

## APPLICATION OF IMMersed MODEL FOR KINDERGARTEN DURING THE COVID-19 PANDEMIC

Siti Khosiah<sup>1\*</sup>

<sup>1</sup>Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

\*Corresponding Author: siti.khosiah@untirta.ac.id

### ABSTRACT

*The purpose of this article was to review the application of immersed models to farming gardening learning during the covid-19 pandemic. The impact of the covid-19 pandemic has required the world of education, including kindergarten, to be able to adapt to on-based learning. Various strategies are chosen by the teacher to help parents to be able to assist their sons and daughters in a pleasant home study. immersed models present to offer some areas of development can be melted down into one subject of learning, so that some of children's abilities can be achieved simultaneously. Therefore, this immersed modeling application could be applied in project learning. Farming gardening often referred to as gardening fascinated kindergartners and was given an appropriate basis for the project's activities. It can also be done in a simple and practical way at home. Farming gardening is a gardening activity that comes directly to the natural environment that gives children real-life experience. Thus, immersed models on farming gardening learning can become a gardening solution for home-study activities during a covid-19 pandemic and at the same time as an agency for children.*

*Keywords: immersed model, farming gardening the covid-19 pandemic*

### ABSTRAK

Tulisan ini bertujuan untuk mengkaji penerapan model *immersed* pada pembelajaran *farming gardening* bagi anak usia TK pada masa pandemi covid-19. Dampak pandemi covid-19 telah menuntut dunia pendidikan, termasuk Taman Kanak-kanak agar mampu beradaptasi dalam pembelajaran berbasis *online*. Berbagai strategi dipilih oleh guru untuk membantu para orang tua agar dapat mendampingi putra-putrinya belajar di rumah dengan menyenangkan. Model *immersed* hadir untuk menawarkan beberapa bidang pengembangan dapat dilebur menjadi satu tujuan pembelajaran dalam satu pokok bahasan, sehingga beberapa kemampuan anak juga dapat dicapai secara simultan. Oleh karenanya, model *immersed* ini dapat diterapkan dalam pembelajaran proyek. *Farming gardening* yang sering disebut sebagai istilah berkebun sangat menarik bagi anak usia TK dan dipandang tepat untuk dijadikan tema pada kegiatan proyek tersebut. Selain itu juga dapat dilakukan di rumah secara sederhana dan praktis. *Farming gardening* merupakan kegiatan belajar berkebun dengan bersumber langsung pada lingkungan alam sekitar yang memberikan pengalaman nyata kepada anak. Dengan demikian, model *immersed* pada pembelajaran *farming gardening* dapat dijadikan solusi untuk kegiatan pembelajaran di rumah saat pandemic covid-19 sekaligus sebagai sarana penugasan bagi anak.

Kata kunci: model *immersed*, *farming gardening*, masa pandemi covid-1

## I. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi sangat pesat baik di negara-negara maju maupun negara yang sedang berkembang seperti di Indonesia. Salah satu teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang pesat di abad ini adalah internet. Kehadiran internet telah memberikan perubahan secara revolusioner terhadap cara hidup dan aktivitas manusia sehari-hari. Internet hadir sebagai media yang mengintegrasikan segala media komunikasi dan informasi konvensional yang telah ada. Melalui internet, setiap orang dapat mengakses ke dunia global untuk memperoleh berbagai informasi yang mereka butuhkan dalam segala kebutuhan sehari-hari, termasuk pada saat terjadinya pandemi covid-19 sejak bulan Maret 2020. Pandemi covid-19 telah memberikan dampak terhadap bidang pendidikan sebagaimana disebutkan oleh Organisasi Pendidikan, Keilmuan, dan Kebudayaan

Perserikatan Bangsa-Bangsa atau UNESCO bahwa hampir 300 juta peserta didik di seluruh dunia terganggu kegiatan sekolahnya dan terancam hak-hak pendidikan mereka di masa depan. Oleh sebab itu, pemerintah memutuskan agar aktivitas pembelajaran dilakukan di rumah. Kebijakan ini diharapkan pemerintah dapat mengurangi mobilitas peserta didik dari jenjang Pendidikan Anak Usia Dini hingga Pendidikan Tinggi, sehingga dapat menekan penyebaran covid-19. Namun demikian, seberapa Efektifkah kegiatan belajar di rumah, sedang dalam praktiknya, proses pembelajaran di rumah yang notabene menggunakan aplikasi belajar *online* banyak ditemukan kendala. Sebaliknya, pandemi covid-19 justru telah mengubah paradigma strategi pembelajaran yang monoton, tidak menarik dan membosankan dialihkan menjadi pembelajaran yang menyenangkan melalui jaringan *online*. Robin Fogarty dalam karyanya mengenai pembelajaran terpadu merinci sepuluh model pembelajaran yang menarik perhatian luas dalam praktek pendidikan, salah satunya adalah model *immersed*. Model *immersed* hadir untuk menawarkan beberapa bidang pengembangan dapat dilebur menjadi satu tujuan pembelajaran dalam satu pokok bahasan. Model *immersed* ini dapat diterapkan dalam pembelajaran berbasis proyek pada anak usia TK meskipun proyek hakikatnya lebih cocok jika digunakan pada jenjang pendidikan tinggi.

Siti Khosiah dalam penelitiannya tentang *farming gardening project* sejak tahun 2019 telah membuktikan bahwa *farming gardening project* yang biasa disebut dengan istilah proyek berkebun sangat menarik untuk menjadi kegiatan pembelajaran bagi anak usia TK dan dapat dipraktekkan di rumah. Hal ini dikarenakan *farming gardening project* merupakan kegiatan belajar sekaligus bertindak, di mana anak diberikan kesempatan untuk mengalami penerapan topik dan isi materi yang dipelajari dalam situasi kehidupan sesungguhnya. Belajar berkebun dengan bersumber langsung pada lingkungan alam sekitar akan memberikan pengalaman nyata kepada anak. Dengan melihat dan mengalami secara langsung, bagaimana tanaman tumbuh hingga menghasilkan panen serta memberikan manfaat bagi makhluk hidup lainnya akan membuat anak peduli dan menghargai lingkungan dengan baik, mandiri, bertanggung jawab, kerja sama, saling ketergantungan dan ada kemauan untuk melakukan dan bertindak yang pada gilirannya akan menumbuhkan kesadaran untuk memelihara lingkungan sejak dini. Proyek berkebun di luar rumah menghadapkan anak pada cara penemuan dan memungkinkan mereka untuk menjadi kreatif dalam bertukar pendapat tentang penemuannya dengan teman sebaya, memiliki keterlibatan yang tinggi dengan pekerjaannya serta memiliki motivasi yang tinggi dalam menyelesaikan pekerjaan. Proyek berkebun secara alami mendorong interaksi diantara sesama anak dan orang dewasa. Dengan interaksi ini, maka sikap kerja sama, tolong-menolong, empati, simpati, berbagi (*sharing*), disiplin dan tanggung jawab dikembangkan. Selain itu, keadaan yang berubah antara *indoor* dan *outdoor* memberikan banyak tantangan baru. Dengan tantangan baru yang dihadapkan di luar ruangan, maka sikap percaya diri dan kemandirian anak dikembangkan.

Berdasarkan kajian teoritis dan empirik, maka dapat disimpulkan bahwa model *immersed* pada pembelajaran *farming gardening* dapat menjadi solusi sebagai pembelajaran yang dapat dilakukan di rumah bersama orang tua pada masa pandemi covid-19.

## **B. Tujuan**

Tujuan penulisan artikel ini untuk memaparkan penerapan model *immersed* pada pembelajaran *farming gardening* bagi anak usia TK pada masa pandemi covid-19.

## II. PEMBAHASAN

### A. Pembelajaran Terpadu

#### 1. Pengertian Pembelajaran Terpadu

Pembelajaran terpadu merupakan suatu model pembelajaran yang mencoba memadukan beberapa pokok bahasan. Salah satu diantaranya adalah memadukan pokok bahasan atau sub pokok bahasan atau bidang studi. Pengertian seperti ini disebut juga dengan kurikulum (Depdikbud, 1990: 3), atau pengajaran lintas bidang studi (Maryanto, 1994: 3). Selain itu, pembelajaran terpadu juga merupakan pendekatan pembelajaran yang memperhatikan dan menyesuaikan tingkat perkembangan peserta didik (*Developmentally Appropriate Practices*). Pembelajaran terpadu dapat dikatakan sebagai suatu pendekatan pembelajaran yang dapat melibatkan beberapa kajian dalam satu mata pelajaran, beberapa mata pelajaran, atau antar dan inter mata pelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik. Pada dasarnya pembelajaran terpadu merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan peserta didik, baik individu maupun kelompok aktif mencari, menggali dan menemukan konsep serta prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan otentik.

*Piagetian* menekankan bahwa kebermaknaan pada diri peserta didik dilakukan melalui pengalaman langsung dan konkret yang menghindarkan dari pembentukan struktur intelek secara abstrak. Pembelajaran bergerak dari konkret ke abstrak, sederhana ke kompleks, mudah ke sulit, dan sebagainya yang terjadi sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik dan sesuai dengan ciri khas masing-masing individu (Bredekamp, 1987). Hal ini senada dengan apa yang dikemukakan oleh Tim Pengembang D-2 PGSD dan S-2 Pendidikan Dasar (1997: 17) yang mengatakan bahwa pembelajaran terpadu adalah suatu pendekatan pembelajaran yang melibatkan beberapa bidang studi untuk memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, maka pembelajaran terpadu dapat dimaknai sebagai berikut: a) pembelajaran dari suatu topik tertentu sebagai pusat perhatian yang digunakan untuk memahami gejala-gejala dan konsep lain, baik berasal dari bidang studi yang bersangkutan ataupun lainnya. b) Suatu pendekatan pembelajaran yang menghubungkan berbagai bidang studi yang mencerminkan dunia nyata dan dalam rentang kemampuan dan perkembangan peserta didik. c) Suatu cara untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik secara simultan. d) Menggabungkan sebuah konsep dalam beberapa bidang studi yang berbeda dengan harapan peserta didik akan belajar dengan lebih baik dan bermakna.

Pendekatan pembelajaran terpadu dilaksanakan peserta didik dengan bertitik tolak dari satu topik payung atau peristiwa otentik yang terjadi di sekitar peserta didik dan selanjutnya topik payung atau peristiwa otentik itu dipilih dalam konsensus antara guru bersama peserta didik. Pemilihan topik payung bukan untuk literasi bidang studi, akan tetapi digunakan sebagai penggerak dan pengikat konsep-konsep menjadi suatu sajian yang utuh dan bermakna. Topik payung dapat digunakan sebagai awal penjelajahan (*eksplorasi*) konsep-konsep dan/atau sebaliknya konsep-konsep dapat digunakan untuk menjelajahi topik payung dalam rangka mencapai kebermaknaan belajar serta kesatuan konsep dan pengetahuan yang utuh. Pembelajaran ini melibatkan peserta didik secara maksimal dan menempatkan peserta

didik sebagai subjek yang memiliki otorita belajar. Keaktifan peserta didik dalam belajar bukan karena rancangan guru menutupi apa yang direncanakan guru, melainkan keaktifan alamiah yang muncul untuk proses mengeksplorasi topik payung-topik payung, sehingga mendapatkan konsep-konsep yang utuh dan bermakna. Konsep ini sejalan dengan konsep kurikulum "progresif" yang dikembangkan oleh John Dewey, yaitu belajar melalui kerja (*Learning by Doing*).

Collin dan Dixon (1991) menyatakan bahwa pembelajaran terpadu terjadi jika peristiwa otentik atau eksplorasi topik payung menjadi penggerak kurikulum. Dengan berpartisipasi dalam peristiwa otentik atau eksplorasi topik, peserta didik dapat belajar proses maupun kontens dalam hubungan yang lebih luas dari kurikulum yang telah tersusun dalam satuan waktu tertentu. Selanjutnya Collin dan Dixon menekankan bahwa pembelajaran terpadu dapat dikembangkan melalui pendekatan inkuiri dengan melibatkan peserta didik dalam perencanaan, eksplorasi, dan tukar pendapat atau gagasan (*brainstorming*). Peserta didik didorong bekerja sama dalam kelompok, merefleksi bagaimana kegiatan belajar yang telah dilakukan, sehingga mereka dapat senantiasa memperbaiki belajarnya secara mandiri. Lebih lanjut, Collin dan Dixon (1991) menyatakan bahwa pembelajaran terpadu memberi kesempatan pada peserta didik untuk memusatkan belajarnya melalui topik payung, sehingga menghasilkan: a) tersedianya kerangka kerja untuk mendorong penemuan secara mandiri. b) Membantu peserta didik belajar bagaimana merencanakan dan menyelidiki secara mandiri dengan menggunakan berbagai sumber. c) mendorong peserta didik saling bertukar ide dan pengetahuan.

Berdasarkan uraian di atas, secara nyata pembelajaran terpadu merupakan upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan masing-masing peserta didik. Perbaikan kualitas pembelajaran pada akhirnya akan meningkatkan kualitas pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran ini sekaligus dapat mengimbangi penjejalan kurikulum yang sering terjadi di sekolah. Artinya, kurikulum yang padat dapat disiasati melalui pembelajaran bermakna, alamiah, sesuai keinginan peserta didik, dampaknya kurikulum yang padat itu dapat tercapai secara lebih cepat karena tidak terkotak-kotak dalam misi masing-masing mata pelajaran. Namun kealamiah pembelajaran perlu juga dikendalikan mengingat tingkat kemampuan peserta didik terbatas. Artinya tingkat urgensi pendalaman materi perlu diperhatikan. Untuk peserta didik berkapasitas tinggi mungkin tidaklah menimbulkan permasalahan, tetapi bagi peserta didik normal ke bawah justru akan mengalami *creativity group*. Dengan demikian, pembelajaran terpadu dapat dilihat sebagai: a) pembelajaran yang beranjak dari suatu topik payung tertentu sebagai pusat perhatian (*center of interest*) yang digunakan untuk memahami gejala-gejala dan konsep-konsep lain, baik berasal dari bidang studi yang bersangkutan maupun bidang studi lain. Konsekuensinya, pembelajaran dapat berlangsung tanpa *setting*/latar mata pelajaran, tetapi berlatar topik payung, atau sebuah peristiwa. b) Suatu pendekatan pembelajaran yang menghubungkan berbagai kajian, bidang studi yang mencerminkan dunia nyata di sekeliling dan dalam rentang kemampuan dan perkembangan peserta didik. Konsekuensinya, topik payung sentral ini harus dapat dikendalikan dengan memberi batas-batas transparan (oleh guru) sesuai tingkat kemampuan peserta didik, karakteristik peserta didik, ketersediaan sumber, kemampuan guru mengorganisasi, pengendalian agar tidak terlalu *overlapping* ke

tingkat berikutnya, sehingga mempersulit penekanan konsep-konsep inti sesuai tingkat kelas. c) Suatu cara mengembangkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik secara simultan. Keluwesan belajar terbuka lebar (*open ended*) dalam pembelajaran terpadu. d) Menggabungkan sejumlah konsep dalam beberapa bidang studi yang berbeda dengan harapan peserta didik dapat belajar dengan lebih baik dan bermakna. Ini merupakan pemenuhan prinsip, bahwa pengetahuan, kecakapan, keterampilan tidak terjadi secara serial, urut, bersyarat, namun pengetahuan, kecakapan, dan keterampilan dapat diperoleh secara bersamaan dan saling menguatkan.

## **2. Prinsip Dasar Perancangan Pembelajaran Terpadu**

Perancangan pembelajaran terpadu mengacu pada prinsip-prinsip sebagai berikut: a) substansi materi yang akan diramu ke dalam pembelajaran terpadu diangkat dari konsep-konsep kunci yang terkandung dalam aspek-aspek perkembangan terkait. b) Antar konsep kunci yang dimaksud memiliki keterkaitan makna dan fungsi, yang apabila diramu ke dalam satu konteks tertentu (peristiwa, isu, masalah, atau topik payung) masih memiliki makna asal, selain memiliki makna yang berkembang dalam konteks yang dimaksud. c) Aktivitas belajar yang hendak dirancang dalam pembelajaran terpadu mencakup aspek perkembangan anak, yaitu moral dan nilai-nilai agama, bahasa, fisik-motorik dan seni. d) Wujud lain dari implementasi terpadu yang bertolak pada topik payung, yakni kegiatan pembelajaran yang dikenal dengan berbagai nama seperti pembelajaran proyek, pembelajaran unit, pembelajaran tematik dan sebagainya.

## **3. Karakteristik Pembelajaran Terpadu**

Pembelajaran terpadu memiliki beberapa karakteristik. Menurut Hilda Karli (2003: 53), karakteristik pembelajaran terpadu, diantaranya adalah: a) berpusat pada peserta didik (*student centered*). b) Memberi pengalaman langsung pada peserta didik. c) Pemisahan antara bidang studi tidak begitu jelas. d) Menyajikan konsep dari berbagai bidang studi dalam suatu proses pembelajaran. e) Bersifat luwes. f) Hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik. g) Holistik h) Bermakna i) Otentik, dan j) Aktif.

## **4. Alasan Penggunaan Pembelajaran Terpadu**

Beberapa alasan pembelajaran terpadu cocok digunakan untuk anak usia dini diantaranya sebagai berikut: a) pendidikan AUD harus memperhatikan karakteristik perkembangan intelektual peserta didik. Sesuai dengan taraf perkembangannya, anak usia dini melihat dunia sekitarnya secara menyeluruh, mereka belum dapat memisah-misahkan bahan kajian yang satu dengan yang lain. b) Guru harus mengurangi dampak dari fenomena di atas, diantaranya peserta didik tidak mampu melihat dan memecahkan masalah dari berbagai sisi, karena ia terbiasa berpikir secara fragmentasi. Peserta didik dikhawatirkan tidak memiliki cakrawala pandang yang luas dan integratif. Cakrawala pandang yang luas diperlukan dalam memecahkan permasalahan yang akan mereka hadapi nanti di masyarakat.

## **5. Kekuatan dan Keterbatasan Pembelajaran Terpadu**

Pembelajaran terpadu memiliki kekuatan diantaranya sebagai berikut: a) pengalaman dan kegiatan belajar peserta didik akan selalu relevan dengan tingkat perkembangan peserta didik. b) Kegiatan yang dipilih sesuai dengan dan bertolak pada minat dan kebutuhan peserta didik. c) Seluruh kegiatan belajar lebih bermakna bagi peserta didik sehingga hasil belajar akan dapat bertahan lebih lama. d) Pembelajaran terpadu menumbuhkembangkan

keterampilan berpikir peserta didik. e) Menyajikan kegiatan yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui dalam lingkungan peserta didik. f) Menumbuhkembangkan keterampilan sosial peserta didik, seperti: kerja sama, toleransi, komunikasi dan respek terhadap gagasan orang lain. Adapun keterbatasan pembelajaran terpadu dalam pelaksanaannya, terutama pada aspek evaluasi lebih banyak menuntut guru untuk melakukan evaluasi yang tidak hanya pada aspek hasil, tetapi juga aspek proses.

## **B. Model *Immersed***

### **1. Pengertian Model *Immersed***

Model adalah abstraksi dari sistem sebenarnya, dalam gambaran yang lebih sederhana serta mempunyai tingkat prosentase yang bersifat menyeluruh atau abstraksi dari realitas dengan hanya memusatkan perhatian pada beberapa sifat dari kehidupan sebenarnya (Simamarta, 1983: ix). *Immersed* adalah model pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran dalam satu kegiatan tertentu. Model *immersed* dirancang untuk membantu peserta didik dalam menyaring dan memadukan berbagai pengalaman dan pengetahuan yang dihubungkan dengan lingkungannya. Secara singkat, dengan menggunakan *model immersed* peserta didik dapat mempelajari konten lain dari kegiatan utama yang sedang dilakukan. Dalam kegiatan pembelajaran *model immersed*; peserta didik memadukan apa yang dipelajari dengan cara memandang seluruh pengajaran melalui perspektif bidang yang disukai atau melalui topik yang menantang (Graser, 2007) peserta didik atau jika di level Anak Usia Dini dapat menggunakan *popular toys and fun games*. Dengan demikian, model *immersed* dapat dikatakan sebagai suatu pembelajaran berbasis minat.

### **2. Keunggulan dan Kelemahan Model *Immersed***

Keunggulan model *Immersed*, diantaranya adalah: a) setiap peserta didik mempunyai ketertarikan terhadap bahan pelajaran yang berbeda, maka secara tidak langsung peserta didik yang lain akan belajar dari peserta didik lainnya. b) Peserta didik didorong untuk memahami sendiri dan menggali lebih dalam sebuah bidang yang diminatinya. c) Peserta didik dapat menggunakan pengalaman, pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki dengan memadukan sesuai dengan kebutuhan. d) Peserta didik terpacu untuk dapat menghubungkan bahan pelajaran yang satu dengan yang lainnya. e) Bahan pelajaran menjadi lebih terfokus dan peserta didik akan selalu mencari tahu apa yang menjadi pertanyaan baginya, sehingga pengalamannya menjadi lebih luas. f) Melatih kreatifitas berfikir secara bertahap. g) Bagi guru, dapat mengetahui pengalaman atau pengetahuan yang dimiliki peserta didik, sehingga menambah pengalaman. Sedangkan kelemahan model ini, diantaranya adalah: a) dapat mempersempit fokus peserta didik. b) Peserta didik hanya terpaku pada pengalaman, pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki. c) Peserta didik tidak mengembangkan kemampuan yang dimiliki. d) Bagi guru, tidak dapat menggunakan sumber/literatur yang lain.

## **C. Penerapan Model *Immersed* dalam Pembelajaran *Farming Gardening* di Rumah**

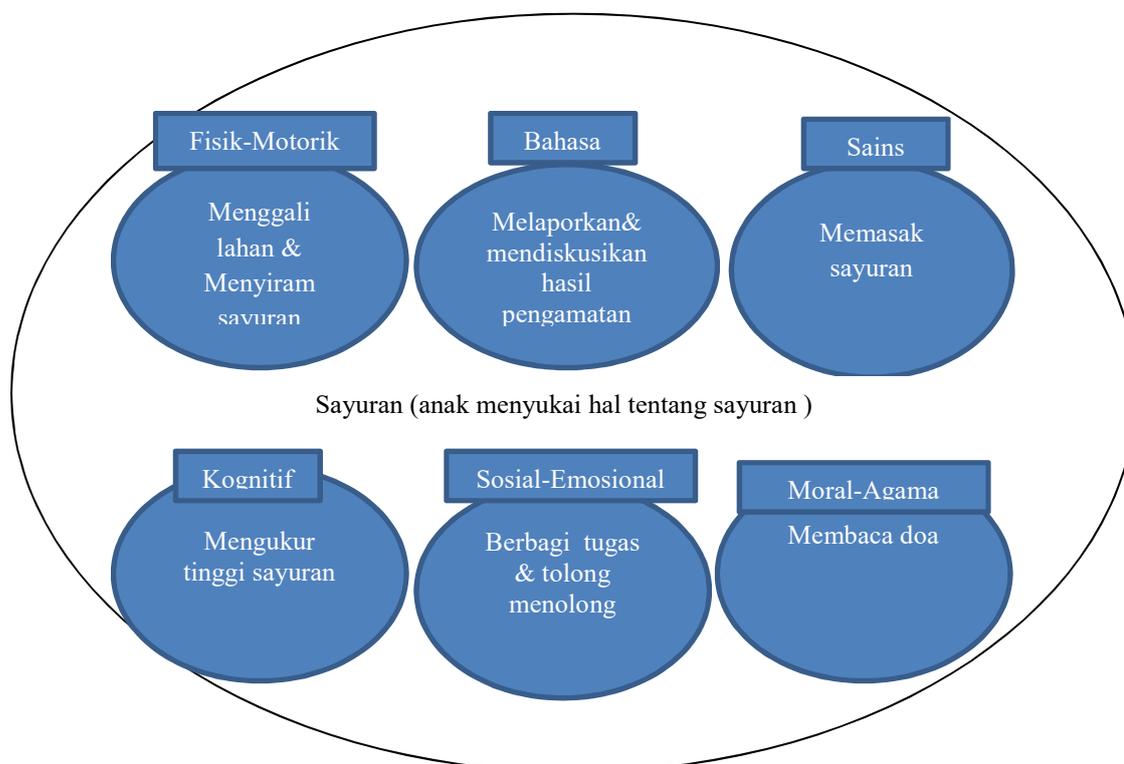
Pada masa pandemi covid-19, lembaga pendidikan seperti TK juga mengalami tuntutan untuk mampu beradaptasi dalam pembelajaran berbasis *online*. Berbagai strategi dipilih oleh guru untuk membantu orang tua agar bisa mendampingi putra-putrinya belajar di rumah dengan menyenangkan. Salah satu metode yang dipandang tepat untuk diterapkan adalah metode proyek. Dengan metode proyek, guru dapat memberikan tugas kepada anak

beserta orang tua yang hasil belajarnya kemudian dapat dilaporkan melalui media *whatsapp/video call*.

Sebagai pembelajaran yang melibatkan kelompok, menurut Raka Joni dan Van Unen (1980: 2) keuntungan yang dapat diperoleh dalam kegiatan berkelompok, yaitu mengembangkan aspek interaksi (kerja sama), aspek kepemimpinan, aspek perasaan, aspek norma-norma dan aspek tujuan. Berdasarkan karakteristik anak pada usia Taman Kanak-Kanak yang senang bermain dalam kelompok dan bekerja dengan 2 teman atau lebih, maka menempatkan anak dalam kelompok dan memberi tugas yang menuntut untuk bergantung satu sama lain dalam mengerjakannya merupakan cara yang tepat untuk memanfaatkan kebutuhan sosial anak. Konsep ini oleh Maslow dan Bruner (Silberman, 2006: 30) dijadikan landasan dalam mengembangkan metode belajar yang sarat akan kerja sama. Bruner menjelaskan tentang kebutuhan mendalam manusia untuk merespon orang lain dan untuk bekerja sama dengan mereka guna mencapai tujuan. Hubungan timbal balik (resiprositas) ini menurutnya merupakan sumber motivasi yang bisa dimanfaatkan oleh guru untuk menstimulasi kegiatan belajar. Lebih lanjut, Bruner menambahkan bahwa dibutuhkan tindakan bersama dan dimana resiprositas diperlukan bagi kelompok untuk mencapai suatu tujuan, di situlah terdapat proses yang membawa individu ke dalam pembelajaran, membimbingnya untuk mendapatkan kemampuan yang diperlukan dalam pembentukan kelompok. Dengan demikian, meski anak belajar di rumah bersama orang tua, ternyata metode proyek dapat dipraktekkan dan kemampuan sosial-emosional anak tetap dapat dikembangkan. Dari aspek keterpaduan materi, model pembelajaran terpadu *immersed* dapat diterapkan dalam pembelajaran proyek tersebut. Beberapa bidang pengembangan di TK dapat dipadukan guna memperoleh beberapa kemampuan secara simultan, diantaranya bidang pengembangan kognitif (Matematika dan Sains), bahasa, fisik-motorik, sosial-emosional dan moral-agama. Selanjutnya, tema yang akan menjadi pokok bahasan juga menjadi pertimbangan bagi guru. Penentuan tema hendaknya didasarkan pada tema yang sudah menjadi kurikulum sekolah. Berikut contoh model *immersed*:

Bagan 1

**Contoh Model *Immersed***



## **1. Analisis Bidang Pengembangan yang akan Dipadukan**

### **A. Aspek Fisik**

Selama dalam pembelajaran, anak-anak memiliki banyak kesempatan untuk mengembangkan berbagai kegiatan jasmani. Pada usia 3 tahun anak mampu melakukan berbagai gerakan yang telah mantap, seperti berlari dan melempar. Baik orang tua maupun guru perlu memberikan kesempatan berbagai kegiatan yang aman bagi anak-anak dan tidak menuntut suatu penguasaan gerakan di luar kemampuan. Berbagai saran akan membantu para orang tua dan guru guna merencanakan kegiatan yang mendorong perkembangan jasmani anak-anak, yaitu : 1) memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain di halaman atau di luar rumah. 2) Memastikan bahwa anak mempunyai kesempatan bermain dengan alat yang merangsang anak untuk bergerak. Alat yang disediakan sebaiknya dalam berbagai ukuran dan berat. 3) Memberikan alat yang dapat diletakkan di luar ruang. 4) Memberikan kesempatan kepada anak untuk melatih gerakan-gerakan dan kontrol tubuh. 5) Memberikan kesempatan kepada anak untuk melatih gerakan motorik halus guna belajar mengontrol otot.

### **B. Aspek Intelektual**

#### **1. Perkembangan Kognitif**

Kognitif sering kali diartikan sebagai kecerdasan atau berpikir. Kognitif merupakan pengertian yang luas mengenai berpikir dan mengamati, sehingga kognitif adalah tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan. Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari cara anak berpikir. Kemampuan anak untuk mengkoordinasikan berbagai cara berpikir untuk menyelesaikan berbagai masalah dapat dipergunakan sebagai tolok ukur pertumbuhan kecerdasan. Untuk itu, guru sebaiknya merancang suatu kegiatan yang memungkinkan masing-masing anak mendapat kesempatan khusus untuk melakukan penyelesaian masalah; menentukan atau memutuskan sendiri kegiatan mana yang dipilih serta memberikan kesempatan kepada anak untuk memiliki cara penyelesaian lain.

#### **2. Perkembangan Bahasa**

Anak usia TK biasanya telah mampu mengembangkan keterampilan bicara melalui percakapan yang dapat memikat orang lain. Anak-anak dapat menggunakan bahasa dengan berbagai cara, antara lain dengan bertanya, melakukan dialog dan menyanyi. Pembendaharaan kosa-kata yang dimiliki anak semakin berkembang dan meningkat seiring dengan peristiwa dan pengalaman yang dialami, sehingga membantu anak untuk membentuk gagasan yang dapat dikomunikasikan kepada orang lain.

Bahasa dan berpikir sangat berkaitan satu sama lain. Pemikir yang sedang dalam tahapan praoperasional dapat didorong untuk melakukan diskusi berkenaan dengan pendapat masing-masing anak. Dengan demikian cara berpikir dengan pola egosentris sedikit demi sedikit akan berkurang. Pada tahapan ini anak-anak mulai mengenal bilangan asal semuanya disajikan secara nyata bukan dengan simbol-simbol. Anak pada tahapan ini juga sudah dapat memahami konsep lebih besar, sama atau lebih kecil apabila mereka dihadapkan dengan benda yang dapat dilihat dan anak dapat menyentuh atau memegang dan membandingkannya satu dengan lainnya. Dalam tahap ini anak dapat belajar arti sebab akibat apabila mereka mendapat kesempatan untuk melakukan percobaan secara nyata.

## 2. Menganalisis Capaian Perkembangan Anak sesuai Kurikulum TK

**Tabel 1**  
**Capaian Perkembangan Anak Usia TK**

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan
	Usia 5-<6 tahun
A. Fisik 1. Motorik Kasar	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan.</li> <li>b) Melakukan koordinasi gerakan kaki-tangan-kepala dalam menirukan tarian/senam.</li> <li>c) Melakukan permainan fisik dengan aturan.</li> <li>d) Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri.</li> <li>e) Melakukan kegiatan kebersihan sendiri.</li> </ul>
2. Motorik Halus	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Menggambar sesuai gagasannya.</li> <li>b) Meniru bentuk.</li> <li>c) Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan.</li> <li>d) Menggunakan alat tulis dengan benar.</li> <li>e) Menggunting sesuai dengan pola.</li> <li>f) Menempel gambar dengan tepat.</li> <li>g) Mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara detail.</li> </ul>
3. Kesehatan Fisik	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Memiliki kesesuaian antara usia dengan berat badan.</li> <li>b) Memiliki kesesuaian antara usia dengan tinggi badan.</li> <li>c) Memiliki kesesuaian antara tinggi dengan berat badan.</li> </ul>
B. Kognitif 1. Pengetahuan Umum dan Sains	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi.</li> <li>b) Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti: apa yang terjadi ketika air ditumpahkan).</li> <li>c) Menyusun perencanaan kegiatan apa yang akan dilakukan.</li> <li>d) Mengenal sebab-akibat tentang lingkungannya (angin bertiup menyebabkan daun bergerak, air dapat menyebabkan sesuatu menjadi basah)</li> <li>e) Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan (seperti: “ayo, kita bermain pura-pura seperti burung”)</li> <li>f) Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari.</li> </ul>
2. Konsep Bentuk, Warna dan Pola	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: “lebih dari”; “kurang dari”; “paling/ter”.</li> <li>b) Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran (tiga variasi).</li> <li>c) Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari dua variasi.</li> <li>d) Mengenal pola ABCD-ABCD.</li> <li>e) Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya.</li> </ul>
3. Konsep Bilangan, Lambang Bilangan dan Huruf	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Menyebutkan lambang bilangan 1-10</li> <li>b) Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.</li> <li>c) Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan.</li> </ul>
C. Bahasa 1. Menerima Bahasa	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Mengerti beberapa perintah secara bersamaan</li> <li>b) Mengulang kalimat yang lebih kompleks.</li> <li>c) Memahami aturan dalam suatu permainan.</li> </ul>
2. Mengungkapkan bahasa	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Menjawab pertanyaan yang kompleks.</li> <li>b) Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama.</li> </ul>

	<p>c) Berkomunikasi secara lisan, memiliki pembendaharaan kata serta mengenal simbol-simbol serta persiapan membaca.</p> <p>d) Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (pokok kalimat-predikat-keterangan).</p> <p>e) Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain.</p> <p>f) Melanjutkan sebagian cerita/dongeng yang telah diperdengarkan.</p>
3. Keaksaraan	<p>a) Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal.</p> <p>b) Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya.</p> <p>c) Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama.</p> <p>d) Membaca nama sendiri.</p> <p>e) Menuliskan nama sendiri.</p>

### 3. Menganalisis Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, Indikator Hasil Belajar Sesuai dengan Fokus Perkembangan Anak

**Tabel 2**

#### Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, Indikator Hasil Belajar Anak Usia TK

Bidang Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
A. Fisik-Motorik	<ol style="list-style-type: none"> <li>Spontan dan selalu sangat aktif, tidak pernah berhenti bergerak.</li> <li>Dapat mengkoordinasikan mata dan tangan.</li> <li>Melempar, menangkap</li> <li>Meloncat, melompat, menggambar dan menulis.</li> <li>Dapat belajar berbagai hal.</li> <li>Keterampilan tangan sederhana.</li> <li>Dapat menyanyi lagu yang sederhana.</li> <li>Lari berjingkat dengan satu kaki.</li> <li>Berdiri di atas satu kaki selama 4-8 detik.</li> <li>Dapat mengikat tali sepatu</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Berjalan mengikuti garis lurus,</li> <li>Berjalan mengikuti garis yang berbentuk lingkaran,</li> <li>Berjinjit,</li> <li>Naik dan turun tangga,</li> <li>Meloncat dengan dua kaki,</li> <li>Melempar bola,</li> <li>Menangkap bola,</li> <li>Lari</li> <li>Memanjat,</li> <li>Mengendarai sepeda,</li> <li>Berolah raga,</li> <li>Menggunakan krayon,</li> <li>Menggunakan benda/alat,</li> <li>Meniru bentuk (meniru gerakan orang lain),</li> <li>Menggunakan pensil,</li> <li>Menggambar,</li> <li>Memotong dengan gunting,</li> <li>Menulis huruf cetak.</li> </ol>
B. Kognitif	<ol style="list-style-type: none"> <li>Kreatif,</li> <li>Bebas,</li> <li>Penuh imajinasi.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Dapat menggunakan konsep waktu,</li> <li>Dapat mengelompokkan benda dengan berbagai cara (warna, bentuk, ukuran),</li> <li>Mengenal bermacam-macam rasa, bau, suara, ukuran dan jarak.</li> <li>Mengenal sebab-akibat,</li> <li>Dapat melakukan uji coba sederhana,</li> <li>Mengenal konsep bilangan,</li> <li>Mengenal bentuk-bentuk geometri,</li> <li>Mengenal alat untuk mengukur,</li> </ol>

		9. Mengenal penambahan dan pengurangan dengan benda-benda.
C. Bahasa	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menggunakan pertanyaan ya/tidak, kalimat bertanya, kalimat negatif dan kalimat perintah,</li> <li>2. Menggunakan klausa untuk penekanan pada kalimat yang dimaksud,</li> <li>3. Mengkoordinasikan kalimat-kalimat dengan menggunakan preposisi,</li> <li>4. Kosa kata sekitar 1000 kata,</li> <li>5. Menggunakan aturan pragmatik dalam berkomunikasi,</li> <li>6. Menggunakan kata-kata humor dan perumpamaan.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berbicara lancar dengan kalimat sederhana.</li> <li>2. Memberi keterangan dan informasi tentang suatu hal.</li> <li>3. Menggunakan kata ganti aku, saya, kamu</li> <li>4. Membuat kata sebanyak-banyaknya dari suku kata awal yang disediakan dalam bentuk lisan</li> <li>5. Mengenal kata kerja melalui gerakan-gerakan sederhana.</li> <li>6. Mengekspresikan diri melalui dramatisasi.</li> </ol>

#### 4. Menganalisis Tema Satu Semester

**Tabel 3**  
**Tema Pembelajaran Satu Semester**

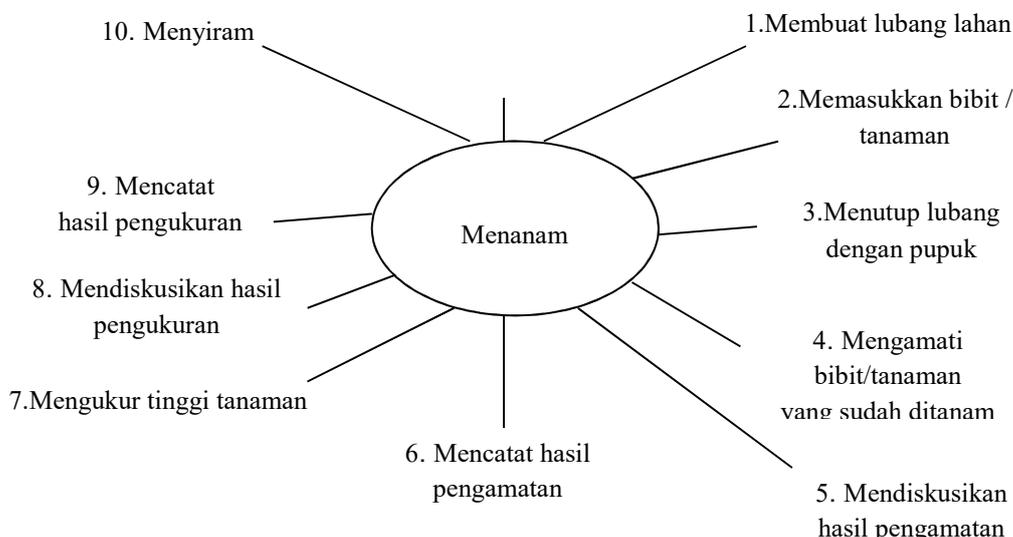
NO.	Bulan	Tema
1.	Juli	Diri Sendiri
2.	Agustus	Panca Indera
3.	September	Keluargaku
4.	Oktober	Tanaman
5.	November	Kebersihan, Kesehatan dan Keamanan
6.	Desember	Review

#### 5. Contoh Model *Immersed* dalam Pembelajaran *Farming Gardening* dengan Tema “Sayuran”

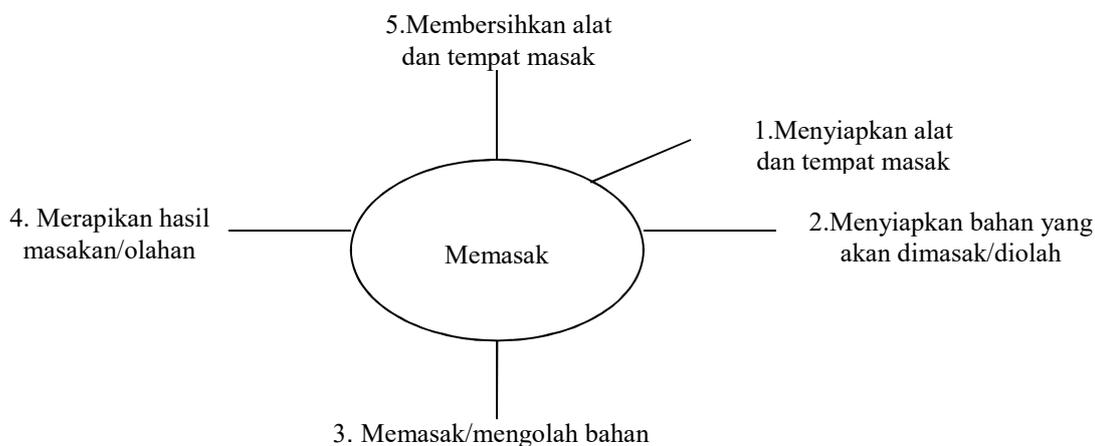
Tahapan model *immersed*, diantaranya: a) tidak adanya perencanaan kegiatan pembelajaran, dan b) anak didorong untuk menggali bidang yang diminatinya. Dalam kegiatan ini anak diberikan kesempatan untuk menentukan kegiatan yang dipilih sebelum dijadikan proyek. Pengetahuan, pengalaman dan keterampilan yang dimiliki anak dapat dijadikan sumber belajar. Contoh tahapan kegiatan proyek ”Menanam Sayuran” yaitu:

- a. Tahap persiapan; pada tahap ini meliputi 1) Pengantar ; orang tua memberikan informasi atau penjelasan singkat tentang proyek yang akan mereka lakukan. 2) Memilih tema; orang tua dapat menggali pengetahuan anak dengan melakukan tanya jawab seputar sayuran. Agar mudah dipahami, anak dengan bantuan orang tua dapat membuat pemetaan pikiran, seperti gambar berikut:

Skema 1  
Contoh Pemetaan Pikiran  
*Farming Gardening* “Menanam Sayuran”



Skema 2  
Contoh Pemetaan Pikiran  
*Farming Gardening* “Mengolah Hasil Panen”



- b. Tahap pelaksanaan; pada tahap ini orang tua memberikan bantuan pada anak jika diperlukan saat bekerja serta memperlihatkan hasil pekerjaannya jika telah diselesaikan.
- c. Tahap evaluasi; pada tahap ini evaluasi dilakukan guru dengan melihat hasil penugasan yang diberikan melalui aplikasi *WhatsApp* atau *Video Call*.

### III. KESIMPULAN

*Immersed* adalah model pembelajaran terpadu yang melibatkan beberapa bidang pengembangan dalam satu pokok bahasan. Model *immersed* dirancang untuk membantu anak dalam menyaring dan memadukan berbagai pengalaman dan pengetahuan yang dihubungkan dengan lingkungannya. Model *immersed* digali berdasarkan minat anak, dimana kegiatannya tidak direncanakan terlebih dahulu dan dilaksanakan di akhir semester. Model *immersed* memiliki banyak keunggulan, sehingga mampu menjadi solusi untuk kegiatan pembelajaran di rumah bersama orang tua pada saat pandemic covid-19, terlebih model ini dapat juga menjadi metode penugasan bagi guru agar anak dapat memperoleh beberapa kemampuan

secara simultan. Selain itu, dengan model *immersed* ini anak dapat menggunakan pengalaman, pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki dengan memadukan sesuai dengan kebutuhan. Namun demikian, model *immersed* juga memiliki kelemahan dikarenakan anak hanya terpaku pada pengalaman, pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki serta tidak mengembangkan kemampuannya.

#### IV. DAFTAR PUSTAKA

- Collins, Gillian and Hazel Dixon. 1991. *Integrated Learning: Planned Curriculum Units Stage 3*. Gosford: Bookshelf Publishing.
- Dick, Walter, Lou Carey, & James O. Carey. 2001. *The Systematic Design of Instruction* (5th ed). New York: Addison-Wesley Educational Publishers Inc.
- Drake, M. Susan. 2007. *Creating Standars Based Integrated Curikulum*. California: Corwin Press.
- Fogarty, Robin. 1991. *The Mindful School: How to Integrate the Curricula*. Palatine: Skylight Publishing Inc.
- Indrawati, Tersedia dalam [http://www. P4tkipa.org/data/pembelajaranterpadu.pdf](http://www.P4tkipa.org/data/pembelajaranterpadu.pdf) (10 Desember 2011).
- L. Silberman, Melvin. 2006. *Active Learning 101 Cara Belajar Anak Aktif*. Bandung: Nusa Media.
- Patmonodewo, Soemiarti. 2003. *Pendidikan Anak sPrasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Van Unen, Joke dan Raka Joni. T. 1980. *Dinamika Kelompok*. Jakarta: Depdikbud P3G.