



KEMENTERIAN  
PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

MODUL 2

# PEMBELAJARAN AKTIF DALAM PENDIDIKAN SOSIAL DAN FINANSIAL PRA SD









## KATA PENGANTAR

Pendidikan sosial dan finansial (PSF) sangat penting dilakukan untuk menyiapkan peserta didik agar memiliki kompetensi yang dibutuhkan pada abad 21. Pendidikan sosial dan finansial sangat tepat dilakukan sejak usia dini untuk menyiapkan kemampuan pengelolaan keuangan mereka dimasa dewasa nanti, sehingga tidak terjebak pada pola hidup yang konsumtif.

Pendidik merupakan salah satu unsur yang berperan penting dalam menyiapkan peserta didik untuk memiliki kecakapan sosial dan finansial tersebut melalui pembelajaran. Modul ini disusun sebagai bahan ajar untuk kegiatan peningkatan kompetensi pendidikan sosial dan finansial prasekolah dasar (PSF Pra SD) bagi pendidik PAUD, sekaligus sebagai bahan pengayaan bagi pendidik PAUD peserta kegiatan peningkatan kompetensi PSF pra SD bagi pendidik PAUD. Ada enam modul yang dikembangkan yaitu (1) Pendidikan Sosial dan Finansial Pra SD dalam Kurikulum 2013 PAUD; (2) Pembelajaran Aktif dalam Pendidikan Sosial dan Finansial Pra SD; (3) Media Pembelajaran Pendidikan Sosial dan Finansial Pra SD; (4) Pendalaman Materi Pendidikan Sosial dan Finansial Pra SD Jilid 1; (5) Pendalaman Materi Pendidikan Sosial dan Finansial Pra SD Jilid 2; (6) Pelibatan Keluarga dalam Pembelajaran Pendidikan Sosial dan Finansial Pra SD..

Kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu sehingga tersusunnya naskah ini. Semoga karya bersama ini dapat berkontribusi terhadap peningkatan mutu pendidik PAUD dan peningkatan mutu layanan PAUD.

Bandung, Desember 2018  
Kepala PP-PAUD dan Dikmas Jawa Barat

**Dr. Drs. H. Bambang Winarji, M.Pd.**  
NIP. 196101261988031002

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI .....	ii
PANDUAN PENGGUNAAN MODUL .....	iii
KEGIATAN BELAJAR.....	1
I.    STANDAR KOMPETENSI .....	1
II.   KOMPETENSI DASAR .....	1
III.  INDIKATOR .....	1
IV.  URAIAN MATERI .....	2
1.  PENDAHULUAN.....	2
2.  KONSEP PEMBELAJARAN AKTIF ( <i>ACTIVE LEARNING</i> ) DALAM PEMBELAJARAN ANAK PRA-SD.....	3
3.  PRINSIP PEMBELAJARAN AKTIF ( <i>ACTIVE LEARNING</i> ) DALAM PEMBELAJARAN ANAK PRA-SD.....	8
4.  PEMBELAJARAN AKTIF ( <i>ACTIVE LEARNING</i> ) DALAM PENDIDIKAN SOSIAL DAN FINANSIAL BAGI ANAK PRA-SD .....	18
RANGKUMAN .....	26
TUGAS .....	28
LATIHAN .....	29
KUNCI JAWABAN LATIHAN .....	31
DAFTAR PUSTAKA.....	32

## PANDUAN PENGGUNAAN MODUL

1. Baca dan pahami modul ini dengan sungguh-sungguh;
2. Jika ada hal yang kurang dipahami, tanyakan pada narasumber/ fasilitator;
3. Kerjakan tugas dan latihannya!;
4. Pada tahap implementasi, kerjakanlah tugas yang harus anda lakukan pada kegiatan implementasi;
5. Catatlah pengalaman penerapan saat implementasi pada instrumen review yang telah disediakan;
6. Komunikasikan dan laporkan hasil kegiatan implementasi yang telah anda lakukan, diskusikan permasalahan atau hal-hal yang belum anda pahami dari proses penerapan.





## KEGIATAN BELAJAR

### I. STANDAR KOMPETENSI

Memahami dan menerapkan pembelajaran aktif (*active learning*) dalam pendidikan sosial finansial (PSF) bagi anak praSD.

### II. KOMPETENSI DASAR

1. Memahami konsep (pengertian dan tujuan) pembelajaran aktif;
2. Menjelaskan prinsip pembelajaran aktif;
3. Pembelajaran aktif dalam pendidikan sosial finansial bagi anak praSD.

### III. INDIKATOR

Setelah mempelajari bahan ini diharapkan peserta dapat memahami dan menerapkan:

1. konsep model pembelajaran aktif (*active learning*) dalam pembelajaran PSF bagi anak praSD;
2. prinsip-prinsip model pembelajaran aktif (*active learning*) dalam pembelajaran PSF bagi anak praSD;
3. pembelajaran aktif (*active learning*) dalam pembelajaran PSF bagi anak praSD.

#### IV. URAIAN MATERI

##### 1. PENDAHULUAN

Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya untuk mengarahkan anak usia dini ke dalam proses belajar sehingga mereka dapat memperoleh tujuan belajar sesuai dengan apa yang diharapkan. Pembelajaran hendaknya memperhatikan kondisi individu anak karena merekalah yang akan belajar. Anak usia dini merupakan individu yang berbeda satu sama lain, memiliki keunikan masing-masing yang tidak sama dengan orang lain. Oleh karena itu pembelajaran hendaknya memperhatikan perbedaan-perbedaan individual anak tersebut, sehingga pembelajaran benar-benar dapat merubah kondisi anak dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak paham menjadi paham serta dari yang berperilaku kurang baik menjadi baik.

Kondisi riil anak seperti ini, selama ini kurang mendapat perhatian di kalangan pendidik. Hal ini terlihat dari perhatian sebagian guru/pendidik yang cenderung memperhatikan kelas secara keseluruhan, tidak perorangan atau kelompok anak, sehingga perbedaan individual kurang mendapat perhatian. Gejala yang lain terlihat pada kenyataan banyaknya guru yang menggunakan metode pengajaran yang cenderung sama setiap kali pertemuan di kelas berlangsung.

Pembelajaran yang kurang memperhatikan perbedaan individual anak dan didasarkan pada keinginan guru, akan sulit untuk dapat mengantarkan anak usia dini ke arah pencapaian tujuan pembelajaran. Kondisi seperti inilah yang pada umumnya terjadi pada pembelajaran konvensional. Konsekuensi dari pendekatan pembelajaran seperti ini adalah terjadinya kesenjangan yang nyata antara anak yang cerdas dan anak yang kurang cerdas dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

Kondisi seperti ini mengakibatkan tidak diperolehnya ketuntasan dalam belajar, sehingga sistem belajar tuntas terabaikan. Hal ini membuktikan terjadinya kegagalan dalam proses pembelajaran di sekolah. Menyadari kenyataan seperti ini para ahli berupaya untuk mencari dan merumuskan strategi yang dapat

merangkul semua perbedaan yang dimiliki oleh anak usia dini. Model pembelajaran yang ditawarkan adalah model belajar aktif (*active learning*).

Pembelajaran aktif (*active learning*) adalah suatu pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif. Ketika peserta didik belajar dengan aktif, berarti mereka yang mendominasi aktifitas pembelajaran. Mereka secara aktif menggunakan otak mereka baik untuk menemukan ide pokok dari materi pelajaran, memecahkan persoalan atau mengaplikasikan apa yang baru mereka pelajari ke dalam suatu persoalan yang ada dalam kehidupan nyata (Hisyam Zaini, 2008: xvi).

Belajar aktif meliputi berbagai cara untuk membuat siswa aktif sejak awal melakukan aktivitas-aktivitas yang membangun kerja kelompok dan dalam waktu yang singkat membuat mereka berpikir tentang materi pelajaran (Silberman, 1996: 6).

Sehubungan dengan itu guru di lembaga PAUD dipandang masih relatif sedikit dalam menggunakan model pembelajaran yg inovatif untuk menentukan keberhasilan anak. Sampai saat ini belum diketahui banyak oleh guru. Pembelajaran aktif (*active learning*) dalam pembelajaran PSF PraSD menjadi salah satu model inovasi pada pendidikan anak usia dini untuk meningkatkan motivasi belajar anak.

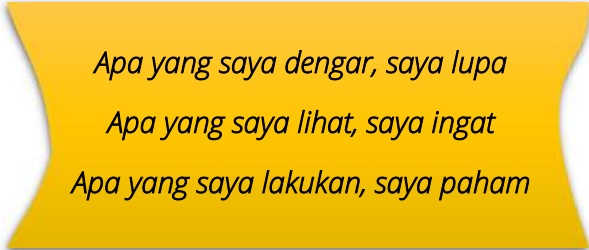
## 2. KONSEP PEMBELAJARAN AKTIF (*ACTIVE LEARNING*) DALAM PEMBELAJARAN ANAK PRA-SD

### a. Pengertian Pembelajaran Aktif (*Active Learning*)

Pembelajaran aktif (*active learning*) dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh anak usia dini, sehingga dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki. Di samping itu pembelajaran aktif (*active learning*) juga dimaksudkan untuk menjaga perhatian anak agar tetap tertuju pada proses pembelajaran.

Kondisi tersebut di atas merupakan kondisi umum yang sering terjadi di lingkungan sekolah. Hal ini menyebabkan seringnya terjadi kegagalan dalam

dunia pendidikan kita, terutama disebabkan anak usia dini di ruang kelas lebih banyak menggunakan indera pendengarannya dibandingkan visual, sehingga apa yang dipelajari di kelas tersebut cenderung untuk dilupakan. Sebagaimana yang diungkapkan Konfucius:



*Apa yang saya dengar, saya lupa*  
*Apa yang saya lihat, saya ingat*  
*Apa yang saya lakukan, saya paham*

Ketiga pernyataan ini menekankan pada pentingnya belajar aktif agar apa yang dipelajari di bangku sekolah tidak menjadi suatu hal yang sia-sia. Ungkapan di atas sekaligus menjawab permasalahan yang sering dihadapi dalam proses pembelajaran, yaitu tidak tuntasnya penguasaan anak usia dini terhadap materi pembelajaran.

Salah satu jawaban yang menarik adalah karena adanya perbedaan antara kecepatan bicara guru dengan tingkat kemampuan siswa mendengarkan apa yang disampaikan guru. Kebanyakan guru berbicara sekitar 100-200 kata per menit, sementara anak usia dini hanya mampu mendengarkan 50-100 kata per menitnya (setengah dari apa yang dikemukakan guru), karena siswa mendengarkan pembicaraan guru sambil berpikir. Kerja otak manusia terutama anak usia dini tidak sama dengan *tape recorder* yang mampu merekam suara sebanyak apa yang diucapkan dengan waktu yang sama dengan waktu pengucapan. Otak manusia selalu mempertanyakan setiap informasi yang masuk ke dalamnya, dan otak juga memproses setiap informasi yang ia terima, sehingga perhatian tidak dapat tertuju pada stimulus secara menyeluruh. Hal ini menyebabkan tidak semua yang dipelajari dapat diingat dengan baik.

Penambahan visual pada proses pembelajaran dapat menaikkan ingatan. Dengan penambahan visual di samping auditori dalam pembelajaran kesan yang

masuk dalam diri anak usia dini semakin kuat sehingga dapat bertahan lebih lama dibandingkan dengan hanya menggunakan audio (pendengaran) saja. Hal ini disebabkan karena fungsi sensasi perhatian yang dimiliki siswa saling menguatkan, apa yang didengar dikuatkan oleh penglihatan (visual), dan apa yang dilihat dikuatkan oleh audio (pendengaran). Dalam arti kata pada pembelajaran seperti ini sudah diikuti oleh *reinforcement* yang sangat membantu bagi pemahaman anak usia dini terhadap materi pembelajaran.

Strategi pembelajaran konvensional pada umumnya lebih banyak menggunakan belahan otak kiri (otak sadar) saja, sementara belahan otak kanan kurang diperhatikan. Pada pembelajaran dengan pembelajaran aktif (*active learning*) pemberdayaan otak kiri dan kanan sangat dipentingkan.

Thorndike (Bimo Wagito, 1997) mengemukakan 3 hukum belajar, yaitu:

1. *law of readiness*, yaitu kesiapan seseorang untuk berbuat dapat memperlancar hubungan antara stimulus dan respons.
2. *law of exercise*, yaitu dengan adanya ulangan-ulangan yang selalu dikerjakan maka hubungan antara stimulus dan respons akan menjadi lancar
3. *law of effect*, yaitu hubungan antara stimulus dan respons akan menjadi lebih baik jika dapat menimbulkan hal-hal yang menyenangkan, dan hal ini cenderung akan selalu diulang.

Proses pembelajaran pada dasarnya merupakan pemberian stimulus-stimulus kepada anak usia dini, agar terjadinya respons yang positif pada diri anak usia dini. Kesiapan dan kesiapan mereka dalam mengikuti proses demi proses dalam pembelajaran akan mampu menimbulkan respons yang baik terhadap stimulus yang mereka terima dalam proses pembelajaran. Respons akan menjadi kuat jika stimulusnya juga kuat. Ulangan-ulangan terhadap stimulus dapat memperlancar hubungan antara stimulus dan respons, sehingga respons yang ditimbulkan akan menjadi kuat. Hal ini akan memberi kesan yang kuat pula pada diri Anak usia dini, sehingga mereka akan mampu mempertahankan respons tersebut dalam memory (ingatan) nya. Hubungan antara stimulus dan respons akan menjadi lebih baik kalau dapat menghasilkan hal-hal yang menyenangkan.

Efek menyenangkan yang ditimbulkan stimulus akan mampu memberi kesan yang mendalam pada diri anak usia dini, sehingga mereka cenderung akan mengulang aktivitas tersebut. Akibat dari hal ini adalah anak usia dini mampu mempertahankan stimulus dalam memory mereka dalam waktu yang lama (*longterm memory*), sehingga mereka mampu merecall apa yang mereka peroleh dalam pembelajaran tanpa mengalami hambatan apapun.

Pembelajaran aktif (*active learning*) pada dasarnya berusaha untuk memperkuat dan memperlancar stimulus dan respons anak usia dini dalam pembelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi hal yang menyenangkan, tidak menjadi hal yang membosankan bagi mereka. Dengan memberikan strategi pembelajaran aktif (*active learning*) pada anak usia dini dapat membantu ingatan (memory) mereka, sehingga mereka dapat dihantarkan kepada tujuan pembelajaran dengan sukses. Hal ini kurang diperhatikan pada pembelajaran konvensional.

Dalam metode pembelajaran aktif (*active learning*) setiap materi pelajaran yang baru harus dikaitkan dengan berbagai pengetahuan dan pengalaman yang ada sebelumnya. Materi pelajaran yang baru disediakan secara aktif dengan pengetahuan yang sudah ada. Agar murid dapat belajar secara aktif guru perlu menciptakan strategi yang tepat guna sedemikian rupa, sehingga peserta didik mempunyai motivasi yang tinggi untuk belajar. (Mulyasa, 2004:241)

Dari uraian di atas dapat ditarik beberapa perbedaan antara pendekatan pembelajaran aktif (*active learning*) dan pendekatan pembelajaran konvensional, yaitu:

Pendekatan Pembelajaran Konvensional	Pendekatan pembelajaran aktif ( <i>Active Learning</i> )
Pembelajaran konvensional berpusat pada guru	Pembelajaran aktif berpusat pada anak
Penekanan pada menerima pengetahuan	Penekanan pada menemukan.

Pendekatan Pembelajaran Konvensional	Pendekatan pembelajaran aktif ( <i>Active Learning</i> )
Kurang menyenangkan	Sangat menyenangkan.
Kurang memberdayakan semua	Memberdayakan semua indera dan potensi anak usia dini
Menggunakan metode yang monoton	Menggunakan banyak metode
Kurang banyak media yang digunakan	Menggunakan banyak media
Tidak perlu disesuaikan dengan pengetahuan yang sudah ada	Disesuaikan dengan pengetahuan yang sudah ada

Perbandingan di atas dapat dijadikan bahan pertimbangan dan alasan untuk menerapkan strategi pembelajaran aktif (*active learning*) dalam pembelajaran di kelas. Selain itu beberapa hasil penelitian yang ada menganjurkan agar anak usia dini tidak hanya sekedar mendengarkan saja di dalam kelas. Mereka perlu membaca, menulis, dan mulai bisa memecahkan masalah. Yang paling penting adalah bagaimana membuat anak usia dini menjadi aktif, sehingga mampu pula mengerjakan tugas-tugas yang menggunakan kemampuan berpikir yang lebih tinggi, seperti menganalisis, dan mengevaluasi. Dalam konteks ini, maka ditawarkanlah model-model yang berhubungan dengan belajar aktif. Dalam arti kata menggunakan teknik pembelajaran aktif (*active learning*) di kelas menjadi sangat penting karena memiliki pengaruh yang besar terhadap belajar siswa.

**b. Proses Pelaksanaan Pembelajaran Aktif (*Active Learning*) dalam Pembelajaran Anak PraSD**

- 1) Peserta didik sebelum memulai pembelajaran perlu diberitahu apa yang akan dilakukan dalam proses pembelajaran

- 2) Peserta didik perlu mendapatkan petunjuk yang jelas dalam setiap kegiatan, agar pembelajaran berjalan dengan efektif
- 3) Guru perlu memilih teknik pembelajaran aktif yang sesuai dengan konsep yang dipelajari peserta didik dan memperhatikan potensi anak didik
- 4) Guru perlu menciptakan iklim pembelajaran aktif dan pembelajaran berpusat pada anak.

c. Ciri-Ciri Pembelajaran Aktif (*Active Learning*) dalam Pembelajaran Anak PraSD

Kadar belajar siswa aktif dapat dilihat dari ciri-ciri yaitu,

- 1) Adanya keterlibatan siswa dalam pengembangan enam aspek perkembangan dalam proses belajar,
- 2) Adanya berbagai keaktifan siswa mengenal, memahami, menganalisis, berbuat, memutuskan, dan berbagai kegiatan belajar lainnya yang mengandung unsur kemandirian yang cukup tinggi,
- 3) Keterlibatan secara aktif oleh siswa dalam menciptakan suasana belajar yang serasi, selaras dan seimbang dalam proses belajar dan pembelajaran,
- 4) Keterlibatan siswa dalam mengajukan prakarsa, memberikan jawaban atas pertanyaan guru, mengajukan pertanyaan/masalah dan berupaya menjawabnya sendiri, menilai jawaban dari rekannya, dan memecahkan masalah yang timbul selama berlangsungnya proses belajar mengajar tersebut (Hamalik, 2003).

**3. PRINSIP PEMBELAJARAN AKTIF (*ACTIVE LEARNING*) DALAM PEMBELAJARAN ANAK PRA-SD**

Untuk menjadikan aktif, maka pembelajaran harus direncanakan dan dilaksanakan secara sistematis serta mengetahui prinsip-prinsipnya, Nana Sudjana (1989: 27-29) mengungkapkan prinsip-prinsip belajar aktif antara lain:



a. Stimulus belajar

Yang dimaksud dengan stimulus belajar adalah segala hal di luar individu itu untuk mengadakan reaksi atau perbuatan belajar (Soemanto, 1999: 108). Pesan yang diterima siswa dari guru melalui informasi biasanya dalam bentuk stimulus. Stimulus tersebut dapat berbentuk verbal atau bahasa, visual, auditif, taktik dan lain-lain. Stimulus hendaknya disampaikan dengan upaya membantu agar siswa menerima pesan dengan mudah.

b. Perhatian dan motivasi

Perhatian adalah pemusatan tenaga psikis tertuju kepada suatu obyek (Suryabrata, 1993: 14). Sedangkan yang dimaksud dengan motivasi adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan, menjamin kelangsungan dan memberikan arah kegiatan belajar, sehingga diharapkan tujuan dapat tercapai (Sardiman, 1996: 101). Perhatian dan motivasi akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, untuk memotivasi dan memberikan perhatian pada kegiatan belajar, pengajar dapat melakukan berbagai model pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan dan pembelajaran yang menyenangkan. Motivasi belajar yang diberikan oleh guru tidak akan berarti tanpa adanya perhatian dan motivasi siswa. Ada beberapa cara untuk menumbuhkan perhatian dan motivasi, antara lain melalui cara mengajar yang bervariasi, mengadakan pengulangan informasi, memberikan stimulus baru melalui pertanyaan kepada siswa, memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyalurkan keinginan belajarnya, menggunakan media dan alat bantu yang menarik perhatian siswa seperti gambar, foto, diagram dan lain-lain. Secara umum siswa akan terangsang untuk belajar apabila ia melihat bahwa situasi belajar mengajar cenderung memuaskan dirinya sesuai dengan kebutuhannya.

c. Respon yang dipelajari

Belajar adalah proses belajar yang aktif, sehingga apabila tidak dilibatkan dalam berbagai kegiatan belajar sebagai respon siswa terhadap stimulus guru, maka tidak mungkin siswa dapat mencapai hasil belajar yang

dikehendaki. Keterlibatan atau respon siswa terhadap stimulus guru bisa meliputi berbagai bentuk seperti perhatian, proses internal terhadap informasi, tindakan nyata dalam bentuk partisipasi kegiatan belajar seperti memecahkan masalah, mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru, menilai kemampuan dirinya dalam menguasai informasi, melatih diri dalam menguasai informasi yang diberikan oleh guru dan lain-lain.

d. Penguatan

Setiap tingkah laku yang diikuti oleh kepuasan terhadap kebutuhan siswa akan mempunyai kecenderungan untuk diulang kembali. Sumber penguat belajar untuk pemuasan kebutuhan yang berasal dari luar adalah nilai, pengakuan prestasi siswa, persetujuan pendapat siswa, pemberian hadiah dan lain-lain.

e. Asosiasi

Secara sederhana, berfikir asosiatif adalah berfikir dengan cara mengasosiasikan sesuai dengan lainnya. Berfikir asosiatif itu merupakan proses pembentukan hubungan antara rangsangan dengan respon (Syah, 1995: 119). Asosiasi dapat dibentuk melalui pemberian bahan yang bermakna, berorientasi kepada pengetahuan yang telah dimiliki siswa, pemberian contoh yang jelas, pemberian latihan yang jelas, pemberian latihan yang teratur, pemecahan masalah yang serupa, dilakukan dalam situasi yang menyenangkan. Di sini siswa dihadapkan kepada situasi baru yang dapat menuntut pemecahan masalah melalui informasi yang telah dimilikinya (Sudjana, 1989: 27-29).

Pembelajaran aktif untuk anak usia dini tidak terlepas dari prinsip-prinsip mereka belajar, diantaranya adalah:

a. Belajar Melalui Bermain

Anak di bawah usia 6 tahun berada pada masa bermain. Pemberian rangsangan pendidikan dengan cara yang tepat melalui bermain, dapat memberikan pembelajaran yang bermakna pada anak.

Bermain merupakan kegiatan melatih otot besar dan kecil, melatih keterampilan berbahasa, menambah pengetahuan, melatih cara mengatasi masalah, mengelola emosi, bersosialisasi, mengenal matematika, sains, dan banyak hal lainnya.

Bermain bagi anak juga sebagai pelepasan energi, rekreasi, dan emosi saat bermain anak merasa nyaman dan gembira. Dalam keadaan nyaman semua syaraf otak dalam keadaan rileks sehingga memudahkan menyerap berbagai pengetahuan dan membangun pengalaman positif.

Kegiatan pembelajaran melalui bermain mempersiapkan anak menjadi senang belajar.

b. Berorientasi pada Perkembangan Anak

Guru harus mampu mengembangkan semua aspek perkembangan sesuai dengan usia anak. Perkembangan anak tergantung pada kematangan anak. Kematangan anak dipengaruhi oleh status gizi, kesehatan, pengasuhan, pendidikan, dan faktor bawaan. Perkembangan anak bersifat individu. Anak yang usianya sama bisa jadi perkembangannya berbeda. Guru perlu memberikan kegiatan dan dukungan yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak secara perseorangan walaupun kegiatannya dilakukan di dalam kelompok. Untuk itulah pentingnya guru memahami tahapan perkembangan anak.

c. Berorientasi pada Kebutuhan Anak secara Menyeluruh

Guru harus mampu memberi rangsangan pendidikan atau stimulasi sesuai dengan kebutuhan anak, termasuk anak-anak yang mempunyai kebutuhan khusus.

Untuk dapat hidup secara sehat dan cerdas membutuhkan:

- 1) Kesehatan dan gizi
- 2) Pengasuhan
- 3) Pendidikan
- 4) Perlindungan

Program layanan PAUD harus memenuhi kebutuhan tersebut. Penyelenggara PAUD harus bekerjasama dengan layanan kesehatan, gizi, kesejahteraan sosial, hukum, dan orang tua. Dengan kata lain layanan PAUD Holistik Integratif menjadi keharusan termasuk untuk anak berkebutuhan khusus.

d. Berpusat pada Anak

Anak diberi kesempatan untuk mencari, menemukan, menentukan pilihan, mengemukakan pendapat, dan aktif melakukan serta mengalami sendiri.

Anak sebagai pusat pembelajaran, artinya:

- 1) Kegiatan pembelajaran direncanakan dan dilaksanakan untuk mengembangkan seluruh potensi fisik dan psikis anak.
- 2) Kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan cara yang menyenangkan sesuai dengan cara berpikir dan perkembangan kognitif anak.
- 3) Pembelajaran PAUD berorientasi pada anak, bukan pemenuhan keinginan lembaga/guru/orang tua.

e. Pembelajaran Aktif

Guru perlu menciptakan kegiatankegiatan yang menarik dan membangkitkan rasa ingin tahu anak, memotivasi anak untuk berfikir kritis, dan kreatif.

Pembelajar aktif berarti anak belajar, melakukan atas dasar idenya bukan hanya mengikuti instruksi atau arahan guru.

Pembelajaran aktif tidak hanya aktif anggota tubuhnya, tetapi yang penting juga aktif proses berpikirnya

f. Berorientasi pada Pengembangan Karakter

Pemberian rangsangan pendidikan dan pembelajaran diarahkan untuk mengembangkan nilai-nilai karakter. Pengembangan nilai-nilai karakter dilakukan secara terpadu baik melalui pembiasaan dan keteladanan baik yang bersifat spontan maupun terprogram.

Nilai-nilai karakter yang termuat dalam kompetensi dasar sikap meliputi:

- 1) Menerima ajaran agama yang dianutnya
- 2) Menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan
- 3) Memiliki perilaku hidup sehat

- 4) Rasa ingin tahu
- 5) Kreatif
- 6) Estetis
- 7) Percaya diri
- 8) Disiplin
- 9) Sabar
- 10) Mandiri
- 11) Peduli
- 12) Toleran
- 13) Menyesuaikan diri
- 14) Bertanggung jawab
- 15) Jujur
- 16) Rendah hati, dan santun dalam berinteraksi

g. Berorientasi pada Pengembangan Kecakapan Hidup

Pemberian rangsangan pendidikan dan pembelajaran diarahkan untuk mengembangkan kecakapan hidup anak. Kecakapan hidup yang dimaksud adalah kemampuan untuk menolong diri sendiri, sehingga anak tidak tergantung secara fisik maupun pikiran kepada orang lain. Pengembangan kecakapan hidup dilakukan secara terpadu baik melalui pembiasaan, keteladanan, maupun kegiatan terprogram.

h. Lingkungan Kondusif

Lingkungan pembelajaran diciptakan sedemikian rupa agar menarik, menyenangkan, aman, dan nyaman bagi anak. Penataan ruang diatur agar anak dapat berinteraksi dengan guru, pengasuh, dan anak lain. Lingkungan yang kondusif mampu mendorong munculnya proses pemikiran ilmiah. Lingkungan yang kondusif atau yang mendukung mencakup suasana yang baik, waktu yang cukup, dan penataan yang tepat. Waktu yang cukup maksudnya waktu cukup untuk bermain, cukup untuk beristirahat, dan cukup untuk bersosialisasi.

Suasana lingkungan yang mendukung anak belajar:

- 1) Memberikan perlindungan dan kenyamanan saat anak bermain dengan bahan dan alat sesuai ide anak.
- 2) Memberi kebebasan untuk anak melakukan eksplorasi dan eksperimentasinya.
- 3) Memberi kesempatan anak untuk memberikan penjelasan tentang cara kerja dan hasil yang dibuatnya..
- 4) Menyediakan berbagai alat dan bahan yang dapat mendukung cara anak bermain.
- 5) Memberi dukungan dalam bentuk pertanyaan yang mendorong anak mengembangkan ide, bukan memberi arahan untuk dilakukan anak

Penataan lingkungan yang mendukung belajar adalah lingkungan yang:

- 1) Terjaga kebersihannya.
  - 2) Semua alat, perabot, dan kondisi ruangan dipastikan terjaga keamanannya.
  - 3) Ditata dengan rapi untuk membiasakan anak berperilaku rapi dan teratur.
  - 4) Ditata sesuai dengan tinggi badan anak untuk membangun perilaku mandiri.
- i. Berorientasi pada Pembelajaran Demokratis.
- Pembelajaran yang demokratis sangat diperlukan untuk mengembangkan rasa saling menghargai antara anak dengan guru, dan dengan anak lain. Pembelajaran demokratis memupuk sikap konsisten pada gagasan sendiri, tetapi menghargai orang lain dan mentaati aturan.
- 1) Menghargai perbedaan dan keistimewaan anak tanpa membeda-bedakan.
  - 2) Menghargai gagasan dan hasil karya anak tanpa membandingkan dengan anak lainnya

- 3) Memberi kesempatan pada anak melakukan dan menolong dirinya sesuai dengan kemampuannya untuk mendapatkan pengalaman bermain yang berharga.
  - 4) Memfasilitasi anak dengan beragam obyek baik alam maupun buatan yang menarik sehingga memunculkan rasa ingin tahu anak dan anak akan melakukan pengamatan, misalnya bunga-bunga, kolam ikan, aquarium, sangkar burung atau kandang kelinci, dll.
- j. Menggunakan Berbagai Media dan Sumber Belajar

Penggunaan media dan sumber yang ada di lingkungan ini bertujuan agar pembelajaran lebih kontekstual dan bermakna, lebih dekat dengan kehidupan anak. Sumber belajar yang dimaksud adalah orang-orang dengan profesi tertentu yang sesuai dengan tema, misalnya: dokter, polisi, nelayan, dan petugas pemadam kebakaran. Pembelajaran kontekstual menguntungkan anak.

- 1) Penggunaan berbagai media dan sumber belajar dimaksudkan agar anak dapat menggali dengan benda-benda di lingkungan sekitarnya. Anak yang terbiasa menggunakan alam dan lingkungan sekitar untuk belajar, akan lebih peka kesadarannya untuk memelihara lingkungan.
- 2) Piaget meyakini bahwa anak belajar banyak dari media dan alat yang digunakannya saat bermain. Karena itu media belajar bukan hanya yang sudah jadi berasal dari pabrikan, tetapi juga segala bahan yang ada di sekitar anak, misalnya daun, tanah, batu-batuan, tanaman, dan sebagainya.

Setiap proses pembelajaran aktif harus selalu melibatkan pendekatan saintifik sehingga rasa ingin tahu anak akan terus berkembang. Anak selalu berinteraksi dengan lingkungannya, kapanpun. Di situlah pendekatan saintifik dapat dilaksanakan. Pendekatan saintifik dengan proses mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar dan mengomunikasikan akan membangun kemampuan berpikir saintifik anak.



Orang dewasa baik yang di rumah ataupun di lembaga PAUD perlu membiasakan cara berpikir anak dengan proses tersebut sehingga terbentuk kemampuan berpikir saintifik. Kemampuan berpikir saintifik dapat dilakukan di rumah dengan dukungan keluarga dan di lembaga PAUD dengan dukungan guru. Di lembaga PAUD, stimulasi terhadap kemampuan berpikir saintifik dapat dimulai sejak anak datang, kegiatan awal pembelajaran, saat proses belajar melalui bermain, makan, main bebas bahkan sampai pulang kembali ke rumah. Selanjutnya orangtua dapat meneruskan selama anak berada bersama keluarga, demikian pula guru melanjutkan kemampuan berpikir saintifik yang telah dibangun oleh keluarga untuk diteruskan di lembaga PAUD.

*Contoh penerapan pendekatan saintifik saat kegiatan pembukaan.*

Guru menjelaskan tentang semut. Pada saat lingkaran guru memberikan ide pada anak tentang membuat semut dari bahan-bahan limbah yang ada.



*Sumber: pedoman-pengelolaan-dembelajaran-pendidikan-anak-usia-dinifile*

- Guru : "Pernahkah kalian melihat semut ? Seperti apa bentuknya  
Dio : "Kecil, warnanya merah dan ada yang hitam."  
Mei : "Semut jalannya baris panjang ...."  
Guru : "Bagian-bagian apa saja yang dimiliki semut ?"  
Dimas : "Ada kepalanya, ada matanya dan ada antenanya."  
Riri : "Dia punya kaki juga, tapi kecil gak kelihatan."  
Guru : "Dari mana kalian tahu bahwa dia punya kaki?"  
Riri : "Kan dia bisa jalan, jadi dia punya kaki".



- Guru : "Tahukah kalian ada juga binatang yang tidak punya kaki, tapi bisa berjalan."
- Roni : "Iya... aku tahu... ular tidak punya kaki, tapi dia bisa berjalan."
- Guru : "Jadi dengan apa dia berjalan?"
- Roni : "Pakai perut..."

*Contoh penerapan pendekatan saintifik saat bermain.*

Evan sedang menggambar dan menyapa guru yang lewat di dekatnya.

- Evan : "Bu, ini aku menggambar helikopter. Helikopternya sedang bergerak."



*Sumber: inspirasicendekia.com*

- Guru : "Menurut Evan, apa yang menyebabkan helikopter itu bisa bergerak?"

- Evan : "Ada mesinnya. Mesinnya bunyinya keras..."

Angin bertiup dan menerpa rambut Evan, Evan merespon dengan berkata, "Ini ada angin..."

- Guru : "Wah.. ada angin. Angin bisa menerbangkan benda-benda di sini. Benda apa saja yang dapat diterbangkan oleh angin?"

Evan sambil memegang rambutnya : "Rambutku.. ini kena angin."

- Guru : "Betul, angin bisa menggerakkan rambut, kertas, daun dan benda-benda lainnya. "

Evan tiba-tiba berseru sambil menunjuk ke sebuah arah, "Lihat.. itu ada crane... Cranenya bergerak putar-putar."

- Guru : "Menurut Evan, crane itu bergerak karena angin atau mesin?"

- Evan : "Ya karena ada mesin dan juga ada anginnya."

#### 4. PEMBELAJARAN AKTIF (*ACTIVE LEARNING*) DALAM PENDIDIKAN SOSIAL DAN FINANSIAL BAGI ANAK PRA-SD

Model *active learning* atau pembelajaran aktif ini penting untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh anak, sehingga dapat mencapai hasil belajar yang maksimal. Dalam metode ini, anak tidak hanya diajarkan dan disuruh melihat atau hanya mendengarkan, namun harus turut serta melakukan kegiatan yang tengah diajarkan kepada anak.

Model *active learning* sangat penting dalam tumbuh kembang anak. *Active learning* ini penting untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh anak, sehingga dapat mencapai hasil belajar yang maksimal ada beberapa hal yang juga harus diperhatikan sebelum menerapkannya pada anak agar mencapai hasil yang maksimal. Pertama, adalah kesiapan dari anak itu sendiri, atau yang disebut dengan *law of readiness* atau kesiapan penerimaan dari anak itu sendiri.

"Kita harus perhatikan *law of readiness* dari anak, ini penting, karena kesiapan dari anak bisa memperlancar hubungan antara stimulus dan respons ketika menerapkan *active learning*". Selanjutnya, suatu proses pembelajaran juga tidak bisa hanya dilakukan dalam satu kali, tapi mesti dilatih berulang-ulang." Dengan adanya pengulangan, anak akan semakin mudah mengerti dan memahami apa yang diajarkan. Jangankan anak, kita saja kadang mesti berkali-kali supaya ingat." Yang kemudian ada yang disebut *law of effect*, atau hasil yang ditimbulkan dari pembelajaran aktif tadi. Menurutnya, anak harus merasa nyaman dan senang ketika menjalani pembelajaran tadi".

Jadi hubungan antara stimulus dan respons akan menjadi lebih baik, jika dapat menimbulkan hal yang menyenangkan. Hal ini akan selalu diulang kalau itu menyenangkan. Makanya orang tua harus tepat memilih cara belajar yang menyenangkan bagi anak". Sebagai gambaran mengenai metode *active learning*, orang tua mengajak anak-anak menemukan dan mempelajari hal-hal yang baru. Misalnya, mengajak anak berkunjung ke lokasi pabrik tahu. Di sana, anak

dikenalkan dengan bahan pembuatan tahu tersebut, lalu menjelaskan proses pembuatan tahu, hingga tahu siap untuk disajikan. Cara lain, juga di kebun, anak-anak dilatih untuk bisa beradaptasi dengan lingkungan baru, mengajarkan anak untuk menghadapi tantangan dan menyelesaikan masalah yang dihadapi.

***Contoh kegiatan pembelajaran aktif dalam pendidikan sosial finansial:***

**Kegiatan 1 : Perjalanan Aflatoun**

1. *Pembukaan (10 menit)*

Pada kegiatan pembukaan yang dilakukan guru adalah :

- a. Mengajak anak untuk berdo'a sebelum belajar
- b. Menanyakan hari dan tanggal pada anak
- c. Melakukan pengabsenan anak dengan berhitung dan nyanyian
- d. Mengajak anak untuk berimajinasi tentang "Malam dan kegiatan di malam hari"
- e. Meminta anak mengurutkan tentang kegiatan yang dilakukan pada malam hari sebelum tidur
- f. Meminta anak menginformasikan secara berurutan tentang kegiatan yang dilakukan pada malam hari sebelum tidur
- g. Meminta anak untuk melakukan gerakan yang dilakukan pada malam hari sebelum tidur
- h. Mengarahkan anak untuk berimajinasi bahwa mereka sedang melihat ke luar jendela pada malam hari
- i. Bertanya pada anak tentang benda-benda yang ada di luar jendela saat malam hari.



*Sumber:  
Pendidikan Sosial dan Finansial bagi Anak Usia PraSD*

- j. Mengarahkan anak untuk menyebutkan benda-benda yang ada di langit pada malam hari
- k. Bertanya pada anak tentang benda-benda yang ada di langit saat malam hari

2. *Inti (20 menit)*

a. Kegiatan Bercerita

Pada kegiatan bercerita, aktivitas yang dilakukan guru adalah :

- 1) Memperlihatkan Aflatoun melalui gambar (tanpa menyebutkan namanya)
- 2) Bertanya pada anak:
  - Apa yang teman-teman lihat?
  - Coba tebak siapa ini?
  - Kenapa dia ada disini?
  - Apa teman-teman ingin tahu lebih banyak tentang dia?
- 3) Membacakan kisah Aflatoun kepada anak
- 4) Di akhir cerita bertanya pada anak:
  - Maukah teman-teman menjadi teman Aflatoun?
  - Maukah teman-teman menemukan semua permainan, cerita-cerita, lagu-lagu yang Aflatoun pelajari saat perjalanan panjangnya keliling dunia?
  - Maukah teman-teman mencari tahu semuanya bersama Aflatoun

b. Kegiatan Membuat Karya

Pada kegiatan membuat karya, aktivitas yang dilakukan guru adalah :

- 1) Bagikan LKA kepada setiap anak
- 2) Instruksikan kepada anak untuk memberi wajah pada Aflatoun dengan krayon
- 3) Instruksikan pada anak untuk menggantung hasil karya Aflatoun tersebut

4) Instruksikan pada anak untuk menempel potongan Aflatoun pada strip kertas, dan ikatkan ke kepala (jadi ikat kepala Aflatoun)

c. Kegiatan Tambahan

Pada kegiatan tambahan, aktivitas yang dilakukan guru adalah :

- 1) Bagikan potongan kertas dan pena pada anak
- 2) Instruksikan pada anak menggambar tentang sesuatu yang akan mereka lakukan jika menjadi Aflatoun
- 3) Instruksikan pada anak untuk menuliskan nama
- 4) Instruksikan pada anak untuk mengumpulkan hasil gambar sambil menceritakan maksud dari gambar tersebut
- 5) Menuliskan "Jika saya jadi Aflatoun, saya akan..."
- 6) Menuliskan maksud gambar yang disebutkan anak di bagian belakang kertas
- 7) Instruksikan pada anak untuk memasukkan sendiri kertas tersebut kedalam kotak perjalanan Aflatoun

3. *Kegiatan Penutup dan Refleksi (10menit)*

- a. Guru menceritakan kembali dongeng Aflatoun secara singkat pada bagian inti-intinya saja
- b. Guru meminta anak untuk melakukan gerakan sederhana yang dilakukan Aflatoun
- c. Guru menunjuk bagian mana yang harus dilakukan anak (bermain, bernyanyi, menari)
- d. Menanyakan perasaan Selama mengikuti Proses Kegiatan
- e. Bercakap-cakap tentang kegiatan yang telah dilakukan
- f. Menginformasikan Kegiatan Untuk Esok Hari
- g. Berdoa Setelah Belajar
- h. Salam
- i. Pulang.

### Kegiatan 37 : Menabung, belanja, dan berbagi

#### 1. *Pembukaan*

Pada kegiatan pembukaan yang dilakukan guru adalah :

- a. Mengajak anak untuk berdoa sebelum belajar
- b. Menanyakan hari dan tanggal pada anak
- c. Mengecek kehadiran anak dengan berhitung dan nyanyian
- d. Informasikan kepada anak bahwa mereka akan menggunakan koin uang
- e. Beri anak masing masing 5 koin uang
- f. Sampaiakan kepada anak anak bahwa mereka harus memilih satu benda yang mereka ingin beli dari kotak/keranjang. Jelaskan bahwa setiap benda memiliki harga khusus, dan mereka bisa memilih untuk menghabiskan semua koin uang, atau mereka bisa memutuskan untuk menyimpan beberapa koin uang, juga jelaskan bahwa jika mereka ingin mendapatkan benda yang lebih mahal mereka bisa menggabungkan uang mereka dengan yang lain dan mereka membeli benda tersebut bersama sama. Jelaskan bahwa anda akan bertindak sebagai penjual.
- g. Minta anak anak untuk berbaris dan biarkan mereka memilih sesuatu dari kotak/keranjang dan membelinya.

#### 2. *Kegiatan Inti*

Pada kegiatan Inti ,aktivitas yang dilakukan guru adalah :

- a. Minta anak anak duduk dalam lingkaran dan tunjukkan apa yang mereka beli. Jelaskan bahwa apa yang mereka lakukan disebut dengan membelanjakan uang mereka, yang berarti menggunakan uang mereka untuk membeli sesuatu.

Tanyakan kepada mereka :

- Siapa yang menghabiskan semua koin uang?
  - Siapa yang masih menyimpan beberapa koin uang mereka?
- b. Minta anak anak yang masih memiliki beberapa koin untuk menyimpannya ke dalam kotak uang Aflatoun. Jelaskan bahwa dengan

menyimpan uang itu di sebut menabung, jelaskan menabung uang artinya meletakkan uang untuk di gunakan di masa yang akan datang sehingga mereka akan memiliki uang lebih banyak lagi dan bisa membeli sesuatu yang lebih mahal.

- c. Ingatkan anak anak tentang apa yang mereka lakukan pada keg. 31: air adalah sumber daya kita dan apa yang sudah mereka pelajari dengan menghemat air dan kesamaanya dengan menyimpan uang di bank
- d. Tanyakan kepada anak anak :
  - Siapa yang mau berbagi koin uang dengan yang lain untuk membeli sesuatu yang lebih mahal
- e. Jelaskan bahwa hal itu di sebut berbagi , berbagi bisa dilakukan saat seseorang mengizinkanmu menggunakan miliknya
- f. Tempatkan gambar wajah tersenyum dan gambar sedih di salah satu pojok ruangan jelaskan bahwa anda akan menunjukkan beberapa gambar dan mengatakan sebuah pertanyaan. jika benar mereka harus berjalan ke arah gambar tersenyum dan sebaliknya.
- g. Tunjukkan kepada mereka kegiatan bermain peran, belanja dan menabung satu demi satu
  - Anak membeli es krim dari penjual es krim
  - Anak meletakkan uang di kotak uang Aflatoun
  - Anak menunggu mengantri untuk menabung di bank
  - Anak membeli dari sebuah toko
  - Ibu memberi uang kepada anak
  - Anak berbagi mainan kepada teman
- h. Tanyakan kepada anak anak :
  - Apa yang kamu lihat pada kegiatan bermain peran?
  - Apa yang orang itu lakukan?

Pastikan anak anak mengenali apa yang sedang terjadi pada masing masing kegiatan bermain peran



- i. Selanjutnya pegang salah satu gambar dan buat salah satu pernyataan berikut :
  - Orang ini berbagi mainan
  - Orang ini menabung
  - Orang ini membeli sesuatu
- j. Ketika anak sudah bergerak ke wajah yang mereka pikir benar mulailah diskusikan:
  - Mengapa kamu berpikir bahwa orang ini sedang berbagi? apa yang membuat kamu mengatakannya?
- k. Sekali lagi anda telah melalui semua kegiatan bermain peran beri masing masing anak sebuah gambar dan minta mereka untuk mewarnainya dan di beri nama

### 3. *Kegiatan penutup dan refleksi*

- a. Buatlah sebuah diskusi dengan anak tentang saat saat mereka mengeluarkan uang tanyakan kepada mereka
  - Apa yang kamu beli?
  - Siapa bersamamu
- b. Selanjutnya buatlah diskusi tentang menabung tanyakan kepada mereka
  - Pernahkah kamu menyimpan uang sebelumnya
  - Untuk apa kamu simpan
  - Berapa yang kamu simpan
- c. Pada akhirnya lakukan hal yang sama untuk berbagi tanyakan kepada mereka
  - Pernahkah kamu berbagi uang sebelumnya
  - Dengan siapa kamu berbagi
  - Mengapa
- d. Jika anak anak tidak pernah menyimpan atau menggunakan uang tanyakan kepada mereka :



- Apakah kamu akan menggunakan uang
  - Untuk apa kamu menyimpan uang
  - Apa kamu akan berbagi dengan uangmu
- e. Setelah selesai, bantu mereka menuliskan “teman-teman baik saya dan saya”
- Dan juga menuliskan namanya, Lalu simpan dalam kotak perjalanan aflatoun.
- f. Menanyakan perasaan Selama mengikuti Proses Kegiatan
- g. Bercakap-cakap tentang kegiatan yang telah dilakukan
- h. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
- i. Berdoa Setelah Belajar
- j. Salam
- k. Pulang

#### 4. *Kegiatan Keluarga*

Pada kegiatan keluarga, aktivitas yang dilakukan guru adalah :

- Minta anak-anak menanyakan kepada orang tua untuk apa orang tua mengeluarkan uangnya setiap hari?
- Minta anak-anak menanyakan kepada orang tua untuk apa orang tua menabung?
- Minta anak-anak menggambar 2 benda bersama orang tua dan membawanya ke sekolah
- Guru akan menjelaskan untuk apa orang tua mengeluarkan uang dan menabung

## RANGKUMAN

Pembelajaran aktif (*active learning*) adalah suatu pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif. Pembelajaran aktif (*active learning*) dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh anak usia dini, sehingga dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki. Di samping itu pembelajaran aktif (*active learning*) juga dimaksudkan untuk menjaga perhatian anak agar tetap tertuju pada proses pembelajaran.

Proses pelaksanaan pembelajaran aktif (*active learning*): 1) peserta didik sebelum memulai pembelajaran perlu diberitahu apa yang akan dilakukan dalam proses pembelajaran; 2) peserta didik perlu mendapatkan petunjuk yang jelas dalam setiap kegiatan, agar pembelajaran berjalan dengan efektif; 3) guru perlu memilih teknik pembelajaran aktif yang sesuai dengan konsep yang dipelajari peserta didik dan memperhatikan potensi anak didik; dan 4) guru perlu menciptakan iklim pembelajaran aktif dan pembelajaran berpusat pada anak.

Ciri-ciri pembelajaran aktif diantaranya adalah adanya keterlibatan siswa dalam pengembangan enam aspek perkembangan dalam proses belajar, adanya berbagai keaktifan siswa mengenal, memahami, menganalisis, berbuat, memutuskan, dan berbagai kegiatan belajar lainnya yang mengandung unsur kemandirian yang cukup tinggi, keterlibatan secara aktif oleh siswa dalam menciptakan suasana belajar yang serasi, selaras dan seimbang dalam proses belajar dan pembelajaran,

Keterlibatan siswa dalam mengajukan prakarsa, memberikan jawaban atas pertanyaan guru, mengajukan pertanyaan/masalah dan berupaya menjawabnya sendiri, menilai jawaban dari rekannya, dan memecahkan masalah yang timbul selama berlangsungnya proses belajar mengajar tersebut.

Prinsip-prinsip belajar aktif antara lain: stimulus belajar, perhatian dan motivasi, respon yang dipelajari, penguatan, dan asosiasi. Prinsip belajar aktif

tidak dapat dipisahkan dari prinsip-prinsip pembelajaran anak usia dini yang meliputi: belajar melalui bermain, berorientasi pada perkembangan anak, berorientasi pada kebutuhan anak secara menyeluruh, berpusat pada anak, pembelajaran aktif, berorientasi pada pengembangan karakter, berorientasi pada pengembangan kecakapan hidup, lingkungan kondusif, berorientasi pada pembelajaran demokratis, dan menggunakan berbagai media dan sumber belajar.

Setiap kegiatan pembelajaran aktif harus dilakukan melalui pendekatan saintifik dengan melalui proses mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar dan mengomunikasikan akan membangun kemampuan berpikir saintifik anak.

## TUGAS

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar, singkat dan jelas!

1. Apa yang dimaksud dengan pernyataan berorientasi pada perkembangan anak yang merupakan salah satu prinsip pembelajaran aktif anak usia dini?
2. Sebutkan perbedaan antara pembelajaran aktif dan pembelajaran konvensional!
3. Buatlah satu skenario (langkah-langkah) pembelajaran yang sesuai dengan kriteria pembelajaran aktif dimulai dari kegiatan pembuka sampai dengan penutup!

## LATIHAN

Pilihlah satu jawaban yang menurut Saudara paling tepat!

1. Pembelajaran aktif (*active learning*) memiliki maksud sebagai berikut...
  - a. Mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh guru.
  - b. Mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh anak usia dini.
  - c. Mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh lembaga.
  - d. Mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh pengelola.
2. Dalam pembelajaran aktif, yang menjadi penekanan utamanya adalah:
  - a. Menemukan informasi
  - b. Menerima informasi
  - c. Mendengar informasi
  - d. Mengungkapkan informasi
3. Ciri pembelajaran aktif adalah...
  - a. Kurang menyenangkan
  - b. Menggunakan metode yang monoton
  - c. Memberdayakan semua indera dan potensi anak usia dini
  - d. Tidak perlu disesuaikan dengan pengetahuan yang sudah ada
4. Prinsip pembelajaran aktif anak usia dini yang kurang tepat adalah...
  - a. Belajar melalui bermain
  - b. Berorientasi pada perkembangan anak
  - c. Berpusat pada guru
  - d. Berorientasi pada pengembangan kecakapan hidup

5. Pada pembelajaran aktif harus selalu melibatkan pendekatan saintifik. Berikut adalah salah satu proses saintifik, **kecuali**...
- a. Menalar
  - b. Mengumpulkan informasi
  - c. Menanya
  - d. Menjawab

## KUNCI JAWABAN LATIHAN

1. b
2. a
3. c
4. c
5. d

## DAFTAR PUSTAKA

- Bonwell, Charles C., dan James A. Eison, *Active Learning: Creating Excitement in the Classroom*, <http://www.gwu.edu/eriche>.
- Dee Fink, L., *Active Learning*, reprinted with permission of the Oklahoma Instructional Development Program, 1999, <http://www.edweb.sdsu.edu/people/bdodge/Active/ActiveLearning.html>
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta, Rineka Cipta, 2002.
- McKeachie W., *Teaching Tips: A Guidebook for the Beginning College Teacher*, Boston, D.C. Health, 1986.
- Mulyasa, E., *Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK), Konsep, Karakteristik dan Implementasi*, Bandung, Remaja Rosdakarya, 2004.
- Nugraha, Ali. dkk. *Pedoman Pengelolaan Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakarta. Direktorat Pembinaan Anak Usia Dini. 2015
- PP-PAUD dan Dikmas Jawa Barat. *Pendidikan Sosial dan Finansial bagi Anak PraSekolah Dasar. Hasil adaptasi dari Aflatot, Social and Financial Education for Early Childhood*. Bandung. PP-PAUD dan Dikmas Jawa Barat.
- Pollio, H.R., "What Students Think About and Do in College Lecture Classes" dalam *Teaching-Learning Issues* No. 53, Knoxville, Learning Research Centre, University of Tennessee, 1984.
- Silberman, Mel, *Active Learning, 101 Strategi Pembelajaran Aktif*, (terjemahan Sarjuli et al.) Yogyakarta, YAPPENDIS, 2004.
- Walgito, Bimo, *Pengantar Psikologi Umum*, Yogyakarta, Andi Offset, 1997.
- Wenger, Win, *Beyond Teaching and Learning, Memadukan Quantum Teaching & Learning*, (terjemahan Ria Sirait dan Purwanto), Nuansa, 2003.
- Yamin, Martinis, *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*, Jakarta, Gaung Persada Press, 2003.





<http://pauddikmasjabar.kemdikbud.go.id/>

Jl. Jayagiri No.63, Jayagiri  
Lembang, Kabupaten Bandung Barat,  
Jawa Barat 40391



@pppauddikmasjabar



PP Paud dan Dikmas Jawa Barat



@pauddikmasjabar