**Belajar Melalui Berman Anak Usia Dini Meretas Pendidikan Berkelanjutan untuk Pembangunan Berkelanjutan (SDGs)**

**Een Y. Haenilah1**

Email: [eenhaenilah@gmail.com](mailto:eenhaenilah@gmail.com)

FKIP Universitas Lampung

**Rizky Drupadi2**

Email: [rizky.drupadi@fkip.unila.ac.id](mailto:rizky.drupadi@fkip.unila.ac.id)

FKIP Universitas Lampung

**Renti Oktaria3**

Email: [renti.oktaria@fkip.unila.ac.id](mailto:renti.oktaria@fkip.unila.ac.id)

FKIP Universitas Lampung

**ABSTRACT**

*Realizing the Sustainable Development Goals (SDGs) targets is the responsibility of all parties and all levels of education including Early Childhood Education. Early Childhood Education is the foundation for the development of education which is very vital for early childhood development as an educational capital in later ages. The solutions discussed in this article are from the literature that strengthens early childhood learning in responding to the demands of SDGs. The context of learning becomes unified in learning and play activities, because only when playing early childhood can learn to find out, to explore, prove, collect data joyfully and responsibly. If this condition is always created in early childhood learning, it is not impossible that humans will be able to go through a lifelong learning program (lifelong learning). Through play children can develop multiple intelligences through the development of aspects of (a) religious and moral values (b) social and emotional, (c) cognitive, (d) language, (e) physical and motoric, (f) art which empties into the ability to think critically and solve problems, collaborate, communicate skillfully, and be creative*

*Keywords : learning, playing, sustainable development, multiple intelligences*

**ABSTRAK**

Mewujudkan target Pembangunan Berkelanjutan/*Sustainable Development Goals* (SDGs) menjadi tanggung jawab semua pihak dan semua jenjang pendidikan termasuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). PAUD menjadi peletak dasar pembinaan pendidikan yang sangat vital bagi tumbuh kembang anak usia dini (AUD) sebagai modal pendidikan di usia-usia selanjutnya. Solusi yang dikaji dalam artikel ini tentang literatur yang menguatkan cara belajar anak usia dini dalam menjawab tuntutan SDGs. Konteks pembelajaran menjadi bersatu padunya kegiatan belajar dan bermain. Karena hanya ketika bermain Anak Usia Dini bisa belajar mencari tahu, berekspolasi, membuktikan, mengumpulkan data dengan sukacita dan penuh tanggung jawab. Jika kondisi ini selalu diciptakan pada pembelajaran anak usia dini, maka tidak mustahil manusia akan bisa melalui program belajar sepanjang hayat (*lifelong learning*). Melalui bermain anak dapat mengembangkan kecerdasan majemuk melalui pengembangan aspek-aspek (a) Nilai Agama dan Moral (b) Sosial dan Emosi, (c) Kognisi, (d) Bahasa, (e) Fisik dan Motorik, (f) Seni yang bermuara pada kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah, berkolaborasi, terampil berkomunikasi, dan kreatif

Kata Kunci : belajar, bermain, pembangunan berkelanjutan, kercerdasan majemuk

*© 2019 Published by Panitia Seminar Pendidikan PG-PAUD Unila*

**PENDAHULUAN**

* 1. **Pembangunan Berkelanjutan /*Sustainable Development Goals* (SDGs)**

Tujuan Pembangunan Berkelanjutan/*Sustainable Development Goals* (SDGs) adalah pembangunan yang menjaga peningkatan kesejahteraan ekonomi masyarakat secara berkesinambungan, pembangunan yang menjaga keberlanjutan kehidupan sosial masyarakat, pembangunan yang menjaga kualitas lingkungan hidup serta pembangunan yang menjamin keadilan dan terlaksananya tata kelola yang mampu menjaga peningkatan kualitas hidup dari satu generasi ke generasi berikutnya. SDGs merupakan komitmen global dan nasional dalam upaya untuk menyejahterakan masyarakat mencakup 17 tujuan yaitu (1) Tanpa Kemiskinan; (2) Tanpa Kelaparan; (3) Kehidupan Sehat dan Sejahtera; (4) Pendidikan Berkualitas; (5) Kesetaraan Gender; (6) Air Bersih dan Sanitasi Layak; (7) Energi Bersih dan Terjangkau; (8) Pekerjaan Layak dan Pertumbuhan Ekonomi; (9) Industri, Inovasi dan Infrastruktur; (10) Berkurangnya Kesenjangan; (11) Kota dan Permukiman yang Berkelanjutan; (12) Konsumsi dan Produksi yang Bertanggung Jawab; (13) Penanganan Perubahan Iklim; (14) Ekosistem Lautan; (15) Ekosistem Daratan; (16) Perdamaian, Keadilan dan Kelembagaan yang Tangguh; (17) Kemitraan untuk Mencapai Tujuan.

Hadirnya program SDGs menjadi tantangan tersendiri untuk semua lembaga dan jenjang pendidikan, terlebih lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) harus menjadi fondasi pendidikan yang kokoh. Karena dari 17 target SDGs tersebut intinya banyak aspek yang harus dibangun sejak anak berada di usia dini dan itu meliputi kecerdasan jamak yang terangkum dalam aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

PAUD menjadi peletak dasar pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan ruhani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Sisdiknas No 20 tahun 2003). Hal ini menggambarkan begitu pentingnya PAUD dalam memepersiapkan anak untuk jenjang-jenjang pendidikan selanjutnya.

* 1. **Bermain sebagai Wahana PAUD untuk Meretas Capaian SDGs**

Bermain bagi Anak Usia Dini (AUD) adalah sesuatu yang menyenangkan, menantang, dan membuat ketagihan. Hal positif tentang bermain yang harus dimaknai secara tepat oleh pendidik yaitu menjadi satu-satunya wahana yang membuat AUD selalu belajar mencari tahu, berekspolasi, membuktikan, mengumpulkan data dengan sukacita dan penuh tanggung jawab. Jika kondisi ini dipelihara untuk terus berkembang sejak AUD, maka tidak mustahil manusia akan bisa melalui program belajar sepanjang hayat (*lifelong learning*).

Konteks belajar menjadi wahana bersatu padunya dua aktivitas penting yaitu (1) aktivitas guru yang berupaya untuk membina potensi semua anak (2) aktivitas anak yang berorientasi untuk mengembangkan potensinya secara optimal. Pada konteks pembelajaran, guru bertanggungjawab untuk menciptakan kondisi yang paling memungkinkan anak bisa belajar sesuai dengan kebutuhan dan karakteristiknya.

Pada rentangan usia dini terdapat karakteristik belajar anak yang harus difahami oleh guru. karakteristik itu di antaranya (1) anak hanya bisa belajar jika tidak dipisahkan dari kebutuhan bermainnya, (2) anak hanya bisa belajar jika dalam bermainnya dibantu oleh alat permainan secara konkrit, (3) anak hanya bisa belajar jika peraannya terlindungi, (4) anak hanya bisa belajar jika terbebas dari paksaan orang dewasa (Haenilah, 2015).

Memperhatikan karakteristik di atas, maka guru mutlak harus memahami makna bermain untuk Anak Usia Dini. Sesungguhnya ketika bermainlah hakikatnya anak menikmati proses belajar. Mereka menggunakan benda-benda yang ada di sekitarnya sebagai simbol-simbol pemahamannya, belajar bersosialisasi, berlatih berbahasa, mengasah sosial-emosi, membina moral dan etikanya, menggunakan panca indera dan seluruh organ tubuh lainnya untuk merespon sesuatu yang mereka tangkap. Belajar bagi Anak Usia Dini tidak bisa dipilah-pilah berdasarkan fokus minat dan keahlian. Anak Usia Dini mempelajari sesuatu secara holistik dan simultan. Pada kondisi seperti inilah mereka dapat belajar sekaligus akan merasakan indahnya dunia usia dini. Tetapi mampukah guru menstimulasi anak sehingga dapat menikmati proses belajarnya

Mari kita perhatikan kondisi yang umumnya terjadi pada Anak Usia Dini berikut ini;

Ada empat kesempatan yang sangat disukai oleh Anak Usia Dini saat berada di lingkungan sekolahnya saat ini . **Pertama**; ketika sebelum belajar, **kedua**; ketika diumumkan mau istirahat makan bersama, **ketiga**; ketika mau pulang sekolah, dan **keempat**; ketika diumumkan libur sekolah. Dari keempat kejadian tersebut terpancar keceriaan, sorak sorai dan terkesan indahnya dunia usia dini ini. Mereka tahu pasti, pada kesempatan-kesempatan itu bisa **bermain** dan terbebas dari segala tekanan. Selebihnya adalah suasana yang sangat membosankan, menyiksa, dan memaksa. Begitu pentingkah bermain bagi Anak Usia Dini?

Terdapat beberapa kesalahan fatal yang menghambat terciptanya belajar sepanjang hayat seperti tergambar pada ilustrasi berikut ini;

*Pagi itu bel berbunyi tanda belajar dimulai, anak-anak berbaris, kemudian diawali dengan ancaman dari guru; ” Siapa yang berbarisnya tidak lurus, maka tidak boleh masuk kelas”! Anak-anak langsung melihat posisinya masing-masing dan meluruskan barisannya. Dengan muka tertunduk, mereka masuk ke kelas secara tertib. Dilanjutkan dengan berdo’a, kemudian anak-anak belajar menulis secara serius. Keceriaan yang terjadi sebelum masuk kelas tiba-tiba hilang seketika dan diganti dengan ketegangan. Setelah kurang lebih 30 menit pembelajaran berlangsung, beberapa anak menaruh alat tulisnya, meremas-remas jari tangannya, menggeliat, melihat ke arah teman-temannya, bahkan ada yang keluar dari tempat duduknya dan melihat pekerjaan temannya, kemudian mulai ada reaksi emosional; berbisik-bisik dan tertawa. Tetapi sejurus dengan itu guru mengeluarkan aba-aba dengan ucapan ”tangan ke atas - tangan ke samping - tangan dilipat - duduk yang rapi - mulut dikunci”. Kembali anak melanjutkan pekerjannya dan guru pun sibuk dengan menyelesaikan administrasi di mejanya, kadang sesekali keluar masuk kantor kemudian kembali duduk di kursinya. Jika anak mulai gaduh maka guru mengeluarkan senjata ancamannya lagi dan anakpun tidak bisa memprotesnya.*

*Selesai pelajaran menulis dilanjutkan dengan mewarnai pola. Nina tidak suka dengan warna hitam tetapi warna itulah yang diterima dari gurunya, dia tidak bisa memilih karena setiap anak hanya diberi satu warna. Selama pelajaran mewarnai guru selalu memelihara suasana hening, sedikit saja anak bergeming, sontak guru mengeluarkan aba-aba yang bernada ancaman. Alhasil Nina selesai juga mewarnai pola tersebut tetapi dengan wajah yang cemberut dan suasana kelas cukup hening, tidak ada aktivitas yang ekspresif yang menyenangkan sebagai ciri pembelajaran Anak Usia Dini.*

*Di akhir pembelajaran, guru menilai hasil karya anak, ada yang dapat bintang satu, bintang dua dan bintang tiga. Anak-anak tidak mengerti apa arti bintang itu. Setelah dinilai, guru meminta anak-anak untuk memajang hasil mewarnainya di tempat yang sudah biasa disediakan untuk menunjukkan hasil karya anak.. Ada anak yang suka cita memamerkan hasil karyanya agar bisa dilihat oleh teman dan gurunya, tetapi tidak sedikit anak yang merasa ragu dan malu-malu untuk memamerkannya, mereka sadar bahwa hasil karyanya tidak cukup membanggakan. Mereka siap untuk dicemooh oleh teman-temannya. Adilkah sikap guru seperti ini?*

*Selesai memamerkan pekerjaannya, anak-anak kembali ke tempat duduk secara tertib dan dari wajah mereka terpancar merindukan sesuatu. Apa sebetulnya yang mereka tunggu-tunggu? sejenak penulis bertanya-tanya di dalam hati.... Tiba-tiba guru mengumumkan bahwa saatnya istirahat makan bersama. Horree..jawab anak-anak spontan. Di balik kata horreee.... terpancar keceriaan.......ternyata begitu mahal kegahagiaan bagi mereka.*

Menganalisis suatu kasus di atas, sejenak kita berpikir apakah dengan cara belajar seperti itu dapat menjamin terciptanya belajar sepanjang hayat? dan darinya menjamin pembangunan berkelanjutan?

Ilustrasi di atas bukan generalisasi seluruh pembelajaran Anak Usia Dini (AUD), tetapi kenyataannya masih banyak guru yang memandang bahwa pembelajaran AUD tidak ubahnya seperti pembelajaran pada jenjang pendidikan di atasnya. Perbedaannya hanya karena fisik anaknya masih kecil maka meja dan kursinya diperlukan yang kecil-kecil, gedungnya pun tidak harus terlalu luas, bahkan pembelajaran pun dianggap mudah. Persepsi itu mengakibatkan pengangkatan pendidik Anak Usia Dini yang terlalu mudah bahkan tidak mengacu pada standar pendidik Anak Usia Dini. Kondisi ini menimbulkan persoalan yang semakin rumit dan muaranya pada persoalan pendidikan AUD. Alhasil tumbuh kembang anak yang menjadi korban dan belajar pun menjadi momok.

Sesungguhnya memahami kebutuhan Anak Usia Dini baik dari sisi perkembangan maupun kebutuhan belajarnya adalah mutlak bagi pendidik Anak Usia Dini. Memaknai bermain bagi Anak Usia Dini sangat berbeda dengan bermain bagi orang dewasa. Ketika anak usia dini bermainlah mereka belajar secara serius, konsentrasi penuh, kritis, belajar berbagi, toleransi, disiplin, bertanggung jawab, bersosialisasi, mengembangkan kemampuan berbahasa, sampai belajar memecahman masalah. Satu hal yang tidak dapat dipisahkan dari anak ketika bermain, yaitu media pembelajaran atau Alat Permainan Edukatif (APE). Media pembelajaran sebagai alat bantu untuk mewujudkan imajinasi anak. Ketika anak bermain, saat itu pula mereka merealisasikan imajinasinya. Ketika itu pula pikirannya mengkonstruk pengetahuan melalui pengalaman nyata secara langsung (*hand on experiences*).

1. **Indahnya Dunia Usia Dini**

Bagi anak, bermain adalah suatu kegiatan yang serius, tetapi menyenangkan. Melalui bermain, berbagai pekerjaan dapat diwujudkan, dan kecerdasan mereka dapat distimulasi. Bermain juga merupakan aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak tanpa paksaan. Karena bermain sangat menyenangkan bagi anak bukan karena akan memperoleh pujian atau hadiah. Bermain adalah suatu alat untuk menumbuhkembangkan anak.

Bermain merupakan wahana belajar untuk mengeksplorasi lingkungan yang dapat mengembangkan kemampuan moral –agama, fisik, kognitif, bahasa, seni, dan sosial-emosional anak. Di samping itu, bermain juga mengembangkan individu agar memiliki kebiasaan-kebiasaan baik, seperti tolong-menolong, berbagi, disiplin, berani mengambil keputusan dan bertanggungjawab.

Bermain dapat mengembangkan kemampuan berimajinasi dan bereksplorasi. Oleh karena itu, pendidik PAUD perlu memahami makna bermain agar mampu mengembangkan permainan dan menciptakan suasana yang mengundang keasyikan bermain dan mendorong anak belajar. Guru perlu menyiapkan lingkungan kegiatan bermain yang bermakna, aman, nyaman dan dapat menarik minat anak untuk belajar secara alami.

Pada saat anak melaksanakan beragam permainan dan bermain dengan berbagai media, guru berpartisipasi dan berinteraksi untuk meningkatkan kemampuan berpikir anak, di samping memberi penguatan dengan berbagai bentuk. Oleh karena itu, alat permainan edukatif merupakan salah satu komponen pokok dalam program pendidikan Anak Usia Dini.

Bermain memiliki makna yang banyak, beberapa di antaranya;

1. Beresiko; Ada resiko bagi anak untuk belajar naik sepeda, melompat, mencampur warna, atau menuang. Betapa pun sederhana permainannya, unsur resiko itu selalu ada.
2. Pengulangan; dengan bermain anak memperoleh kesempatan untuk mengkonsolidasikan keterampilan yang harus diwujudkan dalam berbagai permainan dengan berbagai nuansa yang berbeda. Sesudah pengulangan itu berlangsung, anak akan meningkatkan keterampilannya yang lebih kompleks. Melalui berbagai permainan yang diulang, ia memperoleh kemampuan tambahan untuk melakukan aktivitas lain.
3. Fakta bahwa aktivitas permainan sederhana dapat menjadi alat untuk mempersiapkan keadaan yang sesungguhnya di kemudian hari. Contoh anak perempuan bermain dengan boneka merupakan cikal bakal menumbuhkembangkan rasa menyayangi.
4. Melalui bermain anak secara aman dapat menyatakan kebutuhannya tanpa dihukum atau tertekan.

Tahapan bermain mencakup bermain soliter, parallel, kooperatif, dan bermain peran. Jenis permainanpun beragam, seperti permainan motorik, asosiatif/sosial, konstruktif, kooperatif, bermain peran, dan bermain dengan aturan. Suasana bermain untuk pembentukan kepribadian dapat dibedakan menjadi: (1) bebas, (2) terpimpin, dan (3) sesuai minat anak dengan bantuan guru.

Pada suasana bermain bebas, pilihan kegiatan dipersiapkan guru, sedangkan anak bebas memilih permainan yang disukai. Bagi sebagian anak, suasana bebas ini sangat sesuai dan memicu pertumbuhan kepribadiannya, sedangkan sebagian anak lainnya, suasana seperti ini dapat menimbulkan rasa tidak nyaman. Suasana bermain terpimpin, kegiatan ditentukan oleh guru, sehingga membuat anak menunggu dan tidak mandiri. Tampaknya disiplin terkendali, namun kebebasan untuk berekspresi kurang mendapat keleluasaan. Suasana bermain sesuai minat anak dengan bantuan guru memberi kesempatan kepada anak untuk memilih permainan sesuai dengan minatnya. Guru mempersiapkan pusat minat dan area serta berfungsi sebagai fasilitator.

Permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak ia kenal sampai mampu melakukannya. Jadi bermain mempunyai nilai ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari anak

1. **Bermain dan Mengasah Kecerdasan.**

Semua kecerdasan sudah ada di dalam otak manusia sejak lahir. Meskipun demikian, bagaimanakah kecerdasan itu dapat dikembangkan? Menurut Paul MacLean (dalam Carlson, 1998), setiap otak manusia terbagi atas tiga bagian, yang disebutnya otak *triune.* Tiap-tiap bagian otak berkembang pada waktu yang berbeda, mempunyai saraf tertentu, dan mengatur tugas tertentu pula.



Gambar1; Tiga Bagian Dasar Otak Manusia (otak *triune*)

**Batang otak** (bagian yang berwarna hitam) merupakan bagian otak yang bertanggung jawab atas fungsi-fungsi motor sensor, yakni pengetahuan tentang realitas fisik yang berasal dari panca indera. Bagian otak ini berkaitan dengan insting mempertahankan hidup. Jika anak merasa tidak aman, bagian ini spontan bangkit dan bersiaga tetapi jika bagian otak ini dominan, kita tidak dapat berpikir pada tingkat yang lebih tinggi.

**Sistem limbik** (bagian yang berwarna merah), yang terkenal di bagian tengah otak, mempunyai fungsi emosi dan kognitif. Bagian otak ini menyimpan perasaan manusia, pengalaman yang menyenangkan, memori, dan kemampuan belajar. Perasaan senang, gembira, dan emosi positif sangat penting, karena sistem limbik merupakan panel kontrol utama yang menggunakan semua sistem informasi tubuh dan meneruskannya ke bagian pemikir otak, yakni neokorteks.

**Neokorteks** (bagian yang berwarna biru), merupakan materi otak terbesar (80%) dari seluruh materi otak. Menurut *neuroscience* pada otak neokorteks inilah kecerdasan-kecerdasan manusia berada. Neokorteks mengatur proses bernalar, berpikir intelektual, membuat keputusan, bahasa, kendali motorik sadar, dan menciptakan gagasan nonverbal.

Pada Anak Usia Dini (4-6 tahun), batang otak dan sistem limbik telah berkembang sekitar 80%. Pada saat itulah berbagai kecerdasan anak terbuka. Jika anak hidup dalam kebahagiaan, keceriaan, dan rasa aman, maka batang otak dapat mengaktifkan *outopilot* atau bawah sadar, yang bergerak jika ada bahaya. Limbik juga mampu memonitor keamanan psikologis dan leluasa menggerakkan bagian korteksnya. Jika hingga usia 4 tahun anak diperlakukan dengan baik, terstimulasi melalui berbagai aktivitas permainan yang menyenangkan dan berolah pikir, maka ketiga bagian otak itu akan berkembang baik.

1. **Ragam Kecerdasan**

Howard Gardner (1993) memaknai kecerdasan sebagai potensi biopsikologi. Kecerdasan (*intellegensi*) berbeda dengan bidang pekerjaan dan bidang ilmu yang dikenal di masyarakat seperti seni, pertanian, atau kedokteran. Kecerdasan adalah kemampuan untuk menyelesaikan masalah atau produk yang dibuat dalam situasi. Kecerdasan dapat didefinisikan sebagai:

1. kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang pernah terjadi dalam kehidupan nyata;
2. kemampuan untuk menghasilkan persoalan-persoalan baru untuk diselesaikan;
3. kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang akan menimbulkan penghargaan dalam budaya seseorang.

Setiap kecerdasan didasarkan pada potensi biologis, yang kemudian diekspresikan sebagai hasil dari faktor genetik dan lingkungan yang saling mempengaruhi. Secara umum, individu normal menunjukkan bauran beberapa kecerdasan/*Multiple intelligences (Gardner, 1993).* Kecerdasan tidak pernah dijumlai dalam bentuk murni, di samping itu kecerdasan tertanam dalam berbagai sistem simbol, seperti bahasa, gambar, peta, notasi musik, atau simbol matematika.

*Multiple intelligences* memiliki karakteristik konsep sebagai berikut

1. Semua inteligensi itu berbeda-beda, tetapi semuanya sederajat. Dalam pengertian ini tidak ada inteligensi yang lebih penting dari inteligensi yang lain.
2. Semua kecerdasan dimiliki manusia dalam kadar yang tidak persis sama. Semua kecerdasan dapat dieksplorasi, ditumbuhkan, dan dikembangkan secara optimal.
3. Terdapat banyak indikator kecerdasan dalam tiap-tiap kecerdasan. Melalui latihan seseorang dapat membangun kekuatan kecerdasan yang dimiliki dan menipiskan kelemahan-kelemahan.
4. Semua kecerdasan yang berbeda-beda tersebut bekerjasama untuk mewujudkan aktivitas yang diperbuat manusia. Satu kegiatan mungkin memerlukan lebih dari satu kecerdasan, dan satu kecerdasan dapat digunakan dalam berbagai bidang.
5. Semua kecerdasan tersebut ditemukan di seluruh/semua lintas kebudayaan di seluruh dunia dan kelompok usia.
6. Tahap-tahap alami dari setiap kecerdasan dimulai dengan kemampuan membuat pola dasar. Misalnya musik ditandai dengan kemampuan membedakan tinggi rendah nada dan spasial dimulai dengan kemampuan pengaturan tiga dimensi.
7. Saat seseorang dewasa, kecerdasan diekspresikan melalui rentang pencapaian profesi dan hobi. Kecerdasan logika-matematika yang dimulai sebagai kemampuan pola pada masa balita dan berkembang menjadi penguasaan simbolik pada masa anak-anak, akhirnya mencapai kematangan ekspresi dalam wujud profesi sebagai ahli matematika, akuntan, dan ilmuwan.

Esensi teori *Multiple Intelligences* manurut Gardner (1993) adalah menghargai keunikan setiap orang, berbagai variasi cara belajar, mewujudkan sejumlah model untuk menilai mereka, dan cara yang hampir tidak terbatas untuk mengaktualisasikan diri.

1. **Kecerdasan Bahasa**

Anak-anak yang cerdas dalam bahasa akan menyukai kegiatan bermain yang memfasilitasi kebutuhan mereka untuk berbicara, bernegosiasi, dan mengekspresikan perasaan melalui kata-kata. Mereka juga menikmati permainan yang berkaitan dengan huruf-huruf, seperti mencocok huruf, menukarkan huruf, menebak kata-kata, dan kegiatan bermain lain yang melibatkan bahasa baik lisan maupun tulis.

1. **Kecerdasa Logika-Matematika**

Anak-anak yang cerdas dalam logika-matematika menyukai kegiatan bermain yang berkaitan dengan berpikir logis, seperti dam-daman, mencari jejak, menghitung benda-benda, timbang menimbang, dan permainan strategi. Mereka cenderung mudah menerima dan memahami penjelasan sebab-akibat. Mereka juga suka menyusun sesuatu dalam kategori atau hierarkhi seperti urutan besar ke kecil, panjang ke pendek, dan mengklasifikasi benda-benda yang memiliki sifat sama. Apabila dihadapkan pada komputer atau kalkulator, anak-anak dengan kecerdasan logika-matematika akan cenderung menikmatinya sebagai permainan yang mengasyikan.

**c. Kecerdasan Visual-Spasial**

Kecerdasan visual-spasial berkaitan dengan kemampuan menangkap warna, arah, dan ruang secara akurat serta mengubah penangkapannya tersebut ke dalam bentuk lain seperti dekorasi, lukisan, dan patung. Anak yang cerdas dalam visual-spasial memiliki kepekaan terhadap warna, garis, bentuk, ruang, dan bangunan. Mereka memiliki kemampuan membayangkan sesuatu, melahirkan ide secara visual dan spasial (dalam bentuk gambar atau bentuk yang terlihat mata). Mereka memiliki kemampuan mengenali identitas objek ketika objek tersebut ada dari sudut pandang yang berbeda. Mereka juga mampu memperkirakan jarak dan keberadaan dirinya dengan sebuah objek. Guru dapat merangsang kecerdasan visual-spasial dengan melalui berbagai program seperti melukis, membentuk sesuatu dengan plastisin, mengecap, dan menyusun potongan gambar.

**d. Kecerdasan Kinestetik**

Kecerdasan gerak-kinestetik berkaitan dengan kemampuan menggunakan gerak seluruh tubuh untuk mengekspresikan ide dan perasaannya serta keterampilan mempergunakan tangan untuk mencipta atau mengubah sesuatu. Kecerdasan ini meliputi kemampuan fisik yang spesifik, seperti koordinasi, keseimbangan, keterampilan, kekuatan, kelenturan, kecepatan, dan keakuratan menerima rangsang, sentuhan, dan tekstur. Guru dapat memfasilitasi anak-anak yang memiliki kecerdasan ini dengan memberi kesempatan pada mereka untuk bergerak.

Menurut Gardner kecerdasan gerak- kinestetik mempunyai lokasi di otak kecil dan motor korteks. Kecerdasan ini memiliki wujud relatif bervariasi, bergantung pada komponen-komponen kekuatan dan fleksibilitas serta domain keterampilan fisik.

**e. Kecerdasan Musikal**

Anak-anak yang memiliki kecerdasan musikal senang menyanyi, bersenandung, atau bersiul. Mereka mudah mengenali suara-suara di sekitarnya seperti suara sepeda motor, burung, kucing, anjing. Mereka bahkan dapat mengidentifikasi perbedaan suara-suara sejenis, seperti suara-suara sepeda motor dari merek yang berbeda, suara berbagai burung. Guru perlu memfasilitasi anak agar dapat berekspresi secara musikal melalui salam berirama, deklamasi, menyanyi bersama, tepuk bernada.

Kecerdasan musikal merupakan kecerdasan yang tumbuh paling awal dan muncul secara tidak terduga dibandingkan dengan bidang lain pada integensi manusia. Kecerdasan musikal mampu bertahan hingga usia tua. Kecerdasan musikal mempunyai lokasi di otak bagian kanan (Gardner, 1993; Armstrong. 1996).

**f. Kecerdasan Interpersonal**

Kecerdasan interpersonal melibatkan kemampuan untuk memahami kerjasama dengan orang lain. Kecerdasan ini melibatkan banyak kecakapan, yakni kemampuan berempati pada orang lain, kemampuan mengorganisasi sekelompok orang menuju suatu tujuan bersama, kemampuan mengenali dan membaca pikiran orang lain, kemampuan berteman atau menjalin kontak. Kecerdasan interpersonal dibangun antara lain oleh kemampuan inti untuk mengenali perbedaan, khususnya perbedaan besar dalam suasana hati, temperamen, motivasi dan intensi.

**g. Kecerdasan Intrapersonal**

Kecerdasan intrapersonal berkaitan dengan aspek internal dalam diri seseorang seperti; perasaan hidup, rentang emosi, kemampuan untuk membedakan emosi-emosi, menandainya, dan menggunakannya untuk memahami dan membimbing tingkah laku sendiri (Gardner,1993).

**h. Kecerdasan Naturalis**

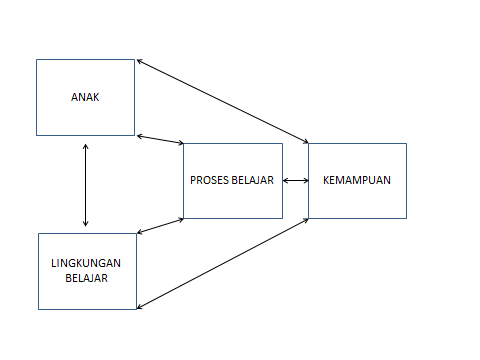
Kecerdasan naturalis berkaitan dengan kemahiran dalam mengenali dan mengklasifikasikan flora dan fauna dalam lingkungannya. Kecerdasan ini juga berkaitan dengan kecintaan seseorang pada benda-bendaalam, binatang, dan tumbuhan. Kecerdasan naturalis juga ditandai dengan kepekaan terhadap bentuk-bentuk alam.

**METODE**

Tujuan dari studi ini adalah untuk mengidentifikasi, menganalisis secara kritis, dan mendiskusikan penelitian ilmiah secara tekstual (literatur) cara belajar AUD dalam rangka untuk memprediksi performa anak setelah melewati usia dini. Untuk tujuan ini digunakan kerangka referensi teori Biggs (2003); yaitu menyediakan cara terorganisir untuk meninjau literatur yang sesuai dengan paradigma penelitian ini. Teori ini menjelaskan model yang komprehensif untuk pembelajaran. Secara khusus pembelajaran dipahami sebagai sistem yang berinteraksi dari empat komponen: anak, lingkungan belajar, proses belajar, dan hasil belajar. Model semacam itu memungkinkan guru mendapatkan pemahaman komprehensif tentang pembelajaran secara iutuh. Selain itu, model mengikuti prinsip penyelarasan, yang berarti bahwa kegiatan belajar mengajar selaras dengan hasil belajar yang diinginkan. Prinsip ini mengarah pada pembelajaran yang koheren dan didukung oleh komponen pedagogis.

Menurut Biggs (2003), komponen anak, lingkungan belajar, dan proses pembelajaran mewakili beberapa karakteristik yang mempengaruhi hasil belajar. Dalam penelitian ini, komponen lingkungan belajar dan siswa mirip dengan Biggs (2003). Karakteristik anak dibawa ke lingkungan belajar oleh anak, misalnya, pengetahuan dan keterampilan sebelumnya. Selain itu, lingkungan belajar membahas karakteristik situasional seperti metode pengajaran dan penilaian, yang diputuskan oleh institusi, kurikulum, dan pengembang kurikulum. Komponen proses pembelajaran dalam penelitian ini membahas karakteristik proses pembelajaran dan kegiatan pembelajaran, seperti urutan kegiatan pembelajaran tertentu. Komponen hasil belajar teori Biggs '(2003) didefinisikan sebagai pemikiran interdisipliner dan mewakili subkills yang merupakan keterampilan kognitif kompleks antar disiplin ilmu.

**KERANGKA TINJAUAN KONSEPTUAL**



Gambar 2. Kerangka Konseptual (diadaptasi dari Biggs, 2003)

Tujuan utama dari tinjauan ini adalah untuk memprediksi hasil belajar AUD dengan menggunakan perspektif berbasis hasil dari teori Biggs (2003), melalui pertanyaan berikut ini

* + 1. Bagaimana proses belajar AUD?
    2. Bagaimaan lingkungan belajar yang tepat untuk AUD?

Masa anak usia dini atau usia prasekolah adalah periode sensitif. Setiap anak sensitif untuk menerima rangsangan apapun, selama fungsi psikis dan fisik siap untuk menanggapi setiap stimulus yang diberikan oleh lingkungan. Dengan demikian, lingkungan termasuk cara belajar di dalamnya menjadi unsur utama memberikan beberapa stimulus perlu ditangani secara serius. Diperlukan perencanaan dan seleksi khusus untuk memberikan lingkungan yang sesuai dan dibutuhkan oleh anak-anak. Akurasi dari lingkungan yang disediakan akan berpengaruh pada proses dan hasil dari perilaku anak-anak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Sebuah lingkungan belajar yang mampu mengembangkan berbagai perkembangan anak secara optimal jika dirancang secara apik dan baik. Akhirnya, dapat disimpulkan bahwa lingkungan belajar merupakan salah satu faktor kunci keberhasilan dalam membangun kemampuan dan perilaku anak dan mengembangkan potensi kecerdasan jamak anak. Implikasinya adalah bahwa lingkungan untuk anak-anak harusdiberikan prioritas, terutama jika lingkungan tersebut adalah lingkungan belajar

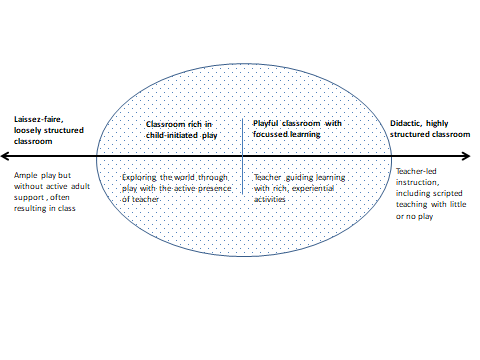
**HASIL DAN PEMBAHASAN**

PAUD mempengaruhi anak baik secara menguntungkan atau merugikan (Sanders & Howes, 2013). Banyak studi empiris menemukan bahwa kualitas pendidikan anak usia dini secara signifikan membentuk hasil perkembangan anak dan akademik, sosial, dan kompetensi bahasa (Early & Winton, 2001; Ritblatt, Garrity,; Saracho, 2013). Literatur yang berasal dari studi ini berfungsi sebagai dorongan untuk menuntut pengalaman berkualitas dalam pendidikan dan perawatan anak usia dini (Whitebook, Gomby, Bellm, Sakai, & Kipnis, 2009b).

Perspektif PAUD telah berubah secara drastis selama bertahun-tahun dan kebutuhan akan hal telah meningkat. Secara historis, tujuan PAUD adalah untuk mempromosikan pekerjaan orang tua, tetapi ada trend yang berkembang untuk menggunakannya sebagai sarana untuk memfasilitasi pembelajaran dan pengembangan anak (Rhodes & Huston, 2012). Gerakan, perspektif baru ini merevolusi asumsi pembelajaran awal sehingga mendorong lembaga PAUD untuk memasukkan kurikulum dan pembelajaran yang lebih dalam selaras dengan minat, kebutuhan, dan pola belajar anak yang sebenarnya (Kliebard, 2004).

PAUD bukan suatu penemuan baru, namun telah terjadi pergeseran paradigma baru dalam memaknainya, dari yang sangat akademis menjadi playfull dan enjoyable menuju kesuksesan kehidupan di usia selanjutnya. Program intervensi pengembangan, yang dimaksudkan untuk menyediakan anak-anak dari beragam latar belakang di negara maju memberi peluang pendidikan yang lebih komprehensif (Rhodes & Huston, 2012).

Miller & Almon (2009) menyajikan model yang menggambarkan berbagai pengalaman yang bisa berlangsung di ruang kelas TK. Dalam laporan mereka, mereka menyarankan bahwa ada garis kontinum PAUD dari yang playfull sampai yang terstruktur, seperti terlihat pada gambar 3 di bawah ini;



Gambar 3

Garus Kontinum Belajar Berbasis Bermain (Diadaptasi dari Miller and Almon,2009).

Miller and Almon (2009) menjelaskan bahwa umumnya kondisi pembelajaran AUD terbentang dari yang sangat terstruktur hingga yang laissez-faire. Diantara kedua ujung terdapat pembelajaran yang playfull dan menyenangkan, seperti dijelaskan di bawah ini;

1. Kondisi yang sangat tersktruktur;

Berdampak pada pembelajaran yang dipimpin oleh guru lebih focus pada latihan membaca, menulis, dan berhitung (Calistung) secara akademistik.

1. Ruang kelas yang menyenangkan dengan focus pada pembelajaran

Guru membimbing pembelajaran dengan kegiatan yang kaya dan pengalaman.

1. Kelas yang kaya akan permainan yang diinisiasi oleh anak-anak

Menjelajahi dunia melalui permainan dengan kehadiran guru yang aktif

1. Laissez-faire, ruang kelas yang longgar terstruktur

Bermain cukup tetapi tanpa dukungan orang dewasa yang aktif, sering kali menghasilkan kelas kacau dan bermain yang tidak bernuansan belajar.

Ketika AUD saat ini di rentangan usia 0-6 tahun mengenal dunia belajar yang menyenangkan dan tidak terpisah dari kebutuhannya akan bermain, maka aktivitas belajar menjadi modal untuk meningkatkan semua aspek perkembangannya termasuk (a) Nilai Agama dan Moral, (b) Sosial dan Emosi, (c) Kognisi, (d) Bahasa, (e) Fisik dan Motorik, (f) Seni. Di tahun 2030 mereka akan berada di usia remaja sudah memiliki fondasi kemampuan yang kokoh dan komprehensif karena dibangun oleh semua aspek tersebut. Itulah sumbangan PAUD dalam menghadapi tantangan SDGs yang harus dicapai di tahun 2030.

**PENUTUP**

Anak usia dini menjadi modal bangsa untuk meraih kesuksesan di masa yang akan datang jika di usianya dibelajarkan dengan cara yang tepat sesuai dengan kebutuhan perkembangannya. Bermain bagi AUD menjadi kebutuhan vital yang tidak bisa dikesampingkan. Karena hanya melalui bermain anak bisa konsentrasi penuh, bereksplorasi, mencoba, bahkan membuktikan banyak hal. Jika pendidik berharap AUD berhasil mengembangkan potensinya secara optimal maka strateginya harus mampu menciptakan suasana belajar yang dikemas dengan bermain. Ketika bermain AUD sekaligus mengembangkan aspek (a) Nilai Agama dan Moral (b) Sosial dan Emosi, (c) Kognisi, (d) Bahasa, (e) Fisik dan Motorik, (f) Seni yang bermuara pada kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah, berkolaborasi, terampil berkomunikasi, dan kreatif.

**DAFTAR PUSTAKA**

Biggs, JB. (2003). *Teaching for Quality Learning at University 2nd*. The Society in Research into Higher Education & Open University Press. Bachkingham.

Early, D. M., & Winton, P. J. (2001). *Preparing the workforce: Early childhood teacher*

*preparation at 2- and 4-year institutions of higher education. Early Childhood*

Research Quarterly, 16(3), 285-306. doi:10.1016/S0885-2006(01)00106-5

Gardner, H. (2013). *Multiple Intelligences*:*Memaksimalkan Potensi dan Kecerdasan Individu dari Masa Kanak-kanak hingga Dewasa*, diterjemahlan oleh Yelvi Andri Zaimur . Jakarta: Daras Books.

Haenilah. (2015). *Kurikulum dan Pembelajaran PAUD*. Jogyakarta: Media Akademi.

Kliebard, H. M. (2004). *The struggle for the American curriculum*, 1893-1958 (3rd ed.).

New York, NY: Taylor and Francis.

Miller, E. & Almon, J. (2009). *Crisis in the Kindergarten: Why Children Need to Play in School*. College Park, MD: Alliance for Childhood

Rhodes, H., & Huston, A. (2012). *Building the workforce our youngest children deserve.*

*Society for Research in Child Development*, Social Policy Report, 26(1), 1-31.

Sanders, K., & Howes, C. (2013). *Child care for young children. In O. N. Saracho, & B.*

*Spodek (Eds.)*, Handbook of research on the education of young children (3rd ed.,

pp. 355-368). New York, NY: Routledge.

Saracho, O. N. (2013*). Early childhood teacher preparation programmes in the USA.*

*Early Child Development and Care*, 183(5), 571-588

Whitebook, M., Gomby, D., Bellm, D., Sakai, L., and Kipnis, F. (2009b). *Preparing*

*teachers of young children: The current state of knowledge, and a blueprint for*

*the future. Executive Summary. Berkeley, CA: Center for the Study of Child Care*

*Employment, Institute for Research on Labor and Employmen*t, University of

California at Berkeley. Retrieved from http://www.irle.berkeley.edu/cscce/wp

content/uploads/2009/01/teacher\_prep\_summary.pdf