

MEMBANGUN PENGETAHUAN ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN KONSTRUKTIF BERDASARKAN PERSPEKTIF TEORI PIAGET

Meta Br Ginting, S.Pd.AUD, M.Pd
Universitas Sari Mutiara Indonesia
metamunthe31@gmail.com

Abstrak

Pengetahuan merupakan hal yang penting dalam proses perkembangan anak, karena pengetahuan adalah dasar dari terbentuknya sikap dan keterampilan diri. Membiasakan anak membangun pengetahuannya sendiri sejak dini dapat menjadikan mereka generasi-generasi yang mampu menemukan ide-ide atau gagasan-gagasan dalam pemecahan masalah, memiliki rasa percaya diri dan inisiatif yang baik. Anak adalah insan aktif yang dapat membangun pengetahuannya sendiri melalui bermain. Dalam bermain anak bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang ada disekitarnya sehingga menjadi bermakna. Kegiatan mengeksplorasi objek-objek memungkinkan terjadinya proses asimilasi dan akomodasi dalam membentuk skema baru. Bermain konstruktif adalah salah satu permainan yang bersifat mengeksplorasi benda. Dengan bermain konstruktif sangat mungkin bagi anak untuk memperoleh pengetahuan melalui proses asimilasi dan akomodasi sehingga permainan dapat membantu anak membentuk skema baru berdasarkan pengalaman yang didapatkan serta menghasilkan pengetahuan.

Kata kunci: Pengetahuan, Bermain Konstruktif, Teori Piaget

Abstract

Knowledge is important in the child development process because knowledge is the basis of attitudes and self skills formation . Familiarizing children to build their own knowledge early can make them capable for finding ideas to solve problems, having good self-confidence and initiative. Children are active beings who can build their own knowledge through play. When playing, child exploring, finding and utilizing the objects around them to be meaningful. Exploring objects enable the assimilation and accommodation process occur in forming new schemes. Constructive play is one of the game that is exploring objects. By constructive play it is possible for the child to acquire knowledge through assimilation and accommodation process, so the game can help the child form a new scheme based on the experience as well as generate knowledge.

Keywords: Knowledge, Constructive Play, Piaget Theory

PENDAHULUAN

Tujuan diselenggarakan pendidikan anak usia dini adalah untuk membantu meletakkan dasar-dasar kearah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan dan mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup, dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya termasuk siap memasuki tahap pendidikan berikutnya atau siap memasuki pendidikan dasar. Hal ini sesuai dengan karakteristik Kurikulum 2013 yaitu: “Mengoptimalkan perkembangan anak yang meliputi aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni yang tercermin dalam keseimbangan kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan”.

Kompetensi pengetahuan yang dimuat dalam PERMENDIKBUD No. 146 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini: “Anak akhirnya diharapkan memiliki pengetahuan dengan cara mengamati dengan indra, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain. sikap positif anak akan terbentuk ketika anak memiliki pengetahuan dan mewujudkan pengetahuan itu dalam bentuk hasil karya atau unjuk kerja”.

Pengetahuan merupakan satu komponen yang penting dalam proses perkembangan anak. Sulton (2013) menyatakan: “Pengetahuan manusia akan mengembangkan dan meningkatkan sikap dan perilaku yang didasari oleh suatu wawasan dari pengalaman yang dimiliki, sedangkan pola pikir yang berkualitas akan menghasilkan sebuah karya-karya yang mashur yang berguna bagi peningkatan harkat dan martabat manusia”. Dengan kata lain, pengetahuan merupakan dasar dari terbentuknya sikap dan keterampilan.

Memberikan pengetahuan dengan cara menghafalkan kepada anak, sangat bertentangan dengan pendapat Kamii & Kamii (dalam Gredler. 2011: 348) yang menyatakan: “Anak tidak belajar dengan menginternalisasikan pengetahuan dalam bentuk yang sudah siap jadi”. Anak harus memperoleh pengetahuan dengan caranya sendiri karena aturan logika orang dewasa bertentangan dengan keyakinan spontan anak dan karenanya dapat membingungkan anak. Pengetahuan yang diberikan melalui pengajaran langsung ide-ide atau gagasan-gagasan yang berlebelkan pengetahuan akan membekukan inisiatif anak dalam mengkonstruksi pengetahuan. Rasa percaya diri anak akan hilang untuk menemukan sesuatu, dan lebih fokus pada usaha mengambil petunjuk

dari guru yang mengindikasikan jawaban yang benar dan diinginkan. Dengan kata lain, membiasakan anak membangun pengetahuan sejak dini dapat menjadikan mereka generasi-generasi yang mampu menemukan ide-ide atau gagasan-gagasan dalam pemecahan masalah, memiliki rasa percaya diri dan inisiatif yang baik.

Lawrence Frank (dalam Feeney.dkk .2006) menyatakan “*Through play, children learn what no one can teach them*”. Artinya, melalui bermain anak belajar apa yang tidak bisa diajarkan siapapun pada mereka. Satu pendekatan pembelajaran di taman kanak-kanak atau di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah belajar sambil bermain dan bermain seraya belajar. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengannya sehingga pembelajaran menjadi bermakna. Perencanaan kegiatan bermain, dalam hal ini langkah-langkah yang diterapkan dalam bermain, akan mempengaruhi pengalaman dan kesan-kesan yang ditimbulkan melalui kegiatan bermain. Dimana kesan-kesan itulah yang akan membentuk pengetahuan pada anak. Seperti yang diungkapkan Montessori (dalam Roonarine. dkk, 2009:386): “Kesan-kesan tidak hanya memasuki pikiran anak;namun semua kesan itu membentuk pikirannya”.

Bermain memberikan anak suatu pengalaman langsung yang menyenangkan dan berkesan. Piaget (dalam Bjorklund, 2005) menyatakan “ Anak-anak bukanlah makhluk yang pasif namun mereka adalah inisiator yang aktif dan selalu mencari stimulasi baru”. Sifat permainan yang memberikan stimulasi memungkinkan terjadinya eksplorasi yang mampu mengasah kemampuan anak dalam memperoleh pengetahuan. Bermain konstruktif adalah jenis permainan yang sangat mungkin bagi anak untuk memperoleh pengetahuan. Ada proses asimilasi dan akomodasi ketika anak mengeksplorasi benda-benda yang dimainkannya, kegiatan tersebut dapat membantu anak membentuk skema baru berdasarkan pengalaman yang didapatkan serta menghasilkan pengetahuan. Pandangan tersebut sejalan dengan pendapat Glassersfeld (1995) “*Knowledge is not passively received but build up by the cognizing subject thus, constructivists shift the focus from knowledge as a product to knowing as a process*”.

Kajian Teori

a. Pengetahuan

Bredo, dkk (dalam Gredler, 2011: 26) mendefinisikan pengetahuan sebagai produk dari setting belajar di kelas; produk dari penelitian tertentu yang tidak dapat dipisahkan dari aktivitas atau kejadian yang menghasilkan produk tersebut. Endraswara (2012:100) berpendapat bahwa pengetahuan adalah sesuatu yang diketahui langsung dari pengalaman, berdasarkan pancaindra dan diolah oleh akal budi secara spontan. Pengetahuan masih pada tataran indrawi dan spontanitas, belum di tata melalui metode yang jelas. Chapman (dalam Gredler, 2011: 325) menyatakan bahwa pada hakikatnya pengetahuan adalah mengetahui, dan ia adalah sebuah proses yang diciptakan melalui aktivitas pembelajaran. Pengetahuan berasal dari pengalaman menstransformasi realitas melalui suatu interaksi. Sedangkan Suriasumantri (1993:104), berpendapat bahwa pengetahuan pada hakikatnya merupakan segenap apa yang kita ketahui tentang suatu objek”.

Filsafat konstruktivisme beranggapan bahwa pengetahuan adalah hasil konstruksi manusia melalui interaksi dengan objek, fenomena pengalaman dan lingkungan mereka. Mendapat pengetahuan yang benar pada dasarnya terdapat dua cara pokok yang dapat dilakukan oleh manusia. Pertama adalah mendasarkan diri pada rasio dan kedua mendasarkan diri pada pengalaman. Dalam kamus psikologi (Reber & Reber, 2010:506), pengetahuan (*knowledge*) memiliki makna kolektif yaitu kumpulan informasi yang dimiliki seseorang atau kelompok atau budaya tertentu. Suparno (1997 : 80) menyatakan bahwa pengetahuan dalam pengertian konstruktivisme tidak dibatasi pada pengetahuan yang logis dan tinggi. Pengetahuan di sini juga dapat mengacu pada pembentukan gagasan, gambaran, pandangan akan sesuatu atau gejala sederhana. Dalam konstruktivisme, pengalaman dan lingkungan kadang punya arti lain dengan arti sehari-hari. Pengalaman tidak harus selalu pengalaman fisik seseorang seperti melihat, merasakan dengan indranya, tetapi dapat pula pengalaman mental yaitu berinteraksi secara pikiran dengan suatu obyek. Dari pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pengetahuan adalah sesuatu yang diketahui yang diperoleh dari proses interaksi manusia dengan pikirannya sendiri yang dipicu oleh kegiatan eksplorasi individu terhadap suatu benda.

B. Membangun Pengetahuan Berdasarkan Perspektif Teori Piaget

Hasil penelitian Carl Bereiter and Marlene Scardamalia yang dimuat dalam Artikel berjudul, "*Can Children Really Create Knowledge?*", menyatakan bahwa anak memang benar dapat membangun pengetahuannya sendiri. pengetahuan yang dimiliki siswa memberinya kesempatan untuk menjadi bagian dari dinamika kehidupan. Hidup dalam kehidupan bermasyarakat berpengetahuan daripada hanya bersiap-siap untuk menjalaninya. Piaget (dalam Suparno, 1997:31) menekankan aktivitas individual lewat proses asimilasi dan akomodasi dalam pembentukan pengetahuan. Piaget menyoroti bagaimana anak-anak pelan-pelan membentuk skema pengetahuan, pengembangan skema dan mengubah skema. Bagi Piaget, pengetahuan lebih dibentuk oleh anak itu sendiri yang sedang belajar dari pada diajarkan oleh orang tua, guru, ataupun teman sebayanya. Piaget (dalam Mutiah 2010:45) menyatakan: "Anak dalam memahami dunianya, secara aktif menggunakan skema atau kerangka referensi". Sebuah skema adalah konsep atau kerangka yang sudah ada di dalam pemikiran individu dipakai untuk mengorganisasikan dan menginterpretasikan informasi. Informasi-informasi tersebut akan terus berkembang membentuk logika berpikir dan pengetahuan anak sebagaimana yang dikatakan oleh Jamaris (2013:129): " Hasil dari interaksi anak dengan dunia sekitarnya akan membentuk struktur berpikir secara logis, yang kemudian berkembang menjadi suatu generalisasi atau kesimpulan umum."

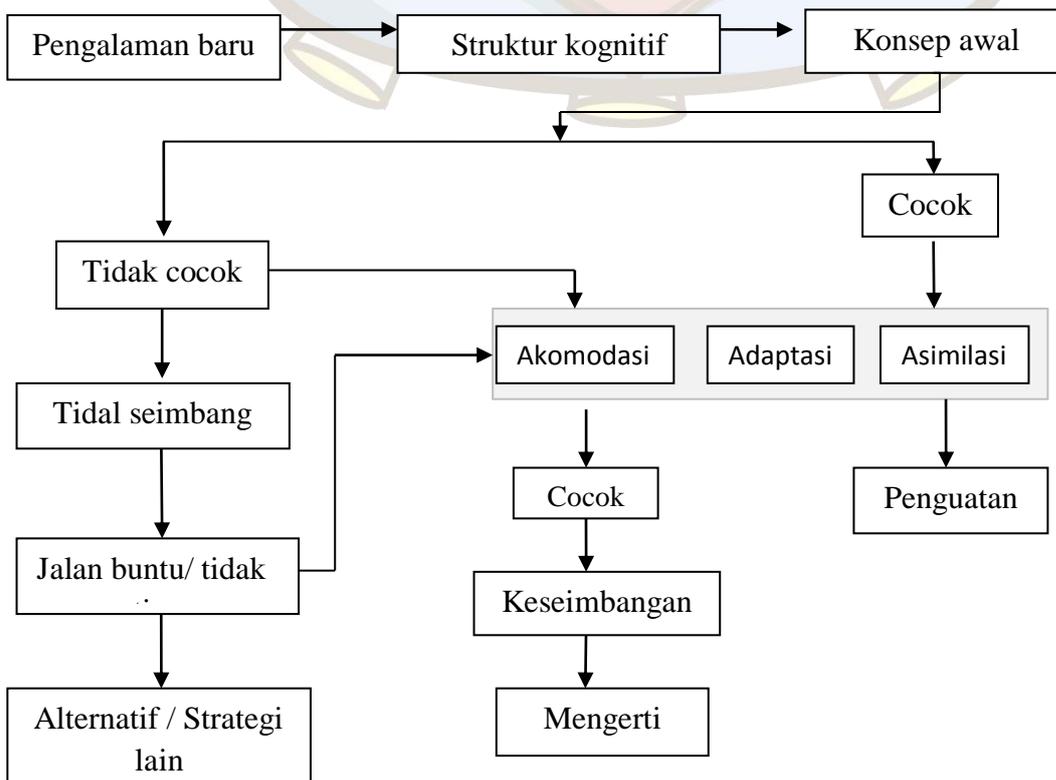
Proses perkembangan skema pada anak melewati prinsip-prinsip perkembangan kognitif yang meliputi asimilasi, akomodasi, dan ekuilibrium. *Asimilasi* adalah proses kognitif yang dengannya seseorang mengintegrasikan persepsi, konsep, nilai-nilai ataupun pengalaman baru ke dalam skema atau pola yang sudah ada di dalam pikirannya. Asimilasi dapat dipandang sebagai suatu proses kognitif yang menempatkan dan mengklasifikasikan kejadian atau rangsangan yang baru dalam skema yang telah ada. Setiap orang selalu secara terus menerus mengembangkan proses asimiliasi. Proses asimilasi bersifat individual dalam mengadaptasikan dan mengorganisasikan diri dengan lingkungan baru sehingga pengertian seseorang berkembang.

Dalam menjalani proses pembentukan pengetahuan dapat terjadi anak tidak dapat mengasimilasikan pengalaman baru dengan skema yang telah dimiliki. Dalam

keadaan seperti ini orang akan mengadakan *akomodasi*, yaitu membentuk skema baru yang cocok dengan rangsangan yang baru, atau memodifikasi skema yang ada sehingga cocok dengan rangsangan itu. Skema itu hasil suatu konstruksi yang terus menerus diperbaharui, dan bukan tiruan dari kenyataan dunia yang ada. Menurut Piaget, proses asimilasi dan akomodasi terus berjalan dalam diri seseorang, sampai pada pengetahuan yang mendekati pada kesimpulan.

Ekuilibrium terjadi pada saat anak mengalami hambatan dalam melakukan akomodasi pengetahuan dan pengalamannya untuk mengadaptasi lingkungan disekitarnya. untuk mengatasi masalah ini, anak mencoba cara yang lebih kompleks. apabila cara tersebut berhasil, maka proses ekuilibrium telah terjadi dalam diri anak.

Dari paparan diatas dapat disimpulkan bahwa dalam penerapan teori Piaget, proses pembentukan pengetahuan lebih bersifat personal atau individual. karena proses mengembangkan skema ataupun memperbaharui skema melibatkan tindakan dengan pikiran. Dalam hal ini perkembangan pikiran setiap anak dipengaruhi oleh skema yang ada dalam pemikiran masing-masing anak. Proses pembentukan pengetahuan pada anak menurut Piaget dapat digambarkan melalui bagan dibawah ini.



Gambar 2.1.
Skema Proses Pembentukan Pengetahuan menurut Piaget

Jamaris (2013:151) menjelaskan bahwa: Penerapan teori Piaget di dalam proses pembelajaran dilakukan dengan memberi kesempatan pada anak agar dapat belajar secara aktif dengan jalan menyajikan berbagai tantangan melalui berbagai masalah yang mendorong kegiatan siswa secara aktif. Sejalan dengan hal tersebut, Piaget & Garcia (dalam Gredler, 2011: 349) menyampaikan pentingnya kriteria untuk mengidentifikasi aktivitas fisik anak prasekolah dalam membangun pengetahuannya, diantaranya: (1) Objek yang dapat ditangani anak harus dimasukkan dan tindakan yang berbeda dari anak; (2) Pada objek itu akan menghasilkan efek yang berbeda; (3) Efek dari tindakan anak pada objek itu harus bersifat segera dan dapat diamati. Aktivitas yang memenuhi kriteria ini akan memberikan peluang untuk memperkaya dan menunjukkan pemahaman anak pada ciri-ciri objek, tindakan, dan reaksi (yakni, asimilasi). Banyak dari aktivitas itu yang dapat memfasilitasi proses akomodasi yang terjadi ketika struktur kognitif menyesuaikan diri dengan karakter objek dan dengan perkembangan inferensi tentang tindakan (makna) seseorang. Peran guru dalam aktivitas konstruktif adalah: (1) membuat dan mengorganisasikan aktivitas kelas; (2) memberi contoh yang membawa siswa untuk memikirkan kembali ide yang mereka buat dengan buru-buru; (3) untuk memunculkan ide anak melalui pertanyaan prediktif seperti “ Apa yang terjadi jika....?”.

Berdasarkan kriteria aktivitas fisik dan pendapat Jamaris dalam penerapan teori Piaget. Maka, dapat disimpulkan bahwa dalam penerapannya anak harus aktif terlibat mengkonstruksi pengetahuan melalui objek-objek yang nyata, yang dapat dieksplorasi oleh anak secara langsung. Dalam pelaksanaan teori Piaget kegiatan pembelajaran harus bersifat eksplorasi, mengeksplorasi objek-objek yang dapat diamati efek dari tindakan yang diberikan. Guru berperan sebagai fasilitator dan penuntun agar anak sampai pada pengetahuan yang diharapkan dapat dicapai melalui pertanyaan prediktif. Selain itu guru juga berperan sebagai perancang kegiatan yang memungkinkan anak mengembangkan pengetahuannya.

Tabel di bawah ini akan menggambarkan implementasi teori Piaget pada anak usia dini dalam membangun pengetahuannya secara aktif sesuai dengan pandangan Piaget (dalam Bjorklund, 2005:15) yang menyatakan: “Anak-anak bukanlah makhluk yang pasif namun mereka adalah inisiator yang aktif dan selalu mencari stimulasi baru.”

Aspek	Implementasi Teori Piaget
Aktivitas kelas	Individual
Aktivitas fisik	Eksplorasi
Langkah-langkah pelaksanaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menentukan topik yang dapat diperkenalkan dengan menggunakan objek fisik 2. Mengembangkan aktivitas kelas untuk topik yang telah diidentifikasi. 3. Mengevaluasi aktivitas terpilih dengan menggunakan daftar pertanyaan berikut ini. <ul style="list-style-type: none"> • Dapatkah aktivitas itu menimbulkan pertanyaan oleh anak? • Dapatkah aktivitas itu memperkaya pengetahuan yang sudah ada?
Tugas Guru	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengorganisasikan aktivitas kelas. 2. Untuk memunculkan ide anak melalui pertanyaan tidak langsung seperti :”dapatkah kalian jelaskan tentang hal ini?” atau pertanyaan prediktif seperti : “apa yang akan terjadi jika.....?”. 3. mengukur perolehan pengetahuan anak
Tugas Anak	Mengeksplorasi untuk menemukan jawaban atas pertanyaan yang diberikan.

C. Bermain Konstruktif

Menurut Hurlock (1993:330) bermain konstruktif adalah permainan dimana anak-anak menggunakan bahan untuk membuat sesuatu yang bukan tujuan bermanfaat melainkan lebih ditujukan bagi kegembiraan yang diperoleh dari membuatnya. Anak-anak membutuhkan alat permainan konstruksi dan peralatan bermain, bentuk yang dipersiapkan di taman kanak-kanak hendaknya memberi kebebasan

aktivitas kepada anak untuk mengekspresikan dirinya melalui visualisasi dan imajinasinya seperti; bermain balok atau lego kegiatan menggambar, menempel, bermain mainan berunsur bongkar pasang, bermain lilin (*play dough*), bermain *puzzle*, ular tangga/monopoli/catur, *mazes (mencari jejak)*, dan menuangkan ide, memadukan warna, menunjukkan bagian-bagian berdasarkan fungsinya, serta menunjukkan kreasi menjadi sebuah bangunan. Sedangkan Jhonson (dalam Papalia.dkk 2012:385) mendefinisikan bermain konstruktif sebagai permainan yang mengandung penggunaan objek atau materi untuk membuat sesuatu. Pendapat tersebut sesuai dengan yang dinyatakan oleh Rubin.K.H. (2001:4) yang menyatakan:” *The definition of constructive play is the manipulation of objects for purpose of constructing or creating something*”. Menuangkan air ke dalam dan keluar wadah penampung adalah permainan fungsional; akan tetapi, menuang air ke sejumlah kontainer untuk mengisi setiap kontainer sama tinggi airnya atau sesuai takaran adalah perilaku bermain konstruktif (Rubin.K.H. 2001:4). Berdasarkan uraian beberapa pendapat tentang bermain konstruktif maka dapat diambil kesimpulan bahwa bermain konstruktif adalah suatu bentuk permainan menciptakan sesuatu yang nyata dengan cara memanipulasi suatu objek dengan menggunakan dan mengeksplorasi bahan tertentu.

Piaget (dalam Mutiah. 2010: 116) berpendapat bahwa bermain konstruktif dapat membantu mengembangkan keterampilan anak dalam rangka keberhasilan sekolahnya dikemudian hari. Melalui bermain pembangunan, anak juga dapat mengekspresikan dirinya dalam mengembangkan bermain sensorimotor, bermain peran, serta hubungan kerja sama dengan anak lain dan menciptakan karya nyata. Beberapa jenis permainan konstruktif yaitu gambar atau menggambar, menggunting atau menempel, puzzle, maze, plastisin, balok, dan lego, air, adonan, tanah liat.

Menurut Hurlock (1993:332) mengemukakan ciri-ciri bermain konstruktif, yaitu: 1) *Reproduktif*, Anak memproyek objek yang dilihatnya dalam kehidupan sehari-hari atau dalam media masa ke dalam bentuk konstruksinya, misalnya: kue dari tanah liat untuk mewakili kue yang dilihatnya dirumah atau di kemah Indian seperti dilihatnya dalam buku atau melauai televisise, 2) *Produktif*, Melalui bermain konstruktif anak akan menghasilkan suatu karya dengan menggunakan bahan mainan yang dipergunakannya. Anak menunjukkan orisinalitas dalam konstruksi yang mereka hasilkan, dengan kata lain anak memproduksi atau membentuk melalui bahan mainan

yang mereka pergunakan, 3) *Memperoleh kegembiraan*, Melalui bermain konstruktif anak membuat suatu bentuk tertentu, anak akan memperoleh kegembiraan umumnya terutama pada saat sendirian. Anak belajar menghibur diri apabila tidak ada teman bermain. Anak juga belajar bersikap sosial jika anak membangun sesuatu dengan teman bermainnya dengan bekerjasama dan menghargai prestasinya. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri bermain konstruktif adalah membuat sesuatu dari suatu benda dengan cara yang menyenangkan.

Menurut Hurlock (1999:335) karena manfaatnya besar, permainan ini sebaiknya diberikan pada anak sejak usia dini. Manfaat dari bermain konstruktif antara lain: 1) Meningkatkan kemampuan motorik kasar dan halus anak, 2) Mengenalkan konsep dasar matematika yaitu: mengenalkan konsep berat dan ringan, panjang-pendek, besar-kecil, tinggi-rendah, belajar mengelompokkan benda berdasarkan bentuk dan warna, mengenalkan konsep arah kiri-kanan, atas-bawah, 3) Merangsang kreativitas dan imajinasi anak, 4) Mengembangkan keterampilan bahasa anak (karena anak memberikan label pada benda yang dilihatnya serupa), 5) Bila bermain dengan temannya, permainan ini dapat melatih kepemimpinan, inisiatif, perencanaan, mengemukakan pendapat, dan kemampuan mengarahkan orang lain, 6) Permainan ini juga mengembangkan empati anak dengan menghargai hasil karya orang lain. Inilah yang merupakan bagian dari kecerdasan emosionalnya.

I. Pembahasan

Anak usia dini adalah individu yang aktif dalam membangun pengetahuannya. Karakter senang mengeksplorasi merupakan cara anak untuk belajar dan memperoleh pengetahuan. Proses membangun pengetahuan dalam diri anak sangat mempengaruhi kemampuan berpikir, kreativitas dan sikap percaya dirinya kelak. Pengetahuan juga dasar terbentuknya sikap dan keterampilan anak. Pengetahuan tidak terlepas dari proses belajar dan pembelajaran. Sebagai makhluk kecil yang aktif, bermain merupakan cara anak untuk belajar dan memperoleh pengetahuan.

Bermain konstruktif adalah salah satu bentuk permainan dimana anak dapat mengeksplorasi objek yang dimainkannya. Dalam penerapannya bermain konstruktif mengajak anak untuk menghasilkan sesuatu dari suatu objek benda dengan cara yang menyenangkan. Pertanyaan yang diberikan guru sebagai stimulus pada awal kegiatan

bermain konstruksi dapat menjadi pemicu dan penuntun anak dalam mengeksplorasi benda/objek yang pada akhirnya menjadi suatu karya ataupun benda yang berbeda fungsi dari sebelumnya.

Proses mengubah suatu benda menjadi bentuk atau fungsi lain akan merangsang anak berinteraksi dengan pemikiran/logikanya. Dalam proses inilah anak mengintegrasikan persepsi, konsep, nilai-nilai ataupun pengalaman baru ke dalam skema atau pola yang sudah ada di dalam pikirannya. Dalam menjalani proses pembentukan pengetahuan dapat terjadi anak tidak dapat mengasimilasikan pengalaman baru dengan skema yang telah dimiliki. Keadaan ini akan merangsang terjadinya *akomodasi*, yaitu membentuk skema baru yang cocok dengan rangsangan yang baru, atau memodifikasi skema yang ada sehingga cocok dengan rangsangan itu. Skema itu hasil suatu konstruksi yang terus menerus diperbaharui sampai pada pengetahuan yang mendekati pada kesimpulan. Pada saat anak mengalami hambatan dalam melakukan akomodasi pengetahuan dan pengalamannya untuk mengatasi masalah ini, anak mencoba cara yang lebih kompleks (ekuilibrium).

II. Kesimpulan

Anak adalah individu yang aktif dalam membangun pengetahuannya. Anak usia 5-6 tahun berada pada tahap perkembangan praoperasional, dimana anak dalam tahap berpikir intuitif. Anak dapat membangun pengetahuannya sendiri dengan proses asimilasi dan akomodasi. Selama proses asimilasi dan akomodasi tersebut anak membentuk – mengembangkan dan mengubah skema tentang suatu hal atau objek sehingga menjadi pengetahuan yang mendekati kebenaran. Dalam memfasilitasi perolehan pengetahuan anak, Piaget lebih menekankan pada perkembangan berpikir secara individual dalam memperoleh pengetahuannya. Dalam hal ini guru berperan sebagai individu yang memberi dorongan dan bimbingan dalam memperoleh pengetahuan dengan cara memberikan pertanyaan-pertanyaan yang mengarahkan anak dan menyediakan lingkungan dan waktu yang cukup agar anak dapat bereksplorasi untuk membangun – mengembangkan dan memperbaharui pengetahuannya.

DAFTAR RUJUKAN

- Bereiter and Scardamalia. *Can Children Really Create Knowledge?*. University of Toronto. (online), (<http://ikit.org/fulltext/2010-canchildren.pdf>), Diakses 21 Desember 2015
- Bjorklund, D.F. 2005. *Children's Thinking: Cognitive Development and Individual Differences*. Belmont, CA: Thomson Learning
- Brooks, J.G & Brooks, M.G. 1993. *In Search of Understanding: The Case of Constructivist Classroom*, Alexandria, VA, Association for Supervision and Curriculum Development.
- Endraswara, Suwardi. 2012. *Filsafat Ilmu: Konsep, Sejarah, dan Pengembangan Metode Ilmiah*. Yogyakarta: CAPS
- Feeney, Christensen & Moravok. 2006. *Who Am I In The Lives Of Childrens*. New Jersey: Pearson
- Glassersfeld, E.V. 1995. *A Constructivist Approach to Teaching: Constructivism in Education*, (Online), (<http://www.univie.ac.at/constructivism/EvG>). Diakses 15 Januari 2015
- Gredler, M.E. 2011. *Learning and Instruction edisi keenam*. Jakarta: Kencana
- Hurlock, E.B. 1993. *Perkembangan Anak. Jilid 1*. Jakarta: Erlangga
- Jumaris, Martini. 2013. *Orientasi Baru dalam Psikologi Pendidikan*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Mutiah, 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana
- National Association for The Education of Young Childrens (1997),
- Papalia, dkk. 2012. *Human Development edisi kesembilan*. Jakarta: Kencana
- PERMENDIKBUD No. 146 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Reber & Reber, 2010. *Kamus Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Roopnarine, dkk, 2009. *Pendidikan Anak Usia dini Dalam Berbagai Pendekatan edisi kelima*. Jakarta: Kencana
- Rubin, Kenneth H. 2001. *The Play Observation Scale (POS)*. University of Maryland

Sulton, 2013. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran Melalui Pendekatan Konstruktivistik*

Dalam Pendidikan Anak Usia Dini. Jurnal ThufuLa Volume 1, Nomor 1

Suparno, P. 1997. *Filsafat Konstruktivisme Dalam Pendidikan. Yogyakarta: Kanisius*

Suriasumantri, Jujun S. 1993. *Filsafat Ilmu: Sebuah Pengantar Populer. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.*

