

# KONSEP PEMBELAJARAN AUD

Oleh: Nur Hayati, M.Pd

# KONSEP BELAJAR

- PENGERTIAN BELAJAR:

To gain knowledge, comprehension, or mastery through experience or study (American Heritage Dictionary)

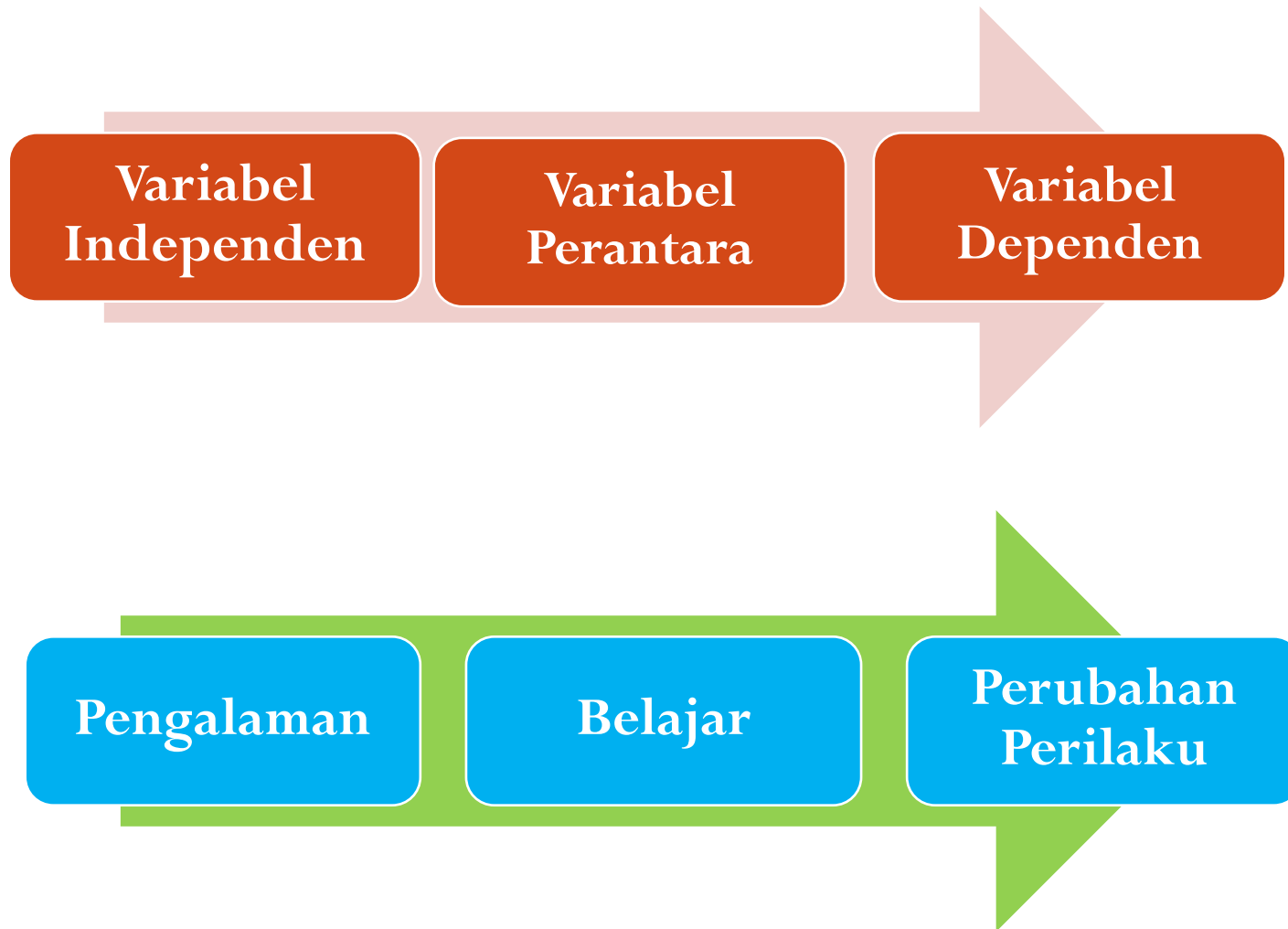
Untuk mendapatkan pengetahuan, pemahaman atau penguasaan melalui pengalaman atau studi.

Perubahan yang relatif permanen di dalam behavioral potentiality (potensi behavioral) yang terjadi sebagai akibat dari reinforced practice (praktik yang diperkuat. (Kimble, 1961)

# Aspek Belajar:

- Belajar diukur dari adanya Perubahan Perilaku
- Perubahan behavioral yang relatif permanen, bisa tetap atau tidak menetap
- Perubahan perilaku itu tidak selalu terjadi secara langsung
- Perubahan perilaku itu berasal dari pengalaman atau praktik (latihan)
- Pengalaman atau praktik harus diperkuat (reinforcement)
- Penguat tidak sama dengan imbalan

# Proses Belajar



# PEMBELAJARAN

- Suatu kegiatan yang mencakup kegiatan belajar dan mengajar.
- Suatu rencana pembelajaran dan pelaksanaannya perlu memperhatikan hal-hal yang terkait dengan:
  - Belajar bagaimana Belajar ( **learning to learn** )
  - Belajar bagaimana berpikir ( **learning how to think** )
  - Belajar bagaimana melakukan ( **learning how to do** )
  - Belajar bagaimana bekerja sama dan hidup bersama ( **learning how to live together** )

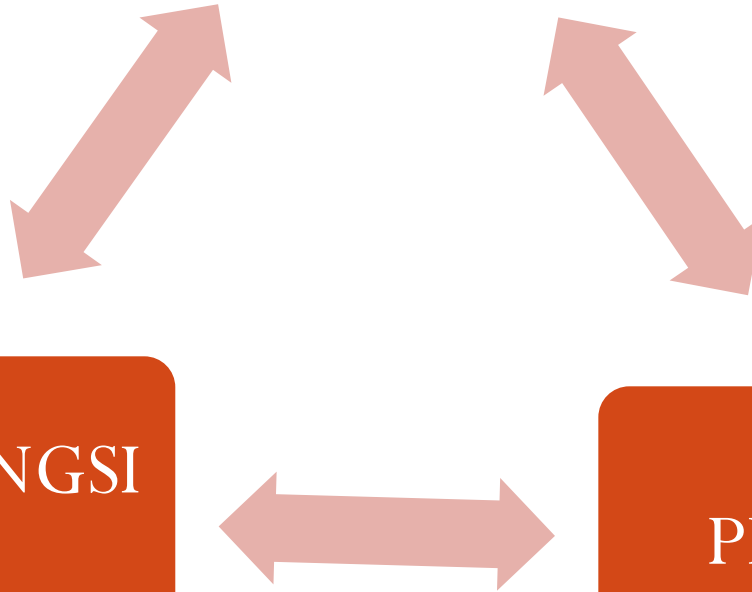
# Proses Belajar AUD

Oleh: Nur Hayati, M.Pd

**PROSES  
BELAJAR**

**BERBASIS FUNGSI  
OTAK**

**BERBASIS  
PERSEPTUAL  
MOTORIK**



# Proses Belajar Sesuai Fungsi Otak

- Proses Intranerosensori: Proses Belajar yang melibatkan satu sistem fungsi otak
- Proses Interneurosensori: Proses Belajar yang melibatkan beberapa sistem fungsi otak
- Proses Multineurosensori: Proses Belajar yang melibatkan fungsi otak yang terintegrasi secara kompleks



# TAHAPAN BELAJAR PADA AUD

- PROSES BELAJAR TAHAP PERTAMA:  
Koordinasi Mata – Tangan
- PROSES BELAJAR TAHAP KEDUA:  
Perkembangan kemampuan Figure Ground  
(membedakan objek dan yang melatarinya)
- PROSES BELAJAR TAHAP KETIGA: Belajar  
Berbasis Kemampuan Gerakan Motorik

# KOORDINASI MATA-TANGAN

## FASE PERTAMA:

- Terjadi pada usia 0-1 Tahun
- Cirinya: jika melihat sesuatu anak akan mengangkat tangan
- Stimulasi yang sesuai: stimulasi koordinasi mata-tangan

## FASE KEDUA:

- Fase koordinasi mata-taktil (perabaan)
- Cirinya: apabila menyentuh atau tersentuh sesuatu, maka anak menggerakkan tangannya
- Stimulasi yang sesuai: stimulasi koordinasi mata-taktil

## FASE KETIGA:

- Fase koordinasi perpaduan persepsi dan motorik
- Terjadi pada usia: 2-3 tahun yang dilanjutkan pada usia 4-6 tahun
- Cirinya: anak berusaha melakukan kegiatan yang kompleks, seperti berjalan, berlari, menangkap bola, dsb.

# KEMAMPUAN *FIGURE GROUND*

## Definisi Figure Ground:

- Merupakan gerakan mengkonsentrasikan perhatian pada fokus utama dari objek yang dilihat atau didengar
- Tahap lanjutan dari kemampuan dalam mengkoordinasikan perseptual-motorik

# Kegiatan AUD yang termasuk Figure Ground

- Kegiatan Melatih anak memperhatikan gambar dan memfokuskan perhatiannya pada objek utama dalam gambar
- Melatih anak mendengarkan sesuatu dan memfokuskan perhatiannya pada suara utama
- Melatih anak melakukan kegiatan dalam melatih otot halus / jari tangan

# BELAJAR BERBASIS KEMAMPUAN GERAKAN MOTORIK

- Posture: memahami arah posisi tubuhnya
- Lateraliti: memahami posisi benda
- Arah: antara objek dan ruang
- Image tubuh: posisi tubuh diantara ruang dan benda
- Keseimbangan dan Posture: koordinasi gerakan tubuh secara keseluruhan

- Lokomasi: gerakan motorik (Otot) saat berjalan
- Kontak : gerakan anggota tubuh waktu melempar, menangkap dan melepaskan
- Menerima dan proposisi: gerakan waktu menangkap objek yang bergerak



# PROSES BELAJAR BERBASIS PERSEPTUAL MOTORIK

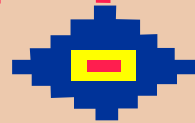
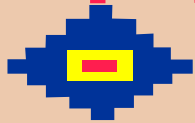
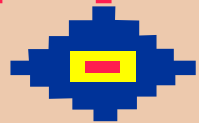
Landasan pemikiran:

- Hasil perkembangan sistem motorik dan sistem persepsi
- Semua perilaku yang ditampilkan individu berlandaskan pada otot dan respon motorik
- Pola pergerakan otot dan gerak (maskular dan motorik) merupakan proses neurologis melalui tahap-tahap belajar

# Berbagai kegiatan perseptual motorik

- Berjalan di atas papan untuk menjaga keseimbangan
- Mengikuti gerak berdasarkan irama
- Gerakan koordinasi motorik kasar
- Gerakan koordinasi motorik halus
- Gerakan visual motorik
- Koordinasi auditori-motorik
- Melatih kontrol otot mata

# PRINSIP PEMBELAJARAN AUD



1. PERHATIAN
2. MOTIVASI
3. MENGGUNAKAN BENDA KONKRET/MEDIA
4. MENGEMBANGKAN KECERDASAN
5. MENGEMBANGKAN ANAK SECARA MENYELURUH
6. KONTEKSTUAL
7. PEMBELAJARAN TERPADU
8. MEMPERTIMBANGKAN KEBUTUHAN INDIVIDUAL ANAK
9. FLEKSIBEL
10. KONSTRUKTIVISTIK DAN BERMAKNA
11. KOOPERATIF

# TUJUAN PEMBELAJARAN DI PAUD

- 1. Menyajikan karakteristik anak usi dini
- 2. Menekankan pentingnya pembelajaran bagi perkembangan anak usia dini
- 3. Mengidentifikasi dimensi dan indikator pertumbuhan dan perkembangan AUD
- 4. Menggambarkan belajar dan bermain
- 5. Mendeskripsikan kurikulum pendidikan di PAUD
- 6. Mengenali program pendidikan AUD

# TEORI-TEORI BELAJAR

OLEH: NUR HAYATI, M.Pd

# TEORI BELAJAR BEHAVIORISME

# TEORI BELAJAR BEHAVIORISME

**Classical Condition**

**Operant Conditioning**

# Classical Conditioning

- Pencetusnya: Ivan Pavlov (1849-1936)

- Fokusnya:

Proses perubahan tingkah laku karena adanya pengkondisian melalui stimulus dan respon

- Contoh:

Mengkondisikan anjing dengan stimulus daging dan respon berupa air liur.

Jika bell berbunyi, anjing disodori daging, respon yang muncul: anjing akan mengeluarkan air liur.



Lanjutan....

- Jika bel berbunyi dan tidak ada daging, maka anjing tetap mengeluarkan air liur

Kesimpulan:

- Pengkondisian pada anjing tersebut, merupakan pembentukan perilaku hasil hubungan stimulus-respon
- Yaitu perilaku berdasarkan hubungan antara daging dan bell

# Peran teori Classical Conditioning

- Classical conditioning sebagai metode terapi dalam merubah perilaku yang bersifat maladaptive dan merubahnya menjadi perilaku adaptif.
- Misal: rasa takut terhadap pelajaran matematika diubah menjadi senang dengan pelajaran matematika

# Edward Lee Thorndike (1913-1931)

- Thorndike tokoh penting dalam classical conditioning
- Teori yang dimunculkan: *Trial and Error*
- Contoh: kucing yang melompat ke berbagai arah untuk mengambil makanan di luar kandang. Tidak sengaja kucing tersebut menginjak tombol dan pintu terbuka. Maka hal tersebut diulang-ulang akhirnya membentuk perilaku bahwa jika menginjak tombol maka pintu akan terbuka

## ***Teori Operant Conditioning***

- Pencetusnya: Burrhus Frederick Skinner
- Teori yang dikembangkan:

Perilaku yang terbentuk sebagai akibat adanya *reinforcement* (penguat positif) dan *punishment* (penguat negatif) untuk menghilangkan perilaku yang negatif

# Kesimpulan Behaviorisme

- Menurut Behaviorisme, semua perilaku yang terbentuk pada individu terjadi karena adanya interaksi dengan lingkungan yang dikondisikan.
- Para Behaviorist tidak perlu mempertimbangkan kondisi mental individu

### ❖ *Kekuatan Behaviorisme:*

- Perilaku individu dapat dibentuk dan diukur berdasarkan lingkungan yang telah dikondisikan
- Pendekatan ini bermanfaat merubah perilaku maladaptif menjadi perilaku adaptif

### ❖ *Kelemahan Behaviorisme:*

- Pembelajar sebagai individu yang pasif, yang bertugas hanya pemberi respon
- Tidak memperhatikan kondisi psikologis siswa, sehingga terkesan kurang humanis

# TEORI BELAJAR KOGNITIVISME

Vygotsky

Piaget

**Tokoh- Tokoh  
Pencetus Teori  
Kognitif:**

Ausubel

Bruner

Gestalt

# Hakikat Teori Kognitif

- Teori yang menjelaskan hal-hal yang berkaitan dengan kemampuan manusia dalam memahami berbagai pengalamannya sehingga mengandung makna.
- Belajar adalah hasil usaha individu dalam memaknai pengalaman-pengalamannya



# Teori Piaget

- Kemampuan kognitif berjalan sejalan dengan perkembangan sel-sel saraf otak.
- 4 fase perkembangan kognitif:
  - Fase sensorimotor
  - Fase pra operasional
  - Fase operasional kongkrit
  - Fase operasional formal
- Proses pembelajaran menuntut guru dapat mengatur strategi mengajar, sehingga proses asimilasi, akomodasi dan equilibrium dapat terjadi

- Asimilasi:

proses menggabungkan informasi baru dengan skema yang telah dimiliki  
memahami pengalaman2 baru dari skema yang ada

proses sosial tingkat lanjut yang timbul apabila terdapat golongan 2 manusia yg mempunyai latar belakang budaya yg berbeda saling berinteraksi

contoh:

- Akomodasi:

tahap penyesuaian struktur pengetahuan dalam situasi yang baru

Hasil perubahan pikiran sbg akibat adanya informasi dan pengalaman baru

proses pembentukan skema atau arena konsep awal tdk cocok lagi

contoh:

- Equilibrium:

- Asimilasi

proses penggabungan informasi baru ke dalam skema yang sudah ada  
contoh: mengenal kucing itu hewan berkaki 4 punya ekor dan telinga

- Akomodasi

proses penyesuaian informasi yg sdh dirubah ke dalam kognitif dalam situasi baru

contoh: anak ditunjukkan anjing yang berkaki 4 punya ekor dan telinga

- Equilibrium

# Teori Bruner

- Konsep dibangun melalui berbagai pengalaman dan melalui prosedur yang disebut "*coding*" yang menjelaskan hubungan antara konsep umum dengan konsep khusus.
- 3 Sistem berpikir Manusia:
  - *Enactive representation* (berpikir melalui pengalaman empirik/nyata)
  - *Iconic representation* (menyimpan pengalaman empirik dalam ingatannya)
  - *Symbolic representation* (memahami konsep dan peristiwa melalui bahasa)

# Teori Ausubel

- 3 Tahapan proses perkembangan kognitif:
  - *Derivative Subsumption* (membangun konsep baru di atas konsep yang telah diketahui)
  - *Correlative Subsumption* (perluasan konsep pada aspek-aspek terkait dengan konsep lain )
  - *Obliterative Subsumption* (kemampuan dalam menentukan cara mempelajari konsep dan kaitannya)
- Pembelajaran dimulai secara deduktif ( dari hal-hal umum ke hal yang khusus

# Teori Gestalt

- Prinsipnya:
  - Mengarahkan siswa untuk melakukan proses belajar yang bermakna
  - Menyediakan sarana dan prasarana pembelajaran
  - Menunjukkan cara mengubah prinsip-prinsip yang bersifat abstrak ke dalam sesuatu yang bersifat spesifik dengan contoh kongkrit

# Teori Vygotsky

- Prinsipnya:
  - Perkembangan kognitif individu dipengaruhi oleh riwayat perkembangan sosio-cultural
  - Pengetahuan dibangun dari adanya interaksi dengan orang dewasa atau teman sebaya
  - Adanya ZPD (Zone of Proximal Development) yaitu jarak antara kemampuan yang dikuasai dan kemampuan yang sedang berkembang dimana membutuhkan pertolongan interaksi sosial dengan orang dewasa atau teman sebaya
  - Adanya Scaffolding /bantuan, yang diberikan oleh orang dewasa pada anak yang sedang belajar)

# TEORI BELAJAR KONSTRUKTIVISTIK

- Pengertian: pendekatan dalam psikologi yang berkeyakinan bahwa anak dapat membangun pemahaman dan pengetahuannya sendiri tentang dunia di sekitarnya
- Perpaduan antara teori behavioristik dan kognitif
- Tokoh-tokohnya: Bruner, Piaget dan Vygotsky



# Prinsip Konstruktivisme dalam Pembelajaran

- Belajar perlu dimulai dari isu-isu yang berkaitan dengan kegiatan siswa dalam mengkonstruksi pemahaman dan pengetahuannya secara aktif
- Pembelajaran memperhatikan konsep utama dan bagian-bagian yang berkaitan dengan konsep utama tersebut
- Assesmen merupakan bagian dari proses belajar yang melibatkan siswa dalam menilai kemajuan belajarnya

# Penerapan Konstruktivisme dalam Pembelajaran

- Berbagai materi dan konsep disajikan dalam berbagai perspektif dan konteks
- Tujuan pendidikan dan pembelajaran ditetapkan bersama guru dan siswa
- Pendidik sebagai pembimbing, mediator, monitor dan fasilitator
- Lingkungan dan kegiatan belajar menekankan prinsip relevansi, realistik dan otentik
- Kegiatan pembelajaran dengan metode Explorasi

# TEORI BELAJAR HUMANISTIK

- Hakikatnya: pendekatan yang dibangun dengan memberikan penekanan pada pengembangan individu sebagai manusia.
- Tokoh-tokohnya:
  - Abraham Maslow
  - Carl Roger

# Teori A. Maslow

- Hirarki Kebutuhan manusia:
  - Physiological needs (kebutuhan fisik)
  - Safety needs (rasa aman)
  - Belonging Needs (kebutuhan untuk dicintai dan mencintai)
  - Esteem Needs (Kebutuhan untuk dihargai)
  - Self Actualization (kebutuhan aktualisasi diri)

# Teori Carl Roger

- Metode yang dikembangkan:
  - Client-centered
    - *Acceptance* (penerimaan klien apa adanya)
    - *Empatic understanding* (kesediaan untuk memahami klien)
    - *Congruence* (tampil menjadi dirinya sendiri tanpa perlu memasang topeng)

# Penerapan Teori Humanisme dalam Pembelajaran

- Pengembangan perasaan positif siswa terhadap dirinya sendiri yang diarahkan pada pengembangan kepribadian positif
- Pengembangan perasaan positif untuk menghargai orang lain
- Penyediaan sarana dan prasarana pendidikan dan pembelajaran yang dapat memenuhi kebutuhan siswa sebagai makhluk individu dan sosial

# Metode pembelajaran yang merefleksikan pemenuhan kebutuhan siswa

- *Cooperative Learning*
- *Moral education* (ditujukan untuk pembentukan karakter positif siswa)
- *Inclusive education* (sekolah yang mengakomodasi kebutuhan semua anak baik anak yang normal maupun anak yang berkebutuhan khusus)