

"PAIKEMI GEMBROT" SEBAGAI SALAH SATU STRATEGI PEMBELAJARAN UNTUK ANAK USIA DINI DENGAN METODE BERMAIN TANAH LIAT

Joko Lulut Amboro, S.Sn., M.Sn.,
Novita Wahyuningsih, S.Sn., M.Sn.
Program Studi Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain,
Universitas Sebelas Maret Surakarta

Abstrak

Tujuan pembelajaran untuk anak usia dini ialah menyediakan lingkungan yang memungkinkan anak didik untuk mengembangkan bakat dan kemampuannya secara optimal. Proses mengoptimalkan pencapaian tujuan tersebut, maka pembelajaran pada anak usia dini harus sesuai dengan aspek perkembangannya. Oleh karena itu, dikembangkan strategi pembelajaran dengan metode PAIKEMI GEMBROT, sebagai pembelajaran pada anak usia dini yang menganut pendekatan bermain sambil belajar, belajar melalui bermain. Atas dasar bermain sambil belajar inilah, maka pendidikan anak usia dini dilaksanakan melalui kegiatan bermain melalui Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan, Islami, Gembira, dan Berbobot, serta salah satu bentuk kegiatannya yaitu bermain membentuk tanah liat. Kegiatan itu sangat baik bagi anak-anak usia dini, karena selain dapat meningkatkan potensi diri, juga dapat melatih kemampuan motorik anak. Pembelajaran anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakkan dasar ke arah pertumbuhan, perkembangan fisik, dan kecerdasan anak. Pendidikan pada anak usia dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua selama proses perawatan, pengasuhan, serta pendidikan pada anak. Hal itu dapat diwujudkan dengan menciptakan suasana lingkungan di mana anak dapat mengeksplorasi pengalaman. Proses eksplorasi mampu memberikan kesempatan pada anak untuk mengetahui, memahami pengalaman belajar melalui bermain. Hal tersebut dapat dilakukan dengan membentuk tanah liat yang diperoleh dari lingkungannya dengan cara mengamati, meniru, dan bereksperimen langsung secara berulang-ulang yang melibatkan seluruh potensi serta kecerdasan anak.

Kata kunci: anak, tanah liat, bermain, PAIKEMI GEMBROT

1. PENDAHULUAN

Taman Kanak-kanak (TK) adalah salah satu bentuk pendidikan anak usia dini pada jalur formal yang menyediakan program bagi anak umur 4 sampai 6 tahun. Pendidikan itu bertujuan untuk membantu mengembangkan berbagai potensi anak baik psikis dan fisik yang meliputi aspek moral, agama, sosial, emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, fisik motorik, dan seni agar siap memasuki pendidikan tingkat selanjutnya.

Anak usia dini adalah anak yang sedang dalam masa pertumbuhan dan perkembangan, baik perkembangan fisik maupun mental yang paling pesat. Pertumbuhan dan perkembangan anak sudah dimulai sejak masa prenatal, yaitu sejak dalam kandungan. Pembentukan sel syaraf otak sebagai modal pembentukan kecerdasan, terjadi saat anak dalam kandungan dan setelah lahir tidak terjadi lagi pembentukan sel syaraf otak, namun hubungan antar-sel syaraf otak terus berkembang. Begitu pentingnya masa usia dini, lalu muncul teori yang menyebutkan bahwa pada usia empat tahun, 50% kecerdasan telah tercapai, dan 80% tercapai pada anak usia delapan tahun. Oleh sebab itu, usia dini (usia 0-8 tahun) juga disebut tahun emas atau *golden age* (Bowman, *et. al.*, 2010: 53). Menurut hasil penelitian di bidang neurologi (Osborn, White, dan Bloom) dalam Prapsiwi (2012: 5), pada usia 4 tahun separuh kapasitas kecerdasan manusia sudah terbentuk. Hal ini berarti jika pada usia tersebut otak anak tidak mendapatkan rangsangan yang maksimal, maka potensi otak anak tidak akan berkembang secara optimal. Sampai usia 8 tahun, 80% kapasitas kecerdasan manusia sudah terbentuk, artinya kapasitas kecerdasan anak hanya bertambah 30% setelah usia 4 tahun hingga usia 8 tahun. Kapasitas kecerdasan anak akan mencapai 100% setelah berusia sekitar 18 tahun (Prapsiwi, 2012: 5).

Adanya karakteristik khusus pada anak di usia dini, maka pendidikan untuk anak usia dini juga harus dilakukan dengan cara yang khusus pula. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) atau *Early Childhood Care and Education* (ECCE) mempunyai potensi untuk mengembangkan ketrampilan sosial, bahasa, dan komunikasi serta keterampilan motorik pada anak-anak di usia dini. Hal tersebut dapat dilakukan apabila lingkungan pendidikan dapat memacu imajinasi dan menyenangkan bagi mereka (Bowman, *et al.*, 2010: 54).

Secara umum, perkembangan dunia pendidikan di Indonesia semakin berkembang pesat termasuk dalam PAUD. Sesuai dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi, masyarakat tidak hanya mempercayakan pendidikan dan perkembangan anak hanya melalui lembaga pendidikan saja, melainkan juga melibatkan berbagai profesi lain seperti psikolog, dokter anak, psikiater, dan

sebagainya, sehingga pendidikan dan perkembangan anak semakin mendapatkan perhatian. Kondisi tersebut biasanya berlaku bagi masyarakat dari kalangan yang mampu saja, sedangkan masyarakat dari golongan bawah kurang tersentuh dengan program PAUD. Tampaknya banyak kendala yang menyertai perkembangan PAUD di Indonesia, terutama dalam hal pendanaan di sektor pendidikan. Tingkat partisipasi kasar dengan 20% pada pendidikan, Indonesia menduduki tingkat yang rendah di antara negara-negara yang berpenghasilan rendah. Pengeluaran biaya pendidikan di Indonesia sangat rendah, yaitu 1,3% GDP (*Gross Domestic Product/* Produk Domestik Kasar) pada tahun 2003. Hal ini berarti bahwa dari semua pengeluaran, jumlah yang diperuntukkan untuk anak usia dini sangat kecil. Jumlah pengeluaran untuk pendidikan dan perawatan anak usia dini pada Departemen Pendidikan Nasional tahun 2010 berjumlah Rp. 124,72 milyar, yaitu hanya 0,55% dari anggaran pendidikan (Anonim: 2011: 25).

Kondisi tersebut di atas menunjukkan bahwa betapa pentingnya penerapan PAUD bagi anak-anak usia dini di Indonesia, namun masih banyak kendala dalam penerapan program PAUD di masyarakat. Kendala-kendala tersebut, yaitu rendahnya tingkat pendidikan para orang tua khususnya ibu sehingga mengakibatkan pula rendahnya kualitas asuhan terhadap anak di usia dini. Selain itu, tinggi rendahnya tingkat ekonomi masyarakat juga akan mempengaruhi kualitas pelayanan dari lembaga atau institusi PAUD. Hambatan berikutnya adalah masih terbatasnya jumlah lembaga PAUD, baik dari jalur formal (Taman Kanak-Kanak) maupun dari jalur non formal (Kelompok Bermain/ Taman Penitipan Anak) dan tingkat sebaran pada wilayah yang masih belum merata dibandingkan dengan sasaran PAUD itu sendiri. Hambatan terakhir, yaitu masih rendahnya kualitas guru atau pendidik PAUD yang belum memenuhi standar minimal untuk menjadi pendidik PAUD yang harus berijazah minimal setara dengan program D-2 PGTK (Pendidikan Guru Taman Kanak-kanak). Semakin meningkatnya kualitas guru, maka akan meningkatkan pula kualitas proses pengajaran dan kualitas peserta didik (Praptiwi, 2012: 6).

Mencermati hal tersebut di atas, tujuan PAUD tidak hanya untuk memenuhi hak asasi anak untuk memperoleh pendidikan sedini mungkin, melainkan juga untuk memberikan landasan bagi pertumbuhan dan perkembangan anak dalam segala aspek, baik aspek ketrampilan, sosial, akademik, dan aspek moral. Oleh karena itu, pembelajaran PAUD harus disesuaikan dengan tahapan perkembangan peserta didik (Praptiwi, 2012: 6), karena tujuan pembelajaran pada hakikatnya adalah memperoleh perubahan tingkah laku individu-individu yang lebih baik. Ciri-ciri tingkah laku yang diperoleh dari hasil belajar adalah terbentuknya tingkah laku baru yang berupa kemampuan aktual dan potensial. Kemampuan baru tersebut berlaku dalam waktu yang relatif lama, dan kemampuan baru tersebut diperoleh melalui usaha (Ismail, 2008: 10–17). Salah satu bentuk strategi dari pembelajaran untuk anak usia dini, yaitu pembelajaran melalui PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan). Pembelajaran ini merupakan salah satu model pembelajaran yang mengkondisikan lingkungan belajar peserta didik aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (Djunaedi, 2009: 4). Pembelajaran PAIKEM dapat dikembangkan dan disesuaikan dengan kurikulum pendidikan anak usia dini, seperti PAIKEMI GEMBROT (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan, Islami, Gembira, dan Berbobot).

Jadi, PAIKEMI GEMBROT adalah model pembelajaran yang memadukan beberapa materi pelajaran berbagai standar kompetensi dan kompetensi dasar dari satu atau beberapa mata pelajaran melalui penentuan tema berdasarkan keterkaitan standar kompetensi dan kompetensi dasar, dan masalah yang dihadapi. Model pembelajaran ini menekankan keterlibatan siswa secara aktif pada proses pembelajaran, sehingga siswa memperoleh pengalaman langsung, terlatih untuk menemukan berbagai pengetahuan yang dipelajarinya. Melalui pengalaman langsung, siswa akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahaminya. Pengalaman belajar yang menunjukkan kaitan unsur-unsur konseptual tersebut menjadikan proses pembelajaran lebih efektif. Kaitan konseptual antarkompetensi dasar dalam

satu mata pelajaran yang dipelajari akan membentuk skema, sehingga siswa memperoleh keutuhan dan kebulatan pengetahuan (Budiana, 2012: 7).

Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan, Islami, Gembira, dan Berbobot pada anak usia dini dapat dilakukan dengan sarana bermain membentuk tanah liat. Menurut Aisyah (2007:7-13) tujuan dari kegiatan bermain menggunakan tanah liat dimaksudkan agar anak dapat meremas-remas, mematah-matahkan, menggulung-gulung, menepuk-nepuk, memukul-mukul, atau merasakan tanah liat itu sendiri dengan membuat sesuatu bentuk yang mungkin sulit bagi orang dewasa untuk memahaminya. Karena pembelajaran yang disukai anak adalah belajar melalui bermain, maka kegiatan membentuk menggunakan tanah liat sangat tepat untuk langkah awal pembentukan kreativitas karena diawali dengan proses melemaskan tanah liat dengan meremas, merasakan, menggulung, memipihkan, dan lain-lain.

Tanah liat adalah sarana yang dapat diperkenalkan pada anak-anak usia dini ketika mereka mulai menggunakan seni sebagai cara mengekspresikan dan menggambarkan diri mereka sendiri. Tanah liat banyak digunakan untuk pembuatan karya seni tiga dimensi, karna teksturnya yang lunak sehingga tanah liat dapat dibentuk dengan mudah. Tanah liat juga dapat dihambat dan dipercepat dalam proses pengeringannya. Tanah liat yang baik, yaitu tanah yang memiliki kelenturan tinggi, mudah dibentuk, tidak pecah setelah kering, dan aman digunakan oleh anak-anak. Oleh karena itu, kegiatan bermain membentuk tanah liat bagi anak-anak usia dini dapat menjadi sarana pengembangan sel saraf motorik sehingga di kemudian hari anak-anak tersebut dapat tumbuh optimal. Dengan menelaah strategi pembelajaran tersebut maka strategi pembelajaran melalui PAIKEMI GEMBROT melalui sarana bermain membentuk tanah liat untuk anak usia dini merupakan hal yang menarik untuk dikaji lebih dalam.

2. PEMBAHASAN

a. Pengertian dari Pendidikan Anak Usia Dini

Berdasarkan Undang-undang RI No. 20 tahun 2003, Bab I Pasal 1 Ayat 14 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang dimaksud dengan Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya 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 rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Depdiknas, 2007: 6). Anak (usia dini) adalah sosok individu yang sedang menjalani proses perkembangan dengan pesat dan fundamental. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-6 tahun. Dari usia tersebut, anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya perkembangan seluruh potensi anak (Sujiono, 2009: 15). Anak usia 3-6 tahun adalah bagian dari anak usia dini yang berada pada rentangan usia lahir sampai 6 tahun. Pada rentang usia ini secara terminologi disebut sebagai usia prasekolah. Usia prasekolah merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak. Usia prasekolah dikelompokkan menjadi dua, yaitu usia 3-4 tahun adalah usia kelompok A; dan usia 5-6 tahun adalah kelompok B (Hayati, 2013: 3). Oleh karena itu, Taman Kanak-kanak (TK) merupakan salah satu lembaga pendidikan formal bagi anak-anak yang berumur 4-6 tahun (Depdiknas, 2004: 5). Pembelajaran di TK bersifat spesifik yang didasarkan pada tugas pertumbuhan dan perkembangan anak dengan mengembangkan aspek perkembangan.

Tujuan pendidikan anak usia dini adalah membangun landasan bagi berkembangnya potensi dalam diri anak agar menjadi manusia yang beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kritis, kreatif, inovatif, mandiri, percaya diri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggungjawab. Sedangkan Pendidikan Nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman kepada

Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, dan cakap. Secara khusus tujuan pendidikan anak usia dini adalah mengembangkan potensi kecerdasan fisik, kognitif, sosioemosional, dan spiritual (Depdiknas, 2007: 7).

b. Hakikat Model Pembelajaran bagi Anak Usia Dini

Demmin dan Gabel dalam Yulaelawati (2004: 50), menjelaskan bahwa model dimaknai sebagai gambaran mental yang membantu untuk menjelaskan sesuatu dengan lebih jelas terhadap sesuatu yang tidak dapat dilihat atau dialami secara langsung. Model dapat berupa skema, bagan, gambar, dan tabel yang menjelaskan keterkaitan berbagai komponen dalam suatu pola pemikiran yang disajikan secara utuh. Sedangkan model pembelajaran menurut Sukmadinata (2004: 209), yaitu sebagai suatu desain yang menggambarkan sebuah proses, rincian dan penciptaan lingkungan belajar yang memungkinkan siswa belajar. Desain tersebut mencakup berbagai komponen dan langkah-langkah yang dilakukan selama proses pembelajaran sehingga tercipta suatu lingkungan yang memungkinkan siswa berkembang secara optimal untuk mencapai tujuan. Model pembelajaran yang berisikan langkah-langkah pembelajaran itu seringkali dipandang sebagai sebuah strategi pembelajaran yang memiliki pengertian hampir sama dengan model pembelajaran. Menurut Sanjaya (2006: 124) bahwa strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Berdasarkan beberapa pengertian model pembelajaran yang telah dipaparkan di atas, maka dapat dikatakan bahwa model pembelajaran adalah suatu desain atau pola pembelajaran yang di dalamnya menggambarkan suatu proses, rincian, dan penciptaan lingkungan belajar yang memungkinkan siswa untuk belajar. Desain tersebut mencakup berbagai komponen dan langkah-langkah yang dilakukan selama proses pembelajaran sehingga tercipta suatu lingkungan yang memungkinkan anak atau siswa berkembang secara optimal untuk mencapai tujuan yang ditetapkan (Suryatna, 2013: 206).

Belajar bagi anak usia dini adalah bermain. Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri anak. Bermain juga sebagai sarana sosialisasi, dan diharapkan melalui bermain dapat memberi kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, serta belajar secara menyenangkan. Kegiatan bermain juga dapat membantu anak mengenal tentang diri sendiri, dengan siapa anak hidup serta lingkungan tempat di mana anak hidup. Bermain umumnya dilandasi oleh motivasi instrinsik dari dalam diri anak. Bermain melibatkan keaktifan anak yang memunculkan efek positif. Bermain merupakan pilihan yang bebas, sehingga ketika bermain, anak fokus pada proses. Adapun manfaat bermain, antara lain: memberikan anak kesempatan untuk mencoba hal-hal baru melalui eksplorasi dan penemuan dalam belajar melalui bermain; mengaplikasikan kenyataan dalam representasi simbolis; memberikan anak kesempatan untuk memecahkan masalah; mengembangkan rasa egosentris anak ke rasa sosial; belajar bekerjasama dengan teman sebaya atau anak lain melalui bermain kooperatif; dan mengembangkan kreativitas anak (Depdiknas, 2007: 7).

Kegiatan bermain adalah membantu anak meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan kreativitas atau daya cipta yang diperlukan oleh anak untuk dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan, pertumbuhan, dan perkembangan pada tahapan berikutnya. Guna mencapai tujuan program tersebut, diperlukan strategi pembelajaran bagi anak usia dini yang lebih berorientasi pada tujuan yang mengarah pada tugas-tugas perkembangan di setiap rentangan usia anak; materi yang diberikan harus mengacu dan sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan, pertumbuhan, dan tahap perkembangan anak; metode yang dipilih harus bervariasi sesuai dengan tujuan kegiatan belajar dan mampu melibatkan anak secara aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan; media dan lingkungan bermain yang digunakan haruslah aman, nyaman, dan menimbulkan ketertarikan bagi anak karena anak perlu adanya waktu yang cukup untuk bereksplorasi; evaluasi yang terbaik dan dianjurkan untuk dilakukan adalah rangkaian sebuah *assesment* melalui observasi partisipatif secara

berkesinambungan terhadap apa yang dilihat, didengar dan diperbuat oleh anak (Depdiknas, 2007: 7).

Melihat hakikat anak usia dini tersebut, sudah tentu anak usia dini memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa dalam berperilaku. Proses belajar anak usia dini juga memiliki karakteristik yang tidak sama pula dengan orang dewasa. Karakteristik cara belajar anak usia dini merupakan fenomena yang harus dipahami dan dijadikan acuan dalam merencanakan serta melaksanakan pembelajaran untuk anak usia dini. Kegiatan pembelajaran pada anak usia dini pada dasarnya adalah pengembangan kurikulum secara konkret berupa seperangkat rencana yang berisi sejumlah pengalaman belajar melalui bermain yang diberikan pada anak usia dini berdasarkan potensi dan tugas perkembangan yang harus dikuasainya dalam rangka pencapaian kompetensi yang harus dimiliki oleh anak. Pembelajaran untuk anak usia dini memiliki karakteristik adalah belajar, bermain, dan bernyanyi. Pembelajaran untuk anak usia dini diwujudkan sedemikian rupa sehingga dapat membuat anak aktif, senang, bebas memilih. Selama proses pembelajaran anak belajar dengan bermain dalam suasana yang menyenangkan dan anak menggunakan seluruh alat inderanya. Pembelajaran yang berorientasi pada perkembangan harus sesuai dengan tingkat usia anak, artinya pembelajaran harus diminati, kemampuan yang diharapkan dapat dicapai, serta kegiatan belajar tersebut menantang untuk dilakukan anak di usia tersebut. Selain berorientasi pada usia dan individu yang tepat, pembelajaran berorientasi perkembangan harus mempertimbangkan konteks sosial budaya anak. Untuk dapat mengembangkan program pembelajaran yang bermakna, guru hendaknya melihat anak dalam konteks keluarga, masyarakat, faktor budaya yang melingkupinya.

c. Konsep Pembelajaran untuk Anak Usia Dini

Konsep atau pilar pembelajaran yang sering diungkapkan, yaitu *learning to know* (belajar untuk mengetahui), *learning to be* (belajar untuk menjadi jati dirinya), *learning to do* (belajar untuk mengerjakan sesuatu), dan *learning to life*

together (belajar untuk bekerja sama) (Ismail, 2014: 233). Pilar pembelajaran atau pendidikan dapat dilakukan melalui pembelajaran dengan pendekatan lingkungan. Model pembelajaran dengan pendekatan lingkungan, bukan merupakan pendekatan pembelajaran yang baru, melainkan sudah dikenal dan populer. Adapun yang dimaksud dengan pendekatan lingkungan adalah suatu strategi pembelajaran yang memanfaatkan lingkungan sebagai sasaran belajar, sumber belajar, dan sarana belajar. Hal tersebut dapat dimanfaatkan untuk memecahkan masalah lingkungan dan untuk menanamkan sikap cinta lingkungan. Pembelajaran dengan pendekatan lingkungan sangat efektif diterapkan pada Taman Kanak-kanak (TK), karena hal itu sangat relevan dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan peserta didik.

d. Pembelajaran melalui Konsep PAIKEMI GEMBROT

Konsep PAIKEM merupakan singkatan dari “Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan”. Menurut Jauhari (2011: 1), Pembelajaran PAIKEM sebelumnya bernama PAKEM. Istilah PAKEM menurut Rusman (2011: 321) berasal dari adanya kerjasama antara UNESCO dan UNICEF dengan Departemen Pendidikan Nasional tahun 1999 untuk mengembangkan program CLCC (*Creatif Learning Communities for Children*) atau yang lebih dikenal dengan Manajemen Berbasis Sekolah guna meningkatkan mutu pembelajaran dan mutu pendidikan di Indonesia. Salah satu unsur penting dalam Manajemen Berbasis Sekolah, yaitu terlaksananya pembelajaran Partisipatif, Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (PAKEM), yang sesuai dengan prinsip *student centered learning*. Berawal dari program kerjasama itulah istilah PAKEM tersebut menjadi populer. Karena PAIKEM merupakan pengembangan dari PAKEM, maka pembahasan tentang PAIKEM akan selalu terkait dengan PAKEM, baik dari aspek teoretik maupun praktik. Tafsir (2011: 71) juga mengemukakan bahwa PAIKEM dapat didefinisikan sebagai pendekatan belajar yang digunakan dengan metode tertentu dan pelbagai media pengajaran yang disertai penataan lingkungan agar proses pembelajaran menjadi aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan

menyenangkan. Dengan demikian para siswa akan tertarik dan mudah menyerap pengetahuan dan keterampilan yang diajarkan. Selain itu, PAIKEM juga memungkinkan siswa melakukan kegiatan yang beragam untuk mengembangkan sikap dan keterampilannya sendiri dalam arti tidak semata-mata dilayani guru. Konsep PAIKEM lalu berkembang lagi menjadi PAIKEMI GEMBROT, yaitu konsep Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan, Islami, Gembira, dan Berbobot. Konsep ini digunakan untuk kurikulum sekolah yang mempunyai dasar keagamaan Islam sehingga nilai-nilai agama Islam dapat diberikan dan diterima siswa dengan baik.

Metode atau strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan PAIKEMI GEMBROT, yaitu metode ceramah, diskusi, demonstrasi, *role-playing*, dan simulasi. Strategi pembelajaran merupakan upaya guru dalam menerapkan berbagai metode pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Ada bermacam-macam strategi pembelajaran yang dapat dipilih oleh guru Taman Kanak-kanak. Pemilihan strategi pembelajaran hendaknya mempertimbangkan beberapa faktor penting, yaitu karakteristik tujuan pembelajaran; karakteristik anak dan cara belajarnya; tempat berlangsungnya kegiatan belajar; tema pembelajaran; serta pola kegiatan belajar.

Strategi pembelajaran untuk anak usia dini harus berpusat pada pertumbuhan dan perkembangan anak. Model pendekatan yang relevan adalah dengan Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan, Islami, Gembira, dan Berbobot (PAIKEMI GEMBROT) sehingga dapat mencetak siswa yang cerdas dan cinta lingkungan. **Aktif** dimaksudkan bahwa dalam proses pembelajaran, guru harus menciptakan suasana sedemikian rupa sehingga siswa aktif bertanya, mempertanyakan, dan mengemukakan gagasan. Pembelajaran aktif berarti pembelajaran yang memerlukan keaktifan siswa dan guru secara fisik, mental, emosional bahkan moral dan spiritual (Tafsir, 2011: 79). Pembelajaran **inovatif** bisa mengadaptasi dari model pembelajaran yang menyenangkan. *Learning is fun* merupakan kunci yang diterapkan dalam pembelajaran inovatif. Jika siswa sudah menanamkan hal tersebut di pikirannya tidak akan ada lagi siswa

yang pasif di kelas, perasaan tertekan dengan tenggat waktu tugas, kemungkinan kegagalan, keterbatasan pilihan, dan rasa bosan. Membangun metode pembelajaran inovatif bisa dilakukan dengan cara mengakomodir setiap karakteristik diri. Artinya, mengukur daya kemampuan serap ilmu masing-masing siswa. Sebagai contoh, sebagian siswa ada yang berkemampuan dalam menyerap ilmu dengan menggunakan *visual* atau mengandalkan kemampuan penglihatan, *auditory* atau kemampuan mendengar dan kinestetik. Hal tersebut harus disesuaikan pula dengan upaya penyeimbangan fungsi otak kiri dan otak kanan yang akan mengakibatkan proses renovasi mental, di antaranya membangun rasa percaya diri siswa. Pembelajaran inovatif juga berarti pembelajaran yang menggunakan segala aspek atau metode yang dipandang baru atau bersifat inovatif, hal ini berarti berbeda atau belum pernah dilaksanakan oleh seorang guru meskipun semua itu bukan barang baru bagi guru lain. Dalam pembelajaran inovatif guru selalu berusaha memperbaharui metode mengajar maupun materi pembelajarannya (Suryatna, 2013: 207). Pembelajaran **kreatif** dimaksudkan agar guru menciptakan kegiatan belajar yang beragam sehingga memenuhi berbagai tingkat kemampuan siswa. **Efektif**, yaitu tidak menghasilkan apa yang harus dikuasai siswa setelah proses pembelajaran berlangsung, sebab pembelajaran memiliki sejumlah tujuan pembelajaran yang harus dicapai. **Menyenangkan** adalah suasana belajar-mengajar yang menyenangkan sehingga siswa memusatkan perhatiannya secara penuh pada belajar sehingga waktu curah perhatiannya (*time on task*) tinggi. Keadaan aktif dan menyenangkan tidaklah cukup jika proses pembelajaran tidak efektif, maka pembelajaran tersebut tak ubahnya seperti bermain biasa. **Islami** artinya bahwa selama proses pembelajaran berlangsung dimasukkan nilai-nilai agama Islam sesuai dengan tingkat pemahamannya. Peserta didik diajarkan bagaimana memulai dan mengakhiri segala kegiatan dengan mengingat Allah SWT, Maha Pengasih dan Maha Penyayang. **Gembira** bertujuan agar peserta didik dalam menjalankan segala aktifitasnya memiliki perasaan senang. Adanya perasaan senang (gembira) dalam diri anak, memungkinkan anak akan lebih cepat menerima dan melaksanakan aktifitas

pembelajaran tanpa ada tekanan, sehingga anak lebih memahami maksud dan tujuan kegiatan. **Berbobot** berarti pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan peserta didik mengandung maksud dan tujuan tertentu untuk mencapai kompetensi sesuai usia peserta didik. Pembelajaran yang berbobot mengandung arti segala aktifitasnya tidak sia-sia.

e. Langkah-langkah Penerapan Pembelajaran PAIKEMI GEMBROT

Ahmadi dan Amri (2011: 22), menjelaskan bahwa arti penting pembelajaran PAIKEM atau PAIKEMI GEMBROT setidaknya dapat dilihat dari dua aspek. Pertama, lebih menekankan pada keterlibatan siswa pada proses belajar secara aktif sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan berbagai pengetahuan yang dipelajarinya. Melalui pengalaman langsung, siswa akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah difahaminya. Kedua, pembelajaran ini lebih menekankan pada penerapan konsep belajar sambil melakukan sesuatu (*learning by doing*), oleh karena itu guru perlu mengemas atau merancang pengalaman belajar yang akan mempengaruhi makna belajar siswa. Pengalaman belajar akan menunjukkan kaitan unsur-unsur konseptual sehingga menjadikan proses pembelajaran lebih efektif. Kaitan konseptual antarmata pelajaran yang dipelajari akan membentuk skema, sehingga siswa akan memperoleh keutuhan dan kebulatan pengetahuan. Rusman (2011: 365) menjelaskan, hasil penelitian menunjukkan bahwa belajar itu 10% dari yang dibaca, 20% dari yang didengar, 30% dari yang dilihat, 50% dari yang dilihat dan didengar, 70% dari yang diucapkan, dan 90% dari yang diucapkan dan dikerjakan. Hal tersebut berarti bahwa belajar paling efektif adalah belajar dilakukan secara aktif oleh individu melalui proses baca, dengar, lihat, dan praktek.

Menurut Budimansyah (2010: 149-154) jika pembelajaran PAIKEM atau PAIKEMI GEMBROT menggunakan metode diskusi kelompok (*small group discussion*) dalam kegiatan pembelajarannya, maka langkah-angkah yang dapat dilakukan guru antara lain:

1. Guru membagi peserta didik menjadi empat sampai lima kelompok kecil dengan anggota tidak lebih dari lima orang siswa;
2. Guru memberikan arahan agar peserta didik memilih ketua kelompok, sekretaris, dan pelapor secara demokratis;
3. Guru memberikan tugas-tugas atau permasalahan yang jelas dan akan dikerjakan atau dipecahkan bersama;
4. Guru tidak lupa memberikan dasar-dasar etika yang diperlukan agar diskusi kelompok tersebut dapat berjalan dengan lancar, misalnya kesempatan mengemukakan pendapat oleh ketua kelompok; menghargai perbedaan pendapat anggota kelompok, misalnya dengan memberikan kesempatan kepada semua anak; berlaku adil, misalnya dengan selalu mendahulukan kesempatan kepada yang lebih dahulu mengangkat tangan; mencatat proses dan hasil diskusi kelompok. Dasar-dasar etika kerja kelompok ini dapat disepakati sebagai kontrak pembelajaran;
5. Guru juga memberikan arahan tentang waktu yang akan digunakan dalam kegiatan diskusi kelompok;
6. Guru memberikan arahan tentang produk yang akan dihasilkan dan tingkatan kompetensi yang akan dicapai. Hal ini adalah penting karena hasil pekerjaan siswa akan dipajang pada papan pajangan di dalam kelas atau ditempat yang dapat dilihat oleh warga sekolah yang lain;
7. Sesuai dengan waktu yang telah disepakati (kontrak pembelajaran), guru meminta kepada kelompok untuk melaporkan hasil kegiatan diskusi dalam acara diskusi paripurna atau diskusi kelas (*class discussion*). Diskusi kelas dipimpin oleh ketua kelas dan diarahkan oleh guru;
8. Guru selalu memberikan penguatan (*reinforcement*) kepada para penyaji atau pelapor setelah selesai melaporkan hasil pekerjaan kelompok, misalnya "luar biasa, sangat bagus, anak cerdas" dan sebagainya. Tidak ada yang benar dan salah dalam memberikan penilaian terhadap hasil pekerjaan siswa, karena yang ada adalah hasil pekerjaan sempurna atau kurang sempurna;

9. Setelah selesai proses pelaporan tersebut, guru meminta kelompok untuk memajang hasil kegiatannya di tempat yang telah ditentukan.

Adapun penerapan strategi pembelajaran PAIKEMI GEMBROT dari pengajar dalam proses pembelajaran secara garis besar dapat digambarkan sebagai berikut:

1. Peserta didik terlibat dalam berbagai kegiatan yang mengembangkan pemahaman dan kemampuan mereka dengan penekanan pada belajar melalui berbuat.
2. Guru menggunakan berbagai alat bantu dan berbagai cara dalam membangkitkan semangat, termasuk menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar untuk menjadikan pembelajaran menarik, menyenangkan, dan cocok bagi peserta didik.
3. Guru mengatur kelas dengan memajang buku-buku dan bahan belajar yang lebih menarik dan menyediakan "pojok baca".
4. Guru menerapkan cara mengajar yang lebih kooperatif dan interaktif, termasuk cara belajar kelompok.
5. Guru mendorong peserta didik untuk menemukan caranya sendiri dalam pemecahan suatu masalah, untuk mengungkapkan gagasannya, dan melibatkan peserta didik dalam menciptakan lingkungan sekolahnya.

Soedjono (2008) dalam Maaruf (2009: 24) menjelaskan bahwa pembelajaran PAKEM/ PAIKEM/ PAIKEMI GEMBROT merupakan sinergi dari strategi, konsep, praktek pembelajaran yang dapat diimplementasikan guru untuk mengefektifkan suatu proses belajar kepada anak didik dengan melibatkan berbagai unsur atau prinsip pendidikan moderen seperti pembelajaran bermakna (*meaningful learning*). Hal itu bertujuan agar siswa lebih bersemangat dalam belajar karena siswa tahu apa makna dan gunanya belajar. Selanjutnya pembelajaran kontekstual yang memadukan materi pembelajaran dengan fakta kehidupan sehari-hari sehingga siswa dapat belajar berbagai permasalahan dari

lingkungan fisik maupun lingkungan sosial. Penggunaan pendekatan konstruktivis juga menempatkan siswa sebagai pelaku utama dalam proses menemukan sendiri fakta, konsep, prinsip, teori, hukum yang didasari pengetahuan yang mereka miliki sebelumnya. Dalam strategi pembelajaran PAIKEMI GEMBROT juga dianjurkan strategi pembelajaran aktif, yakni suatu pembelajaran yang dapat menimbulkan rasa percaya diri bagi siswa karena mereka diberi peluang untuk menunjukkan kemampuan atau kebolehan, eksistensi diri sesuai dengan karakteristik perkembangan fisiologis dan psikologis anak dalam setiap proses aktifitas pembelajaran. Selanjutnya memperhatikan psikologi perkembangan anak sebagai upaya memotivasi agar anak lebih bergairah, tidak merasa tertekan, atau merasa bosan, terlibat aktif dalam menciptakan atmosfer pembelajaran yang menyenangkan sesuai dengan harapan diri anak tersebut. Oleh sebab itu pelaksanaan PAIKEMI GEMBROT harus memperhatikan bakat, minat, gaya belajar siswa, dan bukan semata potensi akademiknya.

f. Bermain Tanah Liat sebagai Salah Satu Metode Pembelajaran PAIKEMI GEMBROT

Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan, Islami, Gembira, dan Berbobot, dapat dilakukan dengan berbagai hal. Salah satu kegiatan dari metode pembelajaran tersebut dapat dilakukan dengan bermain dan membentuk tanah liat. Menurut Udanarto dalam Sumanto (2005: 140), membentuk merupakan sebuah proses kerja seni rupa dengan maksud menghasilkan karya tiga dimensi yang memiliki volume dan ruang. Selain itu kegiatan seni sebagai perwujudan suatu ide, gagasan dari bentuk yang sudah ada atau kreasi ciptaan yang baru atau murni. Secara umum membentuk adalah kegiatan membuat karya seni rupa tiga dimensi yang hasilnya berupa patung atau barang pakai seperti asbak, periuk, kendi, dan sebagainya. Sedangkan menurut Sumantri (2005: 152), kegiatan membentuk adalah membentuk objek-objek yang diminati oleh anak usia dini dengan objek seperti tanah liat, plastisin, lilin (*malam*), adonan kue atau sejenisnya yang aman untuk anak belajar.

Salah satu prinsip pembelajaran pada anak usia dini adalah belajar sambil bermain, yang berarti aktivitas yang dilakukan anak lebih banyak pada hal bermain. Melalui bermain membentuk tanah liat, anak dapat mengasah seluruh indera yang dimiliki dan keingintahuan mengenai perbedaan bentuk dapat dilakukan dengan bermain. Hal ini juga diungkapkan oleh Bredecam dalam Yusriana (2012: 25-34) bahwa salah satu karakteristik anak usia dini, yaitu memiliki rasa ingin tahu yang kuat dalam banyak hal sehingga melibatkan anak dalam bermain membentuk tanah liat secara tidak langsung anak dapat bereksplorasi dan membangun pengetahuan mengenai geometri. Dengan diberikannya kegiatan bermain membentuk tanah liat, kemampuan anak dalam mengenal geometri lebih terarah melalui kegiatan yang menyenangkan.



Gambar 1. Kegiatan belajar dan bermain membentuk tanah liat bagi anak-anak usia dini yang dikemas secara menyenangkan agar anak-anak dapat mengoptimalkan potensinya.

Sumber: dokumentasi lapangan, 2015.

Pengenalan geometri dalam mengasah kemampuan mengenal geometri pada anak usia dini dapat dilakukan melalui bermain membentuk tanah liat.

Penggunaan bahan alam berupa tanah liat dalam bermain, selain menghasilkan kegiatan yang menyenangkan juga sebagai upaya memperkenalkan bentuk-bentuk geometri pada anak sehingga menjadikan pengalaman yang mengesankan bagi anak. Melalui bermain tanah liat memberikan kesempatan pada anak untuk bereksplorasi dan menemukan hal-hal baru sehingga anak dapat mengembangkan aspek kognitifnya dalam berpikir secara konkrit. Keunggulan dalam bermain membentuk tanah liat pada anak usia dini, yaitu dapat mengembangkan kemampuan anak mengenal geometri dengan kegiatan yang menyenangkan.



Gambar 2. Kegiatan belajar dan bermain membentuk tanah liat pada anak usia dini sebagai pengembangan aspek kognitif dan kemampuan motorik.

Sumber: dokumentasi lapangan, 2015.

Bermain adalah kegiatan yang dilakukan anak dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian dan memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak (Triharso, 2013: 1). Tanah liat merupakan jenis tanah yang bersifat liat dan mengandung air sehingga mudah dibentuk dalam keadaan lembab (Gautama, 2011: 16). Dari kedua pendapat tersebut dapat ditarik pernyataan bahwa bermain membentuk tanah liat merupakan suatu aktivitas menyenangkan dengan memanfaatkan bahan alam berupa tanah liat yang bersifat plastis sehingga mudah dibentuk menjadi

bentuk geometri yang digunakan untuk mengembangkan aspek kognitif anak dalam kemampuan mengenal geometri. Menurut pendapat Besty (2013: 277) terkait kemampuan anak usia dini dalam mengenal bentuk geometri yang berhubungan dengan peningkatan perseptual anak, yaitu bahwa pengenalan bentuk geometri merupakan konsep awal perkembangan kognitif anak karena dengan bentuk geometri, anak dapat membedakan dan mengelompokkan bentuk geometri seperti lingkaran, persegi panjang, segitiga, dan persegi dengan benda di sekitarnya.



Gambar 3. Bentuk-bentuk geometri yang dihasilkan anak-anak usia dini dalam kegiatan bermain membentuk tanah liat.

Sumber: dokumentasi lapangan, 2015.

Agar kegiatan anak usia dini belajar dan bermain membentuk tanah liat dapat berhasil dengan tujuan yang maksimal, maka seorang guru atau pendidik harus memperhatikan langkah-langkah sebagai berikut. Menurut Sumanto (2005: 154), pelaksanaan kegiatan membentuk tanah liat, yaitu:

1. Guru menyiapkan bahan tanah liat yang siap diolah untuk dibagikan kepada anak-anak.
2. Siapkan kertas, koran bekas, atau plastik untuk alas meja atau tempat di mana tanah liat tersebut diletakkan.

3. Guru memberikan contoh terlebih dahulu atau memandu langkah kerja membentuk tanah liat dengan memberikan peragaan membentuk dari bahan tanah liat dengan ukuran cukup besar supaya mudah diamati oleh seluruh anak dalam kegiatan itu.
4. Guru diharapkan juga mengingatkan pada anak-anak agar dalam bermain dilakukan dengan tertib, dan setelah selesai bermain anak-anak diajari untuk merapikan atau membersihkan tempat bermain serta mencuci tangan.
5. Setiap tahapan membentuk tanah liat yang dibuat oleh anak-anak, sebaiknya guru dapat memberikan penguatan dengan memberi bantuan merapikan atau menghaluskan agar hasilnya lebih baik dan rapi.

Melengkapi langkah-langkah membentuk tanah liat di atas, Sumantri (2005: 156), juga menambahkan langkah-langkah dalam membentuk dari tanah liat, yaitu:

1. Guru dapat memilih adonan bahan tanah liat yang aman bagi anak-anak usia dini.
2. Anak-anak diarahkan sedemikian rupa supaya tidak berdesakan dalam mengerjakan kegiatan membentuk tanah liat.
3. Guru perlu untuk memberikan perhatian dengan berkeliling, mengamati, berkomunikasi, dan membantu anak-anak yang mengalami kesulitan membentuk tanah liat secara adil dan merata.
4. Guru dapat mengajak anak-anak untuk berdialog dengan menjelaskan karya yang dibuat oleh anak-anak tersebut.
5. Guru dapat memberikan penguatan seperti pujian, menyebutkan namanya, berikan tepukan dibahunya, serta senyuman agar anak-anak selalu bersemangat dalam mengerjakan tugasnya.

Berdasar langkah-langkah kegiatan membentuk tanah liat di atas, dapat ditegaskan bahwa dalam kegiatan bermain membentuk tanah liat, guru atau pendidik terlebih dahulu menyiapkan adonan yang akan dipakai dan memastikan

adonan tersebut aman untuk anak, memberikan kertas koran atau plastik untuk mengalasi meja atau lantai terlebih dahulu. Guru harus senantiasa memberikan contoh sebelum anak-anak melakukan kegiatan, memberikan *scaffolding* atau pijakan, serta memberikan pujian terhadap hasil karya anak-anak.



Gambar 4. Peran guru atau pendidik sangat penting dalam memberikan contoh, arahan, dukungan, dan perhatian kepada anak-anak usia dini dalam bermain membentuk tanah liat.

Sumber: dokumentasi lapangan, 2015.

Bermain membentuk tanah liat adalah salah satu media dan sarana pengembangan Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan, Islami, Gembira, dan Berbobot kepada anak-anak usia dini. Dengan menggunakan media tanah liat, dapat membantu anak usia dini untuk berlatih berimajinasi dan mengembangkan kemampuan motorik halus anak tersebut. Hal ini tentunya akan membantu anak-anak usia dini untuk lebih banyak belajar mengenal lingkungan di sekitar anak-anak itu, bahkan potensi yang ada pada dirinya sendiri, karena anak-anak membuat dan meniru benda-benda yang ada di sekitar mereka dan yang sering dijumpai dalam kehidupan mereka. Pada saat anak memegang dan meremas tanah liat, akan menghasilkan efek yang baik pada diri anak-anak. Hasilnya mereka akan lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan media

tanah liat itu. Selain itu, anak-anak juga dapat mengekspresikan ide atau imajinasi mereka melalui membentuk dan menjiplak dengan tanah liat.

Kegiatan pembelajaran membentuk menggunakan media tanah liat ini juga tidak keluar dari jalur pendidikan anak usia dini. Dengan pembelajaran menggunakan media tanah liat akan memberikan nuansa baru bagi anak-anak yang jarang sekali menggunakan tanah liat dalam pembelajaran atau permainan mereka. Kegiatan ini juga akan menjadikan anak-anak usia dini memiliki pengalaman bermain yang bervariasi yang akan membantu mengalami tahap pertumbuhan dan perkembangan kemampuan motorik halus sesuai dengan usia anak tersebut. Menurut penjelasan Wahyuningsih dalam Solopos (24/10/2015), proses pembuatan bentuk tanah liat adalah upaya merangsang kembali imajinasi anak-anak. Membuat bentuk tanah liat bahkan diyakini sebagai terapi bagi anak-anak yang berkebutuhan khusus, hal tersebut bukanlah mengenai bentuk akhir tanah liat yang mereka buat, melainkan proses pembentukan tanah liat itu yang paling penting bagi mereka.



Gambar 5. Bermain membentuk tanah liat akan meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak usia dini.

Sumber: dokumentasi lapangan, 2015.

3. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian tersebut di atas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran PAIKEMI GEMBROT (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan, Islami, Gembira, dan Berbobot) merupakan salah satu strategi pembelajaran berbasis lingkungan. Metode ini mampu melibatkan peserta didik secara langsung dengan berbagai pengenalan terhadap lingkungan. Salah satu sarana pembelajaran melalui metode PAIKEMI GEMBROT adalah dengan belajar dan bermain membentuk tanah liat. Melalui kegiatan ini, anak-anak usia dini dikenalkan lebih dekat dengan lingkungan, dengan anak-anak lain, dan dengan guru atau pendidik, secara aktif, inovatif, kreatif, efektif, menyenangkan, Islami, gembira, dan berbobot. Selain peran guru atau pendidik, hal yang terpenting dalam pembelajaran dan pendidikan pada anak usia dini adalah peran orang tua dan keluarga, karena mereka sangat menentukan pertumbuhan, sikap, serta karakteristik anak di kemudian hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, I. K. dan Amri, S. 2011. *PAIKEM GEMBROT Mengembangkan Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan, Gembira dan Berbobot*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Aisyah, Siti, et. al. 2007. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Anonim. 2007. *The Strong Foundations for Gender Equality in Early Childhood Care and Education*. International ECCE Journal. Bangkok: UNESCO Asia and Pacific Regional Bureau for Education, <http://www.proquest.umi.com>
- Beaty, Janice J. 2013. *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Terjemahan Arif Rakhman. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Bowman, Barbara T., et. al. 2010. *Eager to Learn: Educating Our Preschoolers*. Washington DC: National Academy Press.
- Budimansyah, D. et al. 2010. *PAKEM Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan*. Bandung: Genesindo.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2004. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Depdiknas.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2007. *Konsep Pengembangan Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini Non Formal*. Jakarta: Pusat Kurikulum Badan Penelitian dan Pengembangan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Djuanedi. 2009. *Strategi Pembelajaran*. Surabaya: LAPIS PGMI.

- Gautama, Nia. 2011. *Keramik untuk Hobi dan Karir*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Hayati, Nur. 2013. *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Penjumlahan dan Pengurangan Melalui Metode Jarimatika pada Anak Kelompok B di TK Bahrul Ulum Surabaya*. Artikel. Program Studi PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya.
- Ismail, SM. 2008. *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*. Semarang: PT. RaSAIL Media Group.
- Jauhari, Muhammad. 2011. *Implementasi PAIKEM dari Behavioristik sampai Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Maaruf, Zuhdi. 2009. *Implementasi Pembelajaran Aktif Kreatif Efektif dan Menyenangkan (PAKEM) untuk Pendidikan Sains di Sekolah*. dalam Jurnal Geliga Sains 3 (2), 19-28, 2009.
- Prapsiwi, Dwi. 2012. *Pengelolaan Pembelajaran Anak Usia Dini (Studi Situs di TK Negeri Pembina Boyolali)*. Artikel Publikasi Ilmiah. Program Studi Manajemen Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Rusman, 2011. *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, W. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Sukmadinata, N.S. 2004. *Kurikulum & Pembelajaran Kompetensi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sumanto. 2005. *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Sumantri. 2005. *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas Dirjen DIKTI.
- Suryatna, Yayat. 2013. *Efektivitas Model Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif dan Menyenangkan (PAIKEM) dalam Meningkatkan Mutu Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Ahlaq*. dalam Integritas, Vol. 1 No. 2, April 2013.
- Tafsir, A. et.al. 2011. *Pengembangan Wawasan Profesi Guru*. Bandung: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Gunung Djati Bandung.
- Triharso, Agung. 2013. *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Wahyuningsih, Novita. 2015. *Pameran Kreatif ICC: Menjaga Local Genius dari Bayat*. dalam Solopos, Sabtu, 24 Oktober 2015.
- Yulaelawati, E. 2004. *Kurikulum dan Pembelajaran. Filosofi, Teori dan Aplikasi*. Bandung: Pakar Raya.
- Yusriana, Ajeng. 2012. *Kiat-kiat Menjadi Guru PAUD yang Disukai Anak-anak*. Yogyakarta: Diva Press.