop%20Daring%20PAUD%20Budaya%20Lokal%20PIAUD%20IAIN%20Manado_Dr.%20Sigit%20Purnama,%20M.Pd.pdf)
- Mimin Elka.(2021). Pengembangan Model Kurikulum PAUD 2013 Berbasis Kearifan Lokal Suku Ngalum OK, jurnal Obsesi: jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. 6.
- Nilawati Eka & Suryana Dadan. Pengembangan Kurikulum PAUD Berbasis Kearifan Lokal Melalui Permainan Tradisional, Academia.

### **III. Evaluasi**

- **Kognitif Skill**

Mahasiswa membuat video analisis kurikulum ditinjau melalui teori bermain dan teori kearifan lokal

- **Produk**

Video berdurasi 15 menit secara individu

## **PENUTUP**

Tujuan modul ini dibuat agar mahasiswa menjalani pembelajaran dapat terarah dan mampu menghasilkan kemampuan analisis kurikulum AUD dalam tinjauan Teori Bermain dan Kearifan Lokal. Oleh sebab itu, materi-materi penunjang lainnya sangat dianjurkan mahasiswa untuk menavigasi secara mandiri dan mendiskusikan bersama dosen pengampu untuk menghasilkan luaran berupa artikel Opini.