

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Diskripsi Teori Fokus**

##### **2.1.1 Aktivitas Bermain**

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan Jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (UU No 20 tahun 2003 pasal 1 butir 14). PAUD sebagai pendidikan yang diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar memiliki kelompok sasaran anak usia 0-6 tahun yang sering disebut sebagai masa emas perkembangan (*golden age*). Selain itu pada usia ini anak-anak masih sangat rentan, bila penanganannya tidak tepat justru dapat merugikan anak tersebut.

Setiap anak lahir dengan membawa segenap potensi yang berbeda-beda satu dengan lainnya, untuk itu PAUD didirikan dengan tujuan melakukan bimbingan dan mengembangkan seluruh potensi kecerdasan anak agar dapat berkembang secara maksimal sesuai dengan karakteristi dan bakat anak. Dari itu guru dituntut untuk mampu memahami kebutuhan khusus atau kebutuhan setiap pribadi anak yang berkaitan dengan potensi yang dimilikinya.

Aktivitas belajar merupakan rangkaian kegiatan yang dilakukan individu untuk mencapai perubahan tingkah laku. Hamalik (2005: 171) mengemukakan bahwa

pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri. Siswa belajar sambil bekerja. Dengan bekerja mereka memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan aspek-aspek tingkah laku lainnya, serta mengembangkan ketrampilan yang bermakna untuk hidup bermasyarakat. Aktivitas belajar merupakan kegiatan yang sangat penting dalam belajar, seperti yang diungkapkan Sardiman (1992:95)

“Dalam belajar sangat diperlukan adanya aktivitas, tanpa aktivitas belajar itu tidak mungkin berlangsung dengan baik. Aktivitas dalam proses pembelajaran merupakan rangkaian kegiatan yang meliputi keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran, bertanya hal yang belum jelas, mencatat, mendengar, berfikir, membaca dan segala kegiatan yang dilakukan yang dapat menunjang prestasi belajar”.

Pada pendidikan anak usia dini pendekatan pembelajaran dilakukan dengan pendekatan aktifitas bermain, Menurut Mildred B. Parten dalam AN. Ubaedi (2009:92) ada enam teknik atau cara bermain yang dapat dikelola oleh guru/kader pada pelaksanaan pembelajaran meliputi.

1. *Unoccupied play*, menempatkan anak berposisi sebagai pemerhati, dan anak-anak yang lain bermain.
2. *Onlooker Play*, mereka melihat dan bertanya pada anak lain yang sedang bermain, tetapi tidak mau terlibat.
3. *Solitary play*, mereka bermain dengan barang mainannya tanpa ada keterlibatan dengan temannya, terkadang juga ngomong sendiri.
4. *Paralel play*, mereka sama-sama bermain dengan temannya (bukan bermain bersama) masing-masing memainkan barang mainan yang dibawa, tanpa ada interaksi dalam permainan.
5. *Assosiative play*, mereka saling tukar barang mainan, namun tidak ada aturan yang mereka sepakati.
6. *Cooperative play*, mereka bermain dengan aturan yang mereka sepakati, misalnya bermain bola, perlombaan naik sepeda, bermain game di computer, dan biasanya menerapkan hukum siapa yang kalah dan siapa yang menang.

Keenam teknik tersebut akan lebih efektif bila pada pelaksanaan pembelajaran anak-anak dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil, selain lebih mudah

melakukan pengawasan, juga akan memberikan ruang pada anak untuk lebih berapresiasi dan bekerjasama. Jika hari ini anak mampu bekerjasama, esok dia akan mampu mengerjakan sesuatu secara mandiri. Kerjasama melalui belajar kelompok di mana anak saling berinteraksi dengan bertanya dan mengemukakan pendapat adalah fondasi sukses di kemudian hari. Berbicara (talk) adalah sentral untuk pengembangan sosial dan pertumbuhan intelektual (Vygotsky, 1962)

Kegiatan bermain adalah cara untuk menjelajahi dan menguasai konflik-konflik dalam diri (internal) dan konflik dengan orang lain (external), dan memberikan petunjuk mengenai adanya pergulatan yang tak disadari dari anak (Solnit, et al 2005)

Hal-hal yang mendasari pentingnya pengelompokan anak secara heterogen agar aktivitas bermain meningkat adalah, adanya ciri-ciri menguntungkan dari kegiatan bermain., meliputi:

1. Bermain itu menyenangkan, kegiatan bermain menyalurkan kreatifitas anak. Seringkali sangat bermanfaat bagi anak, bila anak yang membimbing kegiatan bermain, bukan orang lain seperti orang tua, guru, ataupun dokter (Hottman, 2005)
2. Bermain sangat mengasikan, melalui bermain anak mengaktifkan kembali situasi menyedihkan yang pernah dialaminya, lengkap dengan berbagai komponen emosi yang menyertainya (Hottman 2005)
3. Dalam kegiatan bermain anak, terjadi pemindahan situasi (distplacement) pada situasi ini memungkinkan pemindahan ego anak, anak melakukan keseimbangan antara IT anak dengan super egonya, sehingga dalam bermain tekanan dan ketegangan mental anak dapat berkurang atau malahan hilang (Winnicort, 2003) pada situasi ini anak dapat menukar perannya dari peran pasif (didunia nyata) menjadi peran aktif (dalam fantasi, dalam permainan) misalnya didunia nyata anak sebagai pengikut, didunia fantasi anak sebagai pemimpin.

4. Kemampuan anak untuk bermain dengan imajinasi sesuai dengan pertumbuhan kognitif anak. Dengan bermain, anak usia 2 – 4 tahun memperoleh kemampuan membentuk simbol. Melalui simbol anak dalam permainannya menjadikan anak itu sangat pribadi untuk anak tersebut, karena dalam permainan itu anak dengan bebas mempunyai kekuasaan untuk mengatur segala sesuatu sesuai dengan keinginannya dan harapan-harapannya. Piaget dalam Jurnal PAUD edisi April Vol. 8 :47.

Adanya berbagai temuan dan pendapat pada gilirannya menyebabkan pandangan siswa berubah. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktifitas sendiri.

Dalam kegiatan pembelajaran yang diperhatikan guru terhadap siswanya bukan hanya aktivitas fisik tapi juga aktivitas mental, karena keduanya saling berkaitan yang akan dapat menghasilkan hasil belajar yang optimal. Seperti yang diungkapkan Sanjaya (2007: 130) bahwa belajar bukanlah menghafal sejumlah fakta atau informasi. Belajar adalah berbuat; memperoleh pengalaman tertentu sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Karena itu strategi pembelajaran harus dapat mendorong aktivitas siswa. Aktivitas tidak dimaksudkan terbatas pada aktivitas fisik, akan tetapi juga meliputi aktivitas yang bersifat psikis seperti aktivitas mental.

Sedangkan keaktifan anak didik tidak hanya dituntut dari segi fisik, tetapi juga dari segi kejiwaan. Bila hanya fisik yang aktif, tetapi pikiran dan mentalnya kurang aktif maka kemungkinan besar tujuan pembelajaran tidak tercapai. Karena aktivitas belajar itu banyak sekali macamnya, maka para ahli mengadakan klasifikasi menggolongkan atas macam-macam aktivitas tersebut (Hamalik, 2008: 172), salah satunya adalah Paul D. Dierich membagi kegiatan belajar dalam 8 kelompok, yaitu:

*Visual activities*, yang termasuk di dalamnya misalnya membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.

- a. *Oral activities*, seperti : menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.
- b. *Listening activities*, sebagai contoh, mendengarkan uraian, percakapan diskusi, musik, pidato.
- c. *Writing activities*, seperti misalnya, menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
- d. *Drawing activities*, misalnya : menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
- e. *Motor activities*, yang termasuk di dalamnya antara lain : melakukan percobaan, membuat konstruksi, model, reparasi, bermain, berkebun, berternak.
- f. *Mental activities*, sebagai contoh misalnya : menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisa, melihat hubungan, mengambil keputusan.
- g. *Emotional activities*, seperti misalnya, menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Kegiatan bermain dibagi menjadi dua bagian usia, kelompok bermain pertama untuk usia 0-2 tahun, untuk kelompok ini belum memerlukan jadwal yang terinci, permainan yang disiapkan adalah membiarkan anak bermain dengan benda-benda di sekitar yang dapat merangsang gerakan tubuh, anggota badan dan panca indera. Kegiatan juga dilakukan dengan melatih anak untuk berceloteh, merangkak, berjalan, berlari-lari membedakan warna dan mengenal benda-benda disekitar disesuaikan dengan tingkatan usia anak.

Kelompok bermain kedua yaitu usia 2-6 tahun, pada kelompok ini kader dituntut untuk mengatur tempat bermain untuk kelompok anak yang menjadi tanggung jawabnya, hal-hal yang perlu dilakukan antara lain (1) menggelar tikar atau karpet untuk kegiatan anak (2) menyiapkan dan menata bahan dan alat main sesuai dengan rencana dan jadwal kegiatan hari itu (3) penataan alat main harus mencerminkan rencana pembelajaran yang sudah dibuat/disiapkan (4) dilakukan evaluasi terhadap hasil pembelajaran (5) dilakukan evaluasi terhadap peningkatan aktivitas bermain sambil belajar.

Setidaknya ada empat ciri menguntungkan dari bermain, 1) bermain itu menyenangkan. Kegiatan bermain adalah suatu proses dimana anak-anak dapat mengembangkan percaya dirinya dan mengalami perasaan mampu. 2) bermain sangat mengasikkan. Kadang-kadang sangking mengasikkannya anak tampak tidak menyadari kegiatan-kegiatan disekelilingnya. 3) dalam kegiatan bermain anak terjadi pemindahan situasi (*displacement*) karena adanya kemampuan anak untuk melebur kenyataan dengan fantasi tanpa mengalami konflik. 4) kemampuan anak untuk bermain dengan imajinasi sesuai dengan pertumbuhan kognitif anak. (Bulletin PAUD, Volume 8. 1 April 2009)

Klasifikasi aktivitas bermain di atas menunjukkan bahwa aktivitas di sekolah itu cukup kompleks dan bervariasi. Jika berbagai macam kegiatan tersebut dapat diciptakan disekolah, sekolah akan menjadi pusat aktivitas belajar yang maksimal dan dapat memperlancar perannya sebagai alat transformasi pengetahuan.

Aktivitas bermain melalui belajar kelompok yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kegiatan siswa selama mengikuti pembelajaran diantaranya.

1. Aktivitas Visual meliputi eksperimen, melihat gambar-gambar, membaca, demonstrasi, mengamati orang lain bekerja atau bermain.
2. Aktivitas Lisan meliputi mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan dan memberi saran.
3. Aktivitas Mendengarkan meliputi mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau mendengarkan diskusi kelompok.
4. Aktivitas motorik meliputi melakukan percobaan, memilih-milih alat, unjuk kemampuan, bermain, berkebun dan membuat konstruksi.

### **2.1.2 Pengertian Belajar.**

Menurut Hamalik (2004:27) belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman, artinya belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan hasil atau tujuan, belajar bukan hanya suatu penguasaan hasil latihan, melainkan perubahan kelakuan. Belajar juga merupakan proses interaksi internal dari sesuatu yang dialami, pengalaman yang diperoleh dari interaksi antara individu dengan lingkungan. Pengalaman pada proses pendidikan bersifat kontinu dan interaktif dan membantu terbentuknya integrasi pribadi anak, secara garis besar pengalaman terbagi menjadi dua: *pertama*; pengalaman langsung,

partisipasi sesungguhnya, berbuat dan sebagainya. *Kedua*; pengalaman pengganti yang meliputi : observasi langsung dengan melihat kejadian aktual, menangani objek dan atau melihat drama. Melalui gambar dengan melihat gambar hidup, melihat fotografi. Melalui grafis meliputi peta, diagram, grafik dan lain-lain. Melalui kata-kata seperti membaca, bicara dan mengengarkan, serta melalui simbol-simbol seperti lampu merah, kuning dan hijau dalam lalu lintas.

Artinya belajar juga membangun intelektual anak, dalam proses pembangunan intelektual anak, harus diperhatikan tingkat kemapanan dan kematangan usia atau fase pertumbuhan anak sebagai acuan dalam mendesain materi ajar dan teori pembelajarannya, dan Piaget dalam penelitiannya menemukan ada istilah fase *pra operasional*, yaitu sampai dengan usia 5-6 tahun atau disebut juga masa pra sekolah, pada fase ini anak belum bisa membedakan dengan tegas antara perasaan dengan motif pribadinya dengan realitas dunia luar, misalnya matahari bergerak karena didorong Tuhan (dalam Nasution, 2006:7).

Kesemuanya menggambarkan bahwa pada diri anak memiliki potensi yang sangat beragam, tetapi tumbuh kembang keberagaman tersebut juga tidak terlepas dari situasi dan kondisi dimana anak-anak tersebut berada. Hadirnya PAUD diharapkan mampu memberikan situasi dan kondisi yang mengarah pada pengembangan potensi anak agar lebih fokus dan berkembang dengan baik yang disesuaikan dengan kebutuhan sosial atau masyarakat serta keinginan orang tua terhadap perkembangan anak-anaknya.

Belajar merupakan peristiwa sehari-hari, belajar juga merupakan hal yang kompleks, akan tetapi terfokus pada dua aspek, yakni siswa dan guru. Dari segi

siswa, belajar dialami sebagai suatu proses interaksi dalam perkembangan mental, dengan bahan belajar berupa keadaan alam, hewan, tumbuh-tumbuhan, manusia dan bahan belajar yang sudah terhimpun dalam buku-buku pelajaran, dan dari segi guru belajar tampak pada perilaku terhadap suatu hal yang ditampakkan.

Pembelajaran merupakan suatu proses yang telah didesain agar pada situasi belajar dapat memberikan respon positif pada perilaku dan tumbuh kembang mental siswa, menurut Piaget, pembelajaran terdiri dari empat langkah, yaitu : 1) menentukan topik yang dapat dipelajari oleh anak sendiri. 2) memilih atau mengembangkan aktivitas kelas dengan topik tersebut. 3) mengetahui adanya kesempatan bagi guru untuk mengemukakan pertanyaan yang menunjang proses pemecahan masalah. 4) menilai pelaksanaan setiap kegiatan, memperhatikan keberhasilan dan melakukan revisi. (Dimiyati dan Mudjiono, 2006:15)

### **2.1.3 Taksonomi Hasil Belajar.**

Miarso (2007:541) mengemukakan bahwa hasil belajar dapat dibedakan dalam tiga ranah/kawasan, yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Maka anak yang belajar di PAUD berarti akan dididik menggunakan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor terhadap perkembangan diri dan lingkungannya, seperti yang dikemukakan oleh Winkel (1996:53) bahwa belajar ialah suatu aktivitas mental atau psikis yang berinteraksi aktif dengan lingkungannya yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, ketrampilan, nilai dan sikap yang dimiliki oleh suatu individu. Atau juga dinyatakan bahwa seseorang dikatakan telah mengalami peristiwa belajar, jika ia mengalami perubahan dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak kompeten menjadi kompeten. Jika seseorang

belajar suatu yang bersifat pengetahuan, perolehannya tentang pengetahuan atau kognitif dan jika belajarnya suatu yang bersifat ketrampilan maka perolehannya penguasaan mengenai ketrampilan gerak. (Sudjana, 2001:22)

Sasaran hasil pembelajaran lebih lanjut digagas oleh Anderson dan Krthwohl yang merevisi Taksonomi Bloom dari aslinya dimensi tunggal, diperbaiki menjadi dua dimensi, yaitu berdasarkan dua bagian dari sasaran hasil. (1) kata benda, menggambarkan isi (pengetahuan) untuk belajar, dan (2) kata kerja, menggambarkan bagaimana mempergunakan isi itu. Revisi tersebut meliputi dimensi pengetahuan yang meliputi.

- 1) pengetahuan faktual, dimana anak memahami unsur dasar dalam memecahkan masalah.
- 2) pengetahuan konseptual, yaitu timbal balik diantara unsur dasar dalam struktur yang lebih besar mengaktifkan mereka ke fungsi bersama, seperti pengetahuan klasifikasi dan katagorisasi.
- 3) pengetahuan procedural, dimana anak mengetahui tentang bagaimana cara mengerjakan sesuatu.
- 4) meta kognitif, yaitu pengetahuan pengamanaan secara umum, kesadaran dan pengetahuan pengamatan diri sendiri.

Serta dimensi proses meliputi.

- 1) Ingatan meliputi kemampuan mengenali dan mengingat kembali
- 2) Pemahaman, yaitu kemampuan untuk mengartikan, mencontohkan, merongkas, menggolongkan, membandingkan dan menjelaskan.
- 3) Penerapan, mencakup kemampuan melaksanakan, menerapkan.
- 4) Analisis, mencakup membedakan, mengorganisasikan dan menunjukkan.

- 5) Evaluasi, mencakup memeriksa, mengkritik dan mengomentari.
- 6) Mencipta/mengkreasi, mencakup kemampuan menggeneralisasikan, merencanakan dan memproduksi. (<http://coe.sdsu.edu/eet/Articles/bloomrev/ndex.htm> diakses 4 Agustus 2010 pkl 20:30)

#### **2.1.4 Belajar Kelompok pada PAUD**

Vygotsky dalam Slavin (1994:49) berpendapat bahwa, seorang anak membentuk pengetahuan tentang sesuatu yang mereka ketahui bukanlah hasil dari apa yang mereka temukan di dalam lingkungan, tetapi hasil dari pada pikiran dan kegiatan siswa sendiri melalui bahasa yang mereka ungkapkan. Dia juga yakin bahwa fungsi mental yang lebih tinggi pada umumnya muncul dalam kerjasama antar individu kemudian secara lebih tinggi fungsi mental terserap kedalam individu. Ada dua implikasi utama teori Vygotsky dalam pendidikan. (1) Perlunya tatanan kelas dan bentuk pembelajaran kooperatif antar siswa, sehingga siswa dapat berinteraksi di sekitar tugas-tugas yang sulit dan saling memunculkan strategi-strategi pemecahan masalah yang efektif. (2) Dalam pengajaran menekankan waktu, semakin lama, siswa akan semakin bertanggung jawab terhadap pembelajaran sendiri.

Memperhatikan teori Vygotsky, dapatlah ditarik suatu kesimpulan bahwa, anak perlu belajar dan bekerja secara berkelompok sehingga siswa dapat saling berintegrasi dan diperlukan bantuan guru terhadap pembelajaran yang dilakukan oleh anak-anak, sehingga proses pembelajaran benar-benar terarah pada tujuan pembelajaran yang akan di capai.

Menurut Schmuck (1985) Belajar kelompok mempunyai tujuan utama agar anak dapat bersosialisasi dan bekerjasama, terutama untuk kegiatan yang memerlukan pemecahan masalah bersama, seperti melakukan percobaan, berdiskusi, bermain peran, juga untuk mendorong agar anak pemalu dan penakut mau berbicara. Anak-anak ini akan merasa aman jika berbicara dalam kelompok kecil dari pada secara klasikal. Melatih anak belajar kelompok, berarti juga menyiapkan anak untuk menjadi dewasa yang bisa bekerjasama dengan orang lain. Dalam kenyataan hidup yang membuat manusia sukses adalah kemampuannya menerapkan kecerdasan untuk bekerjasama dengan orang lain dalam mencapai tujuan bersama. Lebih-lebih dalam masyarakat modern, kemampuan bekerjasama semakin penting dan mutlak dibutuhkan.

Perlu diperhatikan bahwa tidak semua kegiatan pembelajaran cocok dilakukan dengan belajar kelompok. Jika topik/materi merupakan masalah yang harus dipecahkan bersama atau berupa lembar kerja yang harus dikerjakan melalui percobaan bersama, atau kegiatan bermain peran beberapa orang, ini memang memerlukan kegiatan atau belajar kelompok. Namun, jika materi hanya memerlukan dialog atau menulis percakapan dua orang, yang tepat adalah kerja pasangan, juga menulis karangan pengalaman pribadi yang cocok adalah kerja individual.

Ada beberapa cara pengelompokan yang dapat dilakukan guru, misalnya berdasarkan kemampuan, jenis kelamin, atau campuran. Setiap jenis pengelompokan tentu mengandung segi positif dan negatif, tergantung bagaimana guru melaksanakannya, termasuk mengetahui mengapa guru mengelompokkan

berdasarkan kemampuan, dengan alasan misalnya agar mereka dapat berdiskusi secara efektif, berdasarkan jenis kelamin agar mereka dapat membahas topik dengan lebih terbuka dalam kelompok sejenis, dan sebagainya. Adapun yang penting diperhatikan oleh guru adalah bagaimana belajar kelompok dapat memaksimalkan hasil belajar semua anak dengan kemampuan dan minat yang beragam itu.

Jika hari ini anak mampu bekerjasama, esok dia akan mampu mengerjakan sesuatu secara mandiri. Kerjasama melalui belajar kelompok di mana anak saling berinteraksi dengan bertanya dan mengemukakan pendapat adalah fondasi sukses di kemudian hari. Berbicara (talk) adalah sentral untuk pengembangan sosial dan pertumbuhan intelektual (Vygotsky, 1962)

Selain itu, guru perlu mengetahui duduk berkelompok tidak sama dengan belajar kelompok, selain meningkatkan sosialisasi, juga melatih siswa bekerjasama, mampu berinteraksi dengan teman lain, berdiskusi dengan tidak memaksakan kehendak/toleransi dan berargumentasi dengan akal sehat/masuk akal, atau secara umum mengembangkan kemampuan intelektual karena anak harus melakukan proses berpikir, beraktifitas dan berargumentasi. Menurut Vygotsky, 1962 jika hari ini anak mampu bekerjasama, esok dia akan mampu mengerjakan sesuatu secara mandiri. Kerjasama melalui belajar kelompok di mana anak saling berinteraksi dengan bertanya dan mengemukakan pendapat adalah fondasi sukses di kemudian hari. Berbicara (talk) adalah sentral untuk pengembangan sosial dan pertumbuhan intelektual.

Ada beberapa perbedaan mendasar antara cara belajar klasikal (kelompok besar) dengan belajar kelompok kecil, menurut Winkel (1991:451) dalam kelompok kecil yang terdiri dari 3 sampai 6 orang, interaksi-interaksi akan jauh lebih intensif daripada dalam kelompok besar yang terdiri atas 18 orang atau lebih. Dalam artian kemampuan siswa untuk mengenal dan peluang untuk berapresiasi semakin tinggi, kapasitas waktu yang diberikan dapat dibagi lebih kompetitif dengan menggunakan kelompok kecil dibandingkan dengan kelompok besar. Ditinjau dari keuntungan dan kerugian, perbedaan tersebut dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 2.1 Pembelajaran secara klasikal (kelompok besar)

Keuntungan	Kerugian (mungkin)
<ul style="list-style-type: none"> <li>- alat efisien untuk ceramah, film dan demonstrasi</li> <li>- mengembangkan rasa aman dan “saya berada dalam kelompok”</li> <li>- mempermudah untuk pengajaran konsep baru</li> <li>- meningkatkan otoritas guru</li> <li>- mengesankan hanya satu sumber belajar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- mengurangi tanggung-jawab individu</li> <li>- mengesampingkan kebutuhan individu dan kebutuhan kelompok besar</li> <li>- menghambat variasi pembelajaran</li> <li>- menghambat partisipasi sosial</li> <li>- meningkatkan masalah fisik (penglihatan, pendengaran)</li> <li>- mengurangi keterlibatan dalam tugas/kegiatan</li> </ul>

Tebel 2.2 Pembelajaran secara kelompok kecil

Keuntungan	Kerugian (mungkin)
- mempermudah komunikasi	- membuat siswa tidak bergairah
- meningkatkan interaksi	- membuang waktu jika kemampuan bekerja kelompok kurang
- mendorong keterlibatan	- membuang waktu jika mengenalkan konsep baru
- mendorong untuk membantu orang lain dan menerima tanggung-jawab	- mengesampingkan kebutuhan anak pandai dan kurang dari kebutuhan kelompok
- melatih kemampuan bernegosiasi	- mengesampingkan penguasaan materi dari ketrampilan kerja kelompok
- mengembangkan kemampuan mengambil keputusan	- anak pandai mendominasi anak kurang
- mengembangkan rasa perlu berbagi pendapat	
- meningkatkan kerjasama	
- memungkinkan variasi pembelajaran	
- guru berkesempatan untuk mengamati, mendengarkan dan mendiagnosis siswa	

Sumber: Kasim Lemlrch J (1990).

Teori inilah yang menjadikan dasar bahwa membangun kelompok bermain dimungkinkan lahirnya pembelajaran, maka muncul istilah dalam judul tesis peningkatan aktivitas bermain melalui belajar kelompok, penekannya pada bagaimana guru mampu mendesain pola permainan yang disuguhkan kepada anak-anak pada pendidikan anak usia dini.

#### 2.1.4.1 Cooperative learning

Slavin dalam Atin dan Raharjo (2009:4) mengatakan bahwa *cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4

sampai 6 orang dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen, dimaksudkan agar diantara anak-anak memiliki sikap dan rasa saling ketergantungan dan saling mendukung satu sama lain. Di Indonesia juga dikenal istilah *gotong royong* yang dibangun dengan semangat bekerja berkelompok, atau istilah *Silih asah-silih asih-silih asuh* atau semboyan yang dikemukakan oleh Ki Hajar Dewantara *ing ngarso sung tulodo, ing madyo mangun karso, tutwuri handayani* adalah juga sebagai bentuk semangat belajar yang kolaboratif dan kooperatif.

Pembelajaran kooperatif menampakkan wujudnya dalam bentuk belajar kelompok, dalam kelompok belajar, anak tidak diperkenankan mendominasi atau menggantungkan diri pada anak yang lain, dalam kelompok belajar kooperatif ditanamkan norma bahwa sifat mendominasi orang lain adalah sama buruknya dengan sifat menggantungkan diri pada orang lain.

Dalam belajar kelompok diarahkan pada ketrampilan sosial seperti tenggang rasa, bersikap sopan terhadap teman, mengkritik ide orang lain, berani mempertahankan pikiran yang masuk akal dan mendasar, serta berbagai ketrampilan yang bermanfaat untuk menjalin hubungan interpersonal, untuk itu perlu suatu upaya yang sistematis dan terperinci dalam melaksanakan proses belajar kelompok agar tidak keluar dari tujuan yang diinginkan.

Ada sejumlah perbedaan antara kelompok belajar kooperatif dengan kelompok belajar tradisional, sejumlah perbedaan tersebut meliputi :

- a. kelompok belajar kooperatif didasarkan atas saling ketergantungan positif yang menuntun tiap anggota kelompoknya saling membantu demi keberhasilan kelompok. Dalam kelompok belajar tradisional sering ada anggota yang mendominasi atau bergantung pada kelompok atau anggota lain.
- b. Kelompok belajar kooperatif menuntut adanya *akuntabilitas individual* yang mengukur penguasaan bahan belajar tiap anggota kelompok, sehingga antar anggota kelompok mengetahui teman yang memerlukan bantuan. Dalam kelompok belajar tradisional tugas-tugas sering diborong oleh salah seorang anggota kelompok sedangkan yang lain hanya *ndompleng*.
- c. Dalam kelompok belajar kooperatif, pemimpin kelompok dipilih secara demokratis, dalam kelompok belajar tradisional pemimpin kelompok ditentukan oleh guru.
- d. Dalam kelompok belajar kooperatif semua anggota harus saling membantu dan memberikan motivasi. Dalam kelompok belajar tradisional tidak diharuskan demikian.
- e. Dalam kelompok belajar kooperatif penekanan tidak hanya pada penyelesaian tugas tapi juga pada upaya mempertahankan hubungan interpersonal antara anggota kelompok. Dalam kelompok belajar tradisional penekanan hanya pada penyelesaian tugas.
- f. Dalam kelompok belajar kooperatif ketrampilan sosial yang dibutuhkan dalam kerja gotong royong seperti kepemimpinan, kemampuan

berkomunikasi, mempercayai orang lain dan mengelola konflik secara langsung diajarkan. Dalam kelompok belajar tradisional ketrampilan tersebut sering hanya diasumsikan.

- g. Pada saat kelompok belajar kooperatif sedang berlangsung, guru terus melakukan *observasi* terhadap kelompok-kelompok belajar dan melakukan *intervensi* jika terjadi masalah dalam kerja sama antara anggota kelompok. Hal itu sering tidak terjadi pada kelompok belajar tradisional.
- h. Dalam kelompok belajar kooperatif, guru memperhatikan keefektifan proses belajar kelompok. Sedangkan dalam kelompok belajar tradisional guru sering kurang peduli apakah kelompok belajar berjalan dengan baik atau tidak. (Mulyono, 2003:123)

#### **2.1.4.2 Membangun Cooperative learning**

Menciptakan situasi belajar yang kooperatif dalam kegiatan pembelajaran bukan pekerjaan yang mudah, pembelajaran kooperatif menuntut peranan guru lebih maksimal, berbagai peranan tersebut meliputi :

- a. Merumuskan tujuan pembelajaran, dalam belajar kelompok ada dua macam tujuan pembelajaran, yaitu tujuan akademik (*academic objectives*) dan tujuan ketrampilan bekerjasama (*collaborative skill objectives*). Tujuan akademik dirumuskan sesuai dengan taraf perkembangan anak, sedangkan tujuan ketrampilan bekerjasama meliputi ketrampilan memimpin, berkomunikasi, mempercayai orang lain dan mengelola konflik.

- b. Menentukan besarnya kelompok belajar, biasanya kelompok belajar kooperatif terdiri dari dua sampai enam anak. Ada beberapa faktor yang harus dipertimbangkan, yaitu 1. kemampuan anak. 2. ketersediaan bahan. 3. ketersediaan/alokasi waktu.
- c. Menentukan anak dalam kelompok, ada tiga hal yang harus diperhatikan dalam menentukan atau menugaskan anak dalam kelompok, yaitu 1. menempatkan anak secara heterogen atau homogen, 2. menempatkan anak dalam kelompok, 3. anak-anak bebas memilih teman atau ditentukan oleh guru dalam membentuk kelompok.
- d. Menentukan tempat duduk anak. Situasi atau tempat bermain hendaknya memposisikan anak pada posisi berhadap-hadapan atau bertatap muka, dan cukup terpisah antara kelompok satu dengan kelompok lainnya.
- e. Merancang bahan untuk meningkatkan saling ketergantungan, ada tiga macam cara meningkatkan saling ketergantungan positif, yaitu 1. saling ketergantungan bahan, dimana tiap kelompok hanya diberi satu bahan pelajaran dan kelompok harus bekerja sama untuk mempelajarinya. 2. saling ketergantungan informasi, tiap anggota kelompok diberi bahan belajar yang berbeda untuk disintesis, bahan pelajaran yang diberikan dapat berbentuk *jigsaw puzzle* dimana tiap anak memiliki bagian dari bahan yang diperlukan untuk saling melengkapi. 3. saling ketergantungan menghadapi lawan dari luar, dimana bahan pelajaran disusun dalam bentuk pertandingan antar kelompok.
- f. Menentukan peranan anak untuk menunjang saling ketergantungan, setiap anak dalam kelompoknya diberi tugas untuk melakukan sesuatu yang

berguna bagi kelompoknya, semisal bermain balok susun, setiap anak diberikan bagian bagian dari satu bentuk bangunan, sehingga dapat berbentuk suatu bangunan bila semua sudah digabungkan.

- g. Menjelaskan tugas akademik. Ada beberapa aspek yang harus disadari oleh guru dalam menjelaskan tugas akademik kepada anak, meliputi 1. menyusun tugas sehingga anak-anak menjadi jelas tentang tugas tersebut, 2. menjelaskan tujuan pembelajaran, 3. mendefinisikan konsep-konsep, menjelaskan prosedur yang harus diikuti oleh anak, atau memberikan contoh-contoh. 4. mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk mengetahui pemahaman anak tentang tugas-tugasnya.
- h. Mengkomunikasikan kepada anak tentang tujuan dan keharusan bekerja sama. Ada dua cara untuk mengarahkan anak pada tujuan dan keharusan bekerja sama, yaitu 1. meminta kepada kelompok untuk menghasilkan suatu karya atau produk. 2. memberikan hadiah (*reaward*) atau hukuman (*Punishman*).
- i. Menyusun akuntabilitas individual, suatu kelompok belajar tidak dapat dikatakan kooperatif jika memperbolehkan salah satu anggotanya saja yang menyelesaikan seluruh pekerjaan kelompoknya.
- j. Menyusun kerjasama antar kelompok. Dimaksudkan untuk menciptakan situasi belajar yang sehat dan memungkinkan untuk meningkatkan potensi anak berkembang optimal dan terintegrasi.
- k. Menjelaskan kriteria keberhasilan. Pada awal kegiatan pembelajaran guru hendaknya menjelaskan dengan gamblang tentang bagaimana pekerjaan anak-anak akan dinilai.

- l. Mendefinisikan perilaku yang diharapkan. Pada kelompok berfungsi secara efektif bila perilaku yang diharapkan meliputi : 1. tiap anggota menjelaskan bagaimana memperoleh jawaban, 2. meminta kepada tiap anggota mengaitkan dengan apa yang telah dipelajari, 3. meyakinkan bahwa semua anggota kelompok memahami bahan yang dipelajari, 4. mendorong semua anggota kelompok untuk berpartisipasi dalam menyelesaikan tugas, 5. memperhatikan dengan sungguh-sungguh tentang apa yang dikatakan oleh anggota lain, 6. jangan mengubah pikiran karena berbeda dengan pikiran anggota lain tanpa penjelasan yang logis, 7. memberikan kritik terhadap ide.
- m. Memantau perilaku anak. Setelah kelompok-kelompok bekerja, guru hendaknya menggunakan sebagian besar dari waktunya untuk memantau kegiatan anak, untuk mengetahui masalah-masalah yang muncul dalam menyelesaikan tugas.
- n. Memberi bantuan kepada anak dalam menyelesaikan tugas. Pada saat melakukan pemantauan guru hendaknya menjelaskan pelajaran, mengulang prosedur dan strategi untuk menyelesaikan tugas, menjawab pertanyaan dan mengajarkan ketrampilan menyelesaikan tugas jika perlu.
- o. Intervensi untuk mengajarkan keterampilan bekerja sama. Pada saat memantau kelompok-kelompok yang sedang belajar, terkadang guru menemukan anak yang tidak memiliki ketrampilan bekerja sama yang cukup, dalam keadaan demikian, guru dimungkinkan untuk memberikan nasihat agar anak-anak dapat bekerja secara efektif.

- p. Menutup pelajaran. Pada saat pelajaran berakhir, guru perlu meringkas pokok-pokok pelajaran, meminta anak-anak mengemukakan ide-ide atau memberi contoh dan jawaban pertanyaan akhir yang mungkin diajukan oleh anak.
- q. Mengevaluasi kualitas dan kuantitas belajar anak. Guru melakukan evaluasi terhadap hasil belajar kelompok berdasarkan penilaian acuan patokan.
- r. Mengevaluasi kebagusan berfungsinya kelompok belajar. Meskipun waktu belajar dikelas terbatas, kadang-kadang diperlukan waktu untuk membicarakan kebagusan kelompok-kelompok berfungsi pada hari itu, apa yang telah dilakukan dengan baik dan apa yang masih perlu ditingkatkan.

#### **2.1.4.3 Belajar Bersama**

Bermain merupakan kebutuhan pokok bagi anak, permainan dapat membantu merealisasikan beberapa aspek dalam kepribadian anak, diantaranya perkembangan fisik, psikologis, kemasyarakatan (sosial) dan kecerdasan. Bermain bersama merupakan fenomena yang menunjukkan adanya dua karakter fitrah pada anak yang berlawanan, yakni rasa keakuan dan rasa berkelompok. (Santhut, 1998:38).

Kelompok bermain pada anak-anak pra sekolah disebut kelompok masa awaliyah, kelompok tersebut biasanya terdiri dari saudara, kerabat serta tetangga, jumlahnya pun sedikit, pada kelompok bermain inilah muncul kebiasaan-kebiasaan,

kecenderungan-kecenderungan dan berbagai sikap yang mengarah pada terbentuknya suatu kepribadian, diantara manfaat yang dapat dipetik dari belajar bersama adalah belajar tentang adat-istiadat serta belajar menghormati teman-temannya, mereka juga akan belajar tolong menolong yang pada gilirannya kesemuanya akan menjadi pondasi untuk menghadapi hidup bermasyarakat.

Kegiatan inti dimasing-masing kelompok hendaknya memiliki kesamaan, sehingga tidak ada kecemburuan antar anak dan antar kelompok, kegiatan dimaksud meliputi :

1. Pijakan Pengalaman sebelum Main, kegiatannya meliputi.

- a. guru/kader dan anak-anak duduk melingkar, guru/kader memberi salam pada anak-anak menanyakan kabar hari ini.
- b. guru/kader meminta anak-anak untuk memperhatikan siapa saja yang tidak hadir pada hari ini.
- c. Berdoa bersama, meminta anak secara bergilir memimpin doa hari ini
- d. guru/kader menyampaikan tema hari ini dan atau membacakan buku terkait dengan tema serta mengkaitkannya dengan kegiatan main hari ini.
- e. guru/kader menyampaikan bagaimana aturan main, memilih teman main, cara menggunakan alat-alat, kapan mulai dan kapan mengakhiri serta merapikan kembali alat yang sudah dimainkan.

2. Pijakan pengalaman selama anak main.

- a. guru/kader berkeliling diantara anak-anak yang sedang bermain.

- b. memberi contoh cara bermain pada anak yang belum bisa menggunakan bahan/alat.
  - c. memancing dengan pertanyaan terbuka untuk memperluas cara main anak, pertanyaan terbuka artinya pertanyaan yang tidak cukup dijawab dengan ya atau tidak, tetapi banyak kemungkinan jawaban yang dapat diberikan anak.
  - d. memberikan bantuan pada anak yang membutuhkan serta mendorong anak untuk mencoba dengan cara lain, sehingga anak memiliki pengalaman main yang kaya.
  - e. mencatat perkembangan aktivitas anak (jenis main, tahap perkembangan dan tahap sosial)
  - f. mengumpulkan hasil kerja anak, mencatat nama dan kelompok anak serta tanggal kegiatan.
  - g. bila kegiatan hampir selesai, guru/kader memberitahukan kepada anak-anak untuk bersiap-siap menyelesaikan kegiatan mainnya.
3. Pijakan pengalaman setelah main.
- a. bila waktu habis guru/kader memberitahukan saatnya membereskan bahan/alat main yang sudah digunakan dengan melibatkan anak-anak.
  - b. saat membereskan guru/kader menyiapkan tempat yang berbeda untuk setiap jenis alat, sehingga anak dapat mengelompokkan alat main sesuai dengan tempatnya.
  - c. bila bahan main sudah dirapikan kembali, guru/kader membantu anak membereskan baju dibantu oleh orang tua anak.
  - d. bila sudah rapi, anak-anak diminta duduk melingkar bersama.

- e. kemudian guru/kader menanyakan pada anak-anak kegiatan main yang telah dilakukan, dalam rangka melatih daya ingat dan memperkaya perbendaharaan kata. (pedoman penerapan PAUD, 2007:11-13)

### **2.1.3.3 Membangun Motivasi**

Dalam belajar kelompok, anak-anak sangat membutuhkan pengarah dan motivasi untuk dapat bekerja sama dengan baik, terkadang dalam memberikan materi pengajaran guru juga harus memperhatikan tingkat kebutuhan siswa dan juga disesuaikan dengan media atau alat pengajaran yang ada, biasanya anak-anak memiliki kecenderungan untuk malas, agresif dan terkadang tidak peduli terhadap situasi belajar, agar tidak terjadi ketimpangan dan kepincangan dalam belajar kelompok, guru harus mampu memberikan motivasi yang kuat kepada setiap siswa agar mau berpartisipasi dalam belajar sehingga tercipta situasi kerjasama yang baik. Ada beberapa hal yang perlu diketahui terkait dengan motivasi.

#### **A. pengertian Motivasi**

Motivasi adalah perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan (Hamalik, 2001:158). Ada dua prinsip yang dapat digunakan untuk meninjau motivasi, 1. motivasi dipandang sebagai suatu proses, 2. menentukan karakter dari proses dengan melihat pertunjukan-pertunjukan dari tingkah laku. Proses pemberian motivasi serta balikan dari motivasi yang telah diberikan dapat dilihat dari tiga unsur, yaitu:

1. motivasi dimulai dari adanya perubahan energi dalam pribadi, misalnya karena terjadi perubahan dalam sistem pencernaan maka timbul motif lapar, tetapi ada juga perubahan energi yang tidak diketahui.
2. motivasi ditandai dengan timbulnya perasaan (*affective arousal*). Mula-mula merupakan ketegangan psikologis, lalu merupakan suasana emosional, semisal seseorang terlibat dalam suatu diskusi, karena dia merasa tertarik pada masalah yang akan dibicarakan, maka suaranya akan timbul dan kata-katanya lancar dan cepat keluar.
3. motivasi ditandai dengan reaksi-reaksi untuk mencapai tujuan, misalnya seorang anak yang ingin mendapatkan hadiah maka ia akan belajar, mengikuti ceramah, bertanya, membaca buku dan mengikuti tes.

## B. Fungsi Motivasi.

Sudah dijelaskan diatas bahwa motivasi mendorong timbulnya kelakuan dan mempengaruhi serta mengubah kelakuan, jadi fungsi motivasi meliputi:

1. mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan, tanpa motivasi maka tidak akan timbul suatu perbuatan, seperti belajar atau mengikuti tes.
2. motivasi berfungsi sebagai pengarah, artinya mengarahkan perbuatan pencapaian tujuan yang diinginkan.
3. motivasi berfungsi sebagai penggerak, ia berfungsi sebagai mesin bagi mobil, besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambatnya suatu pekerjaan.

Pemberian motivasi hendaknya dikaitkan dengan tujuan yang hendak dicapai, adanya tujuan yang jelas dan disadari akan mempengaruhi kebutuhan dan akan mendorong timbulnya motivasi.

## **2.2 Pembelajaran di PAUD**

### **2.2.1 Perencanaan Pembelajaran**

Perencanaan pembelajaran pada pendidikan anak usia dini didasarkan atas prinsip-prinsip meliputi; berorientasi pada anak, kegiatan belajar dilakukan melalui bermain, merangsang munculnya kreativitas dan inovasi, menyediakan lingkungan yang mendukung proses belajar, mengembangkan kecakapan hidup anak, menggunakan berbagai sumber dan media belajar yang ada di lingkungan sekitar, dilaksanakan secara bertahap dengan mengacu pada prinsip-prinsip perkembangan anak, dan rangsangan pendidikan mencakup semua aspek perkembangan. (Pedoman Teknis Penyelenggaraan PAUD, 2006:4)

Tetapi tidak kalah penting juga mendasarkan pada situasi dan kondisi masyarakat, karena pendidikan anak usia dini tidak terlepas dari masyarakat, dalam UU Republik Indonesia No 20 tahun 2003 tentang pendidikan berbasis masyarakat adalah menyelenggarakan pendidikan berdasarkan pada kekhasan agama, sosial, budaya aspirasi dan potensi masyarakat. Anggapan serupa juga dikemukakan oleh Essa (2003:112) bahwa pendidikan selalu terkait dengan ekonomi, agama dan faktor-faktor sosial. Kesemuanya dibingkai rapi dalam bentuk perencanaan pembelajaran, sehingga pembelajaran memiliki arah dan tujuan yang jelas.

#### A. Rencana Kegiatan Harian (RKH)

RKH digunakan untuk mengarahkan kegiatan belajar siswa dalam upaya pencapaian tujuan pembelajaran, maka guru berkewajiban menyusun RKH secara lengkap dan sistematis supaya pembelajaran berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologi anak.

RKH disusun untuk dapat dilaksanakan dalam satu kali pertemuan atau lebih, komponen RKH meliputi.

- 1). Identitas mata pelajaran, meliputi satuan pendidikan, kelas, semester, program, mata pelajaran atau tema serta jumlah pertemuan.
- 2) Standar kompetensi, merupakan kualifikasi kemampuan minimal anak yang menggambarkan penguasaan atas pengetahuan, sikap dan ketrampilan.
- 3) Kompetensi Dasar, sejumlah kemampuan yang harus dikuasai anak dalam mata pelajaran tertentu.
- 4) Indikator pencapaian kompetensi, dirumuskan dengan menggunakan kata kerja yang dapat diamati dan diukur yang mencakup pengetahuan, sikap dan ketrampilan.
- 5) Tujuan pembelajaran, menggambarkan hasil belajar yang diharapkan.
- 6) Materi ajar, memuat fakta, konsep dan prosedur yang relevan.
- 7) alokasi waktu, ditentukan sesuai dengan pembelajaran dan tema.
- 8) Metode pembelajaran, pemilihan disesuaikan dengan situasi dan kondisi anak serta media dan alat yang ada.

- 9) Kegiatan pembelajaran, yang terdiri atas pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup.
- 10) Penilaian hasil belajar, disesuaikan dengan peningkatan pengetahuan, sikap dan ketrampilan.
- 11) Sumber belajar, menentukan sumber belajar didasarkan pada kondisi dan kebutuhan anak.

#### B. Prinsip-prinsip penyusunan RKH

Dalam menyusun RKH, guru atau kader harus memperhatikan perbedaan individu anak, mendorong partisipasi aktif anak, mengembangkan budaya membaca dan menulis, memberikan umpan balik dan tindak lanjut, memiliki keterkaitan dan keterpaduan serta menerapkan teknologi informasi dan komunikasi. (Per-Men nomor 58 tahun 2009)

#### C. Alat Penilaian Kemampuan Guru (APKG)

APKG adalah instrumen untuk mengukur kualitas RKH buatan guru, yang sudah digunakan oleh Universitas Terbuka Jakarta, dan digunakan secara nasional (di seluruh wilayah Republik Indonesia). Aspek yang dinilai dalam APKG meliputi.

- 1) Merencanakan bahan pembelajaran dan merumuskan tujuan.
- 2) memilih dan mengorganisasikan materi, media dan alat bantu serta menentukan sumber-sumber belajar.
- 3) Merancang skenario pembelajaran, meliputi a. Menentukan jenis kegiatan belajar, b. Menyusun langkah-langkah pembelajaran, c. Menentukan cara-cara memotivasi anak dan d. Mempersiapkan pertanyaan.

- 4) Merancang pengelolaan kelas, meliputi, a. Menentukan alokasi waktu pembelajaran, b. Menentukan cara-cara pengorganisasian anak agar dapat berpartisipasi dalam pembelajaran.
- 5) Merancang prosedur pelaksanaan dan mempersiapkan alat penilaian, meliputi a. Menentukan prosedur dan jenis penilaian, b. Membuat alat-alat penilaian.
- 6) Kesan umum rencana pembelajaran, meliputi, a. Kebersihan dan kerapian, b. Kepraktisan penggunaan, c. Penggunaan bahasa lisan dan bahasa tulis (Wardani, 2004:10-11)

### 2.2.2 Pelaksanaan Pembelajaran

Pembelajaran dapat diartikan sebagai proses kerja sama antara guru dan siswa dalam memanfaatkan segala potensi dan sumber yang ada, baik potensi yang bersumber dari dalam diri anak itu sendiri seperti minat, bakat dan kemampuan dasar yang dimiliki termasuk gaya belajar maupun potensi yang ada di luar diri siswa seperti lingkungan, sarana dan sumber belajar sebagai upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dimana guru dan siswa secara bersama-sama berusaha mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. (Sanjaya, 2008:26)

Undang-undang No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Depdiknas, 2004:7). Menurut peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) No 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses menyatakan bahwa, pelaksanaan pembelajaran

merupakan implementasi dari RKH, maka pelaksanaan pembelajaran haruslah meliputi.

- 1) Kegiatan pendahuluan, dalam kegiatan pendahuluan, guru hendaknya,
  - a. menyiapkan peserta didik secara fisik dan psikis untuk siap mengikuti proses pembelajaran.
  - b. Mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengkaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari.
  - c. Menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang akan dicapai
  - d. Menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai dengan silabus.

2) Kegiatan Inti.

Pelaksanaan kegiatan inti merupakan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreatifitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologi anak. Dalam kegiatan inti menggunakan metode yang disesuaikan dengan karakteristik anak dan mata pelajaran, dimana pelaksanaannya meliputi proses.

- a. Eksplorasi, dalam kegiatannya guru haruslah melibatkan siswa mencari informasi yang luas dan dalam tentang topik, memfasilitasi terjadinya interaksi antar siswa serta antar siswa dengan guru, lingkungan dan sumber belajar, dan memfasilitasi siswa melakukan percobaan laboratorium, studio atau lapangan.

- b. Elaborasi, dalam kegiatannya guru haruslah membiasakan siswa membaca dan menulis, memberikan kesempatan untuk berfikir, menganalisis dan menyelesaikan masalah dan tindakan tanpa rasa takut, memfasilitasi anak untuk berkompetisi secara sehat dalam peningkatan prestasi belajar, memfasilitasi dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif serta memfasilitasi siswa melakukan pameran, turnamen, festival serta produk yang menghasilkan lainnya.
- c. Konfirmasi, dalam kegiatannya guru haruslah memberikan umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk lisan, tulisan, isyarat maupun hadiah terhadap keberhasilan siswa, memfasilitasi siswa melakukan refleksi untuk memperoleh pengalaman belajar serta memfasilitasi siswa untuk memperoleh pengalaman yang bermakna dalam mencapai tujuan pembelajaran (Permendiknas No. 41/2007:14-17).

### 3) Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup, guru hendaknya.

- a. Bersama-sama dengan siswa membuat rangkuman/ simpulan pelajaran
- b. Melakukan penilaian atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan.
- c. Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.
- d. Merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk layanan konseling.

- e. Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.  
(Permendiknas nomor :41/2007:14)

### 2.2.3 Penilaian Pembelajaran

Penilaian pendidikan adalah proses pengumpulan dan pengelolaan informasi untuk menentukan pencapaian hasil belajar (Permendiknas no 20/2007:1). Penilaian hasil belajar oleh guru dilakukan secara berkesinambungan untuk memantau proses, kemajuan dan perbaikan hasil belajar. Dalam penilaian pembelajaran guru hendaknya memperhatikan.

#### A) Prinsip-prinsip Penilaian.

Permendiknas No. 20 tahun 2007 tentang standar penilaian pendidikan mensyaratkan bahwa penilaian hasil belajar didasarkan pada prinsip-prinsip; sahih yang mencerminkan kemampuan yang dapat diukur, objektif yang didasarkan pada kemampuan nyata siswa dan adil yang berarti bahwa penilaian tidak menguntungkan maupun merugikan siapapun karena kepentingan apapun, terpadu, terbuka, menyeluruh dan berkesinambungan, sistematis dan akuntabel dalam artian penilaian dapat dipertanggung jawabkan baik dari segi teknik, prosedur maupun hasilnya. (Permendiknas No. 20/2007:4).

#### B) Penilaian Aktivitas

##### 1) Rencana Kegiatan Harian (RKH)

Rencana Kegiatan Harian (RKH) diukur dengan APKG, setiap komponen dinilai dengan skala 1-5, rumus penentuan nilai akhir adalah sebagai berikut :  $R = \frac{A+B+C+D+E+F}{6} \times 100 \% =$

Keterangan R = Rata-rata butir

A-F = Komponen 1-6 pada format APKG

Interprestasi kualitas RKH sebagai berikut :

- a). nilai 86-100 = sangat baik
- b). nilai 71-86 = baik
- c). nilai 56-70 = sedang
- d). nilai 41-55 = kurang
- e). nilai  $\leq$  - 40 = sangat Kurang (Wardani, 2007:43)

2) Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran

Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran diukur menggunakan format prosentase. Pengukuran observasi menggunakan *rating scale* dengan skala 1-4, nilai akhir ditentukan dengan rumus sebagai berikut :

$$R : \frac{\sum X}{\sum N} \times 100\% =$$

Keterangan R = nilai akhir

$\sum X$  = nilai Perolehan

$\sum N$  = nilai maksimum

Interprestasi aktivitas siswa dalam proses pembelajaran sebagai berikut

- a. 53 - 78 = tinggi
- b. 27 - 52 = sedang
- c. 1 - 26 = rendah/kurang (Yustisia dalam Sunargianto 2010:76)

#### 2.2.4 Evaluasi Proses Pembelajaran

Pengertian evaluasi menurut Edwin dan Geral dalam Sudijono (1995:1) mengandung pengertian suatu tindakan atau proses untuk menentukan nilai dari sesuatu. Pada Lembaga Administrasi Negara dikemukakan batasan mengenai evaluasi pendidikan sebagai berikut:

1. Proses/kegiatan untuk menentukan kemajuan pendidikan, dibandingkan dengan tujuan yang telah ditentukan.
2. Usaha untuk memperoleh informasi berupa umpan balik (*feed back*) bagi penyempurnaan pendidikan. (Sudijono, 1995:2)

Singkatnya, evaluasi pendidikan adalah kegiatan atau proses penentuan nilai pendidikan, sehingga dapat diketahui mutu atau hasil-hasilnya.

Setidaknya ada dua macam kemungkinan hasil yang diperoleh dari kegiatan evaluasi, yaitu: 1. Hasil evaluasi ternyata menggembirakan, sehingga dapat memberikan rasa lega bagi evaluator, sebab tujuan yang telah ditentukan dapat tercapai sesuai dengan yang direncanakan. 2. Hasil evaluasi ternyata tidak menggembirakan atau bahkan mengkhawatirkan, dengan alasan bahwa berdasarkan hasil evaluasi ternyata dijumpai penyimpangan-penyimpangan, hambatan atau kendala.

Dalam evaluasi pendidikan dikenal istilah teknik tes yaitu dengan menggunakan berbagai pendekatan soal, baik isai, benar salah maupun pilihan ganda, dan teknik nontes yang meliputi skala bertingkat (*rating scale*), kuesioner (*questionair*), daftar cocok (*check list*), wawancara (*interview*), Pengamatan (*observation*) dan riwayat hidup.

Dalam penelitian ini menggunakan teknik nontes, dengan menggunakan instrumen observasi berupa *rating scale* (skala bertingkat), skala dimaksudkan untuk menggambarkan suatu nilai berbentuk angka terhadap suatu pertimbangan, contoh

Nama siswa : .....

Kelas : .....

No	Aspek yang dinilai	Tidak pernah (1)	Kadang-kadang (2)	Sering (3)	Selalu (4)
	Jumlah skor				

(sudijono, 1995:80)

Biasanya angka-angka yang digunakan diterakan pada skala dengan jarak yang sama, meletakkannya secara bertingkat dari yang renda ke skala yang tinggi, dengan demikian maka skala ini dinamakan skala bertingkat (Arikunto, 2005:27).

Kegiatan evaluasi yang dilakukan mencakup dua hal, yakni evaluasi terhadap program dan evaluasi terhadap perkembangan anak.

#### 1. Evaluasi Program.

Evaluasi program bertujuan untuk mengetahui efektivitas pelaksanaan program Pos PAUD, evaluasi program mengukur sejauh mana indikator keberhasilan dapat tercapai oleh PAUD yang bersangkutan.

Evaluasi program mencakup penilaian terhadap :

- a. tempat kegiatan
- b. kader
- c. peserta didik

- d. frekuensi kegiatan
- e. orang tua yang aktif membayar iuran
- f. kehadiran orang tua
- g. pengelompokan anak
- h integrasi layanan
- i. sumber pendanaan
- j. dukungan unsur pembina

## 2. Evaluasi Perkembangan Anak

Pencatatan perkembangan anak dilakukan setiap pertemuan, yang mencakup perkembangan

1. kemampuan berbahasa (berkomunikasi)
2. kemampuan motorik kasar dan halus
3. kemampuan bersosialisasi (bergaul)
4. kemampuan mengungkapkan pendapat (pikiran)
5. kemampuan mengenali lingkungan sekitar
6. kemandirian
7. kemampuan keaksaraan (menulis nama sendiri dan lain-lain)
8. kemampuan menggambar (luar ruangan) bayangan yang sudah ada
9. pengembangan moral agama dan budi pekerti.

Hasil dari evaluasi dijadikan bahan laporan perkembangan anak kepada orangtua masing-masing. (Depdiknas, 2008:30-40)

## **2.3 Pemberdayaan PAUD**

### **2.3.1 Berbagai Bentuk Pengelolaan PAUD**

Pengelolaan berasal dari kata kelola yang mendapat tambahan awalan Pe dan akhiran -an ; menjadi pengelolaan yang artinya perbuatan pengelola, mengendalikan, menyelenggarakan, (kamus Pelajar SLTP, 2003:314) pengelolaan meliputi upaya pengendalian teknologi pembelajaran melalui perencanaan, pengorganisasian, pengkoordinasian dan supervisi.

Di Indonesia pendidikan anak usia dini bukan bagian dari pendidikan formal. Menurut Undang-Undang Pendidikan Nasional No. 20/2003 meyakini bahwa pendidikan anak usia dini sebagai langkah menuju pendidikan dasar dan ditetapkan bahwa ini dapat di organisasikan secara formal, non formal, dan informal. Walaupun ada beberapa ketidakkonsistenan di dalam undang-undang mengenai status pendidikan anak usia dini dalam sitem pendidikan, jalannya telah disediakan di Indonesia dengan pondasi yang lebih kuat dalam menjalankan pendidikan anak usia dini.

Pada Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pasal 28 ayat 3 disebutkan bahwa pendidikan anak usia dini pada jalur formal disebut taman kanak-kanak (TK), raudatul atfal (RA), atau bentuk lain sederajat, ayat 4 : pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan nonformal berbentuk kelompok bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA), atau bentuk lain sederajat, ayat 5 disebutkan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan informal berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan.

Pengelola PAUD adalah orang-orang yang mengelola PAUD. Pada PAUD yang terintegrasi Posyandu pengelolanya disebut pengelola Pos PAUD yaitu kader PKK di lingkungan setempat. Adapun tugas dan tanggung jawab pengelola Pos PAUD adalah.

- a. Memfasilitasi kegiatan Pos PAUD.
- b. Berkoordinasi dan menjalin komunikasi dengan ketua PKK desa/kelurahan, instalasi Pembina, tokoh masyarakat/agama dan pihak terkait.
- c. Melaporkan kegiatan Pos PAUD secara bulanan kepada ketua PKK desa/kelurahan dengan menggunakan format yang telah disediakan.
- d. Dalam pelaksanaan kegiatan bertanggung jawab kepada ketua PKK desa/kelurahan dan masyarakat.

Selanjutnya ada lima bentuk pelayanan anak usia dini, secara filosofinya sebagai berikut.

### **1. Taman Kanak-kanak**

Taman kanak-kanak adalah pendidikan anak usia dini terutama disediakan untuk anak usia 4-6 tahun, demikian pula Raudatul Atfal, tetapi Raudatul Atfal menekankan pada pendidikan agama Islam. Baik TK atau RA berkembang pesat belakangan ini, aksesnya terbatas hanya untuk orang-orang tertentu saja.

### **2. Kelompok Bermain**

Kelompok bermain menyediakan pendidikan untuk anak usia 2-6 tahun. Tetapi di daerah perkotaan kelompok bermain cenderung untuk kelas junior yaitu usia 2-4

tahun, sedangkan usia 4-6 tahun di TK atau RA, penekanannya pada kegiatan bermain, bagi daerah yang tidak ada TK atau RA, kelompok bermain semata-mata nama dari pendidikan setengah hari untuk anak usia 2-6 tahun, kelompok bermain adalah salah satu bentuk PAUD pada jalur pendidikan non formal (PAUD nonformal) yang melaksanakan program pendidikan sekaligus program kesejahteraan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun (dengan prioritas anak usia 2-4 tahun) (direktorat PAUD, 2007:2). Kelompok bermain mengutamakan kegiatan bermain sambil belajar.

### **3. Taman Penitipan Anak**

Taman penitipan anak menyediakan pendidikan untuk anak usia 3 bulan sampai 6 tahun, sementara orang tua mereka (terutama ibu) bekerja. Taman penitipan anak dibangun dekat tempat kerja orang tua. Tetapi di daerah perkotaan lama-lama menjadi pendidikan yang menyediakan kebutuhan mendidik dan merawat untuk ibu-ibu pekerja yang berpenghasilan tinggi, sementara di pedesaan fungsi kekerabatan anak masih sangat dominan.

### **4. Posyandu**

Posyandu pada dasarnya pos pelayanan terpadu yang merupakan pusat kesehatan masyarakat dimana ibu-ibu hamil dan menyusui datang untuk menerima perawatan kesehatan (misalnya gizi tambahan, imunisasi dan lain-lain) untuk diri mereka dan juga anak mereka. Sekarang mulai berubah menjadi pusat pelayanan yang lebih luas untuk ibu-ibu yang datang dua kali sebulan bukan saja untuk belajar tentang orang tua yang memberikan pelayanan pada anak-anaknya

khususnya untuk anak usia dini. Baru-baru ini ada usaha pelayanan kerjasama untuk anak-anak yang menemani ibu mereka ke pusat-pusat pelayanan.

### **5. Bina Keluarga Balita (BKB)**

Bina Keluarga Balita (BKB) adalah kelompok keluarga balita yang mempunyai kegiatan pembinaan terhadap orang tua maupun keluarga yang mempunyai kegiatan pembinaan terhadap orang tua maupun keluarga yang mempunyai balita. Pada perkembangannya kemudian BKB sekarang kegiatannya disatukan dengan posyandu yang menekankan kembali fungsi menjadi orang tua yang nantinya bisa melayani anaknya yang masih usia dini, baik posyandu maupun BKB dilakukan oleh kader yang terlatih, untuk mengelola proses pembelajaran sebagaimana mestinya, sehingga anak-anak sudah mendapatkan pengarahan dan pendidikan sejak usia dini.

Dalam rangka meningkatkan pengetahuan, kemampuan dan keterampilan orang tua/keluarga yang mempunyai balita khususnya dalam pemahaman dan penerapan 6 (enam) aspek perkembangan anak yang perlu mendapat perhatian adalah : pengembangan moral dan nilai-nilai agama, pengembangan fisik, pengembangan bahasa, pengembangan kognitif, pengembangan social emosional dan pengembangan seni. (Depdiknas, 2002:13-14)

PAUD Abadi Banjar Margo terbentuk berawal dari dibentuknya Posyandu Abadi kegiatannya sudah aktif 12 kali dalam satu tahun membentuk kelompok BKB, selanjutnya membentuk PAUD (kelompok bermain) yang diberi nama PAUD

Abadi. Kegiatan PAUD ini bersamaan dengan posyandu dan BKBnya, karena pendidik dan pengelola PAUD Abadi adalah kader posyandu Abadi.

### 2.3.2 Berbagai Pendekatan pada PAUD

Untuk memudahkan dan meningkatkan kinerja, struktur atau system dimana proses dan produk pendidikan anak usia dini dikembangkan dan digunakan pendekatan-pendekatan sebagai berikut.

#### a. Pendekatan Ismorfi

Pendekatan ini menunjukkan bahwa PAUD terdiri dari multi disiplin ilmu diantaranya : psikologi, komunikasi, pendidikan, sosiologi, antropologi, kesehatan dan perawatan gizi serta fisiologi.

#### b. Pendekatan Sistematis

Pendekatan ini menunjukkan bahwa PAUD memiliki urutan kerja yang teratur dan terarah dalam rangka mengatasi permasalahan belajar pada tumbuh kembang pada anak usia dini, yaitu pada tahapan usia kronologis dan kematangan perkembangan (usia bayi, anak balita, anak pra sekolah, dan anak sekolah dasar).

#### c. Pendekatan Sinergistik

Pada pendekatan ini menunjukkan bahwa PAUD menggabungkan berbagai cara dalam menstimulasi tumbuh kembang anak usia dini yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan masing-masing anak, karena pada dasarnya setiap anak berbeda (individual differences) sehingga dengan laju dan kecepatan belajar yang berbeda seharusnya anak mendapat layanan pendidikan yang berbeda pula.

#### d. Pendekatan Sistemik

Pendekatan ini menunjukkan bahwa PAUD berupa pengkajian secara menyeluruh karena dalam mengkaji layanan pendidikan pada anak usia dini aspek pengembangan harus secara komprehensif berdasarkan pada a) aspek moral dan nilai-nilai agama, b) pengembangan fisik, c) pengembangan bahasa, d) pengembangan kognitif, e) pengembangan sosio-emosional, dan f) pengembangan seni (Depdiknas, 2002:13) yang harus ditumbuhkembangkan sejak dini.

## 2.4 Teori Belajar

Teori belajar digunakan sebagai acuan dalam menentukan arah atau pola pembelajaran yang disesuaikan antara tujuan pembelajaran, situasi dan kondisi pembelajaran, berikut beberapa teori belajar yang signifikan pada pendidikan anak usia dini, meliputi :

### 2.4.1 Teori Konstruktivisme

Teori belajar konstruktivis (*constructivist theories of learning*) menyatakan bahwa siswa harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan-aturan itu tidak lagi sesuai bagi siswa agar benar-benar memahami dan dapat menerapkan pengetahuan, mereka harus berusaha memecahkan masalah. (Herpratiwi, 2009:71)

Teoritikus terkenal dalam konstruktivisme adalah Piaget, dia mengatakan bahwa perkembangan harus dipandang sebagai kelanjutan genesa-embrio, perkembangan tersebut berjalan melalui berbagai stadium dan membawa anak ke dalam tingkatan berfungsi dan tingkatan struktur yang lebih tinggi (Monks dkk.1999:18). Menurut teori konstruktivis, satu prinsip yang paling penting dalam pendidikan adalah bahwa guru tidak hanya sekedar memberikan pengetahuan kepada siswa, siswa harus membangun sendiri pengetahuan didalam benaknya. Konstruktivisme mempercayai bahwa ilmu pengetahuan bukan suatu bentuk yang utuh dan sudah jadi, siswa bukan merupakan subjek yang mengambil suatu bentuk pengetahuan secara utuh dan lengkap, justru sebaliknya, pengetahuan bagi siapapun yang belajar dan berusaha menguasainya merupakan rekayasa sebuah “puzzle” dimana para siswa harus mengumpulkan serpihan demi serpihan dan merancang ulang menjadi sebuah bangunan pengetahuan (Herpratiwi, 2009:73)

Secara lebih luas disini dimaksudkan bahwa bangunan pengetahuan tidak hanya bersumber dari pengaruh-mempengaruhi antara bakat (*pembawaan dan konstitusi*) dan milieu, antara pemasakan dan belajar, melainkan juga interaksi antara pribadi dan dunia luar. Interaksi tadi mengandung arti bahwa orang dengan mengadakan reaksi dan aksi ikut memberikan bentuk pada dunia luar, sebaliknya orangnya sendiri juga mendapatkan pengaruh dari sekeliling, dan kadang-kadang pengaruh itu begitu kuat sehingga membahayakan pribadinya.

Teori Piaget banyak dipengaruhi oleh *biologi* dan *epistimologi*, secara *biologi* teori Piaget banyak menggunakan pengertian yang langsung diambil dari biologi, misalnya definisi mengenai inteligensi dipakainya pengertian-pengertian seperti adaptasi, organisasi, stadium, pertumbuhan dan sebagainya. Sedangkan secara *epistemology* perhatian terhadap cabang ilmu pengetahuan ini antara lain nampak dalam penelitian empiris terhadap timbulnya pengertian atau konsep mengenai waktu, ruang, kausalitas dan kesadaran akan aturan.

Piaget beranggapan bahwa setiap organisme hidup dilahirkan dengan dua kecenderungan fundamental, yaitu kecenderungan untuk adaptasi dan kecenderungan untuk organisasi. Kecenderungan adaptasi dapat dilukiskan sebagai kecenderungan bawaan setiap organisme untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan. Kecenderungan adaptasi ini mempunyai dua komponen yang komplementer, yaitu asimilasi dan akomodasi.

1. Asimilasi, yaitu kecenderungan organisme untuk mengubah lingkungan guna menyesuaikan dengan dirinya sendiri. Suatu contoh sederhana, dalam bidang biologis adalah makan. Bila orang makan sesuatu maka pencernaan makanannya tidak perlu diubah, apa yang berubah adalah makanannya yaitu factor lingkungan.
2. Akomodasi, yaitu kecenderungan organisme untuk merubah dirinya sendiri guna menyesuaikan diri dengan sekelilingnya, pada situasi sekolah misalnya, akomodasi memegang peranan penting, anak harus

bersedia untuk selalu memperoleh pengetahuan baru guna dapat mengatasi masalah yang baru.

Kecenderungan untuk organisasi dapat dilukiskan sebagai kecenderungan bawaan setiap organisme untuk mengintegrasikan proses-proses sendiri menjadi sistem-sistem yang koheren. Kecenderungan ini dapat ditemukan dalam bidang biologis dan psikologis. Contoh yang paling mudah dalam bidang biologis adalah berfungsinya sistem fisiologis sendiri sebagai kesatuan yang terintegrasi. Bila ada gangguan dalam integrasinya hal itu berarti *penyakit*. Sedangkan dalam bidang psikologis dapat dilihat bahwa bayi pada mulanya mempunyai dua struktur tingkah laku terpisah dimana ia dapat meraih sesuatu dan dapat mengamati sesuatu (Monks dkk.1999:209-210).

Guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan teori piaget, khususnya pada anak usia dini dapat mengusahakan misalnya dengan cara memberikan rangsangan belajar dalam bentuk media gambar untuk menjelaskan tentang sesuatu, atau musik untuk mengajarkan menyanyi dan menari, menggunakan media alam dan berbagai alat yang telah disiapkan untuk diketahui nama dan kegunaannya, serta memberikan contoh perilaku yang dapat ditiru dengan baik oleh anak-anak.

Kekuatan media secara langsung maupun tidak langsung akan memberikan kontribusi terhadap proses dan hasil belajar anak. Media mampu memperpanjang ingatan anak terhadap pengetahuan dan ketrampilan pada anak, jika media tersebut dilengkapi dengan pelatihan dan pengulangan, berikut contoh gambar

yang dapat dijadikan sebagai rangsangan untuk mengembangkan pengetahuan anak.



Gambar : 2.1

Contoh media untuk merangsang pengetahuan anak pada anak usia dini

Melalui gambar di atas, guru dapat mendesain pembelajaran dengan bercerita tentang hal-hal yang berkaitan pada fokus gambar yang ditayangkan, semisal, kijang memakan rumput, kijang beranak 2 tahun sekali, kijang binatang yang tidak menggigit. Masjid tempat untuk sholat, masjid tempat ibadah umat Islam dan lain-lain, dimana dengan media tersebut mampu untuk mengakomodasi tingkat pengetahuan yang baru. Atau dengan menggunakan *jigsaw puzzle* dan lain-lain.

Struktur anak pada waktu dilahirkan adalah apa yang disebut *Das Es* yang mendorong anak untuk memuaskan nafsu-nafsunya (Prinsip Kenikmatan). Tetapi dalam perkembangannya anak tertumbuk pada realitas keliling hingga terpaksa harus mengadakan suatu kompromi (prinsip realitas). Dari kenyataan ini timbullah

didalam stuktur *Das Es* suatu komponen lain yaitu *Das Ich* (aku), yang berfungsi sebagai penentu diri, dengan demikian pemuasan nafsu ditunda hingga saat-saat yang sesuai dengan relitas (Monks dkk, 1999:14).

Pada tahun 1964, Erikson dalam Monks dkk (1999:15) mencoba meletakkan hubungan antara gejala psikis dan edukatif di satu pihak dan gejala masyarakat budaya di pihak lain. Suatu kehidupan bersama ditandai oleh cara anak diasuh dalam lingkungan hidup mereka yang wajar. Erikson membagi hidup manusia menjadi beberapa fase atas dasar proses-proses tertentu beserta akibat-akibatnya. Proses-proses tersebut bila berakhir baik dapat memperlancar perkembangan, bila tidak baik akan menghambatnya. Dari segi pandangan psikologi perkembangan, maka setiap fase seseorang memiliki tugas yang harus diselesaikan dengan baik. Bila anak dapat menyelesaikan fase pertama dengan baik, maka kemungkinan telah terbentuk dasar perkembangan yang utama, meskipun dalam setiap fase indifidu dapat macet lagi. Berikut skematis fase perkembangan menurut Erikson.

Bael 2.3 Tabel skematis fase perkembangan menurut Erikson

Stadium	A	B	C	D
	Waktu mulainya fase	Isi fase : dua komponen yang dipoler	Aspek lingkungan yang berperan	Kebaikan dasar sebagai hasil stadium.
1	Stadium oral sensoris umur anak tetek	Kepercayaan dasar vs kecurigaan dasar	Rasa aman, relasi yang baik dengan ibu	Pengharapan dan usaha
2	Stadium anal maskuler umur anak kecil	Otonomi vs malu dan ragu-ragu	Orang tua yang adil dan bijak sana	Kemauan kuat dan kontrol diri
3	Stadium genital lokomotorik umur anak prasekolah	Inisiatif vs rasa bersalah	Situasi keluarga yang sehat	Keterarahan
4	Stadium latensi umur anak sekolah	Rasa mampu vs rendah diri	Orang dewasa yang perhatian, teman yang kooperatif	Kepandaian dan metodik

Tabel fase perkembangan yang dibuat oleh Erikson, dapat memberikan gambaran tentang perlakuan terhadap anak disesuaikan dengan tingkat perkembangan atau stadium yang ada pada diri anak, sehingga arah pembelajaran pada anak-anak lebih tepat. Akan menjadi sangat baik bila setiap fase pada pertumbuhan anak dapat diselesaikan per stadium dengan penyelesaian yang baik, dengan demikian akan dimungkinkan telah terbentuk dasar perkembangan yang utama pada anak.

## **2.6 Kajian Hasil Penelitian Yang Relevan**

Ada beberapa penelitian terdahulu yang dianggap relevan dengan penelitian ini. Penelitian-penelitian tersebut dilakukan oleh :

Asterina Manurung (2007), Pascasarjana Teknologi Pendidikan Universitas Lampung, memfokuskan penelitiannya pada proses pembelajaran anak usia dini melalui bermain untuk melatih keterampilan dasar dengan bereksplorasi dalam menemukan pengetahuan yang terjadi pada kawasan penelitiannya bahwa proses pembelajarannya terjadi pada kawasan penelitiannya, khusus berkaitan dengan model belajar melalui bermain terbimbing dan terarah. Permainan cenderung menggunakan alat peraga, proses pembelajaran cenderung klasikal dengan materi dan metode yang sama secara serentak dan diterapkan bagi semua anak sehingga dalam proses pembelajaran belum mengakomodasi anak untuk memilih permainan sesuai dengan minatnya. Jam istirahat dan alat permainan masih kurang sehingga proses beraktivitas melalui permainan belum maksimal. Relevansinya dengan penelitian ini, terletak pada proses pembelajarannya pada anak usia dini melalui PAUD non formal kelompok bermain. Esterina

memfokuskan penelitiannya pada proses pembelajarannya melalui bermain, untuk melatih ketrampilan dasar dengan bereksplorasi dalam mencerminkan pengetahuan baru pada PAUD tunas mekae Indonesia Bandar Lampung.

Meriyati (2002), judul penelitian ‘ Motivasi Anak Taman Kanak-Kanak untuk mampu berbahasa melalui permainan yang bervariasi’. Fokus penelitian adalah program pengembangan bahasa yang mengarah pada upaya memotivasi kemampuan bahasa lisan dan tulis sebagai alat komunikasi utama dalam mengemukakan pikiran dan perasaan. Hasil penelitian disimpulkan oleh peneliti pada siklus ke satu ditemukan beberapa kelemahan antara lain kriteria pemilihan peralatan permainan, kebebasan anak untuk berfantasi terbatas dalam beberapa permainan, dan kurang sederhananya cerita atas dialog yang disampaikan. Pada siklus kedua belum tercapainya keberhasilan berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan. Pada siklus ketiga anak setelah menguasai kemampuan berbahasa sebesar 90 % sesuai dengan kriteria yang ditentukan. Penelitian Meryati, memfokuskan penelitiannya terhadap program pengembangan bahasa Lisan dan tulis sebagai alat komunikasi utama, yaitu dalam mengemukakan pilihan dan perasaan. Penelitian ini pun mengupayakan anak mempunyai kemampuan berkomunikasi untuk mengemukakan pilihan dan perasaannya dengan strategi terpadu melalui jaringan sebuah tema. Tema yang dipilih guru dijadikan sebagai pengait untuk mengembangkan kecerdasan lainnya. Kalau Meryati, perolehan datanya diperoleh melalui pengamatan, wawancara, dan pendokumentasian.

Yana Sundayani (2004), fokus penelitian “proses pembelajaran pengembangan anak usia dini”. Tujuan penelitiannya adalah pengungkapan data tentang proses

pembelajaran pengembangan anak usia dini. Hasil penelitiannya mengungkap tentang proses pembelajarannya yang terdiri dari tiga komponen : 1. Pembukaan, 2. Kegiatan inti, 3. Penutup. Berdasarkan hasil pengamatannya adanya faktor yang mendasari pengembangan kreativitas anak di kelompok bermain Darul Hikam sangat dipengaruhi oleh sumber belajar yaitu, guru dan orang tua beserta perangkat yang menunjang terjadinya proses pembelajaran yang ada di Yayasan Darul Hikam. Penelitian Yana Sundayani mempunyai relevansi dengan penelitian ini hal tempat penelitian di kelompok bermain. perbedaannya terletak pada fokus penelitiannya. Yana Sundayani berfokus pada pembelajaran pengembangan kreatifitas anak, sedangkan penelitian ini berfokus pada pengelolaan PAUD terintegrasi dengan posyandu.

Ni Nyoman Wetty S. (2008) pasca sarjana teknologi pendidikan universitas lampung, judul penelitiannya “pembelajaran bahasa pada pendidikan anak usia dini babul’ulmi Bandar Lampung”.

Penelitian Ni Nyoman Wetty S. memfokuskan penelitiannya pada pembelajarannya bahasa yang terintegrasi dengan pengembangan kecerdasan ganda lainnya pada PAUD babul’ulmi Kedaton Bandar Lampung. Tinjauan penelitiannya adalah peneliti ingin mendapatkan gambaran tentang pembelajaran bahasa yang dilaksanakan oleh guru baik dalam menyusun program dan pelaksanaan pembelajaran.

Penelitian Ni Nyoman Wetty S. mempunyai relevansi dengan penelitian ini secara teoritis, temuan penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada kawasan teknologi pendidikan, yaitu yang berkaitan dengan kawasan pengelolaan.

Khususnya pengelolaan PAUD terintegrasi dengan Posyandu. Sedangkan perbedaan antara fokus penelitian, Ni Nyoman Wetty S. berfokus pada pembelajaran bahasa yang berintegrasi dengan pengembangan kecerdasan ganda lainnya, sedangkan penelitian ini berfokus pada pengelolaan PAUD terintegrasi dengan Posyandu. Dari hasil penelitiannya, pelaksanaan pembelajaran pada pendidikan anak usia dini Babul'ilmu dilaksanakan secara terpadu dengan aspek kecerdasan lainnya seperti yang diungkapkan oleh Garner yaitu kecerdasan spasial, matematika, musical, interpersonal, dan intrapersonal.

Kegiatan pembelajaran diawali dengan perencanaan yang paling mendasar yaitu satuan kegiatan harian (SKH). Selain itu pembelajaran bahasa dilakukan secara terintegrasi melalui pembahasan tema, yang diambil dilingkungan terdekat dengan kehidupan anak.

Faisal Jalal, Direktur Jendral Pendidikan Luar Sekolah dan Pemuda, Departemen Pendidikan Nasional Jakarta, meneliti kebijakan pemerintah dalam revitalisasi Program-program Layanan Usia Dini. Fokus penelitiannya adalah, sebenarnya ada potensi besar yang dimiliki program Pos Pelayanan Terpadu (Posyandu) yang selama ini dibina oleh jajaran Departemen Kesehatan. Kalau seluruh posyandu yang tersebar di desa-desa (saat ini ada 245.758 posyandu) dapat diintegrasikan dengan program layanan pendidikan bagi anak usia dini yang dapat terlayani secara holistik di desa-desa. Tentu ini membutuhkan kerja sama yang lebih baik dari semua pihak yang terkait (EFA Indonesia, 2002) upaya pengintegrasian ini sejak tahun 2003 telah mulai dirintis di beberapa tempat seperti di Kabupaten Tanah Datar Sumatra Barat dan Kabupaten Karawang Jawa Barat.