

STRATEGI PEMBELAJARAN: TAKSONOMI BLOOM DALAM *GAMES SIMULATION METHOD* DI TINGKAT RAUDHATUL ATHFAL



Novita Pancaningrum

STAIN Kudus, Jawa Tengah, Indonesia

Abstract: *LEARNING STRATEGY: BLOOM TAXONOMY IN GAMES SIMULATION METHOD IN KINDERGARTEN LEVEL. This study aimed to describe learning strategies: the games simulation method using Bloom's taxonomy. Language teaching for early childhood plays an important role in language development. Learning strategies which used to make students feel happy and carefree is the games simulation method. Bloom's Taxonomy is a tool for educators to develop language skills in a structured way. This study is a library research. The Bloom's Taxonomy questions have 4 categories such as: the knowledge, analysis category, synthesis category, and evaluation category. This all categories are excellent given with games simulation method because it will make student to wider his vocabularies which is they have with a nice experience in games form. Besides that, this activities will not make student under pressure doing learning activities.*

Keywords: *learning strategy, simulation games method, Bloom Taxonomy*

A. Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak (Suyadi, 2014: 22). Sedangkan menurut Undang-undang no. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui

perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Jadi Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah jalur pendidikan bagi anak yang berada dalam usia antara 0 - 6 tahun. Sesuai dengan Undang-undang no. 20 tahun 2003, bentuk jalur pendidikan itu adalah Taman Kanak-Kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA), Kelompok Bermain (KB), Tempat Penitipan Anak (TPA), dan Satuan PAUD Sejenis (SPS). Anak-anak dalam usia 0 - 6 tahun berhak mendapatkan pendidikan di TK, RA, KB, TPA, atau SPS sesuai dengan usia yang telah ditetapkan masing-masing jalur pendidikan.

Setiap anak memiliki kesamaan yaitu setiap anak berbeda. Mereka adalah pribadi yang unik. Pribadi yang tumbuh dalam tubuh kecil ini berbeda dengan orang dewasa. Mereka bukanlah miniatur orang dewasa maka dalam memperlakukan mereka tidaklah bisa disamakan dengan orang dewasa. TK, KB, TPA, dan SPS adalah lembaga pendidikan yang bisa begitu saja akan dihadiri anak-anak dengan sukacita. Bagi mereka, untuk keluar dari rumah yang merupakan zona aman mereka, tidaklah mudah. Beberapa alasan yang ditemukan Wimmer kenapa anak-anak menolak untuk berangkat sekolah adalah karena:

1. Untuk menghindari situasi yang menyebabkan afeksi negatif seperti ketakutan, *nervous*, depresi atau keluhan psikis.
2. Untuk melarikan diri dari situasi penilaian seperti tes, pidato dan olahraga.
3. Untuk mendapatkan perhatian
4. Untuk melakukan kegiatan yang disukainya seperti menonton televisi, bermain video game, atau bermain dengan teman. (Wimmer, 2008: 36)

Strategi yang tepat dalam proses belajar mengajar sangat dibutuhkan agar anak tertarik untuk bermain sambil belajar di sekolah. Disamping itu, untuk mengembangkan seluruh aspek kepribadian anak yang berupa perkembangan jasmani dan rohani, agar tujuan dari pembelajaran yang dilakukan dapat tercapai. Anak memiliki perbedaan dengan orang dewasa. Mereka layaknya kertas putih yang akan dilukis dengan proses pembelajaran yang dilaksanakan di lembaga Pendidikan Anak Usia Dini. Mengelola pembelajaran itu hanya dibatasi oleh pilihan. Saat Guru akan menyampaikan pelajaran, dia memilih materi yang akan diberikan, memilih pendekatan yang akan digunakan, memilih strategi pembelajaran yang akan diterapkan. Namun pilihan inilah yang akan menentukan keberhasilan proses belajar mengajar yang dilakukan. Anak Usia Dini adalah anak yang berada di usia emas yang sering disebut *Golden Age*. Mereka sedang mengembangkan

berbagai macam kecerdasan. Salah satunya adalah Kecerdasan Linguistik/Bahasa.

Tahap Perkembangan bahasa pada anak usiadini berkembang dengan sangat pesat. Anak sudah mulai bisa menyusun kalimat tunggal yang sempurna, anak sudah mampu memahami tentang perbandingan, anak banyak menanyakan tempat dan nama (apa, dimana, darimana), dan anak sudah mulai menggunakan kata-kata berawalan dan berakhiran. Pada tahap selanjutnya, anak bahkan sudah menggunakan kalimat majemuk beserta anak kalimatnya, tingkat berfikir anak sudah maju dan anak banyak bertanya tentang waktu, sebab akibat melalui pertanyaan kapan, mengapa, bagaimana, dsb. Pada masa awal kanak-kanak terdapat keinginan yang kuat untuk belajar berbicara. Hal ini dikarenakan belajar berbicara merupakan sarana pokok dalam bersosialisasi dan merupakan sarana untuk memperkenalkan kemandirian (Rahman, 2011: 52-53).

B. Pembahasan

Setiap anak yang lahir ke dunia ini dalam keadaan yang berbeda antara satu dengan yang lain. Perbedaan itu meliputi perbedaan genetik dan perbedaan pengalaman hidup. Pengalaman hidup dipengaruhi lingkungan baik lingkungan keluarga, masyarakat, teman sepermainan, sekolah, maupun lingkungan lainnya. Walhasil, kombinasi perbedaan genetik dan perbedaan pengalaman hidup tersebut mentransformasi seorang anak menjadi individu yang memiliki karakter dasar yang unik. Artinya, tidak ada seorang anak pun di dunia ini yang punya karakteristik yang benar-benar sama. Mereka adalah pribadi yang berbeda meskipun anak kembar dan hidup dilingkungan yang sama tapi mereka memiliki pemikiran sendiri yang mempengaruhi kepribadiannya.

Mengajar bukan sesuatu yang biasa saja. Mengajar bisa dibilang adalah sebuah seni dalam mentransformasikan bahan ajar kepada peserta didik pada situasi dan menggunakan media tertentu. Guru membantu alam pikiran untuk menyampaikan gagasan, pengetahuan, dan pemahaman sendiri. Mengajar anak - anak usia dini tidak bisa dibilang mudah namun juga tidak sulit saat guru mengetahui karakteristik anak didiknya dan memiliki karakter yang baik. Danim (2013: 11-12) menjabarkan beberapa ciri - ciri guru yang baik, yaitu: tidak pernah terlambat atau memotong waktu belajar, memberikan respon terhadap keluhan anak didik secara cepat dan akurat, bekerja keras dan cerdas selain itu dokumen tertata rapidan layanan tepat waktu, mengutamakan formalitas di ruang kelas,

menunjukkan dan menandakan kejujuran intelektual yang tinggi dan teliti, berdiri di atas pemikiran yang jernih dan adil, baik di kelas atau di luar kelas, selanjutnya, mengetahui dan memahami perbedaan karakteristik anak didik pada masing-masing kelas namun bukan untuk membandingkannya, Selalu mengharapkan anak didik lebih dari yang diharapkan anak didik itu sendiri, Menekankan pada hal yang positif, memuji anak didik berarti mendorong untuk mencapai hasil yang lebih baik, Menunjukkan keramahan, Berteman dengan anak didik namun tetap menjaga wibawa, dan Tidak pernah menyerah menghadapi perilaku anak didik.

Pengajaran adalah semua proses tindakan guru yang terjadi dalam kerangka kegiatan mengajar di kelas. Kegiatan ini meliputi tindakan merencanakan, melaksanakan, menilai, menganalisis hasil, melakukan refleksi, dan membuat tindak lanjut bagi perbuatan mengajar berikutnya. Ada tiga tipe pengajaran dalam pendidikan yaitu Pedagogi, Andragogi, dan Heutagogi. Pedagogi adalah pembelajaran bagi anak - anak, Andragogi adalah pembelajaran bagi orang dewasa, sedangkan Heutagogi adalah pembelajaran secara global yang menekankan pada pembelajaran yang benar-benar belajar.

Menurut Malcoms S. Knows dalam Danim (2013: 137-138), Pedagogi adalah: Pembelajar disebut siswa atau anak didik, Gaya belajar dependen, Tujuan ditentukan sebelumnya, Diasumsikan bahwa siswa tidak berpengalaman dan/atau kurang informasi, Metode pelatihan pasif, seperti metode kuliah/ceramah, Guru mengontrol waktu dan kecepatan, Peserta berkontribusi sedikit pengalaman, Belajar berpusat pada isi atau pengetahuan teoritis, dan Guru sebagai sumber utama yang memberikan ide-ide dan contoh. Pedagogi yang merupakan pembelajaran bagi anak usia dini karena itu, pembelajarannya disebut sebagai anak didik. Anak didik belum bisa belajar mandiri untuk meraih tujuan belajar yang dia inginkan, oleh karena itu, guru masih memegang peranan yang besar dalam memilih metode dan tujuan pembelajaran. Anak didik dengan usia yang masih belia, dianggap belum memiliki pengalaman dan informasi yang bisa mendukung proses belajar mengajarnya oleh karena itu guru banyak memberikan informasi berupa ceramah. Waktu pembelajaran sepenuhnya ada ditangan guru, sehingga anak didik minim pengalaman dan hanya mendapatkan gambaran teoritis karena ide dan contoh berasal dari guru.

Heutagogi yang diciptakan Stewart (Danim, 2013: 143-144) mendukung dan menyempurnakan teori pedagogi karena heutagogi merupakan studi tentang belajar yang ditentukan oleh diri pembelajar

sendiri dan memberikan ranah yang lebih luas bagi anak didik untuk mengembangkan dirinya. Heutagogi mensyaratkan bahwa inisiatif pendidikan termasuk peningkatan keterampilan, sebenarnya yang belajar itu adalah masyarakat sendiri dalam hal ini anak - anak dipandang memiliki kemampuan untuk mengembangkan pikiran dan kemampuannya meskipun pengetahuan yang dimiliki minim namun rasa penasaran dan daya imajinasi yang tinggi membuat mereka menjadi pembelajar yang hebat. Mereka belajar cara belajar dan pelajaran yang diberikan, kombinasi antara dimensi formal dan informal. Fokus dari proses pembelajaran ini ada pada “belajar bagaimana belajar?” dan “belajar untuk apa?”.

1. Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran tidak akan lepas dari proses belajar mengajar dan segala macam yang berhubungan dengan proses belajar seperti halnya Model Pembelajaran, Pendekatan Pembelajaran, dan Metode Pembelajaran. Strategi Pembelajaran adalah langkah-langkah yang diambil dalam melaksanakan proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan bisa terwujud dengan memakai cara-cara/strategi tertentu. Ada empat hal yang perlu dilakukan dalam memilih strategi pembelajaran, yaitu: Menetapkan spesifikasi dan kualifikasi tujuan pembelajaran yakni perubahan profil perilaku pribadi anak didik, Mempertimbangkan dan memilih sistem pendekatan pembelajaran yang dipandang paling efektif, Mempertimbangkan dan menetapkan langkah-langkah atau prosedur, metode, dan teknik pembelajaran, dan Menetapkan norma-norma dan batas minimum ukuran keberhasilan atau kriteria dan ukuran baku keberhasilan.

Strategi Pembelajaran bagi anak usia dini di tingkat Raudhatul Athfal tidak bisa disamakan dengan Strategi Pembelajaran bagi orang dewasa. Dengan keunikan kepribadian anak - anak, Strategi Pembelajaran yang dipilih harus bisa memunculkan kekhasan anak - anak dan menyenangkan sehingga pembelajaran yang terjadi bisa mengembangkan ilmu dan kemampuan anak - anak sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Ada lima Model Pembelajaran yang bisa dipilih untuk menerapkan Strategi Pembelajaran yang tepat, yaitu *Contextual Learning*, *Cooperative Learning*, *Quantum Learning*, *Integrated Learning*, dan *Problem Based Learning*. Model Pembelajaran adalah beberapa bentuk pengajaran dari awal dimulainya kelas hingga kelas berakhir yang dibimbing oleh seorang guru. *Contextual Learning* atau Pembelajaran Kontekstual merupakan konsep belajar yang menghubungkan materi yang berikan dengan dunia nyata yang

ada di sekitar anak didik. Tema yang diberikan untuk anak didik di Raudhatul Athfal menyentuh kehidupan yang terdekat dengan anak. Pembelajaran ini mendorong anak didik kreatif dan mengkonstruksi sendiri pengetahuan dan keterampilan baru ketika dia belajar. *Cooperative Learning* atau Pembelajaran Kooperatif adalah model pembelajaran yang mensyaratkan anak didik membuat kelompok - kelompok kecil untuk bekerjasama saling membantu mempelajari materi pelajaran secara bersama-sama. *Quantum Learning* atau Pembelajaran Kuantum adalah model pembelajaran yang menyingkirkan hambatan belajar secara psikologi dengan pemilihan cara dan alat yang tepat sehingga anak didik dengan mudah belajar secara alami. *Integrated Learning* atau Pembelajaran Terpadu adalah terobosan model pembelajaran untuk mengajarkan beberapa pokok bahasan dalam satu pembelajaran, yang dilakukan secara individual maupun kelompok dalam mencari, menggali, dan menemukan konsep secara holistik. Dan yang terakhir adalah *Problem Based Learning* atau Pembelajaran berbasis masalah. Model Pembelajaran ini memberikan masalah yang berada disekitar anak didik untuk dipecahkan sendiri, guru hanya membimbing dan menjadi fasilitator bagi anak.

Model Pembelajaran yang dipilih dalam jurnal ini adalah *Integrated Learning*, Pembelajaran bahasa dalam aktivitas pembelajaran dengan tema yang diajarkan. Pemilihan Pendekatan Pembelajaran juga tidak kalah penting. Pendekatan Pembelajaran adalah sudut pandang guru terhadap proses pembelajaran yang merujuk pada proses yang bersifat umum kemudian menjadi wadah dan menginspirasi pembelajaran.

Ada dua macam Pendekatan Pembelajaran yaitu *Teacher Centered Approach* dan *Student Centered Approach*. Dalam jurnal ini, *Student Centered Approach* menjadi pilihan karena anak didik di Raudhatul Athfal adalah anak usia dini yang sedang berkembang pola pikir dan kepribadiannya. Meskipun mereka dibebepada sisi bergantung kepada guru, namun dalam pelaksanaan pembelajaran, mereka bisa menemukan konsep sendiri dan mendapatkan lebih banyak kesempatan untuk belajar dan mengembangkan konsep diri mereka. Pembelajaran yang berpusat pada anak didik:

1. Guru tidak bisa mengajar orang lain secara langsung, mereka hanya dapat memfasilitasi pembelajaran.
2. Orang-orang belajar secara signifikan hanya untuk hal-hal yang mereka anggap melibatkan pemeliharaan atau peningkatan struktur diri.
3. Pengalaman yang bila diasimilasikan akan melibatkan perubahan dalam organisasi diri cenderung dilawan melalui penolakan atau distorsi simbolisasi, serta struktur dan organisasi diri tampaknya menjadi lebih

kaku di bawah ancaman.

4. Pengalaman yang dianggap tidak konsisten dengan diri sendiri hanya dapat diasimilasikan apabila organisasi diri saat ini dalam suasana santai dan dengan cakupan yang diperluas.
5. Sistem pendidikan yang paling efektif meningkatkan hasil belajar secara signifikan adalah salah satu yang mengancam diri, karena belajar direduksi untuk mencapai tujuan yang minimum. (Danim, 2013: 145-146)

Ada beberapa Metode Pembelajaran yang digunakan dalam menerapkan strategi dan pendekatan pembelajaran yaitu: Ceramah, Diskusi, Simulasi, dan Eksperimen. Metode Pembelajaran adalah tataran praktis yang dilakukan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Metode yang pertama adalah ceramah. Metode ini sudah ada sejak adanya pendidikan. Guru menyampaikan ilmu secara satu arah dan anak didik hanya mendengarkan. Dengan metode ini, guru mudah menguasai kelas, mudah melaksanakannya, dapat diikuti peserta didik dalam jumlah besar dan guru mudah menerangkan banyak pelajaran kepada anak didik. Namun di sisi lain, ada beberapa kelemahan dalam metode. Dengan metode ini, anak didik yang memiliki model pembelajaran kinestetik dan visual tidak bisa belajar secara maksimal. Berbeda halnya dengan peserta didik yang gaya belajarnya auditori/mendengarkan, mereka sangat suka dengan metode ini. Ceramah bisa menimbulkan rasa bosan, anak didik menjadi pasif dan tidak bisa diketahui sejauh mana pemerolehan belajar anak didik. (Danim, 2013: 210). Anak didik yang berusia 4-6 tahun tidak akan betah duduk diam dan hanya mendengarkan gurunya menerangkan materi. Metode ini kurang tepat apabila diterapkan secara terpisah dari metode lain. Metode ini sebaiknya dikombinasikan dengan metode lain untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang maksimal. Ceramah hanya diberikan sebagai pijakan awal dan pijakan akhir saja agar anak lebih terarah dan tahu apa yang akan dipelajari selama satu hari.

Metode Pembelajaran yang kedua adalah Diskusi. Diskusi adalah proses membahas suatu persoalan dengan melibatkan banyak orang dalam hal ini adalah anak didik, dimana hasil dari pembahasan tersebut menjadi jawaban dalam memecahkan persoalan. Setiap anak boleh mengemukakan pendapatnya sendiri-sendiri terhadap persoalan yang disampaikan. Dari berbagai pandangan tadi, dicari yang paling ideal dan dibuat kesimpulan (Danim, 2013: 214-215). Anak - anak terkadang memiliki pemikiran yang

berbeda dengan orang dewasa, hal ini dipengaruhi oleh baru terbatasnya pengalaman mereka dan belum berkembangnya daya pikir logis mereka. Selain itu, daya imajinasi yang besar namun belum bisa membedakan dunia nyata dan dunia nyata menjadi salah satu alasannya. Metode ini mengajarkan anak untuk belajar berani mengutarakan pendapatnya. Dengan demikian, guru bisa ikut meluruskan pendapat yang tidak rasional.

Metode Pembelajaran selanjutnya adalah Simulasi. Simulasi merupakan salah satu metode pengajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Dengan metode simulasi, anak didik dapat memainkan peran tertentu yang terkait dengan materi pembelajaran. Oleh karena itu kreativitas dan aktivitas anak didik dapat tumbuh dan berkembang. Dalam kamus Cambridge, *simulation means a model of a set of problems or even that can be used to teach someone how to do something, or the process of making such a model.* simulasi berarti sebuah model dari serangkaian masalah yang dapat digunakan untuk mengajarkan seseorang bagaimana melakukan sesuatu atau proses membuat model. Simulasi berasal dari kata *simulate* yang berarti pura-pura atau berbuat seolah-olah. Metode Simulasi berarti metode yang digunakan berupa proses pembelajaran dengan melakukan kegiatan yang menyerupai aslinya. Bentuk – bentuk simulasi diantaranya *Peer teaching*, *Sosiodrama*, *Psikodrama*, *Role-playing*, dan *Simulasi games* (Majid, 2013: 205-206).

a. *Peer teaching*

Peer teaching adalah simulasi penguat. Anak saling mengajari anak lainnya. Metode ini tidak begitu saja diterapkan pada anak-anak, harus disesuaikan strateginya.

b. *Sosiodrama*

Sosiodrama bertujuan menemukan alternatif pemecahan masalah-masalah fenomena sosial, permasalahan yang menyangkut hubungan antara manusia. Dengan *sosiodrama* anak dapat mengimajinasikan masalah sehingga terdorong untuk menemukan alternatif pemecahannya. Dalam pembelajarannya yang dilakukan oleh kelompok untuk melakukan aktivitas belajar memecahkan masalah yang berhubungan dengan masalah individu sebagai makhluk sosial. Misalnya, hubungan anak dan orangtua, antara anak didik dengan teman kelompoknya.

c. *Psikodrama*

Psikodrama adalah metode pembelajaran dengan bermain peran yang bertitik tolak dari permasalahan-permasalahan psikologis. Ini digunakan untuk lebih mengenal dirinya, menemukan jati diri dan

konsep diri dengan mengembangkan nilai-nilai positif.

d. *Roleplaying*

Roleplaying atau bermain peran adalah metode pembelajaran yang memainkan peran untuk menceritakan peristiwa sejarah, peristiwa aktual, atau mungkin kejadian yang akan datang. Dalam proses pembelajarannya metode ini mengutamakan pola permainan dalam bentuk dramatisasi. Dramatisasi dilakukan oleh kelompok anak didik dengan mekanisme pelaksanaan yang diarahkan oleh guru untuk melaksanakan kegiatan yang telah ditentukan/direncanakan sebelumnya. Simulasi ini lebih menitik beratkan pada tujuan untuk mengingat atau menciptakan kembali gambaran masa silam yang memungkinkan terjadi pada masa yang akan datang atau peristiwa yang aktual dan bermakna bagi kehidupan sekarang.

e. Simulasi game

Anak berkompetisi untuk mencapai tujuan tertentu melalui permainan dengan mematuhi peraturan yang ditentukan. Dalam pembelajarannya siswa bermain peran sesuai dengan peran yang ditugaskan sebagai belajar membuat suatu keputusan.

Tujuan menggunakan Metode Simulasi adalah melatih keterampilan tertentu baik bersifat profesional maupun bagi kehidupan sehari-hari, memperoleh pemahaman tentang suatu konsep atau prinsip, melatih memecahkan masalah, meningkatkan keaktifan belajar, memberikan motivasi belajar kepada siswa, melatih siswa untuk mengadakan kerjasama dalam situasi kelompok, menumbuhkan daya kreatif siswa, dan melatih siswa untuk mengembangkan sikap toleransi. Dalam pembelajaran yang menggunakan metode simulasi, anak didik dibina kemampuannya berkaitan dengan keterampilan berinteraksi dan berkomunikasi dalam kelompok.

Di samping itu, dalam metode simulasi anak didik diajak untuk dapat bermain peran beberapa perilaku yang dianggap sesuai dengan tujuan pembelajaran. Metode simulasi merupakan salah satu metode mengajar yang dapat digunakan dalam pembelajaran kelompok. Proses pembelajaran yang menggunakan simulasi cenderung objeknya bukan benda atau kegiatan yang sebenarnya, melainkan kegiatan yang bersifat pura-pura. Anak di Raudhatul Athfal berada dalam perkembangan imajinasi yang tinggi. Simulasi sangat tepat diberikan kepada mereka. Dengan banyaknya ide yang bisa mereka kemukakan dalam bentuk komunikasi bahasa merupakan stimulus yang baik dalam pengembangan kemampuan bahasa mereka. Dalam pembelajaran, anak didik akan dibina kemampuannya berkaitan dengan keterampilan

berinteraksi dan berkomunikasi dalam kelompok. Disamping itu, dalam metode simulasi anak didik diajak untuk bermain peran beberapa perilaku yang dianggap sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Metode Pembelajaran selanjutnya adalah Eksperimen. Metode ini memberikan kesempatan kepada anak didik untuk melakukan percobaan secara langsung sehingga anak didik merasakan langsung menemukan fakta, mengumpulkan data, dan mendapatkan konsep secara nyata (Hamid, 2011: 212).

2. *Games Simulation Method*

Games Simulation Method adalah Metode yang menarik karena metode ini dekat dengan kehidupan anak - anak yang suka menirukan orang dewasa. Kelebihan dari metode ini adalah dapat dijadikan bekal anak dalam menghadapi situasi yang sebenarnya kelak, baik dalam kehidupan keluarga, masyarakat maupun dunia kerja, simulasi dapat mengembangkan kreatifitas anak untuk memerankan topik yang dipakai, simulasi dapat memupuk keberanian dan percaya diri anak, memperkaya pengetahuan sikap dan keterampilan yang diperlukan dalam menghadapi berbagai situasi sosial yg problematis, simulasi dapat meningkatkan semangat siswa dalam proses pembelajaran.

Hakikat belajar melalui simulasi bertujuan untuk meningkatkan motivasi (keinginan) anak didik untuk belajar. Dengan belajar melalui simulasi, anak lebih memahami dan mengerti apa yang dipelajarinya.

3. Taksonomi Bloom

Jendela kesempatan otak anak mempelajari bahasa terbuka sejak usia 2 bulan hingga 5 tahun. Pada usia 18 sampai 20 bulan, bayi belajar secara alamiah 10 kata atau lebih perhari. Pada usia 3 tahun, anak - anak menguasai sekitar 900 kata. Sehingga saat anak berusia 5 tahun, mereka kurang lebih menguasai sekitar 2.500 hingga 3.000 kata. Saat 5 tahun, jendela kesempatan otak belajar bahasa mulai menyempit tahap pertama. Selanjutnya menyempit kembali pada usia 10 tahun (Suyadi, 2014: 105). Dengan demikian, masa anak - anak adalah waktu yang tepat untuk memberikan stimulus perkembangan bahasa.

Untuk mengajarkan bahasa, teori Taksonomi bisa digunakan untuk mengajarkan bahasa secara lebih luas dan terstruktur. Taksonomi berasal dari dua kata dalam bahasa Yunani yaitu *tassein* yang berarti mengklasifikasi dan *nomos* yang berarti aturan. Jadi Taksonomi berarti hierarkhi klasifikasi atas prinsip dasar atau aturan. Istilah ini kemudian digunakan oleh Benjamin Samuel Bloom, seorang psikolog bidang pendidikan yang melakukan

penelitian dan pengembangan mengenai kemampuan berpikir dalam proses pembelajaran.

Sejarah taksonomi bloom bermula ketika Konferensi Asosiasi Psikolog Amerika di awal tahun 1950-an, Bloom dan kawan-kawan mengemukakan bahwa dari evaluasi hasil belajar yang banyak disusun di sekolah, ternyata persentase terbanyak butir soal yang diajukan hanya meminta siswa untuk mengutarakan hapalan mereka. Menurut Bloom, hapalan sebenarnya merupakan tingkat terendah dalam kemampuan berpikir (*thinking behaviors*). Pada tahun 1956, Bloom, Englehart, Furst, Hill dan Krathwohl mengenalkan kerangka konsep kemampuan berpikir yang dinamakan *Taxonomy Bloom*. Taksonomi membedakan antara “tahu tentang sesuatu” (*knowing what*), isi dari pemikirannya itu sendiri, dan “tahu tentang bagaimana melakukannya” (*knowing how*), sebagaimana prosedur yang digunakan dalam menyelesaikan masalah. Jadi, Taksonomi Bloom adalah struktur hierarki yang mengidentifikasikan *skills* mulai dari tingkat yang rendah hingga yang tinggi. Tentunya untuk mencapai tujuan yang lebih tinggi, level yang rendah harus dipenuhi lebih dulu. Tujuan pendidikan menurut Bloom dibagi menjadi tiga domain/ranah kemampuan intelektual (*intellectual behaviors*) yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik.

Ranah kognitif adalah segala aktivitas yang menyangkut aktivitas otak dan kegiatan mental (otak). Menurut Bloom, segala upaya yang menyangkut aktifitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif. Dalam ranah kognitif itu terdapat enam jenjang proses berfikir, mulai dari jenjang terendah sampai jenjang yang tertinggi yang meliputi 6 tingkatan antara lain:

1. Pengetahuan (*Knowledge*)

Pada level atau tingkatan terendah ini adalah kemampuan mengingat kembali materi yang telah dipelajari, contohnya anak didik pada bulan kemarin diajarkan mengenai binatang. Dia mengenal berbagai jenis binatang. Pada bulan ini, dia diajak ke kebun binatang dalam tema rekreasi, tanpa diberitahu lagi, dia bisa menyebutkan nama-nama binatang di kebun binatang tersebut yang sudah dipelajarinya bulan sebelumnya.

2. Pemahaman (*Comprehension*)

Pada level atau tingkatan kedua ini, pemahaman diartikan sebagai kemampuan memahami materi tertentu, contohnya anak didik diajari mengenai peralatan makan dan kegunaannya. Disaat yang lain, dia akan mengerti ketika diberikan piring berisi nasi dan diminta untuk mengambilkan sendok, dia bisa mengambil sendok dan bukan yang lain

kemudian dia tahu bagaimana memakainya.

3. Penerapan (*Application*)

Pada level atau tingkatan ketiga ini, aplikasi dimaksudkan sebagai kemampuan untuk menerapkan informasi dalam situasi nyata atau kemampuan menggunakan konsep dalam praktek atau situasi yang baru, contohnya anak didik diajari untuk menghitung bola. Saat ada dia sudah bisa berhitung dan terdapat banyak balon, dia menghitung balon. Bahkan benda apapun yang ada di dekatnya dihitung. Anak didik memahami kalo berhitung bisa dilakukan untuk menghitung bukan hanya bola tetapi bisa juga benda lain.

4. Analisa (*Analysis*)

Pada level atau tingkatan keempat ini, analisis merupakan kemampuan menguraikan suatu materi menjadi bagian-bagiannya, contohnya anak didik diajari mengenai bersimpati dengan temannya, dan ketika ada temannya yang menangis karena makanannya jatuh, dia akan berusaha memahami apa yang terjadi dan membantu temannya dengan menenangkannya dan membagi makanannya.

5. Sintesis (*Synthesis*)

Pada level atau tingkatan kelima, sintesis dimaknai sebagai kemampuan untuk memproduksi materi seperti gaya berkomunikasi yang unik, rencana yang ingin dilakukan, dan mimpi yang ingin dicapai. Anak didik belajar bahasa dari ayah, ibu, saudara, dan orang - orang disekitarnya. Saat dia mulai berbicara dan memiliki kosa kata yang selalu bertambah, dia akan menirukan orang - orang disekitarnya dan berubah menjadi meramu kosa kata yang dia miliki menjadi gaya komunikasi yang unik.

6. Evaluasi (*Evaluation*)

Pada level atau tingkatan keenam, kemampuan melakukan evaluasi diartikan sebagai kemampuan menilai 'manfaat' suatu benda/hal untuk tujuan tertentu berdasarkan kriteria yang jelas. Evaluasi bisa berasal dari dalam maupun dari luar anak didik. Anak didik yang sudah diajari sopan santun akan tahu perilaku mana yang boleh dilakukan dan perilaku mana yang tidak boleh dilakukan.

Dalam ranah kognitif, ada enam kemampuan/*skill* yang dikembangkan, yaitu:

1. Mengingat (*Remember*)

Anak didik memiliki kemampuan untuk menggunakan kembali

pengetahuan yang relevan dengan kejadian yang terjadi saat ini dari memori yang tersimpan jangka panjang. Dalam mengingat, ada dua macam proses kognitif yaitu kemampuan mengenali dan mengingat kembali. Mengingat adalah ketika memori digunakan untuk menghasilkan definisi, fakta, atau daftar, atau membacakan atau mengambil materi dengan cara mengenali kesamaan antara ilmu yang dibutuhkan dengan ilmu yang sudah dimiliki namun tersimpan di memori kemudian mengingat kembali memori tersebut.

2. Memahami (*Understand*)

Anak didik memahami sesuatu dengan cara menentukan maksud dari perintah-perintah instruksional termasuk lisan, tulisan, dan grafik. Memahami merupakan langkah mengkonstruksi makna atau pengertian berdasarkan pengetahuan awal yang dimiliki, atau mengintegrasikan pengetahuan yang baru ke dalam skema yang ada dalam pemikiran siswa, baik itu lisan, tulisan, dan dalam bentuk grafik. Memahami mencakup tujuh proses kognitif yaitu menafsirkan, memberikan contoh, mengklasifikasikan, meringkas, menarik inferensi, membandingkan dan menjelaskan.

3. Mengaplikasikan (*Apply*)

Anak didik menemukan dan menggunakan sebuah prosedur dalam situasi yang ditentukan oleh gurunya dengan cara menjalankan dan mengimplementasikannya. Mengaplikasikan ilmu dengan menggunakan suatu prosedur untuk menyelesaikan suatu masalah atau mengerjakan tugas yang diberikan kepada anak didik.

4. Menganalisis (*Analyze*)

Anak didik menganalisis dengan memisahkan materi ke dalam unsur - unsur pokok dan menemukan bagaimana bagian - bagian tersebut berhubungan satu sama lain dan terhadap suatu struktur atau tujuan secara keseluruhan. Kemampuannya adalah membedakan, mengorganisasikan dan menghubungkan semua bagian - bagian untuk menemukan pesan tersembunyi.

5. Evaluasi (*Evaluate*)

Anak didik melakukan evaluasi dengan membuat keputusan berdasarkan atas kriteria dan standar dengan memeriksa dan meninjau. Proses kognitif yang dilakukan adalah memeriksa apakah pengetahuan yang dia miliki sama dengan kejadian yang sedang terjadi dan mengkritik apabila ada perbedaan yang terjadi.

6. Mencipta (*Create*)

Anak didik menciptakan sesuatu dengan menyusun unsur - unsur untuk membentuk sebuah ide baru dengan pertalian yang utuh atau membuat produk sendiri dengan merumuskan, merencanakan dan memproduksi karena mencipta adalah proses menggabungkan beberapa unsur menjadi suatu bentuk kesatuan dengan cara merumuskan, merencanakan dan menghasilkan produk.

4. Penggunaan Taksonomi Bloom Dalam *Games Simulation Method*

Anak didik dalam usia yang masih dini sangat menyukai dunia bermain. Metode Simulasi game yang dilakukan oleh anak didik menggunakan taksonomi bloom untuk mengenali sampai dimana tahap kemampuan bahasa anak didik. Seperti telah dibicarakan sebelumnya, anak belajar berkompetisi untuk mencapai tujuan tertentu melalui permainan dengan mematuhi peraturan yang ditentukan. Dalam pembelajarannya siswa bermain peran sesuai dengan peran yang ditugaskan sebagai belajar membuat suatu keputusan. Selain itu, untuk bisa bermain bersama temannya, dia membutuhkan kemampuan komunikasi yang baik. Menurut Anderson dan Krathwohl (2002) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang secara umum dapat dikelompokkan ke dalam tiga kategori perilaku belajar yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Dimensi proses kognitif pada taksonomi Bloom mencakup: (1) mengingat (*remember*), yaitu menarik kembali informasi yang tersimpan dalam memori jangka panjang, (2) memahami (*understand*), yaitu mengkonstruksi makna atau pengertian berdasarkan pengetahuan awal yang dimiliki, atau mengintegrasikan pengetahuan yang baru ke dalam skema yang ada dalam pemikiran siswa, (3) mengaplikasikan (*apply*), yaitu penggunaan suatu prosedur guna menyelesaikan masalah atau mengerjakan tugas, (4) menganalisis (*analyze*), yaitu menguraikan suatu permasalahan atau objek ke unsur-unsurnya dan menentukan saling keterkaitan antar unsur-unsur tersebut, (5) mengevaluasi (*evaluate*), yaitu membuat suatu pertimbangan berdasarkan kriteria dan standar yang ada, dan (6) mencipta (*create*), yaitu menggabungkan beberapa unsur menjadi suatu bentuk kesatuan.

Taksonomi Bloom dijadikan acuan bagi seorang guru dalam mengenali sejauh mana tahap perkembangan bahasa anak didik di tingkat Raudhatul Athfal. Saat menilai perkembangan bahasanya, anak didik diberikan pertanyaan dari tingkat yang paling rendah ke tingkat yang paling tinggi. Dengan demikian, guru mengetahui ranah kognitif yang telah dicapai oleh

anak didik. Model pembelajaran yang dapat mengaitkan pengalaman dalam kehidupan nyata peserta didik dengan materi pelajaran di Raudhatul Atfal serta dapat merangsang dan melatih keterampilan berpikir anak didik dari aspek terendah sampai aspek tertinggi.

Banyak simulasi games yang bisa diberikan kepada anak. Ada permainan tradisional dan permainan modern. Taksonomi Bloom diberikan dalam bentuk pertanyaan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan bahasanya.

Taksonomi Bloom tahap pertama adalah pengetahuan dalam rangka mengingat potongan informasi. Anak mengidentifikasi, menyebutkan mendefinisikan, menggambarkan, mencocokkan, dan memilih. Pertanyaan yang bisa diajukan kepada anak adalah “Apa nama?”, “Dimana?”, “Ada jenis apa saja disana?”, “Apa yang terjadi terlebih dahulu? Kemudian? Terakhir?”. Dalam simulasi game yang berupa permainan kelereng, anak bisa diberikan pertanyaan apa nama permainan tadi? Dimana tadi kita bermain? Ada berapa warna kelereng yang kita miliki ya? Siapa yang dapat giliran main dahulu? Dan pertanyaan - pertanyaan sejenisnya.

Taksonomi Bloom tahap kedua adalah pemahaman dalam rangka memahami makna pengalaman. Anak menjelaskan, mengelompokkan, meringkas, memperkirakan hasil, dan mengurutkan benda. Pertanyaan yang bisa diajukan kepada anak adalah “Seperti apa dan?”, “Apa yang membuat mereka berbeda?”, “Menurutmu kenapa terjadi?”, “Apa yang menyebabkan?”, “Ceritakan padaku tentang?”. Dalam simulasi game yang berupa permainan simulasi “Drama Bawang Merah dan Bawang Putih”, anak bisa diberikan pertanyaan “Seperti apa sifat Bawang Merah? Seperti apa sifat Bawang Putih? Apa yang membuat mereka berbeda? Menurutmu kenapa Bawang Putih mendapatkan hadiah dalam buah labu? Apa yang menyebabkan Bawang Merah mendapatkan ular dalam buah labu? Dan pertanyaan - pertanyaan sejenisnya.

Taksonomi Bloom tahap ketiga adalah penerapan dalam rangka menggunakan hal yang sudah dipelajari pada situasi baru. Anak memecahkan masalah, memperlihatkan penemuan, mengubah, dan mengatur material kembali. Pertanyaan yang bisa diajukan kepada anak adalah “Bagaimana cara lain menggunakan?”, “Apa yang terjadi jika?”, “Apa yang akan kamu gunakan untuk?”, “Bagaimana cara membuat?”, “Apa yang kamu butuhkan untuk?”. Dalam simulasi game yang berupa permainan simulasi “Percampuran warna”, anak bisa diberikan pertanyaan seperti “Bagaimana cara lain mendapatkan warna hijau? Apa yang terjadi jika warna

merah dicampur dengan warna biru? Apa yang kita gunakan untuk membuat pelangi warna? Bagaimana cara membuat pelangi warna? Dan pertanyaan - pertanyaan sejenisnya.

Taksonomi Bloom tahap keempat adalah analisis dalam rangka membagi pemikiran atau aktivitas menjadi komponen terpisah. Anak memisahkan, mengurutkan, membagi, menghitung, dan menyimpulkan. Pertanyaan yang bisa diajukan kepada anak adalah "Bagaimana kamu bisa tahu bahwa ini adalah?", "Termasuk dalam kelompok apakah ini? Kenapa?", "Apakah ini atau? Kenapa?". Dalam simulasi game yang berupa permainan simulasi "drama transportasi", anak bisa diberikan pertanyaan seperti Bagaimana kamu bisa tahu bahwa sopir adalah yang mengendarai mobil? Termasuk kedalam kelompok apakah perahu dan kapal itu? Apakah Pesawat termasuk dalam kelompok transportasi darat atau udara? Dan pertanyaan - pertanyaan sejenisnya.

Taksonomi Bloom tahap kelima adalah sintesis dalam rangka menggabungkan bagian menjadi utuh. Anak menggabungkan, menciptakan, merancang, mengarang, membangun, dan mengatur kembali. Pertanyaan yang bisa diberikan pada anak adalah "Dapatkan kamu memikirkan cara baru untuk?", "Gambarlah", "Ceritakan padaku tentang?", "Bagaimana cara membuat?", "Berpura-puralah sebagai". Dalam simulasi game yang berupa permainan simulasi "Pekerjaan", anak bisa diberikan pertanyaan seperti Dapatkan kamu memikirkan cara baru melaksanakan tugas sebagai polisi? Gambarlah aktivitas polisi membantu anak menyeberang! Ceritakan padaku tentang Polisi yang baik? Dan pertanyaan - pertanyaan sejenisnya.

Taksonomi Bloom tahap keenam adalah evaluasi dalam rangka membuat penilaian. Anak mengkritik, membandingkan, memberi alasan, menyimpulkan, membedakan, dan mendukung. Pertanyaan yang bisa diajukan kepada anak adalah "Mana yang paling kamu sukai? Kenapa?", "Apa yang kamu sukai dari?", "Apa yang tidak kamu sukai dari?", "Apa bagian terbaik dari?", "Apa bagian terburuk dari?". Dalam simulasi game yang berupa permainan simulasi "Lomba 17 Agustus", anak bisa diberikan pertanyaan seperti Dari semua lomba yang ada, mana yang paling kamu sukai? Kenapa? Apa yang kamu sukai dari lomba tadi? Dan pertanyaan - pertanyaan sejenisnya.

Dengan keenam tahap Taksonomi Bloom tersebut, anak didik di tingkat Raudhatul Atfal akan lebih berkembang pola pikirnya dan berkembang kosa kata bahasanya.

C. Simpulan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Salah satu aspek yang dikembangkan adalah bahasa. Model Pembelajaran yang dipilih adalah *Integrated Learning*, Pembelajaran bahasa dalam aktivitas pembelajaran dengan tema yang diajarkan. *Student Centered Approach* menjadi pilihan karena anak didik di Raudhatul Athfal adalah anak usia dini yang sedang berkembang pola pikir dan kepribadiannya. Meskipun mereka dibebepara sisi bergantung kepada guru, namun dalam pelaksanaan pembelajaran, mereka bisa menemukan konsep sendiri dan mendapatkan lebih banyak kesempatan untuk belajar dan mengembangkan konsep diri mereka. Metode Pembelajaran yang digunakan adalah Simulasi. Simulasi merupakan salah satu metode pengajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Salah satu metode yang bisa dilakukan adalah Simulasi *game*. Anak berkompetisi untuk mencapai tujuan tertentu melalui permainan dengan mematuhi peraturan yang ditentukan. Dalam pembelajarannya siswa bermain peran sesuai dengan peran yang ditugaskan sebagai belajar membuat suatu keputusan. Dengan Simulasi *game*, pembelajaran bahasa diarahkan dengan Taksonomi Bloom yang memiliki tiga domain/ranah kemampuan intelektual (*intellectual behaviors*) yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Hal ini dibagi menjadi enam tahap dari yang terendah sampai yang tertinggi. Dengan memakai Taksonomi Bloom, Guru mengetahui sejauh mana kemampuan anak didik dalam berbahasa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, L. M., & Krathwohl, D. R. 2002. *A Taxonomy for Learning, Teaching, and assesing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Addison Weslwy Longman, Inc.
- Danim, Sudarwan. 2013. *Pedagogi, Andragogi, dan Heutagogi*. Bandung: Alfabeta.
- Hamid, Moh. Sholeh. 2011. *Metode EDUTAINMENT Menjadikan Siswa Kreatif dan Nyaman di kelas*. Jogjakarta: Diva Press.
- Majid, Abdul. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Mary Wimmer, 2008, *Why kids to go to school and what schools can do about it*. the National Association of Secondary School Principals (NASSP)
- Ni L. Sudewi, I W. Subagia, dan I N. Tika. 2014. *Studi Komparasi Penggunaan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Dan Kooperatif Tipe Group Investigation (Gi) Terhadap Hasil Belajar Berdasarkan Taksonomi Bloom*. e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi IPA, Volume 4.
- Rahman, Musdalifah M. 2011. *Psikologi Perkembangan*. Kudus: Nora Media Enterprise
- Suyadi. 2014. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Undang-Undang no. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.