

Bahan Ajar MOOC

Cara Belajar Anak Usia Dini

A. Capaian Pembelajaran

Peserta MOOC mampu memiliki pengetahuan, pemahaman dan keterampilan dalam mengembangkan dan menerapkan cara belajar anak usia dini melalui kegiatan bermain

B. Materi

Pengertian Cara Belajar Anak usia Dini Melalui Bermain

Menurut Seefeld dan Barbour aktivitas bermain merupakan suatu kegiatan spontan pada anak yang menghubungkannya dengan kegiatan orang dewasa dan lingkungan termasuk di dalamnya imajinasi, penampilan anak dengan menggunakan seluruh perasaan, tangan atau seluruh badan (Carol Seefeldt & Nita Barbour, 2006). Kegiatan bermain yang dilakukan anak biasanya bersifat spontan penuh imajinatif dan dilakukan dengan segenap perasaannya. Ketika bermain, anak membuat pilihan, memecahkan masalah, berkomunikasi, dan bernegosiasi. Mereka menciptakan peristiwa khayalan, melatih keterampilan fisik, sosial, dan kognitif. Saat bermain anak dapat mengekspresikan dan melatih emosi dari pengalaman dan kejadian yang mereka temui setiap hari. Melalui main bersama dan mengambil peran berbeda, anak mengembangkan kemampuan melihat sesuatu dari sudut pandang orang lain dan terlibat dalam perilaku pemimpin atau pengikut perilaku yang akan diperlukannya saat bergaul ketika dewasa. Kesimpulannya, bermain menjadi sebuah milieu yang tak tertandingi dalam mendukung perkembangan dan belajar anak (Carol Cople and Sue Bredekamp, 2006). Ini juga alasan mengapa anak usia dini memerlukan waktu main lebih besar dalam sepanjang harinya.

Definisi bermain menurut beberapa ahli:

- a. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan berulang ulang demi kesenangan (Piaget, 1951).
- b. Elizabeth, Hurlock (1987) bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkan tanpa mempertimbangkan hasil akhir.

Ismail (2009) menuturkan bahwa permainan ada dua pengertian. Pertama, permainan diartikan sebagai aktifitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah. Kedua, permainan diartikan sebagai aktifitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun di tandai pencarian menang kalah

Pentingnya Bermain

Kegiatan bermain dilakukan sungguh- sungguh oleh seorang anak, sebab kegiatan bermain yang dilakukan oleh anak bersifat rileks dan merupakan kegiatan yang diinginkan dan disenangi. Menurut Helms dan Turner bermain adalah cara/jalan bagi anak untuk mengungkapkan hasil pemikiran, perasaan dan cara mereka menjelajahi dunia lingkungannya termasuk membantu anak dalam menjalin hubungan sosial antar anak (Donald B. Helms & Jeferey S. Turner: 436-337). Anak mengungkapkan hasil pemikiran dan perasaan biasanya melalui bentuk permainan. Bermain bermanfaat untuk melatih kemampuan eksplorasi dan mengembangkan kemampuan sosialisasi dengan sesama anak ataupun orang dewasa.

Menurut Rubin, Fein, dan Vandenberg, bermain adalah berbagai macam kegiatan yang memberikan keseimbangan berbagai aspek fungsi kepribadian. Ada beberapa manfaat bermain diantaranya ialah: (1) Bermain merupakan motivasi intrinsik bagi anak, (2) Bermain umumnya bebas dari kegiatan menulis, (3) Bermain membangkitkan aktivitas yang nyata, (4) Pusat proses berbagai kegiatan adalah bermain, (5) Bermain mendominasi permainan, (6) Bermain dapat dilakukan dengan memberikan aktivitas permainan. Bermain bagi anak merupakan suatu kegiatan yang diinginkan, dengan bermain anak akan merasa bebas, dan menyenangkan. Kegiatan bermain yang dilakukan anak akan membangkitkan motivasi instrinsik, memberikan ketenangan dan dapat memberikan keseimbangan hidup bagi anak.

Smith mengatakan bahwa permainan yang paling baik ialah permainan yang memberikan kontribusi pada anak dalam belajar konsep dan aktivitas yang nyata. Permainan yang baik adalah yang dapat mengajarkan pada anak kemampuan tertentu baik itu bersifat individual ataupun kelompok. Aktivitas yang diberikan dalam bermain adalah aktivitas yang dapat memberikan pemahaman pada anak tentang dunia nyata yang bermanfaat dalam kehidupannya sehari-hari.

Menurut Vigotsky, bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognisi seorang anak (Mayke S. Tedjasaputra: 2001). Permainan merupakan suatu hal yang menyenangkan bagi anak. Hampir semua benda dapat dijadikan sebagai alat permainan. Pada saat bermain anak belajar suatu objek, secara sadar atau tidak sadar ia belajar dari sifat-sifat objek tersebut. Menurut Piaget, bermain itu sangat penting untuk belajar pada anak usia dini. Anak memperoleh informasi demi informasi melalui interaksinya dengan objek dan kelak informasi tersebut disusun menjadi struktur pengetahuan. Bermain merupakan salah satu interaksi anak untuk memperoleh pengetahuan, sebab anak memperoleh pengetahuan

melalui objek yang disentuh dan aktivitas yang dilakukan.

Para ahli seperti Johnson, Christie, dan Yawkey 1987; Piaget 1962; Van Hoorn et al. 1993 sebagaimana dikutip Owocki mengamati bahwa perilaku main menjadi makin kompleks dan abstrak saat anak-anak maju sepanjang masa kanak-kanaknya. Kemajuan ini dapat diamati ketika mereka terlibat dalam tiga jenis main yakni main sensorimotor, main peran, dan main pembangunan (Gretchen Owocki, 1999)

Tahapan Perkembangan Bermain

Vigotsky, Piaget, Sara Smilansky Piaget (1951, dalam Wolfgang, 1999 dan Sugiyanto, 1995) berpendapat bahwa anak usia dini (0-8 tahun) akan melewati tiga tahapan perkembangan bermain, yaitu:

- Tahap *Sensory Motor Play/Practice Play*, (usia 3/4 bulan - 1½ tahun) kegiatan anak sebelum usia 3-4 bulan belum dapat dikategorikan sebagai bermain. Sejak usia 3-4 bulan, gerakan anak telah lebih terkoordinasi dari pengalamannya, anak belajar bahwa dengan menarik mainan yang tergantung di atas tempat tidurnya, mainan tersebut akan bergerak dan berbunyi. Kegiatan bermain sensori ini menekankan pada permainan yang berpusat pada gerak sensori motorik anak
- Tahapan *symbolic/make believe play* (bermain pura-pura/bermain peran/ dramatic play), (usia 2-7 tahun), kegiatan anak diwarnai dengan kegiatan bermain khayal dan pura-pura. Anak sudah mulai dan dapat menggunakan berbagai benda sebagai simbol atau representasi dari benda lain.
- Tahap *social play games with rules*, (usia 8-11 tahun), kegiatan bermain sudah menggunakan simbol yang lebih banyak dan dilatar belakangi oleh penalaran, logika dan objektivitas

Jenis-jenis Kegiatan Bermain

Bermain bisa merangsang perkembangan anak. Dalam bermain anak menggunakan alat permainan sesuai dengan kebutuhan anak, begitu pula jenis kegiatan bermain sesuai dengan usia perkembangan anak. Ada berbagai jenis kegiatan bermain anak diantaranya adalah :

a. Bermain Aktif

Pada kegiatan bermain aktif, anak melakukan aktivitas gerakan yang melibatkan seluruh indera dan anggota tubuhnya. Diantara jenis kegiatan bermain aktif adalah:

1. *Tactile Play*/bermain dengan tangan.

Kegiatan bermain yang meningkatkan keterampilan jari jemari anak serta membantu anak memahami dunia sekitarnya melalui alat perabaan dan penglihatannya.

2). *Functional Play*.

Permainan yang mengutamakan gerakan motorik kasar/otot besar.

3). *Constructive Play*/membangun.

Permainan yang mengutamakan anak untuk membangun atau membentuk bangunan dengan media balok, lego dan sebagainya.

4). *Creative Play*

Bermain Kreatif.

Permainan yang memungkinkan anak menciptakan berbagai kreasi dari imajinasinya sendiri.

5) *Symbolic Dramatic Play*/bermain simbolik.

Permainan dimana anak memegang suatu peran tertentu.

6) *Play Games*.

Permainan yang dilakukan menurut aturan tertentu dan bersifat kompetisi/persaingan

b. Bermain Pasif

Kegiatan bermain pasif tidak melibatkan banyak gerakan tubuh anak, tetapi hanya melibatkan sebagian indera saja terutama pendengaran dan penglihatan. Kegiatan bermain pasif yang sering dilakukan anak adalah *receptive play*. *Receptive play* merupakan permainan dimana anak menerima kesan-kesan yang membuat jiwanya sendiri menjadi aktif (bukan fisik yang aktif) melalui mendengarkan dan memahami apa yang dia dengar dan lihat

Manfaat Bermain

Aspek perkembangan yang dapat di kembangkan melalui bermain berdasarkan Teori Gardner, meliputi seluruh aspek perkembangan anak seperti diuraikan oleh teori Howard Gardner (*Multiple Intelligence*) berikut:

a. Linguistic Intelligence (Kecerdasan Bahasa) Kecerdasan Bahasa meliputi kemampuan berbahasa secara lisan dan tulisan. Kemampuan ini dapat digunakan untuk mencapai beberapa tujuan. Orang yang memiliki kecerdasan berbahasa dapat menjadi pengacara, presenter, pengarang dan lain-lain. Bagian otak yang bertanggung jawab untuk kemampuan ini adalah *broca area*. Orang yang mengalami kerusakan daerah ini membuat dia kesulitan dalam meletakkan kata demi kata bersama menjadi satu kalimat walaupun dapat mengerti arti kata-

kata tersebut

b. *Logical Mathematic Intelligence* (Kecerdasan Logika Matematika)

Kecerdasan logika matematika meliputi kemampuan menganalisa masalah yang bersifat logis matematis dan menginvestigasi masalah secara ilmiah (*scientific thinking*). Kemampuan ini melibatkan sejumlah bagian pusat berpikir di otak. Contoh, kegiatan bermain untuk pengembangan kecerdasan matematika, antara lain mengenalkan deretan angka, bermain dakon, mengukur berat, mencocokkan, pengukuran panjang-pendek, mengurutkan kecil-besar, mengurutkan bilangan, main domino angka, menghitung benda, tebak angka, mengukur volume, menyusun pola dengan meronce dan lain-lain

c. *Musical Intelligence* (Kecerdasan Musik) Kecerdasan Musik meliputi kemampuan dalam penampilan (*performance*), komposisi dan apresiasi bentuk-bentuk musik. Bagian otak yang memproduksi kemampuan di bidang musik terletak di otak bagian kanan.

Contoh kegiatan bermain untuk pengembangan kecerdasan musik, antara lain bermain gerak dan lagu, menari, bermain alat musik dengan pukul, petik atau tekan, bermain musik dengan maracas, bernyanyi lagu dengan irama sederhana yang diulang-ulang disertai gerakan sederhana, dan lain- lain.

d. *Bodily-Kinesthetic Intelligence* (Kecerdasan Olah Tubuh)

Kecerdasan Olah Tubuh merupakan kemampuan menggunakan seluruh bagian-bagian tubuh untuk menyelesaikan masalah atau melakukan suatu gerak yang menghasilkan produk (pertunjukan). Orang yang memiliki kemampuan kecerdasan kinestetik antara lain penari, atlet, aktor, dokter bedah, mekanik dan lain-lain. Bagian otak yang memproduksi kemampuan ini adalah cortex di kedua belahan otak (*hemisphere*).

Contoh kegiatan bermain untuk pengembangan kecerdasan musik, antara lain menari, menirukan gerakan binatang, bermain gerak dan lagu, mengikuti gerakan senam sederhana, bermain bola, main egrang, main layang-layang, berjalan di atas papan titian, dan lain-lain

e. *Visual Spatial Intelligence* (Kecerdasan Bentuk dan Ruang)

Kecerdasan bentuk dan ruang merupakan kemampuan mengorganisasi dan memanipulasi gambar dan ruangan yang lebar. Orang yang memiliki kecerdasan ini lebih mudah bekerja di bidang pilot, navigator, pemain catur, arsitek, grafis, dan lain-lain.

Contoh kegiatan bermain untuk pengembangan kecerdasan bentuk dan dan ruang antara lain bermain balok unit, lego, melukis, menggambar, membuat rumah-rumahan dengan balok kayu atau potongan lego, menggambar, menyusun kepingan-kepingan kayu bergambar

f. *Interpersonal Intelligence* (Kecerdasan Interpersonal)

Kecerdasan Interpersonal merupakan kemampuan seseorang untuk mengerti maksud, motivasi dan hasrat orang lain serta secara konsekuen bekerja efektif dengan orang lain, walaupun semua tidak begitu tampak. Contoh : guru, politikus, orang-orang yang bekerja di klinik (perawat), penjual maupun pemuka agama. Bagian otak yang memegang peranan dalam hal ini adalah *Lobus Frontal* (*Cortex* bagian depan). Kerusakan daerah ini menyebabkan perubahan besar pada personality dan orang tersebut seolah-olah menjadi orang lain. Contoh kegiatan bermain untuk pengembangan kecerdasan interpersonal, antara lain bermain peran, bermain boneka anak dengan binatang, bermain boneka dengan asesoris, dan lain-lain.

g. *Intrapersonal Intelligence* (Kecerdasan Intrapersonal)

Kecerdasan Intrapersonal merupakan kemampuan untuk mengerti diri sendiri (keinginan, maksud, ketakutan), memiliki kemampuan untuk bekerja sendiri dengan efektif dan memanfaatkan informasi untuk mengatur kehidupannya sendiri (*self regulator*). Orang yang memiliki kecerdasan intrapersonal tinggi mempunyai semangat hidup yang tinggi (bergairah). Bagian otak yang mengatur kemampuan ini ada di Frontal Lobe. Kerusakan pada Frontal Lobe bagian bawah akan menyebabkan *irritability* atau *euphoria*, sedangkan bila terjadi kerusakan di bagian atas dapat menyebabkan apatis, lamban dan peragu.

Contoh kegiatan bermain untuk pengembangan kecerdasan Intrapersonal, antara lain bermain peran, melatih menyampaikan pikiran dan perasaannya di depan teman, bermain ekspresi, dan lain-lain.

h. *Natural Intelligence* (Kecerdasan Naturalis) Kecerdasan ini berkaitan dengan seluruh yang terdapat di alam dunia ini. Kecerdasan ini sangat sensitif untuk disimulasikan dengan semua aspek alam, mencakup bertanam, binatang, cuaca, dan gambaran fisik dari bumi. Di dalamnya mencakup keterampilan mengenali berbagai kategori dan varitas dari binatang, serangga, tanaman dan bunga. Ini mencakup kemampuan menanam sesuatu, memelihara dan melatih binatang. Ini juga mencakup kepekaan untuk dan mencintai bumi, sebagaimana keinginan untuk memeliharanya dan melindungi sumber-sumber alam.

Contoh kegiatan, mencatat fenomena alam yang melibatkan hewan, tanaman, dan hal-hal sejenis. Memperlihatkan pemahaman yang mendalam dalam topik-topik yang melibatkan sistem kehidupan

j. *Existential Intelligence*

Anak mengenal dirinya adalah bagian dari alam semesta, bangsa dan negara, masyarakat,

dan keluarganya. Anak mengerti apa yang harus diperbuat untuk Tuhannya, dirinya, bangsa dan negara, masyarakat dan keluarga. Anak dapat mengaktualisasikan diri melalui berbagai kegiatan secara komprehensif.

Contoh, anak dapat menempatkan diri dimanapun ia berada

k. *Spiritual Intelligence* (Kecerdasan Spiritual)

Kecerdasan yang berkaitan dengan kejiwaan, agama, kepercayaan, keyakinan dan prinsip atau filosofi hidup. Bagi masyarakat yang religius dianggap sebagai kecerdasan terpenting atau yang paling menentukan. Kecerdasan ini sebagai fondasi dalam mengeksplorasi dan memberdayakan jenis kecerdasan-kecerdasan lainnya.

Contoh, anak yakin dan percaya ciptaan Tuhan. Semua kecerdasan di atas harus dikembangkan secara seimbang. Dengan demikian pendidik perlu merancang kegiatan main yang bervariasi untuk mengembangkan kecerdasan jamak tersebut

Tiga Jenis Main

Ada tiga jenis bermain yang dikenal dalam penelitian anak usia dini (Weikart, Rodgers, & Adcock, 1971) dan teori dari Erik Erikson, Jean Piaget, Lev Vygotsky, dan Anna Freud yaitu:

1. Sensorimotor atau main fungsional

Main sensorimotor adalah anak melakukan sesuatu berulang kali untuk menikmati sesuatu yang baru dikuasai dan menegaskan kepada dirinya sendiri akan kemampuan yang baru diperoleh. Misalnya, anak mengayak pasir atau menepuk air dengan jari jemarinya karena ia menikmati efek tindakan ini dan senang akan kemampuannya. Main tipe ini, utamanya dilakukan oleh anak-anak usia lahir hingga dua tahun, namun tetap penting sepanjang masa kanak-kanak. Kebutuhan akan main sensorimotor dipenuhi bilamana lingkungan bermain baik di dalam maupun di luar menyediakan kesempatan bagi anak untuk berinteraksi dengan berbagai tekstur, warna, bentuk, ukuran, dan jenis-jenis bahan main lainnya (Phelps, 2005). Main ini memberi banyak kesempatan pada anak mengembangkan keterampilan bahasa dan keaksaraan, misalnya koordinasi gerakan tangan dan mata yang penting untuk mengikuti teks halaman sebuah buku, demikian pula gerakan motorik kasar dan halus yang diperlukan untuk persiapan menulis.

2. Main peran (mikro dan makro)

Main peran merupakan pengalaman penting yang mendukung perkembangan anak secara keseluruhan; kognisi, sosial, emosi, dan bahasa. Smilansky dan peneliti lain (1990) seperti dikutip

Phelps mengembangkan sebuah alat penilaian main peran dan menggunakan alat ini untuk mengamati anak-anak. Ia menemukan bahwa kemampuan anak bermain peran berkaitan langsung dengan: pengungkapan kata-kata yang lebih baik, kosa kata yang lebih kaya, pemahaman bahasa lebih tinggi, strategi pemecahan masalah lebih baik, lebih ingin tahu, kemampuan melihat sudut pandang orang lain lebih baik, kemampuan intelektual lebih tinggi, bermain dengan teman lebih banyak, agresi menurun, empati lebih banyak, lebih imajinatif, rentang perhatian lebih panjang, kemampuan perhatian lebih besar, dan kinerja tugas-tugas percakapan lebih banyak. (Wolfgang, Mackender, and Wolfgang, 1981).

Anak dikatakan main simbolik apabila anak bermain dengan obyek/benda untuk menghadirkan konsep yang dimilikinya

Main peran seringkali disebut dengan main pura-pura atau main simbolik dimana anak biasanya mengambil sebuah peran berpura-pura menjadi orang lain, dan menggunakan objek sesungguhnya atau pura-pura untuk memainkan peran tersebut. Anak-anak sering memerankan sesuatu yang mereka alami atau lihat; tugas-tugas kognisi yang memerlukan anak untuk mengingat kembali apa yang terjadi, memilih aspek yang relevan, dan menggunakan gerak atau kata-kata dari peran yang dimainkan Perkembangan main peran dimulai sekitar usia dua tahun saat pertama kali anak toddler berpura-pura “minum dari cangkir” atau “berbicara di telepon”. Kemampuan main peran meningkat seiring berkembangnya kognisi anak selama tujuh tahun pertama dalam kehidupannya(Wolfgang, Mackender, and Wolfgang, 1981)

3. Main pembangunan (sifat cair/bahan alam & terstruktur)

Main pembangunan adalah anak menggunakan objek atau bahan-bahan main untuk menciptakan sesuatu, misalnya menggunakan deretan balok besar mewakili jalan atau balok kecil mewakili mobil (Wolfgang, Bea Mackender, and Mary E. Wolfgang, 1981). Wolfgang menjelaskan bahwa terdapat suatu kontinum dari bahan-bahan main pembangunan mulai dari sifat paling cair hingga ke paling terstruktur. Bila penggunaan dan bentuk dari bahan-bahan main ditentukan oleh anak, seperti cat, krayon, spidol, *play dough*, pasir, dan lumpur maka disebut bahan main sifat cair. Namun, apabila penggunaan ditentukan oleh bahan-bahan main, seperti balok unit, lego, balok berongga, dan *puzzle* maka dianggap sebagai bahan main pembangunan terstruktur (Charles Wolfgang and Mary E. Wolfgang, 1992).

Anak usia dini yang baru pertama kali mengenal bahan-bahan main pembangunan akan memulainya dengan main sensorimotor. Mereka akan mengeksplorasi bahan-bahan main tersebut hingga mengerti penggunaan dan bagaimana cara memainkannya.

Penelitian yang dilakukan Phelps di sekolahnya menunjukkan bahwa tahap- tahap perkembangan anak meningkat seiring anak menguasai bahan tersebut. Anak-anak yang awalnya menggunakan cat dan melukis dengan mencoret- coretkan karyanya di papan lukis, makin lama lukisan tersebut makin terlihat seperti apa yang mereka gambarkan. Piaget menjelaskan bahwa bila hasil karya anak menjadi semakin nyata maka secara kognisi anak bergerak mendekati pikiran operasional kongkrit (Piaget, 1962). Bilamana anak dapat terlibat di tahap main yang lebih tinggi ini (sudah ada gagasan dalam pikiran, menghasilkan karya, menceritakan dan menggunakan karyanya untuk bermain peran) maka mereka akan tertarik pada kegiatan yang berkenaan dengan huruf, angka, dan kegiatan keaksaraan. Menurut Phelps, anak-anak harus mampu mewakili yang nyata dalam permainannya sebelum mereka bisa mewakili yang nyata dengan huruf, kata atau angka.

Stimulasi yang bisa diberikan:

Melalui pengalaman mainnya anak belajar tentang dunia sekitarnya. Ketika keterampilan serta pengetahuan yang sesuai telah berkembang, ia akan menggunakan sistem simbol dari budayanya untuk membaca dan menulis

Pembelajaran yang Menyenangkan Melalui Bermain

Bermain merupakan kebutuhan bagi setiap anak, karena memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Di manapun, dalam kondisi apapun, anak akan berusaha mencari sesuatu untuk dapat dijadikan mainan. Anak- anak selalu bermain dengan riang, melalui bermain anak akan merasa rileks. Tertawa, teriakan, sorakan, ekspresi wajah yang ceria selalu mengiringi suasana anak bermain. Kebutuhan akan permainan dan bermain sangatlah mutlak bagi perkembangan anak. Lingkungan dan orang dewasa, dalam hal ini orangtua, maupun pendidik perlu memfasilitasi kebutuhan anak dengan menyediakan berbagai permainan yang dapat mendukung perkembangan anak. Tentu saja permainan dan alat bermainnya tersebut bukanlah suatu yang harus bernilai ekonomi tinggi, tetapi dapat dijadikan alat bermain. Misalnya, daun kering dapat dijadikan alat hitung untuk mengembangkan konsep matematika, mengklasifikasikan jenis-jenis daun dan manfaat daun untuk mengembangkan konsep sains pada anak, dapat dijadikan bahan kreasi seni untuk mengembangkan seni. Pembelajaran yang menyenangkan tersebut berdasarkan pada prinsip-prinsip sebagai berikut:

- Berorientasi pada kebutuhan anak.

Dengan demikian, setiap kegiatan pembelajaran harus selalu mengacu pada tujuan pemenuhan kebutuhan perkembangan anak secara individu.

- Dunia anak adalah dunia bermain.
Selayaknya pembelajaran untuk anak usia dini dirancang dalam bentuk bermain. Intinya, bermain adalah belajar, dan belajar adalah bermain. Bermain yang menyenangkan dapat merangsang anak untuk melakukan eksplorasi dengan menggunakan benda-benda yang ada di sekitarnya (*happy learning*). Sehingga, anak dapat menemukan pengetahuan dari benda-benda yang dimainkannya.
- Merancang secara cermat kegiatan pembelajaran.
Kegiatan pembelajaran dirancang secara cermat untuk membangun sistematika kerja/aktivitas. Bagaimana anak membuat pilihan-pilihan dari serangkaian kegiatan, fokus pada apa yang dikerjakan dan berusaha untuk menyelesaikan kegiatan mainnya.
- Berorientasi pada pengembangan kecakapan hidup anak.
Kegiatan pembelajaran berorientasi pada pengembangan kecakapan hidup anak, yaitu membantu anak menjadi mandiri, disiplin, mampu bersosialisasi dan memiliki keterampilan dasar yang berguna bagi kehidupannya kelak.
- Dilaksanakan secara bertahap dan berulang.
Pembelajaran dilaksanakan secara bertahap dan berulang-ulang dengan mengacu pada prinsip-prinsip perkembangan anak. Stimulus pendidikan bersifat menyeluruh, mencakup semua aspek perkembangan.
- Berikan dukungan.
Anak akan memperoleh lebih banyak pengetahuan bila mendapat pijakan/dukungan dari Pendidik pada saat main

Referensi :

- Mayke S. Teja Saputra. 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Patmonodewo, Soemiarti, 2000. *Pendidikan Anak Prasekolah*, Jakarta: Rineka Cipta
- Piaget, Jean, 1962. *Play, dreams, and imitation in Childhood*, New York: W.W. Norton,
- Phelps, 2005. *Beyond The Kitchen Housekeeping*, Tallahassee, Florida: The Creative Center for Childhood Research & Training, Inc., 2005

Phelps, 2005. *Beyond Building Up Knocking Down*, Tallahassee, Florida: The Creative Center for Childhood Research & Training, Inc.,
Wolfgang, C.H., Mackender, B., and Wolfgang, M.E. 1981. *Growing & Learning Through Play* (USA: McGraw- Hill, Inc).