

Melejitkan Kecerdasan Anak Melalui Strategi *Supportive Climate*

Nur Hayati

mbak_nuy@yahoo.com

PGPAUD Universitas Negeri Yogyakarta

Abstrak

Interaksi yang terjadi antara anak, orang tua dan guru dalam suatu lingkungan untuk mencapai tingkat perkembangan tertentu dapat diartikan sebagai proses pembelajaran pada anak usia dini. Pada masa egosentris, kemampuan anak masih dalam tahap berpikir *praoperasional* yang masih memaknai sesuatu sesuai dengan cara pandang dan berpikir mereka sendiri. Kenyataannya sampai saat ini belum semua orang tua maupun guru secara konsisten menyiapkan kondisi lingkungan yang kondusif bagi perkembangan anak. Seringkali orang tua bahkan guru menyampaikan informasi pada anak dengan bahasa yang sulit dimengerti anak, dengan sikap yang tidak bersahabat, menganggap anak adalah miniatur orang dewasa serta anak sebagai obyek belajar. Mengenalkan informasi atau pengetahuan baru pada anak perlu strategi yang sesuai dengan kondisi anak. Strategi *supportive climate* menguatkan tindakan yang dilakukan anak dengan harapan dapat menghasilkan kemampuan baru sesuai dengan yang tujuan yang telah direncanakan guru.

Kata kunci: kecerdasan, anak usia dini, *supportive climate*

Abstract

The interaction that occurs between children, parents and teachers in an environment to achieve a certain level of development can be defined as the process of learning in early childhood. During the egocentric period, the ability of children is still in the preoperational stage of thinking that still interpret things according to your perspective and think of their own. In fact until now, not all parents and teachers consistently set up conducive conditions of environment for child development. Often, parents and even teachers communicate information in children with language that is difficult to understand the child, using unfriendly attitude, and assuming children are miniature adults and children as an object of study. Introducing new information or knowledge in children need a strategy that suits the child's condition. Supportive climate strategies strengthen the actions taken to the child in hopes of generating new capabilities in accordance with the objectives that have been planned by the teacher.

Keywords: *intelligence, early childhood, supportive climate*

Pendahuluan

Setiap tahapan perkembangan yang terjadi pada anak merupakan suatu prestasi. Masing-masing anak membawa potensi kreatif yang digunakan untuk mengaktualisasikan diri dari masa kini hingga masa depan. Kemampuan yang dimiliki anak dapat ditemukan sendiri oleh anak jika anak diberikan banyak kesempatan untuk eksplorasi dan *discovery*

melalui interaksi dengan lingkungan. Oleh karena itu, kemampuan yang akan direncanakan orang tua dan guru pada anak tidak berarti membiarkan anak mencoba bereksplorasi dengan segala sesuatu yang membahayakan. Keunikan setiap individu harus dipahami pendidik untuk dapat memberikan treatment yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi setiap anak.

Lingkungan dan stimulasi membantu perkembangan syaraf otak setiap manusia. Dengan demikian lingkungan memberi celah-celah kesempatan bagi manusia untuk berkembang (*windows of opportunity*). Perkembangan otak yang luar biasa terjadi pada masa *golden age* yaitu 0-8 tahun dimana pada masa tersebut anak memiliki perkembangan yang paling tinggi. Pada saat inilah lingkungan berperan sebagai *windows of opportunity*. Dengan demikian interaksi lingkungan dan potensi manusia mempengaruhi perilaku manusia.

Pembelajaran pada anak usia dini secara prinsip lebih banyak diwarnai oleh teori belajar behaviorisme dan konstruktivisme. Dominasi kedua teori tersebut dalam pendidikan anak usia dini karena karakteristik anak pada rentang usia 0-6 tahun yang masih berada di masa egosentris. Pembelajaran yang direncanakan guru melalui pengkondisian lingkungan akan menumbuhkan respon gairah belajar anak dan pada kondisi tertentu anak dapat membangun sendiri kesimpulan tentang apa yang mereka lakukan dan amati saat belajar.

Belajar bagi Anak Usia Dini

Belajar^o dapat diartikan sebagai suatu proses perubahan tingkah laku pada diri seseorang, sebagai indikator bahwa seseorang telah melakukan aktivitas yang tercermin dari perubahan perilakunya. Bagi anak usia dini perilaku yang muncul merupakan pengalaman yang luar biasa sebagai hasil interaksi dengan lingkungan. Perolehan pengalaman baru tersebut tidak semata-mata dari pertumbuhan dan kematangan anak, melainkan dengan usaha atau latihan. Konsep ini sesuai dengan pendapat Gagne, bahwa belajar adalah perubahan dalam disposisi manusia atau kapabilitas yang berlangsung selama satu masa waktu, dan yang tidak semata-mata disebabkan oleh proses pertumbuhan. (Gagne, 1989).

Menurut Reilly dan Lewis (1985:99), dalam belajar membicarakan

tentang perubahan tingkah laku individu akibat dari latihan atau kebiasaan dan pengalaman. Pendapat tersebut mengandung makna bahwa sejak kecil anak memulai sesuatu dengan belajar, dari hari ke hari memperoleh kemampuan baru dan akumulasi dari kemampuan tersebut merupakan kecakapan. Kemampuan ini terus bertambah seiring bertambahnya waktu dan pengalaman belajar dalam individu tersebut.

Menurut teori konstruktivis, baik Piaget maupun Vygotsky, belajar merupakan sebuah proses yang dilakukan anak secara aktif untuk membangun ide-ide atau konsep baru yang didasarkan pada pengetahuan atau pengalamannya baik yang sudah lama ataupun yang baru. Dengan demikian untuk mendukung terjadinya hal tersebut maka anak harus diberi kebebasan dan kesempatan untuk mengeksplorasi diri dan lingkungannya guna memperoleh pengetahuan sendiri.

Lingkungan merupakan sumber belajar yang memberikan pengaruh kuat pada proses tumbuh kembang anak. Di dalam lingkungan tersebut anak belajar berbagai hal yang dapat memfasilitasi berbagai kebutuhannya untuk berkembang dengan optimal. Anak belajar dengan cara meniru orang dewasa di sekitarnya. Dengan meniru berbagai hal yang dilakukan atau dikatakan orang-orang di sekitar mereka.

Sementara menurut B. F. Skinner dalam teori Behaviorisme menuliskan bahwa "*learning is the acquisition of new behavior through conditioning*" (Suparno, 2001). Menurut Skinner, belajar adalah memperoleh tingkah laku baru melalui pengkondisian dimana anak dikendalikan dengan suatu sistem penghargaan dan hukuman. Belajar dalam teori behavior merupakan proses membentuk dan meningkatkan perilaku anak yang diinginkan dengan memberikan bantuan, *reward* dan *punishment* hingga perilaku terbentuk dan pendidik tidak perlu lagi memberikan *reward* kepada anak. (Slamet, 2003)

Secara global menurut pendapat Muhibin (2007), faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa dapat dibedakan menjadi tiga macam yaitu: (1) Faktor internal atau dari dalam diri siswa, yaitu kondisi jasmani dan rohani anak; (2) Faktor eksternal atau faktor dari luar diri siswa, yaitu kondisi lingkungan disekitar anak; (3) Faktor pendekatan belajar yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi yang diajarkan. Beberapa faktor yang mempengaruhi proses belajar anak menjadi masukan yang sangat berarti bagi pendidik dalam mengemas suatu pembelajaran agar apa yang disampaikan dapat dimaknai anak.

Prinsip-prinsip Belajar Pada Anak Usia Dini menurut Sofia Hartati (2005: 30) antara lain:

a. Berangkat dari yang dimiliki anak

Setiap anak membawa segala pengetahuan yang telah dimilikinya terhadap pengalaman-pengalaman barunya. Pengalaman belajar hendaknya mengandung hal-hal yang sudah dikenal anak agar anak tertarik untuk berinteraksi dan berkeinginan untuk memanipulasi atau mengekspresikan yang dipelajarinya. Pengalaman belajar yang berawal dari sesuatu yang tidak dikenal anak akan membuat anak cepat bosan bahkan bisa membuat anak cemas sampai akhirnya menarik diri dari kegiatan belajarnya.

b. Belajar harus menantang pemahaman anak

Proses belajar pada anak dapat terjadi dari yang umum ke yang khusus atau dari yang sederhana ke yang kompleks. Ketika anak-anak telah mampu menyelesaikan tantangan atau kegiatan pertama maka kegiatan berikutnya haruslah setingkat lebih sulit dari tantangan yang pertama. Hal ini dimaksudkan agar anak tidak bosan dan membangkitkan gairah belajar anak.

c. Belajar harus dilakukan sambil bermain

Bermain merupakan aktivitas yang selalu ada dalam kehidupan anak, oleh karena itu ketika bermain anak juga belajar tentang banyak hal. Saat bermain anak belajar tentang dirinya dan lingkungannya, anak belajar tentang aktivitas nyata, anak bebas dari aturan yang mengikat, fokus pada proses daripada hasil, dan saat bermain melibatkan peran aktif pemain.

d. Menggunakan alam sebagai sarana pembelajaran

Alam merupakan sarana yang tak terbatas bagi anak untuk bereksplorasi dan berinteraksi dalam membangun pengetahuannya. Bermain dengan alam akan mengajarkan anak untuk lebih mandiri serta bijaksana dalam menyelesaikan suatu masalah karena anak belajar dengan alam membuat emosi anak lebih terkontrol. Menurut Vaquette (Sofia Hartati, 2005: 32) dalam alam terkandung unsur-unsur: (1) alam merupakan ruang lingkup untuk menemukan jati diri seseorang yang dibutuhkan dalam kehidupan sosial; (2) alam mudah dieksplorasi oleh anak karena anak akan menghabiskan waktunya untuk mengetahui apa saja yang dapat dilakukan di tempat tersebut.

e. Belajar dilakukan melalui sensorinya

Setiap sensori anak yang berupa peraba, pencium, pendengar, penglihat dan perasa akan merespon stimulan atau rangsangan yang diterimanya. Kegiatan yang dilakukan anak baik di rumah maupun di sekolah hendak oleh orang tua dan guru dirancang untuk memberikan stimulasi yang terarah. Kegiatan yang dilakukan anak melalui indrawinya akan memberikan kesempatan pada anak untuk memanipulasi objek menjadi pengalaman yang sangat berharga dalam kehidupannya

f. Belajar membekali keterampilan hidup

Pendidikan yang dirancang secara kreatif akan menghasilkan pebelajar yang aktif. Pembelajaran pada hakekatnya membekali anak untuk memiliki keterampilan hidup yang dibutuhkan kelak di usia selanjutnya. Anak sejak usia dini mulai dibiasakan untuk memakai sepatu sendiri, merapikan tempat tidurnya, mencuci piring setelah makan, menyisir rambut sendiri dan sebagainya agar dia mampu menjadi manusia yang tangguh dan bertanggung jawab pada diri sendiri dan orang lain.

Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa yang dimaksud dengan belajar adalah suatu proses memperoleh pengetahuan, tingkah laku, nilai, keterampilan, pemahaman dari berbagai macam informasi yang diperoleh anak secara aktif yang sistematis yaitu terarah, dan terencana dalam rangka mencapai hasil belajar yang maksimal.

Multiple Intelligences

Kecerdasan merupakan terjemahan dari kata *intelligence*. Istilah *intelligence* berasal dari kata *intelligentia*. Atkinson, dkk mengartikan *intelligence* sebagai kemampuan merespons terhadap situasi baru dengan berhasil. Kemampuan merespon tersebut dapat digambarkan sebagai kapasitas belajar dari pengalaman lalu seseorang. Gardner berkeyakinan bahwa semua manusia memiliki bukan hanya satu kecerdasan (inteligensi), melainkan mempunyai beberapa kemampuan/*group abilities*. (Gardner, 2013)

Manusia memiliki seperangkat kemampuan yang menunjukkan kecakapan untuk memecahkan permasalahan atau menghasilkan sesuatu yang memiliki nilai yang berkaitan dengan budaya. Kelompok kemampuan yang dimaksud dalam kecerdasan majemuk tersebut adalah *verbal-linguistic*, *logical-mathematical*, *visual-spatial*, *body-kinesthetic*, *musical-*

rhythmic, *interpersonal*, *intrapersonal* dan *naturalistik*.

Setiap individu sejak usia dini memiliki kecerdasan yang diungkapkan oleh Gardner, namun dalam perkembangannya ada yang cenderung didominasi satu atau dua kecerdasan ada juga yang berkembang semua kecerdasan jamaknya. Sesuai dengan konsep *supportive climate* kita sebagai pendidik dapat mengembangkan semua kecerdasan yang dimiliki setiap anak agar dapat menghadapi tantangan hidup yang lebih kompleks di usia dewasa. Berikut ini indikator atau ciri-ciri individu yang memiliki kecerdasan jamak:

Indikator Kecerdasan Jamak

Kecerdasan	Cara berpikir	Indikator
Visual-spasial	Melalui kesan dan gambar	Mendesain, menggambar, membayangkan lokasi suatu tempat, mencorat-coret
Linguistik	Melalui Kata-kata	Mendengar, menyimak, membaca, menulis, bercerita, bermain permainan kata
Logika Matematika	Melalui penalaran	Bereksperimen, tanya jawab, memecahkan teka-teki logis, berhitung
Fisik	Melalui sensasi somatis	Menari, berlari, melompat, membuat bangunan, meraba, menggerakkan isyarat tangan

Intra personal	Berhubungan dengan kebutuhan perasaan dan cita-citanya	Menyusun tujuan, bermeditasi, melamun, merencanakan, merenung
Inter personal	Kemampuan melemparkan gagasan kepada orang lain	Memimpin, mengorganisasi, menghubungkan, menebarkan pengaruh, menjadi mediator
Musikal	Melalui irama dan melodi	Bernyanyi, bersiul, bersenandung, mengetuk-tukkan tangan dan kaki
Naturalis	Melalui alam dan pemandangan alam	Bermain dengan binatang piaraan, berkebun, meneliti alam, memelihara binatang, peduli pada lingkungan

(Yuliani Nurani Sujiono: 2009)

Strategi *Supportive Climate*

Dalam proses pembelajaran, guru dan anak berbagi peran dan pengalaman. Dalam suasana yang mendukung keaktifan anak, guru dapat memberikan kesempatan yang seluas-luasnya agar anak bereksplorasi. Pada waktu yang bersamaan guru juga menciptakan suasana yang aman antara satu anak dengan anak yang lain. Dengan demikian, lingkungan belajar yang dirasakan anak penuh dengan pilihan, sesuai dengan kebutuhan anak.

Mempersiapkan suasana yang kondusif bukan berarti tidak membuat peraturan. Aturan dalam bermain sebaiknya disepakati bersama oleh guru dan anak. Kesepakatan tersebut perlu dibangun demi terciptanya rutinitas belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Menurut pendapat Sudono (2003) dalam *supportive climate*, anak perlu diberi penguatan untuk mengekspresikan diri dan menjalankan keinginannya. Anak berhak mengambil keputusan tentang kegiatan dan bahan bermain yang akan dilakukan meskipun guru yang merencanakan segala sesuatunya dalam pembelajaran. Sepanjang hari guru berperan sebagai partner yang memfasilitasi kegiatan anak, mengamati, mendengarkan, berinteraksi, memberi motivasi, membantu menyelesaikan masalah, mengevaluasi bersama anak dan masih banyak dukungan lainnya.

Strategi lainnya yang dapat dilakukan guru dalam *supportive climate* adalah memberikan teladan perilaku yang benar dan mengaitkannya dengan pengalaman anak guna membangun karakter yang positif. Mengajak anak untuk selalu bertanggung jawab atas perbuatan yang dilakukan baik sebagai solusi hasil interaksi dengan orang lain maupun dalam rangka memecahkan masalahnya sendiri. Dengan demikian jika terjadi konflik dalam interaksi anak, guru tidak serta merta membela maupun menyalahkan.

Menciptakan suasana yang *supportive* diakui sangat berpihak pada kebutuhan anak. Anak belajar aktif, mereka fokus pada minat dan inisiatifnya, mencoba ide, bicara tentang apa yang dilakukan, memecahkan masalahnya sendiri. Metode ini menstimulasi, menguatkan perkembangan anak dalam percaya diri, otentik dalam berkarya, inisiatif dan empati. Dalam pelaksanaan pembelajaran pada anak usia dini, banyak hal yang harus dilakukan guru, antara lain: (1) memahami betul suasana yang terjadi pada anak sehingga dapat menciptakan

suasana pembelajaran yang menggugah semangat anak untuk belajar; (2) memahami cara belajar anak ketika menggunakan panca inderanya, ketika mengungkapkan bahasanya, ketika menemukan jawaban dari eksplorasi sesuai gaya belajarnya, ketika konsep dirinya positif dan berhasil menyelesaikan sesuatu; (3) memahami tingkat perkembangan anak didik yang berbeda-beda agar anak berkembang tanpa beban. (Sudono, 2003:36)

Memahami segala sesuatu yang terjadi sebelum, ketika dan sesudah anak belajar merupakan strategi untuk melejitkan kecerdasan anak. Hal tersebut perlu dipahami guru karena setiap kompetensi anak belum dapat ditentukan sepenuhnya dalam suasana yang sama. Kita sebagai pendidik perlu mencermati secara kontinum agar penguasaan terendah dan tertinggi anak dalam suatu pembelajaran dapat tercapai. Guru sebagai fasilitator dalam memfasilitasi perkembangan kecerdasan anak. Saat mempersiapkan materi maka sudah tentu guru menyediakan kegiatan dan media yang dapat memunculkan kecerdasan bahasa, logika matematika, musik, kinestetik, visual dan spasial, naturalis, intrapersonal dan interpersonal.

Kegiatan yang Mendukung Pengembangan Kecerdasan Jamak Anak Usia Dini

Piaget (Tedjasaputra, 2001) menjelaskan bahwa perkembangan bermain berkaitan dengan perkembangan kecerdasan seseorang. Sejalan dengan Piaget, Vygotsky yang juga dikutip Tedjasaputra (2001) menekankan bahwa bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognisi seorang anak. Melalui bermain anak akan dapat memisahkan makna dengan objek sebenarnya. Berarti bermain merupakan proses *self help tool*. Anak-anak membutuhkan banyak aktivitas dan media kreatif setiap harinya untuk dipergunakannya dengan cara yang mereka sukai (Cryer, 1988: 159). Anak akan

mencoba, merasakan, mencari, menemukan sehingga diperoleh sesuatu yang baru dari aktivitas dalam bermain. Temuan-temuannya itu memberi nilai tambah bagi perkembangan dirinya. Berikut akan dijelaskan kegiatan art-craft yang dapat dilakukan anak.

Berikut ini kegiatan yang dapat mendukung kecerdasan jamak anak usia dini dikembangkan oleh Nur Hayati dan Utami (2009):

1. Kecerdasan Logika-matematika

Anak yang memiliki kecerdasan logika matematika dapat distimulasi dengan kegiatan pendukung sebagai berikut:

- a. Permainan berupa pemecahan masalah, seperti *maze*, *puzzle*, percobaan sederhana.
- b. Permainan berhitung dengan berbagai media.
- c. Menganalisis sederhana tentang kegiatan yang telah dilakukan.

2. Kecerdasan Visual-spasial

Anak yang memiliki kecerdasan visual-spasial dapat distimulasi dengan kegiatan pendukung sebagai berikut:

- a. Sering menggunakan gambar untuk belajar.
- b. Membuat coretan, simbol.
- c. Dalam bermain, sering melakukan kegiatan yang berkaitan dengan seni tari, seni musik dan seni rupa.
- d. Gunakan pemetaan pikiran.
- e. Lakukan visualisasi dalam menjelaskan.
- f. Menonton video atau buat video sendiri.
- g. Gunakan mimik waktu bicara.
- h. Buat pengelompokkan dalam penugasan.
- i. Menandai sesuatu yang ada di sekitar anak dengan warna.

3. Kecerdasan Kinestetik-gerak tubuh

Anak yang memiliki kecerdasan kinestetik-gerak tubuh dapat distimulasi dengan kegiatan pendukung sebagai berikut:

- a. Gunakan latihan fisik yang menggerakkan seluruh atau sebagian anggota tubuh.
- b. Gunakan gerak atau tarian untuk belajar.
- c. Dramatisasikan proses belajar di depan kelas atau di aula.
- d. Gunakan kegiatan bermain sederhana untuk mengenal ilmu alam dan matematika.
- e. Menggunakan lego, balok dan *playdough*
- f. Gunakan permainan di dalam dan diluar kelas.
- g. Bermain peran.
- h. Menjentik jari, bertepuk, ketukan kaki, meloncat, memanjat.

4. Kecerdasan Musik (ritmik-irama)

Anak yang memiliki kecerdasan musik (ritmik-irama) dapat distimulasi dengan kegiatan pendukung sebagai berikut:

- a. Bermain alat musik.
- b. Belajar lewat lagu.
- c. Bergabung dengan paduan suara.
- d. Memadukan musik dalam setiap aktivitas yang dilakukan.
- e. Mengubah suasana hati anak dengan musik.
- f. Menggunakan musik untuk bersantai.
- g. Buatlah gambar dengan musik.
- h. Belajar melalui puisi atau membaca cerita bersama.
- i. Bermain musik dengan alat sederhana yang ada di lingkungan anak.

5. Kecerdasan Verbal-linguistik

Anak yang memiliki kecerdasan verbal-linguistik dapat distimulasi dengan kegiatan pendukung sebagai berikut:

- a. Bercerita.
- b. Bermain permainan ingatan tentang nama dan tempat.
- c. Membaca cerita.
- d. Menulis cerita, lelucon.
- e. Melakukan permainan kata dengan bermain '*scrabble*' atau 'anagram' (permainan/tebakan kata secara tepat).
- f. Bermain wawancara dengan teman.

- g. Diskusi dalam setiap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan di sekolah.
- h. Gunakan pengolahan kata untuk mengenal komputer.

6. Kecerdasan Interpersonal-antar pribadi

Anak yang memiliki kecerdasan interpersonal-antar pribadi dapat distimulasi dengan kegiatan pendukung sebagai berikut:

- a. Melakukan aktivitas belajar bersama-sama.
- b. Beri banyak waktu rehat untuk bersosialisasi.
- c. Setting aktivitas pembelajaran secara "berpasangan dan saling berbagi".
- d. Menstimulasi anak untuk selalu mengkomunikasikan apa yang disukai dan yang tidak disukai kepada teman dan guru.
- e. Lakukan "pembicaraan pasangan" di telepon.
- f. Adakan pesta dan perayaan belajar.
- g. Jadikan proses belajar mengasyikkan.
- h. Memadukan sosialisasi dengan seluruh kegiatan pembelajaran.
- i. Gunakan permainan "mencari seseorang" yang memaksa anak bicara dengan orang lain untuk mendapatkan jawaban.
- j. Bekerja dalam tim.
- k. Bermain peran melayani orang lain dalam profesi yang berhubungan dengan pelayanan masyarakat.
- l. Melatih anak membantu temannya belajar.
- m. Gunakan sebab-akibat dalam menyelesaikan konflik.

7. Kecerdasan Intrapersonal-intrapribadi

Anak yang memiliki kecerdasan intrapersonal-intrapribadi dapat distimulasi dengan kegiatan pendukung sebagai berikut:

- a. Lakukan pembicaraan "dari hati ke hati".
- b. Lakukan pengembangan diri untuk mendobrak rintangan belajar.
- c. Lakukan aktivitas tanya jawab.

- d. Beri waktu untuk refleksi dalam hati.
- e. Lakukan studi secara mandiri.
- f. Anak belajar mendengarkan intuisi mereka sendiri.
- g. Diskusikan, refleksikan, atau tulis apa yang anak alami dan rasakan.
- h. Beri kebebasan pada anak untuk berbeda di kelompok.
- i. Ajarkan penguatan diri.
- j. Ajarkan selalu bertanya jika mengalami kesulitan

8. Kecerdasan Naturalis-alam

Anak yang memiliki kecerdasan intrapersonal-intrapribadi dapat distimulasi dengan kegiatan pendukung sebagai berikut:

- a. Lakukan kegiatan pengamatan lingkungan.
- b. Bermain melalui kegiatan bercocok tanam (berkebun).
- c. Memelihara dan merawat binatang.
- d. Mengamati fenomena alam seperti hujan, angin, banjir, pelangi, pergantian siang-malam, panas-dingin, bulan, matahari.
- e. Menikmati jalan-jalan di alam terbuka.
- f. Membawa pulang serangga, bunga, daun atau benda-benda alam lain untuk diperlihatkan kepada anggota keluarga.

Penutup

Belajar merupakan proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan dan pengalaman, dengan demikian orang belajar bisa karena disengaja ataupun sesuai dengan pengalaman sehari-hari. Terdapat dua unsur pelaku dinamis di dalam kegiatan pembelajaran khususnya dan proses pendidikan pada umumnya, yakni pendidik dan peserta didik. Unsur-unsur dinamis ini senantiasa melakukan interaksi untuk mencapai sasaran tertentu sebagai tujuan pendidikan. Interaksi pendidik berfungsi membantu pengembangan seluruh potensi kecerdasan dan karakteristik peserta didik.

Kemampuan profesional dan kinerja guru, mutu kurikulum, sarana prasarana dan fasilitas pendidikan, biaya, suasana dan pengelolaan sekolah sangat

berpengaruh terhadap proses pembelajaran pendidikan di sekolah (jalur formal). Keutuhan proses dan mutu pembelajaran anak usia dini akan baik bila keluarga dan masyarakat selalu menciptakan lingkungan yang mendukung. Kecerdasan anak akan berkembang dan tercermin dalam perubahan perilaku intelektual, keterampilan serta kemampuan afektif terutama moral, sikap, etika.

Dengan dukungan serta dorongan faktor eksternal dan internal, diharapkan anak dapat melakukan proses belajarnya dengan baik. *Supportive climate* menjadi strategi yang wajib direncanakan dan diwujudkan dalam setiap pembelajaran anak usia dini. Karena belajar itu merupakan hasil kegiatan yang melibatkan unsur fisik maupun psikis dari dalam diri anak didik, dengan demikian arahan serta dukungan dari guru maupun orang tua dapat mengoptimalkan pemahaman belajar.

Daftar Rujukan

- Anggani Sudono. (2006). *Gaya Pembelajaran Anak Usia Dini (Menu Pembelajaran PADU)*. Jakarta: Direktorat PADU Depdiknas
- A. Suhaena Suparno. (2001). *Membangun Kompetensi Belajar*. Jakarta: Dirjen Dikti Depdiknas
- Anonym. *Learning Theory Education*. Diunduh di: [http://en.wikipedia.org/wiki/Learning-theory-\(education\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Learning-theory-(education)) pada tanggal 18 April 2013
- Cryer Debby, Thelma Harms, Beth Bourland. 1988. *Active Learning for Threes: Active Learning Series*. New Jersey: Dale Seymour Publ
- Gardner, Howard. (1983). *Multiple Intelligences*. Diunduh di <http://infed.org/mobi/howard-gardner-multiple-intelligences->

- and-education pada tanggal 2 Mei 2013)
- Muhibbin Syah. (2002). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Nur Hayati dan Ade Dwi Utami. (2009). *Bahan Belajar dan Bermain* (makalah yang tidak dipublikasikan). Jakarta: Universitas Negeri Jakarta
- Rita, L., Atkinson, dkk. (2000). *Pengantar Psikologi*, Alih bahasa Widjaja Kusuma, Batam : Intereksa
- Robert M Gagne. (1989). *The Conditions of Learning*, Terjemahan Munandir. Jakarta: PAUD
- Robert R. Reilly and Ernest L.Lewis. (1985). *Educational Psychology*. New York: Macmillan Publishing Co. Inc
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Rita, L., Atkinson, dkk. (2000). *Pengantar Psikologi*, Alih bahasa Widjaja Kusuma, Batam: Intereksa
- Sofia Hartati. (2005). *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas Ditjen Dikti Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi
- Yuliani Nurani Sujiono. (2009). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta:PGPAUD UNJ