

**MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN
KOMPREHENSIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
KOGNITIF DAN SOSIAL - EMOSIONAL
(Penelitian dan pengembangan di TK Kelompok B Jakarta Selatan
Tahun 2015)**



**SRI TATMININGSIH
7517130133**

**Disertasi yang Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
untuk Memperoleh Gelar Doktor**

**PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2016**

**MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN KOMPREHENSIF UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DAN SOSIAL- EMOSIONAL
(Penelitian dan Pengembangan di TK Kelompok B Jakarta Selatan)**

**LEARNING MODEL BASED COMPREHENSIVE GAME TO IMPROVE
COGNITIVE AND SOCIAL-EMOTIONAL ABILITY
(Research and Development in South Jakarta TK Group B)**

SRI TATMININGSIH¹

Abstract

This study aims to develop a learning model that can enhance children's cognitive and socio-emotional abilities. The study was conducted in Kindergarten Islam Fithria South Jakarta with the research subjects' are teachers and children in group B in the academic year 2014-2015 and 2015-2016. The research method refers to the Steps of System Approach Models of Educational Research and Development by Borg and Gall consisting of 9 stages, namely: identify instruction goals, conduct instructional analysis, analyze learner and context, write performance objectives, develop assessment instruments, develop instructional strategy, develop and select instructional materials, design and conduct formative evaluation of instruction, and revises instruction. Data were analyzed descriptively. Results of the research are a learning model based on games comprehensively equipped with games tools and teachers' guide. The model was tested effectively can improve children's cognitive and socio-emotional abilities of 0.28% - 21.19%. Limitations of the study were the subject of research only on children in group B, only four centers and only in one kindergarten. Research suggests that if you want to improve Kindergarten children's cognitive and social-emotional abilities in systematically and effectively way then educators can use a comprehensive game-based learning model. Other recommendations from this research are the teacher's role cannot be replaced by using this model. Teachers have to learn game's comprehensive guidelines and tools as well as following the steps in the guide while trying to apply this learning model.

Keywords: Learning Model, the comprehensive games, kindergarten children, research development

¹ Dosen PGPAUD pada Universitas Terbuka Indonesia

RINGKASAN

PENDAHULUAN

Kemampuan kognitif berhubungan dengan inteligensi namun kognitif lebih bersifat pasif atau statis yang merupakan potensi atau daya untuk memahami sesuatu. Kemampuan lainnya yang juga sangat penting untuk distimulasi pada masa usia dini adalah kemampuan sosial-emosional. Kemampuan sosial-emosional dapat dijabarkan menjadi kemampuan mengelola emosi dan kemampuan sosial. Keduanya merupakan kemampuan yang saling terkait dan saling memengaruhi satu sama lain

Berdasarkan penelitian awal, tampak bahwa TK Islam Fithria memberikan les (pelajaran tambahan) secara khusus di luar jam sekolah untuk membantu anak meningkatkan kemampuan berhitung, menulis, dan membaca. Banyak orang tua maupun lembaga pendidikan TK yang kurang mengutamakan kemampuan sosial-emosional anak. Pada masa usia TK hampir sebagian besar hari-hari anak diisi dengan kegiatan bermain. Permainan yang banyak terdapat di lembaga TK adalah permainan konstruktif dan alat permainan edukatif sering digunakan oleh guru TK untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak. Sedangkan alat permainan tradisional ini seperti: bekel, congklak, simpai, halma, ular tangga dan karet. Jarang sekali sekolah yang menerapkan alat permainan tradisional untuk kegiatan pengembangan anak-anak didiknya. Andainya pun ada, hanya dilakukan untuk mengisi waktu luang diantara jam-jam anak belajar. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan model pembelajaran konseptual, prosedural dan fisik yang efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan sosial-emosional anak kelompok B di TK Jakarta Selatan.

Kemampuan Kognitif menurut Papalia (1995:11) dalam bukunya *A Child's Worlds* menyatakan bahwa *Intellectual (cognitive) Development* sebagai: *As children grow older, more of their abilities can be characterized as intellectual development. The wide variety of mental abilities, such learning, language, memory, reasoning, and thinking –in sum, our intellectual capabilities- change over time and are closely*

related to both motor and emotional aspects of being (Papalia, 1995: 11). Janice J beauty dalam Maxim, George W (1993:223-224) menyatakan bahwa konsep-konsep yang perlu dipelajari anak dalam program pengembangan anak usia dini meliputi: bentuk, warna, ukuran, klasifikasi, dan urutan (seriation)

Berdasarkan pendapat para pakar tersebut maka kemampuan kognitif atau kemampuan berpikir adalah kemampuan seorang individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu peristiwa.

Kemampuan sosial dan emosi merupakan dua kemampuan yang terpisah namun keduanya merupakan kemampuan yang saling berkaitan dan saling mempengaruhi. Aspek dan Dimensi Kemampuan Sosial-emosional pada Anak menurut Dodge, Diane T and Colker, Laura J., (2001: 11-12) meliputi: pengalaman dalam memiliki rasa harga, kemampuan dalam menunjukkan sikap positif terhadap kehidupan diri dan kemampuan menunjukkan perilaku prososial yang kooperatif

Berdasarkan konsep-konsep tersebut maka dapat ditarik definisi tentang **kemampuan sosial-emosional** adalah kemampuan seseorang untuk menjadi makhluk sosial yang ditunjukkan dalam berperilaku sesuai tuntutan sosial yang sesuai dengan norma, nilai atau harapan sosial dari masyarakat di sekitarnya dan kemampuan untuk merespon atau bereaksi serta mengelola pikiran dan perasaannya melalui perubahan biologis yang bisa diamati secara langsung terhadap suatu peristiwa yang dihadapinya baik di dalam maupun di luar dirinya.

Permainan **komprensif** dalam penelitian ini merupakan suatu permainan dengan menggunakan alat yang akan dikembangkan oleh peneliti. Permainan ini merupakan gabungan dari tiga jenis permainan, yaitu permainan konstruktif, edukatif dan tradisional.

Elizabeth B Hurlock mengemukakan bahwa bermain konstuktif adalah bentuk bermain dimana anak-anak menggunakan bahan untuk membuat sesuatu yang bukan untuk tujuan bermanfaat melainkan lebih ditujukan bagi kegembiraan yang diperolehnya dari membuatnya. (Hurlock, 1997:330-331). Permainan edukatif (Tedjasaputra, 2001: 81-87) adalah permainan yang sengaja dirancang khusus untuk kepentingan pendidikan. Permainan tradisional merupakan salah satu *folklore* yang beredar secara lisan dan turun temurun serta banyak mempunyai variasi

sehingga permainan tradisional usianya sudah tua, tidak diketahui asal usulnya juga tidak diketahui siapa pencipta permainan tersebut (Dananjaya, 1987: 171).

Permainan komprehensif dalam konteks ini adalah permainan yang mengadopsi permainan domino. Adopsi permainan tersebut meliputi: a) Cara bermain dipermudah dan divariasikan sesuai dengan kemampuan dan perkembangan anak b) Bentuk kartu diganti dengan kayu yang ukurannya disesuaikan dengan ukuran tangan anak. c) Bulatan-bulatan dalam kartu diganti dengan angka, huruf, bentuk geometri dan tanda operasi penjumlahan dan pengurangan dalam matematika dengan tingkat kesulitan yang disesuaikan dengan perkembangan anak. d) Kayu diberi warna-warna dasar seperti: merah, biru, kuning, hitam dan putih. e) Jumlah kartu yang 28 buah diganti menjadi kayu dengan jumlah 95 buah agar dapat dimainkan dengan berbagai variasi.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian mengacu pada *Steps of System Approach Models of Educational Research and Development* by Borg and Gall yang terdiri dari 9 tahapan dan diawali dengan penelitian dan mengumpulkan informasi awal, mengidentifikasi tujuan pembelajaran, melakukan analisis pembelajaran, menganalisis peserta didik dan konteks, menuliskan tujuan pembelajaran khusus, mengembangkan instrument penilaian, mengembangkan strategi pembelajaran, memilih dan mengembangkan bahan pembelajaran, mendesain, dan melakukan evaluasi formatif, dan diakhiri dengan merevisi pembelajaran.

Penelitian dilakukan di TK Islam Fithria yang terletak di Gang Bidan Kelurahan Pondok Pinang Jalan Ciputat Raya Kebayoran Lama Jakarta Selatan. Penelitian dilakukan pada anak-anak dan guru kelompok B1 dipilih secara acak dari 3 kelas B yang ada. Penelitian dilakukan pada tahun pelajaran 2015/2016 semester 1 bulan Juli-Desember 2015.

Data kemampuan anak dikumpulkan menggunakan asesmen kemampuan kognitif dan sosial-emosional anak melalui teknik observasi dan wawancara. Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif. Data mengenai peningkatan kemampuan anak dianalisis dengan membandingkan pretes dan postes masing-

masing anak lalu dihitung persentasenya dan diuji signifikansi peningkatannya dengan uji-t

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model Pembelajaran berbasis permainan komprehensif, meliputi model konseptual, model prosedural dan model fisik dikembangkan melalui proses yang cukup panjang dan sistematis.

Model konseptual ini termasuk dalam model pembelajaran kelompok model sistem perilaku seperti yang dikemukakan oleh Joyce dan Weil.

Pada kelompok model sistem perilaku ini, pembelajaran dilakukan dengan memusatkan perhatian pada perilaku yang teramati (terobservasi). Model ini beranjak dari psikologi behaviorisme, model mengajar kelompok ini mementingkan penciptaan sistem lingkungan belajar yang memungkinkan manipulasi penguatan pola tingkah laku yang dikehendaki. Model prosedural ini diadaptasi dari *Steps of System Approach Models of Educational Research and Development* by Borg and Gall (2007: 589-594) dengan tahapan 10 tahapan, yaitu: Tahapan tersebut adalah **Tahap Penelitian pendahuluan** yang terdiri dari: 1) mengidentifikasi tujuan pembelajaran; 2) melakukan menganalisis instruksional; 3) Menganalisis anak didik dan konteks. **Tahap Pengembangan** yang terdiri dari: 4) (menuliskan atau merumuskan tujuan pembelajaran; 5) Mengembangkan alat dan instrumen penilaian; 6) mengembangkan strategi pembelajaran; 7) Mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran; 8) Merancang dan melaksanakan evaluasi formatif; 9) Revisi pembelajaran dan tahap terakhir berupa mengembangkan dan melaksanakan evaluasi sumatif. Sebelum dilakukan tahap pendahuluan, peneliti melakukan **tahap persiapan**, yaitu melakukan penelitian dan pengumpulan data awal melalui studi literatur, observasi awal dan wawancara dengan guru-guru TK. Model fisik yang dihasilkan dari penelitian ini berupa alat permainan komprehensif dan panduan guru.

1) Alat Permainan Komprehensif

Alat permainan komprehensif yang disebut **Stik Berwarna** merupakan alat yang dibuat dengan menggabungkan permainan konstruktif, edukatif dan tradisional. dengan konsep-konsep meliputi: bentuk, warna, angka, huruf, ukuran, klasifikasi dan

urutan. (Maxim, George W., 1993: 223-224). Kemampuan anak yang dikembangkan meliputi kemampuan kognitif dan sosial-emosional.

2) Panduan Guru dalam Penerapan Stik Berwarna di TK

Panduan ini merupakan acuan bagi guru atau pihak terkait yang akan menerapkan pembelajaran berbasis permainan komprehensif pada anak TK. Diharapkan setelah mempelajari panduan ini guru dapat menerapkan pembelajaran berbasis permainan komprehensif dengan baik dan sistematis sehingga kompetensi yang diharapkan pada anak,

Berdasarkan hasil tersebut tampak bahwa pembelajaran berbasis permainan komprehensif ini cukup efektif dalam membantu anak kelompok B meningkatkan kemampuan kognitif dan sosial-emosional anak. Hal ini terlihat dari skor rerata perbandingan hasil asesmen akhir dan asesmen awal yang dilakukan terhadap anak-anak kelompok B yang menunjukkan telah terjadi peningkatan yang signifikan terhadap 14 anak, yaitu sebesar 0,28% hingga 21,19%. Oleh karena itu Jika pendidik ingin menstimulasi dan meningkatkan kemampuan kognitif dan sosial-emosional anak TK kelompok B secara efektif, sistematis dan terpadu maka pendidik dapat menggunakan model pembelajaran berbasis permainan komprehensif ini.



**PERSETUJUAN KOMISI PROMOTOR
DIPERSYARATKAN UNTUK UJIAN TERBUKA DISERTASI/
PROMOSI DOKTOR**

Promotor



Prof. Dr. dr. Myrnawati CH. MS. PKK
Tanggal... 25... Februari... 2016

Co-Promotor



Prof. Dr. Atwi Suparman, M.Sc
Tanggal... 25... Februari... 2016

NAMA

TANDA TANGAN

TANGGAL

Prof. Dr. H. Djaali
(Ketua)¹



7/3 2016

Prof. Dr. Moch. Asmawi, M.Pd
(Sekretaris)²



7/3 2016



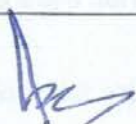





Nama : Sri Tatminingsih

No. Registrasi : 7517130133

Tanggal Lulus : ...

¹ Rektor Universitas Negeri Jakarta

² Direktur Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Jakarta

PERSETUJUAN HASIL PERBAIKAN DISERTASI SETELAH UJIAN TERTUTUP DISERTASI			
No	NAMA	TANDA TANGAN	TANGGAL
1.	Prof. Dr. H. Djaali (Rektor)		7/3 2016
2.	Prof. Dr. Moch. Asmawi, M.Pd (Direktur)		7/3 2016
3.	Prof. Dr. Maruf Akbar, M.Pd (Asdir 1)		29/2 2016
4.	Prof. Dr.dr. Myrnawati CH. MS.PKK. (Kaprog/Promotor)		25/2 2016
5.	Prof. Dr. Atwi Suparman, M.Sc. (Co-Promotor)		25/2 2016
6.	Prof. Dr. Yufiarti, M.Psi (Penguji Senat)		24/2 2016
7.	Prof. Dr. Nadiroh, M.Pd (Penguji Senat)		29/2 2016
8.	Prof. Fasli Jalal, dr. Ph.D (Penguji Luar)		27/2-16
Nama		: Sri Tatminingsih	
No. Registrasi		: 7517130133	
Program Studi		: Pendidikan Anak Usia Dini	
Angkatan		: 2013	

LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Disertasi yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Doktor dari Program Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta seluruhnya merupakan hasil karya saya sendiri.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan Disertasi yang saya kutip dan hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian Disertasi ini bukan hasil karya saya sendiri atau adanya plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundangan yang berlaku.

Jakarta, Maret 2016



Sri Tatminingsih

LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Disertasi yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Doktor dari Program Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta seluruhnya merupakan hasil karya saya sendiri.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan Disertasi yang saya kutip dan hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian Disertasi ini bukan hasil karya saya sendiri atau adanya plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainya sesuai dengan peraturan perundangan yang berlaku.



Jakarta, Maret 2016

Sri Tatminingsih

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT atas rahmat dan hidayah-NYA, Penulis dapat menyelesaikan Disertasi dengan judul Model Pembelajaran Berbasis Permainan Komprehensif untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dan Sosial- Emosional (Penelitian dan Pengembangan di TK Kelompok B Jakarta Selatan tahun 2015)

Disertasi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Doktor Pendidikan Anak Usia Dini pada Program Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta (UNJ). Banyak kendala dan hambatan yang dialami selama menyusun Disertasi namun Penulis menganggapnya sebagai pengalaman belajar.

Penulis menyadari bahwa Disertasi ini masih banyak kekurangan dan belum sempurna. Penulis juga menyadari bahwa penyusunan Disertasi ini tidak akan dapat terselesaikan tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini Penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. H Djaali sebagai Rektor Universitas terbuka yang telah menciptakan situasi yang kondusif pada Program Pascasarjana UNJ.
2. Prof. Dr. Moch. Asmawi, M.Pd sebagai Direktur Pascasarjana UNJ yang telah memberikan kesempatan dan dukungan dalam menyusun Disertasi
3. Prof. Dr. Maruf Akbar, M.Pd sebagai Asisten Direktur 1 Pascasarjana UNJ yang telah memberikan kesempatan, dukungan dan kemudahan selama perkuliahan hingga penyelesaian Disertasi
4. Prof. DR.dr. Myrnawati CH. MS.PKK.sebagai ketua Program Studi PAUD dan Promotor atas bimbingan, dukungan dan motivasinya selama menyelesaikan perkuliahan hingga penyelesaian Disertasi.
5. Prof. DR. Atwi Suparman, M.Sc. sebagai Co-Promotor atas bimbingan, dukungan dan motivasinya selama penyusunan Disertasi

6. Prof. Dr. Yufiarti, M.Psi dan Prof. Dr. Nadiroh, M.Pd sebagai Penguji Senat yang telah memberikan masukan selama penyusunan Disertasi
7. Prof. Fasli Jalal, dr. Ph.D sebagai penguji luar yang telah memberikan masukan guna penyempurnaan Disertasi
8. Rekan-rekan S3 PAUD angkatan 2013 sebagai rekan seperjuangan atas motivasi, dukungan dan bantuannya dalam menyelesaikan perkuliahan dan penyusunan Disertasi.
9. Secara khusus kepada Ibu tercinta yang selalu mendukung dan mendoakan Penulis serta kepada kedua anakku, Tiara Oktarianingsih dan Tosan Lambang Purboyo yang selalu setia membantu, mendukung, memotivasi dan mendoakan Penulis dalam menyelesaikan studi.

Semoga Allah yang Maha Pengasih dan Penyayang melimpahkan karunia dan rahmat-NYA kepada kita semua dan semoga Disertasi ini dapat bermanfaat bagi pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini di masa mendatang.

Jakarta, Januari 2016



Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN COVER.....	
ABSTRAK	i
RINGKASAN	ii
PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING	vii
LEMBAR PERNYATAAN	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xix
DAFTAR BAGAN	xxi
DAFTAR GRAFIK	xxii
DAFTAR LAMPIRAN	xxiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. LATAR BELAKANG.....	1
B. IDENTIFIKASI MASALAH.....	7
C. PEMBATAAN MASALAH	8
D. PERUMUSAN MASALAH.....	8
E. KEGUNAAN HASIL PENELITIAN.....	9
BAB II KAJIAN TEORI.....	11
A. BERBAGAI MODEL DESAIN PEMBELAJARAN.....	11
1. Model The ADDIE Approach.....	16
2. CHAT Models.....	18
3. Model ASSURE.....	21
4. Model Jerold E Kemp, dkk.....	23

	Halaman
5. Model Smith dan Ragan.....	24
6. Model Pengembangan Instruksional.....	25
7. Model Dick and Carey.....	26
B. MODEL-MODEL PEMBELAJARAN PADA ANAK USIA DINI.....	30
2. Prinsip-prinsip Dasar Perkembangan.....	30
3. Model Pembelajaran Menurut Joyce, Weil dan Calhoun.....	32
4. Contextual learning.....	35
C. KEMAMPUAN KOGNITIF, DAN SOSIAL-EMOSIONAL ANAK USIA DINI	39
1. Pengertian Anak Usia Dini.....	39
2. Perkembangan Anak Usia Dini.....	41
3. Kemampuan kognitif.....	48
4. Kemampuan Sosial-emosional.....	60
a. Kemampuan Sosial.....	60
b. Kemampuan Emosional.....	68
c. Kemampuan Sosial-emosional	75
D. PERMAINAN KOMPREHENSIF.....	79
1. Teori tentang Bermain.....	79
2. Fungsi Bermain dan Permainan bagi Anak Usia Dini...	88
3. Permainan Komprehensif	93
a. Permainan Konstruktif.....	93
b. Permainan Edukatif.....	96
c. Permainan Tradisional.....	100
E. KERANGKA TEORITIK.....	110
F. RANCANGAN MODEL PEMBELAJARAN YANG	111

	Halaman
9. Revisi Model Pembelajaran.....	239
10. Merancang dan Melaksanakan Evaluasi Sumatif	240
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	241
A. HASIL PENGEMBANGAN MODEL.....	241
1. Temuan Penelitian Pendahuluan.....	241
a. Tujuan Pembelajaran di TK Fithria.....	241
b. Pelaksanaan Pembelajaran.....	243
c. Karakteristik anak didik dan konteks.....	248
2. Hasil Pengembangan Model.....	253
a. Rumusan Tujuan Pembelajaran.....	253
b. Alat dan Instrumen Penilaian.....	261
c. Strategi Pembelajaran.....	270
d. Bahan Pembelajaran.....	282
e. Evaluasi Formatif.....	285
1) Evaluasi satu-satu oleh pakar.....	285
2) Evaluasi satu-satu oleh pengguna.....	288
3) Hasil Ujicoba kelompok kecil.....	291
4) Hasil ujicoba kelompok besar.....	293
f. Revisi akhir model pembelajaran.....	296
B. EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN.....	298
1. Efektivitas terhadap peningkatan Kemampuan Kognitif Anak	299
2. Efektivitas terhadap peningkatan Kemampuan Sosial-emosional Anak.....	302
3. Efektivitas terhadap peningkatan Kemampuan Kognitif dan Sosial-emosional Anak.....	306
C. PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN	308

	Halaman
1. Pembahasan Hasil Penelitian Pendahuluan	308
2. Pembahasan Hasil Pengembangan Model	312
3. Pembahasan Hasil Ujicoba	327
4. Inovasi dan Keunggulan Model Pembelajaran.....	330
5. Interdisiplin, Multidisiplin dan Transdisiplin Hasil Penelitian.....	332
D. KETERBATASAN PENELITIAN	336
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI.....	340
A. KESIMPULAN	340
B. IMPLIKASI	344
C. REKOMENDASI	346
DAFTAR PUSTAKA.....	349



DAFTAR TABEL

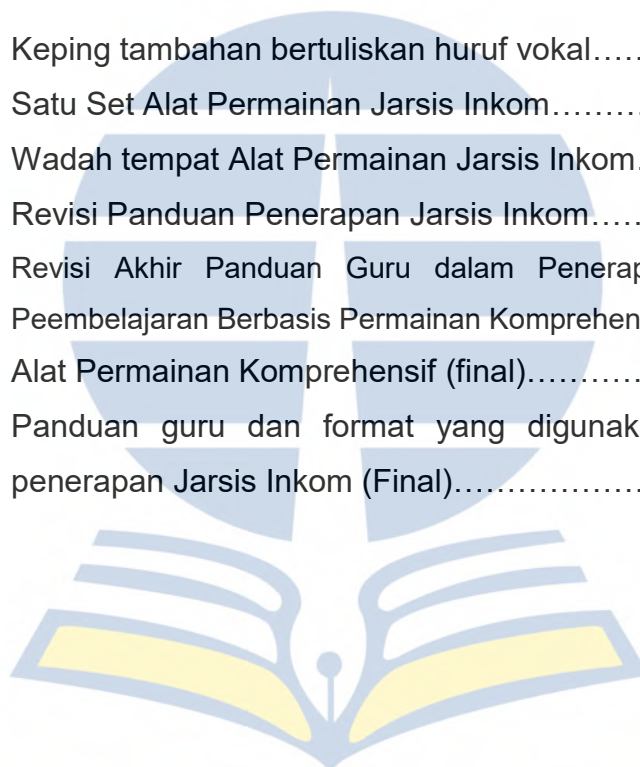
		Halaman
Tabel 2.1	Tahapan Model Pendekatan ADDIE.....	17
Tabel 2.2	Klasifikasi Emosi Positif dan Emosi Negatif.....	73
Tabel 2.3	Domain Kemampuan Sosial-emosional pada Anak.....	76
Tabel 2.4	Aspek dan Dimensi kemampuan Sosial-emosional pada Anak.....	78
Tabel 3.1	Aspek dan Indikator Penelitian Pendahuluan terkait Tujuan dan Strategi Pembelajaran sebagai Panduan Observasi dan wawancara.....	124
Tabel 3.2	Aspek dan Indikator Penelitian Pendahuluan terkait Anak Didik dan Profil TK.....	125
Tabel 3.3	Daftar Guru dan Staf TK Islam Fithria.....	128
Tabel 3.4	Data Murid TK Islam Fithria.....	128
Tabel 3.5	Kisi-Kisi Instrumen Asesmen Kemampuan Kognitif dan Sosial-emosional	139
Tabel 3.6	Rincian Butir Valid dan Invalid pada Setiap Aspek Kemampuan Anak.....	149
Tabel 3.7	Rincian Butir-Butir Valid dan Invalid pada Tiap Aspek yang Diobservasi.....	150
Tabel 3.8	Rincian Butir-Butir Valid dan Invalid pada Tiap Aspek Keterbacaan.....	152
Tabel 3.9	Data Guru yang melakukan Evaluasi Formatif Satu-satu Oleh pengguna.....	179
Tabel 3.10	Daftar Nama Subjek pada Ujicoba kelompok Kecil.....	187
Tabel 3.11	Jadwal Sentra Kelompok B2 dan penanggungjawab nya	188
Tabel 3.12	Perbandingan asesmen awal dan akhir kemampuan	205

	Halaman
	Kognitif Anak pada Uji Kelompok Kecil.....
Tabel 3.13	Perbandingan Rata-rata Hasil Asesmen Awal dan Akhir Kemampuan Sosial-Emosional Anak Dalam Uji Kelompok Kecil..... 207
Tabel 3.14	Perbandingan Hasil Asesmen Akhir dan Awal Kemampuan Kognitif dan Sosial-Emosional Anak pada Uji Kelompok Kecil..... 209
Tabel 3.15	Daftar Nama Subjek pada Ujicoba kelompok Besar..... 213
Tabel 3.16	Jadwal Sentra Kelompok B1 dan Penanggungjawabnya... 215
Tabel 3.17	Perbandingan Rata-rata Hasil Asesmen Awal dan Akhir Kemampuan Kognitif Anak Dalam Uji Kelompok Besar..... 232
Tabel 3.18	Perbandingan Rata-rata Hasil Asesmen Awal dan Akhir Kemampuan Sosial-Emosional Anak Dalam Uji Kelompok besar..... 234
Tabel 3,19	Hasil Asesmen Akhir Kemampuan Kognitif dan Sosial-Emosional Anak pada Uji Kelompok Besar..... 236
Tabel 4.1	Kemampuan dan Aspek yang dikembangkan di TK Islam Fithria..... 241
Tabel 4.2	Karakteristik kemampuan Kognitif dan Sosial-emosional Anak Di TK Islam Fithria..... 248
Tabel 4.3	Interdisiplin, Multidisiplin dan Transdisiplin Hasil Penelitian 332

DAFTAR GAMBAR

		Halaman
Gambar 3.1	Dokumen Pendirian TK Islam Fithria.....	127
Gambar 3.2	Pelaksanaan Ujicoba Kelompok Kecil Di Sentra Bahan Alam.....	191
Gambar 3.3	RKM Ujicoba Kelompok Kecil.....	200
Gambar 3.4	Contoh Skenario Pembelajaran yang Disusun Guru....	202
Gambar 3.5	Contoh Lembar Kerja Anak pada Uji coba Kelompok Kecil.....	203
Gambar 3.6	Pelaksanaan Ujicoba Kelompok besar.....	216
Gambar 3.7	Perubahan Gambar Guru dalam Model Konseptual	239
Gambar 4.1	Alat Permainan Di dalam Ruang TK Islam Fithria....	251
Gambar 4.2	Alat Permainan Di Luar Ruang TK Islam Fithria.....	252
Gambar 4.3	Penataan Ruang untuk Pembelajaran Berbasis Permainan Komprehensif Awal	270
Gambar 4.4	Contoh LKA Pengembangan Awal.....	277
Gambar 4.5	Contoh Strategi Pengenalan Warna.....	278
Gambar 4.6	Contoh Strategi Pengenalan Bentuk.....	279
Gambar 4.7	Contoh Strategi Pengenalan Angka.....	279
Gambar 4.8	Contoh Strategi Pengenalan Huruf.....	280
Gambar 4.9	Contoh Strategi Pengenalan Urutan/Serial.....	280
Gambar 4.10	Contoh Strategi Pengenalan Klasifikasi.....	281
Gambar 4.11	Bentuk Alat Permainan Komprehensif.....	282
Gambar 4.12	Bentuk Satu Set Alat Permainan Komprehensif.....	283
Gambar 4.13	Model fisik Alat Permainan Pembelajaran Berbasis Permainan Komprehensif Hasil Pengembangan Awal..	283
Gambar 4.14	Model fisik Pembelajaran Berbasis Permainan Komprehensif Hasil Pengembangan Awal (Panduan)..	284

	Halaman
Gambar 4.15 Contoh Perbaikan Panduan pada Revisi 1.....	287
Gambar 4.16 Alat Permainan Komprehensif setelah revisi 1.....	288
Gambar 4.17 Revisi RKH.....	289
Gambar 4.18 Perubahan Contoh LKA dari revisi 1 ke revisi 2.....	289
Gambar 4.19 Perubahan Pola Ruang Kelas.....	290
Gambar 4.20 Format RKH, SP dan LKA.....	292
Gambar 4.21 Keping tambahan bertuliskan huruf vokal.....	293
Gambar 4.22 Satu Set Alat Permainan Jarsis Inkom.....	293
Gambar 4.23 Wadah tempat Alat Permainan Jarsis Inkom.....	295
Gambar 4.24 Revisi Panduan Penerapan Jarsis Inkom.....	295
Gambar 4.25 Revisi Akhir Panduan Guru dalam Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Komprehensif	298
Gambar 4.26 Alat Permainan Komprehensif (final).....	320
Gambar 4.27 Panduan guru dan format yang digunakan dalam penerapan Jarsis Inkom (Final).....	325



DAFTAR BAGAN

		Halaman
Bagan 2.1	Tahapan Model Pengembangan Instruksional.....	26
Bagan 2.2	<i>The Systematic Design of Instructional Design</i> by Dick and Carey.....	27
Bagan 2.3	Rancangan Model Konseptual Pembelajaran Berbasis permainan Komprehensif yang Dikembangkan.....	111
Bagan 3.1	<i>Steps of System Approach Models of Educational Research and Development</i> by Borg and Gall.....	116
Bagan 3.2	Model Prosedural Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Komprehensif.....	121
Bagan 3.3	Langkah-langkah dalam Evaluasi Formatif.....	172
Bagan 4.1	Model Konseptual Pembelajaran Berbasis Permainan komprehensif (Revisi 1).....	285
Bagan 4.2	Model Prosedural Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Komprehensif (Revisi 1).....	286
Bagan 4.3	Hasil Revisi Akhir Model Konseptual Pembelajaran Berbasis Permainan Komprehensif yang Diciptakan	296
Bagan 4.4	Revisi Akhir Model Prosedural Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Komprehensif.	297
Bagan 4.5	Model Konseptual Pembelajaran Berbasis Permainan komprehensif (Final).....	314
Bagan 4.6	Model prosedural Pembelajaran berbasis Permainan Komprehensif (Final).....	317
Bagan 4.7	Interdisiplin, multidisiplin dan transdisiplin Ilmu terkait Model Pembelajaran Berbasis Permainan Komprehensif.....	333

DAFTAR GRAFIK

		Halaman
Grafik 3.1	Perbandingan Hasil Asesmen Awal dan Akhir Kemampuan Kognitif Ujicoba Kelompok Kecil.....	205
Grafik 3.2	Perbandingan Hasil Asesmen Awal dan Akhir Kemampuan Sosial-Emosional pada Uji Kelompok Kecil.....	208
Grafik 3.3	Perbandingan Hasil Asesmen Awal dan Akhir Kemampuan Kognitif dan Sosial-emosional Anak Uji coba kelompok Kecil.....	210
Grafik 3.4	Perbandingan Hasil Asesmen Awal dan Akhir Kemampuan Kognitif pada Uji Kelompok Besar.....	232
Grafik 3.5	Perbandingan Hasil Asesmen Awal dan Akhir Kemampuan Sosial-Emosional pada Uji Kelompok Besar.....	234
Grafik 3.6	Perbandingan Hasil Asesmen Awal dan Akhir Kemampuan Kognitif dan Sosial-Emosional Ujicoba Kelompok Besar.....	236

DAFTAR LAMPIRAN

		Halaman
Lampiran 1	Data Awal Kondisi Kegiatan dan Pembelajaran di TK Islam Fithria Jakarta Selatan (per Oktober 2014).....	354
Lampiran 2	Data Awal Kemampuan Kognitif Dan Sosial Emosional Anak Kelompok B Di TK Islam Fithria Jakarta Selatan.....	357
Lampiran 3	Hasil Pengembangan Panduan Penerapan Pembelajaran Berbasis Permainan Komprehensif.....	359
Lampiran 4	Hasil Asesmen Awal dan Akhir Kemampuan Kognitif Uji Kelompok Kecil.....	384
Lampiran 5	Hasil Asesmen Awal dan Akhir Kemampuan Kognitif Uji Kelompok Besar.....	386
Lampiran 6	Data Asesmen Awal dan Akhir Kemampuan Sosial-emosional Anak pada Uji Kelompok Kecil.....	389
Lampiran 7	Data Asesmen Awal dan Akhir Kemampuan Sosial-emosional Anak pada Uji Kelompok besar.....	390
Lampiran 8	Perhitungan Uji-T Pada Evaluasi Formatif Kelompok Kecil Dan Besar.....	392
Lampiran 9	Prototipe Panduan Guru dalam Penerapan Jarsis Inkom	395
Lampiran 10	Surat keterangan telah melaksanakan penelitian.....	426

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan anak usia dini (PAUD) termasuk di dalamnya Taman Kanak-kanak (TK) sebagai lembaga PAUD formal memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan sumber daya manusia. Hal ini tercantum dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003 pasal 1 yang berbunyi Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut¹

Penyelenggaraan TK bukan hanya sekedar memberikan berbagai pengalaman belajar, namun juga berfungsi mengoptimalkan seluruh potensi kecerdasan anak yang dilakukan melalui kegiatan bermain yang menyenangkan dan menggembirakan.

Masa usia TK (usia 4-6 tahun) seringkali disebut sebagai masa keemasan (*golden age*) karena pada masa ini seluruh potensi perkembangan mencapai masa peka dan masa ini merupakan masa yang paling baik untuk mengoptimalkannya. Melalui pemberian stimulasi yang

¹Kemdiknas, *UU Sisdiknas Nomor 20 tahun 2003*. (Jakarta: Kemdiknas, 2003)

tepat dan sesuai dengan tingkat perkembangan anak maka kemungkinan besar seluruh potensi anak akan dapat berkembang dengan sebaik-baiknya. Selain itu, pengembangan anak sebaiknya dilaksanakan secara holistik. Artinya adalah bahwa proses pengembangan atau stimulasi yang diberikan pada anak harus mencakup seluruh aspek perkembangan mereka, yaitu yang meliputi perkembangan kognitif, bahasa, fisik-motorik, moral dan sosial-emosional. Pengembangan yang dilakukan akan lebih optimal jika dilakukan terhadap beberapa aspek sekaligus secara simultan.

Salah satu potensi yang dimiliki oleh seorang anak adalah kemampuan kognitif. Kemampuan kognitif berhubungan dengan inteligensi namun kognitif lebih bersifat pasif atau statis yang merupakan potensi atau daya untuk memahami sesuatu. Sedangkan inteligensi lebih bersifat aktif yang merupakan aktualisasi atau perwujudan dari daya atau potensi yang berupa aktivitas atau perilaku²

Berdasarkan pengamatan terhadap kegiatan pengembangan di beberapa TK, tampak bahwa kegiatan pengembangan kognitif yang dilakukan guru-guru lebih banyak menggunakan kertas dan pensil (*paper and pencil*). Kegiatan pengembangannya juga lebih menitikberatkan pada matematika (berhitung) saja. Sedangkan kemampuan lainnya seperti pengenalan warna, bentuk dan ukuran hanya dilakukan sambil lalu dan

² Yuliani Nurani. *Metode Pengembangan Kognitif*. (Jakarta: Universitas Terbuka, 2013).h. 1.1

bukan merupakan kegiatan utama. Dengan cara demikian, anak-anak usia TK memang dapat berhitung namun berdasarkan pengamatan sepintas, mereka hanya dapat berhitung tapi kurang memaknai hitungan atau angka secara lebih mendalam. Kemampuan lainnya yang juga sangat penting untuk distimulasi pada masa usia dini adalah kemampuan sosial-emosional. Kemampuan sosial-emosional dapat dijabarkan menjadi kemampuan mengelola emosi dan kemampuan sosial. Keduanya merupakan kemampuan yang saling terkait dan saling memengaruhi satu sama lain.

Emosi, adalah perasaan dalam diri manusia yang dapat berupa perasaan senang dan tidak senang, perasaan baik atau buruk. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, emosi dikatakan sebagai luapan perasaan yang berkembang dan surut dalam waktu singkat; keadaan reaksi fisiologis dan psikologis, seperti kegembiraan, kesedihan, keharuan, **kecintaan** atau berarti keberanian yang bersifat subjektif. Goleman menyatakan bahwa emosi merujuk pada suatu perasaan atau pikiran-pikiran khasnya atau suatu keadaan biologis dan psikologis serta serangkaian kecenderungan untuk bertindak.³ Sedangkan sosialisasi menurut Sueann Robinson Ambron merupakan proses belajar yang

³ Goleman, Daniel. *Emotional Intelligence*. (Bloomsbury: Library of Unviolent Revolution, 1995). h.5

membimbing anak kearah perkembangan kepribadian sosial sehingga dapat menjadi anggota masyarakat yang bertanggungjawab dan efektif.⁴

Selama ini kegiatan pengembangan di TK sudah dilakukan secara bervariasi dan bersifat terpadu, artinya adalah bahwa kegiatan yang dilakukan di TK saling terkait dan saling berhubungan untuk mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki anak. Namun berdasarkan hasil penelitian awal yang dilakukan pada bulan Oktober 2014 terhadap kegiatan pengembangan di TK Islam Fithria Pondok Pinang Jakarta Selatan, tampak bahwa kegiatan pengembangan sosial-emosional tidak secara langsung dilakukan sebagai kegiatan yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan tersebut dan hanya merupakan bagian yang tersembunyi dari pelaksanaan kegiatan sehari-hari. Hal ini terlihat bahwa indikator kegiatan pengembangan tersebut tidak tercantum secara eksplisit dalam strategi pembelajaran harian atau Rancangan Kegiatan Harian (RKH) dan strategi kegiatan mingguan atau Rencana Kegiatan Mingguan (RKM). Misalnya dalam kegiatan bermain bebas, kemampuan sosial-emosional yang dikembangkan berupa kemampuan bekerjasama, kesabaran menunggu giliran dan berhati-hati. Kemampuan tersebut tidak tercantum sebagai tujuan utama dalam RKH dan RKM. Meskipun dalam pelaksanaannya kemampuan ini merupakan kemampuan yang penting untuk dikembangkan pada anak TK. Seperti kita ketahui bahwa filosofi

⁴ Syamsu Yusuf. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. (Bandung:Remaja Rosda Karya, 2014). h. 123

pengembangan di TK adalah untuk mempersiapkan anak menempuh jenjang pendidikan selanjutnya dan tujuan utamanya adalah untuk mengembangkan kemampuan anak dalam bersosialisasi.

Selain itu, anak TK kelompok B merupakan usia dimana anak-anak harus dibantu dan distimulasi sedemikian rupa karena mereka harus mempersiapkan dirinya guna memasuki jenjang pendidikan selanjutnya yaitu sekolah dasar. Berdasarkan penelitian awal juga, tampak bahwa TK Islam Fithria memberikan les (pelajaran tambahan) secara khusus di luar jam sekolah untuk membantu anak meningkatkan kemampuan berhitung, menulis, dan membacanya seperti aritmatika, jarimatika, ataupun les privat baca-tulis. Hal ini dilakukan atas permintaan orang tua yang lebih mementingkan pengembangan kemampuan kognitif anak. Banyak orang tua maupun lembaga pendidikan TK yang kurang mengutamakan kemampuan sosial-emosional anak. Hal yang demikian membuat anak-anak ini kehilangan kesempatan untuk menikmati masa kanak-kanaknya yang seharusnya diisi dengan bermain, bergembira dan bebas menyalurkan keinginannya untuk mengetahui dunia sekitarnya.

Masa usia TK merupakan masa bermain, dimana anak-anak pada masa ini sangat menyukai kegiatan bermain baik secara individu maupun kelompok. Selain itu pada masa ini hampir sebagian besar hari mereka diisi dengan kegiatan bermain. Hal inilah yang mendasari bahwa kegiatan pengembangan di TK dilaksanakan melalui bermain. Pengembangan

yang dilakukan seluruhnya seharusnya dikemas melalui kegiatan bermain atau melalui permainan dengan metode, strategi dan peralatan yang menyenangkan dan disukai anak-anak. Salah satu permainan yang banyak terdapat di lembaga TK adalah permainan konstruktif seperti lego, balok, *lassy*, *bombiq* dan *puzzle* dan alat permainan edukatif seperti: kotak bangunan, plastisin, dan manik-manik. Alat permainan ini sering digunakan oleh guru TK untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak namun kurang dimanfaatkan untuk pengembangan kemampuan sosial dan emosional anak. Selain alat permainan konstruktif dan alat permainan edukatif, ada pula alat permainan tradisional, yaitu alat permainan yang merupakan warisan dari generasi sebelumnya ke generasi berikutnya. Alat permainan tradisional ini seperti: bekel, congklak, simpai, halma, ular tangga dan karet gelang. Permainan tradisional yang terdapat di negara kita secara langsung maupun tidak langsung sangat berguna bagi pengembangan kemampuan kognitif, seperti kemampuan dalam matematika, berhitung, mengurutkan, klasifikasi yang terdapat dalam permainan bekel, halma, ular tangga dan karet gelang. Selain itu permainan tradisional juga berguna untuk pengembangan sosial-emosional seperti sportivitas, kesabaran, ketekunan, kerjasama yang terdapat dalam permainan ular tangga, anak ayam dan elang, halma, dan sebagainya. Saat ini, jarang sekali sekolah yang menerapkan alat permainan tradisional untuk kegiatan pengembangan anak-anak didiknya.

Andainya pun ada, hanya dilakukan untuk mengisi waktu luang diantara jam-jam anak belajar.

Oleh karenanya saya tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan untuk menemukan suatu model pembelajaran yang menggunakan suatu alat permainan yang mencakup konstruktif, edukatif dan tradisional untuk menstimulasi kemampuan kognitif dan sosial-emosional anak usia dini khususnya anak usia kelompok B di TK agar aspek perkembangan anak tersebut dapat berkembang secara optimal.

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan uraian tersebut maka beberapa masalah yang teridentifikasi adalah bagaimana guru menstimulasi kemampuan kognitif dan sosial-emosional anak di TK, faktor apa saja yang mempengaruhi peningkatan kemampuan kognitif dan sosial-emosional anak TK, bagaimana strategi yang efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan sosial-emosional anak di TK, jenis-jenis alat permainan konstruktif, edukatif dan tradisional apa saja yang sudah ada di TK dan untuk meningkatkan kemampuan apa alat permainan tersebut digunakan; adakah alat permainan yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan kemampuan anak-anak secara komprehensif; alat permainan yang bagaimana yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif, sosial-emosional anak usia TK; bagaimana pembelajaran yang diarahkan untuk

meningkatkan kemampuan kognitif dan sosial-emosional anak TK pada saat ini; bagaimana model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan sosial-emosional anak di TK; bagaimana prosedur yang paling efektif dalam menerapkan model pembelajaran berbasis permainan komprehensif guna meningkatkan kemampuan kognitif dan sosial-emosional anak usia TK.

C. PEMBATASAN MASALAH

Masalah dalam penelitian ini dibatasi pada pengembangan model pembelajaran berbasis permainan komprehensif guna meningkatkan kemampuan kognitif dan sosial-emosional anak kelompok B. Penelitian dilaksanakan di kelompok B TK Islam Fithria Jalan Ciputat Raya Gang Bidan Kelurahan Pondok Pinang Kecamatan Kebayoran Lama Jakarta selatan pada tahun pelajaran 2014-2015 hingga 2015-2016.

D. PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas maka permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana proses pembelajaran yang diarahkan untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan sosial-emosional anak kelompok B di TK Islam Fithria Jakarta Selatan pada saat ini?

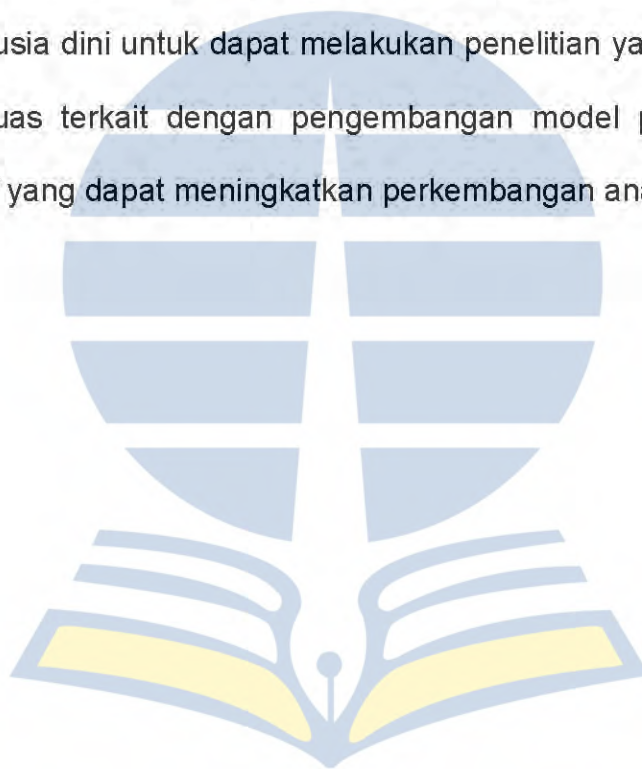
2. Bagaimana pengembangan model pembelajaran konseptual, prosedural dan fisik yang efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan sosial-emosional anak kelompok B di TK Jakarta Selatan?
3. Bagaimana efektivitas model fisik pembelajaran berbasis permainan komprehensif untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan sosial-emosional anak kelompok B di TK Jakarta Selatan?

E. KEGUNAAN HASIL PENELITIAN

Secara teoritis dan praktis hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk:

1. Pengembangan wawasan guru dan orang tua murid tentang stimulasi yang tepat dalam rangka meningkatkan kemampuan kognitif, dan sosial-emosional anak usia dini khususnya anak kelompok B di Taman Kanak-kanak
2. Memberikan alternatif model pembelajaran berbasis permainan yang komprehensif yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan sosial-emosional anak kelompok B di TK
3. Mendorong guru untuk dapat lebih kreatif menciptakan kegiatan maupun sarana bermain (khususnya alat permainan) yang sesuai dengan perkembangan anak dan situasi, budaya serta kondisi yang ada di TK-nya.

4. Memberi kesempatan pada anak didik di TK untuk mengembangkan kemampuan kognitif, dan sosial-emosionalnya tanpa harus kehilangan masa kanak-kanak yang penuh kegembiraan melalui kegiatan bermain dan penggunaan alat permainan komprehensif dengan cara yang menyenangkan.
5. Menjadi bahan rujukan bagi peneliti maupun pemerhati pendidikan anak usia dini untuk dapat melakukan penelitian yang lebih mendalam dan luas terkait dengan pengembangan model pembelajaran yang efektif yang dapat meningkatkan perkembangan anak secara simultan.



BAB II

KAJIAN TEORI

A. BERBAGAI MODEL DESAIN PEMBELAJARAN

Model adalah sebuah rancangan, tampilan atau penjabaran yang menjelaskan suatu objek, proses yang terstruktur, konsep atau teori, yang kadang dapat berbentuk penyederhanaan atau idealisasi. Sebuah model dapat berbentuk fisik (maket atau prototype), model citra (gambar rancangan, perencanaan atau program misalnya: *software* atau program televisi), atau rumusan matematis. Menurut Benny Pribadi, Model adalah sesuatu yang menggambarkan adanya pola berpikir. Sebuah model biasanya menggambarkan seluruh konsep yang saling berkaitan. Model juga dapat dipandang sebagai upaya untuk mengkonkretkan sebuah teori sekaligus juga merupakan sebuah analogi dan representasi dari variable-variabel yang terdapat dalam teori tersebut.⁵ Pendapat lain tentang model disampaikan oleh Richey Rita C, Klein James D dan Tracey Monica W (2011) dalam Atwi Suparman menyatakan bahwa model merepresentasikan realitas dengan menampilkan struktur dan tingkatan untuk menyatakan idealism dan pandangan tentang suatu realitas. Dalam deskripsi ini dapat dilihat bentuknya

⁵ Benny A Pribadi. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. (Jakarta: Dian Rakyat, 2011). h. 86

sebagai *micro teaching* yang merepresentasikan pembelajaran yang berskala makro atau pembelajaran yang luas dan lengkap.⁶

Sementara itu menurut Atwi Suparman, Menyatakan bahwa Model adalah representasi realitas yang menggambarkan struktur dan tatanan dari suatu konsep serta menampilkan salah satu bentuk dari empat bentuk berikut: deskripsi verbal atau konseptual, langkah-langkah kegiatan atau procedural, replica fisik atau visual, persamaan atau rumus⁷. Menurut Twelker, Urbach dan Buck (1972) model pengembangan didefinisikan sebagai cara yang sistematis untuk mengidentifikasi, mengembangkan dan mengevaluasi satu set bahan dan strategi belajar dengan maksud untuk mencapai tujuan tertentu. Sedangkan menurut Reigeluth (1999) model pengembangan memiliki tiga jenis kegiatan, yaitu: 1) desain pengembangan instruksional berorientasi pada desain itu sendiri (fokus pada makna pencapaian tujuan pembelajaran atau pengembangan); 2) mengidentifikasi metode pembelajaran (cara untuk mendukung dan memfasilitasi pembelajaran) 3) metode-metode pembelajaran dipecah menjadi komponen metode yang lebih detail dengan menyediakan panduan bagi pendidik.⁸ Menurut Yusufhadi, pengembangan model adalah sebuah proses yang menggunakan prosedur yang sistematis untuk tujuan menghasilkan sistem pembelajaran atau model

⁶ Atwi Suparman. *Desain Instruksional Modern: Panduan Para Pengajar dan Inovator Pendidikan*. (Jakarta: Erlangga. 2014). h. 106

⁷ *Ibid.* h. 107

⁸ Reigeluth, Charles, M. *Instructional-Design Theories and Models Vol II: A New Paradigm of Instructional Theory* (London: Lawrence Erlbaum Associates Publishers, 1999). h. 6

pembelajaran berupa seperangkat komponen strategi pembelajaran yang dikemukakan secara rinci. Sedangkan strateginya adalah dengan pendekatan menyeluruh pembelajaran dalam satu sistem pembelajaran berupa pedoman umum dan kerangka kegiatan untuk mencapai tujuan umum pembelajaran yang dijabarkan dalam teori belajar.⁹ Menurut Seels dan Glasglow: *Instructional design is the process of solving instructional problems by systematic analysis of the condition of learning. To do this one makes decisions related to each step in the instructional system design process.*¹⁰ Sementara itu menurut Rothwell dan Kazanas instruksional desain dinyatakan sebagai *means more than literally creating instruction. It is associated with the broader concept of analyzing human performance problem systematically, identifying the root causes of those problems, considering various solutions to address the root causes, and implementing the solution in ways designed to minimize the unintended consequences of corrective action.*¹¹ Pengertian lebih dari harfiah sebagai menciptakan pembelajaran. Hal ini terkait dengan konsep yang lebih luas dari menganalisis masalah kinerja manusia secara sistematis, mengidentifikasi akar penyebab masalah tersebut, mempertimbangkan berbagai solusi untuk mengatasi akar penyebab, dan menerapkan solusi dengan cara yang

⁹ Miarso, Yusufhadi, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. (Jakarta: Gramedia, 2005). h. 230

¹⁰ Seels, Barbara B and Glasglow, Zita. *Making Instructional Design Decisions* (Second Ed.). (London: Prentice Hall 1988). h.1.

¹¹ Rothwell, William J. and Kazanas. H.C. *Mastering The Instructional Design Process: A Systemic Approach*. (San Fransisco:Pfeiffer, 2004). h.3

dirancang untuk meminimalkan konsekuensi yang tidak diinginkan dari tindakan korektif.

Berdasarkan teori-teori tersebut maka definisi operasional tentang pengembangan model adalah proses yang sistemik yang dimulai dari langkah identifikasi, pengembangan dan diakhiri dengan evaluasi untuk menghasilkan suatu sistem pembelajaran atau model pembelajaran berupa seperangkat komponen strategi atau pedoman atau panduan umum dalam rangka kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditentukan.

Sebelum berlanjut pada pengembangan model pembelajaran, maka perlu diketahui pula definisi tentang pembelajaran. *Learning theory is an explanation for why something occurs or how it occurs. Typically theory is generated by a question or by our curiosity and offers a response to that Questions. Albert Einstein stated: theory provides the framework or lens for our observations The theory that we employ (consciously or not) determines what we see, what we consider to be important and thus how we will design and implement our practice.*¹² Teori belajar adalah penjelasan mengapa sesuatu terjadi atau bagaimana hal itu terjadi. Biasanya teori yang dihasilkan oleh pertanyaan atau rasa ingin tahu dan menawarkan respon dari pertanyaan tersebut. Albert Einstein menyatakan: teori memberikan kerangka atau lensa untuk pengamatan kami. Teori mempekerjakan kami (sadar atau

¹² Linda Harasim, *Learning Theory and Online Technologies*. (New York: Routledge. 2012). h. 4

tidak) untuk menentukan apa yang kita lihat, apa yang kita anggap penting dan dengan demikian bagaimana kita akan merancang dan mengimplementasikan pembelajaran kami. Pembelajaran juga diartikan sebagai proses yang dirancang untuk menciptakan terjadinya kegiatan belajar yang sengaja dilakukan atau bersifat intensional dalam diri individu. Pembelajaran juga merupakan aktivitas eksternal yang sengaja dirancang untuk mendukung terjadinya proses belajar internal dalam diri seorang individu. Sementara itu pembelajaran menurut Walter Dick dan Lou Carey dinyatakan sebagai rangkaian peristiwa atau kegiatan yang disampaikan secara terstruktur dan terencana dengan menggunakan sebuah atau beberapa jenis media dan proses pembelajaran dilakukan dengan tujuan agar anak didik mencapai kompetensi yang diharapkan. Oleh karenanya proses pembelajaran perlu dirancang secara sistematis dan holistik.¹³

Kegiatan merancang proses pembelajaran supaya menjadi kegiatan yang efektif dan efisien sering disebut sebagai desain sistem instruksional (*instructional system design*). Hal ini seperti yang dinyatakan oleh Briggs dalam Seels, Barbara B and Richey, Rita C, yaitu: Keseluruhan proses untuk menganalisis kebutuhan dan tujuan pembelajaran serta mengembangkan sistem penyampaian materi pembelajaran guna mencapai tujuan.¹⁴

Terdapat berbagai macam teori pengembangan model desain pembelajaran. Berikut ini disampaikan beberapa diantaranya.

¹³ Walter Dick, et.al. *The Systematic Design of Instruction*. (New York: Pearson, 2005). h. 205

¹⁴ Benny A Pribadi. *op.cit.* h. 58

1. Model The ADDIE Approach

Istilah ADDIE merupakan singkatan dari *Analyze, Design, Develop, Implement dan Evaluation*. ADDIE adalah konsep pengembangan produk. ADDIE telah banyak diterapkan dalam pembelajaran berbasis performance. Berdasarkan landasan filosofi pendidikan penerapan ADDIE harus bersifat *student center*, inovatif, otentik dan inspiratif. Konsep pengembangannya sudah diterapkan sejak terbentuknya komunitas sosial. Pembuatan sebuah produk pembelajaran dengan menggunakan ADDIE merupakan sebuah kegiatan yang menggunakan perangkat yang efektif. ADDIE yang membantu menyelesaikan permasalahan pembelajaran yang kompleks dan juga mengembangkan produk-produk pendidikan dan pembelajaran Tujuan penulisan buku ini adalah untuk memperkenalkan pendekatan ADDIE sebagai landasan proses dalam membuat sumber-sumber belajar secara efektif.

Model ini mendorong perubahan strategi dari didaktik, terbatas, pasif, desain model tunggal ke arah fasilitasi aktif, multi fungsi, situasional, pendekatan inspiratif dalam belajar.

Tabel 2.1
Tahapan Model Pendekatan ADDIE

	Analisis	Desain	Pengembangan	Implementasi	Evaluasi
Konsep	Mengidentifikasi-kasi kemungkinan penyebab perbedaan performance	Memverifikasi kinerja yang akan dicapai dan pemilihan metode tes yang sesuai.	Menghasilkan dan memvalidasi sumber-sumber belajar	Mempersiapkan lingkungan belajar dan melibatkan siswa	mengukur kualitas dari produk dan proses sebelum dan setelah pelaksanaan kegiatan.
Prosedur	<ol style="list-style-type: none"> 1. Validasi kesenjangan kinerja 2. Merumuskan tujuan instruksional 3. Mengidentifikasi karakteristik peserta didik 4. Mengidentifikasi sumber-sumber yang dibutuhkan 5. Menentukan strategi pembelajaran yang tepat 6. Menyusun rencana pengelolaan program/proyek 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyusun daftar tugas-tugas 2. Menyusun tujuan kinerja 3. Menyusun strategi tes 4. Menghitung investasi/biaya yang dikeluarkan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menghasilkan Konten 2. Pilih atau mengembangkan Mendukung Media 3. Mengembangkan panduan bagi siswa 4. Mengembangkan panduan bagi guru 5. Melakukan revisi formatif 6. Melakukan tes percontohan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyiapkan Guru 2. Menyiakan Pemelajar 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menentukan kriteria evaluasi 2. Memilih alat untuk evaluasi 3. Mengadakan evaluasi itu sendiri

ADDIE mengadopsi paradigma IPO (*Input, Proses, Output*) sebagai suatu cara yang kompleks. **Input**: mengidentifikasi variabel dalam konteks belajar, meliputi: kondisi, data, informasi dan lingkungan. **Prosess** untuk menstimulasi berpikir kreatif dan divergen dengan menggunakan prosedur, meliputi: metode, tindakan, prosedur dan pengembangan. **Output**: menyampaikan hasil dari proses, meliputi: hasil, keluaran, produk dan ide.

Metode pembelajaran yang dilaksanakan dalam model ADDIE meliputi melaksanakan studi kasus, diskusi pemikiran kritis, pembelajaran berbasis masalah, proyek laboratorium, inkuiri terbimbing. Sistem pada model ADDIE menekankan pada satu kesatuan yang terintegrasi dari setiap elemen yang berinteraksi satu sama lain. Sistem memiliki: (1) saling bergantung satu sama lain (*interdependency*), artinya tidak ada unsur-unsur yang terpisah dari sistem, (2) *synergistic*, artinya semua unsur dapat memberikan hasil yang lebih baik dibandingkan unsur tersebut berjalan sendiri-sendiri, (3) dinamis, artinya sistem dapat berubah mengikuti kondisi lingkungan, dan (4) *cybernetic*, artinya unsur-unsur melakukan komunikasi secara efisien. Paradigma yang valid dari desain pembelajaran adalah berorientasi pada tujuan dan perbedaan tujuan belajar akan membuat perbedaan strategi pembelajarannya.¹⁵

2. CHAT Models¹⁶

CHAT (*Cultural Historical Activity Theory*) atau teori aktivitas berbasis sejarah dan budaya adalah suatu kerangka kerja yang didasarkan pada karya Lev Vygotsky sepanjang tahun 1920 dan 1930. CHAT telah dikenal sebagai satu kerangka bagi para akademisi yang harus diikuti ketika

¹⁵ Robert, Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*. (Georgia: Departemen of Educational Psychology and Instruction Technology University of Georgia, 2009). hh. 1-5

¹⁶ Lisa C yamagata and Lynch, *Understanding and Examining Design Activities with Cultural Historical Activity Theory* dalam Brad, Hokanson. *Design in Educational Technology (Design Thinking, Design Process, and The Design Studio)*. (London: Springer, 2014).hh. 89-106

mengevaluasi desain pembelajaran (Jonassen, 2000b; Devane & Squire, 2012; Yamagata-Lynch, 2010) karena dapat mengakomodasi kompleksitas dunia nyata/kehidupan sehari-hari. Walau CHAT tidak mesti digunakan secara konsisten dalam bidang disiplin kita dalam mengevaluasi desain pembelajaran, CHAT telah dijadikan sebagai entri topik yang layak dalam buku Pegangan Teknologi dan komunikasi pendidikan.

CHAT sebagai kerangka teoritis membahas kompleksitas termasuk tindakan manusia, sesuai fungsi CHAT dalam proses membuat model yang dapat digenerasi/digunakan secara massal. CHAT memberikan perancang pembelajaran apresiasi yang tinggi terhadap proses belajar manusia. Secara garis besar, CHAT bukanlah suatu desain model pembelajaran, melainkan kerangka atau pedoman dalam mengembangkan desain pembelajaran. Berikut ini akan dijelaskan pada contoh kasus, yang Menjelaskan kerangka teoritis untuk perancang model pembelajaran dalam menganalisis, memahami, dan mengkomunikasikan situasi rancangan yang kompleks .

Menurut Engestrom model CHAT yang dikembangkan sebagai kajian aktivitas manusia. *Pertama* memfokuskan produksi hasil (object) pengetahuan maupun perilaku baik yang bersifat maupun mental. *Kedua*, analisa difokuskan terhadap subjek baik individu maupun komunitas yang menentukan kebutuhan atau motif terhadap subjek baik individu maupun komunitas yang menentukan kebutuhan atau motif terhadap objek. *Ketiga*,

analisa difokuskan terhadap penggunaan alat (teknologi) dari subjek untuk meraih objek (hasil). *Keempat*, fokus terhadap komunitas dalam menciptakan norma dan aturan dan untuk menentukan bagaimana komunitas mencapai hasil yang diharapkan. Semua elemen tersebut dipengaruhi oleh faktor sosial kultural seperti pengetahuan, personal ketersediaan alat dll. Aktivitas individu juga dipengaruhi oleh berbagai aktivitas sekitarnya. Aktivitas bersifat kompleks, dinamis, historis, dan transformatif.

CHAT memberikan basis teori dan metodologis dalam mengkaji bagaimana sekelompok orang dengan pengalaman dan perspektif berbeda bekerja pada sebuah objek yang sama dan mampu bekerja untuk menyelesaikan masalah dan secara bersama mengembangkan pengetahuan atau alat baru untuk menyelesaikan masalah (Engestrom)

Engestrom kemudian mengembangkan unit analisis dengan memasukkan komponen tambahan ke dalam model segitiga Vygotsky yaitu norma yang mengatur tindakan subjek terhadap objek dan relasi dengan partisipan lain dalam aktivitas, kedua komunitas orang yang membagi kesamaan kepentingan dan keterlibatan dengan objek yang sama. Ke tiga pembagian kerja (*division of labor*) apa yang dilakukan oleh siapa terhadap objek, termasuk pembagian tugas yang relatif horisontal dan vertikal terkait pembagian kekuasaan, posisi, akses ke sumber daya, dan penghargaan. Unit ini diperluas yang disebut sebagai sistem aktivitas oleh Engestrom.

Menurut Engestrom, CHAT memiliki aspek teoritis sebagai berikut. Pertama bersifat kontekstual dan dikaitkan dengan pemahaman secara histori terhadap suatu praktek lokal khusus, objek mereka, artifak mediasi dan organisasi sosial. Ke dua, CHAT didasarkan pada teori pengetahuan dan pemikiran dialektis yang fokus pada potensial kreatif dari kognisi manusia. Ketiga CHAT dilihat sebagai teori perkembangan yang mencari cari cara untuk menjelaskan dan mempengaruhi perubahan kualitatif secara terus menerus

3. Model ASSURE¹⁷

Model ASSURE dikemukakan oleh Sharon E. Smaldino, James D Russel, Robert Heinich dan Michael Molenda. Model ini dikembangkan untuk menciptakan aktivitas pembelajaran yang efektif dan efisien, khususnya pada kegiatan pembelajaran yang menggunakan media dan teknologi. Model ASSURE difokuskan pada perencanaan pembelajaran untuk digunakan dalam situasi pembelajaran di dalam kelas secara aktual. Model desain sistem pembelajaran ini terlihat lebih sederhana jika dibandingkan dengan model desain sistem pembelajaran yang lainnya.

Model desain sistem pembelajaran ini dilandasi pandangan Robert M Gagne (1985) tentang peristiwa pembelajaran. Menurut Gagne, desain pembelajaran yang efektif harus dimulai dari upaya yang dapat memicu atau

¹⁷ Benny A Pribadi. *op.cit.* hh. 110-117

memotivasi seseorang untuk belajar. Langkah ini perlu diikuti dengan proses pembelajaran yang sistematis, penilaian hasil belajar dan pemberian umpan balik tentang pencapaian hasil belajar secara kontinyu. Langkah-langkah yang perlu dilakukan dalam model desain sistem pembelajaran ASSURE meliputi aktivitas berikut ini.

A =	<i>Analyze Learner</i> (Analisis karakteristik siswa). Kegiatan ini meliputi beberapa karakteristik penting seperti: karakteristik umum, kompetensi yang spesifik yang telah dimiliki sebelumnya dan gaya belajar siswa
S =	<i>State Objectives</i> (menetapkan tujuan pembelajaran). Tujuan pembelajaran dapat diperoleh dari silabus atau kurikulum, informasi yang tercatat dalam buku teks ataupun dirumuskan sendiri oleh perancang atau pengajar.
S =	<i>Select Methods, Media dan Materials</i> (menyeleksi metode, media dan bahan). Pemilihan ketiganya akan dapat membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.
U =	<i>Utilize Materials</i> (memanfaatkan bahan belajar). Sebelum menggunakan metode, media dan bahan belajar, perancang harus terlebih dahulu melakukan uji coba untuk memastikan bahwa ketiga komponen tersebut dapat berfungsi efektif untuk digunakan dalam dalam situasi atau setting yang sebenarnya.

	Langkah lainnya adalah menyiapkan kelas dan sarana pendukung yang diperlukan untuk dapat menggunakan metode, media dan bahan belajar yang dipilih.
R	= <i>Requires Learner Participation</i> (melibatkan siswa dalam proses pembelajaran). Siswa yang terlibat secara aktif akan dapat memahami materi pembelajaran dengan lebih baik.
E	= <i>Evaluate and Revise</i> (evaluasi dan revisi). Tahap evaluasi dalam model ini dilakukan untuk menilai efektivitas pembelajaran dan juga hasil belajar siswa.

4. Model Jerold E Kemp, dkk.¹⁸

Model desain sistem pembelajaran yang dikemukakan oleh Kemp berbentuk lingkaran. Menurutnya bentuk lingkaran menunjukkan adanya proses kontinyu dalam menerapkan sistem pembelajaran. Model ini terdiri dari komponen-komponen: 1) mengidentifikasi masalah dan menetapkan tujuan pembelajaran; 2) menentukan dan menganalisis karakteristik siswa; 3) mengidentifikasi materi dan menganalisis komponen-komponen tugas belajar yang terkait dengan pencapaian tujuan pembelajaran; 4) menetapkan tujuan pembelajaran khusus bagi siswa; 5) membuat sistematika penyampaian materi pelajaran secara sistematis dan logis; 6) merancang strategi pembelajaran; 7) menetapkan metode untuk menyampaikan materi pelajaran;

¹⁸ *Ibid.* hh. 117-120

8) mengembangkan instrumen evaluasi; 9) memilih sumber-sumber yang dapat mendukung aktivitas pembelajaran.

Model ini memungkinkan penggunaannya dimulai dari komponen mana saja sesuai dengan kebutuhan dan dapat digunakan oleh guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas secara efektif, efisien dan menarik. Model ini dalam penerapannya didasari oleh beberapa faktor, yaitu: 1) kesiapan siswa dalam mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran; 2) strategi pembelajaran dan karakteristik siswa; 3) media dan sumber belajar yang tepat; 4) dukungan pada keberhasilan siswa; 5) menentukan keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran; 6) adanya revisi untuk membuat program pembelajaran yang efektif dan efisien.

5. Model Smith dan Ragan

Model yang dikemukakan oleh Smith dan Ragan ini dikenal oleh pelajar dan profesional yang cenderung mengarah pada implementasi teori belajar kognitif. Hampir setiap langkah dan prosedur dalam model ini difokuskan pada rancangan tentang strategi pembelajaran. Langkah-langkah dalam model yang dikemukakan oleh Smith dan Ragan ini meliputi: 1) Analisis lingkungan belajar; 2) analisis karakteristik siswa; 3) analisis tugas pembelajaran; 4) menulis butir tes; 5) menentukan strategi pembelajaran; 6) memproduksi program pembelajaran; 7) melaksanakan evaluasi formatif; dan merevisi program pembelajaran. Model ini mencerminkan adanya keyakinan

filosofis bahwa penerapan solusi untuk memecahkan masalah pembelajaran secara sistematis yang akan menghasilkan program pembelajaran efektif dan efisien. Smith dan Ragan menyatakan bahwa mode ini berpusat pada siswa.¹⁹

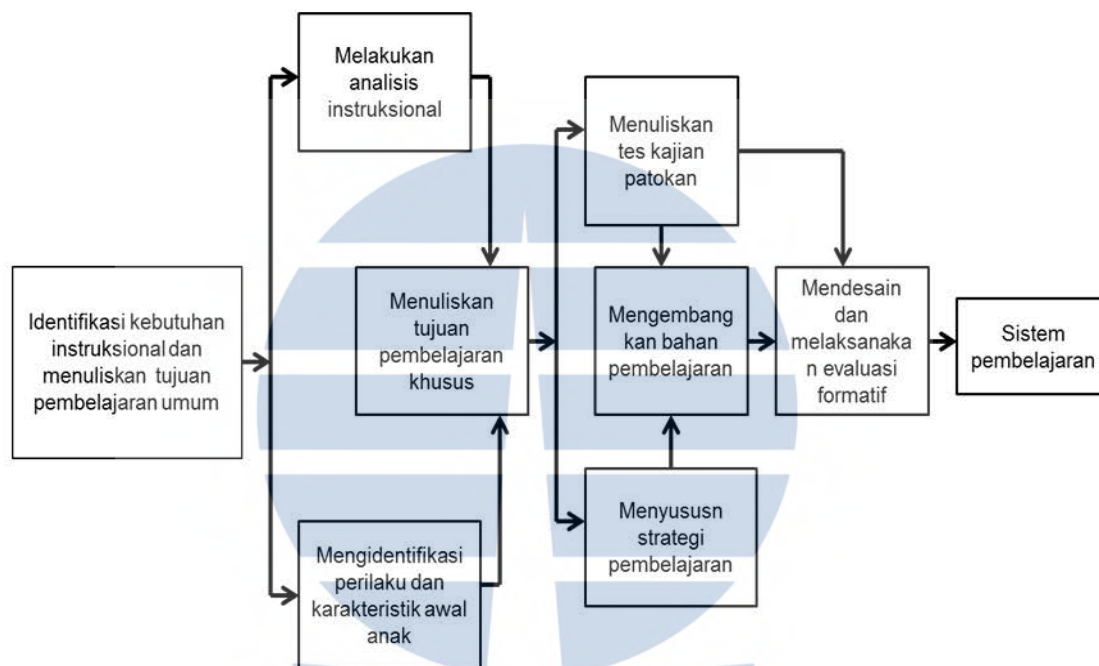
6. Model Pengembangan Instruksional

Model yang dikembangkan oleh Atwi Suparman ini mengandung tahapan dan langkah-langkah dalam menyusun suatu sistem instruksional atau mengembangkan produk instruksional. Model ini terdiri dari tiga tahap, yang dijabarkan sebagai berikut.

Tahap pertama, yaitu tahap mengidentifikasi yang terdiri dari langkah 1) mengidentifikasi kebutuhan instruksional dan menulis tujuan instruksional umum; 2) melakukan analisis instruksional; 3) mengidentifikasi perilaku dan karakteristik awal peserta didik. Tahap kedua adalah tahap pengembangan yang terdiri dari langkah: 1) menulis tujuan instruksional khusus; 2) menyusun alat penilaian belajar; 3) menyusun strategi instruksional; 4) mengembangkan bahan instruksional. Tahap ketiga, mengevaluasi dan merevisi yang terdiri dari satu langkah, yaitu menyusun desain dan melaksanakan evaluasi formatif yang termasuk di dalamnya kegiatan merevisi bahan instruksional. Pada tahap yang ketiga ini dilakukan kegiatan evaluasi yang meliputi evaluasi oleh pakar dan revisi, evaluasi oleh beberapa

¹⁹ *Ibid.* hh.120-125

peserta didik dan revisi, evaluasi oleh kelompok kecil peserta didik dan pengajar dan revisi . Hasil akhir dari langkah kedelapan adalah suatu sistem instruksional atau produk instruksional yang siap pakai.²⁰ Model tersebut digambarkan sebagai berikut.



Bagan 2.1

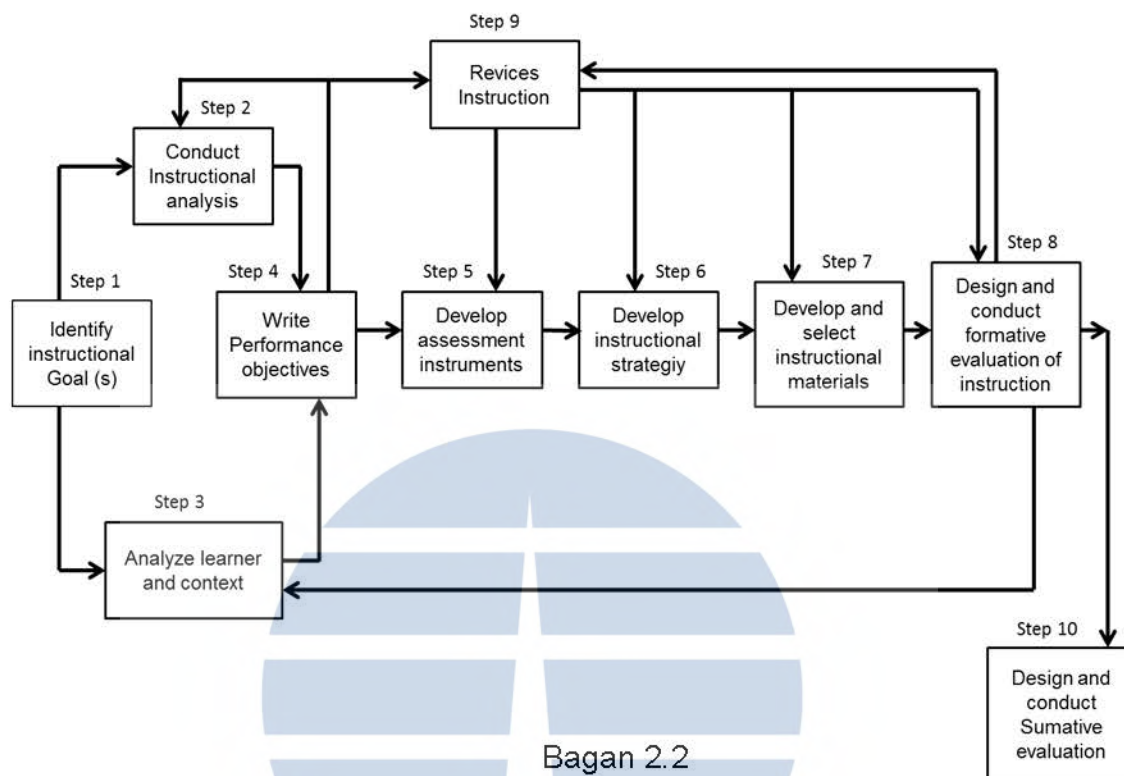
Tahapan Model Pengembangan Instruksional

7. Model Dick and Carey

Model pengembangan desain pembelajaran dalam penelitian ini merujuk pada model pengembangan yang disampaikan oleh Dick dan Carey²¹ yang digambarkan dalam bagan berikut.

²⁰ Atwi Suparman. *op.cit.* hh. 129-132

²¹ Walter Dick, et.al. *loc.cit.* h. 15



Bagan 2.2
The Systematic Design of Instructional Design by Dick and Carey

Model tersebut secara rinci menggambarkan 10 komponen, yaitu sebagai berikut. (1) *Identify Instructional Goal (s)* atau identifikasi tujuan pembelajaran yang diperoleh dengan melakukan observasi di lapangan dan mengumpulkan sejumlah dokumen untuk memperkuat data yang didapat. Setelah mengidentifikasi dilanjutkan dengan menuliskan tujuan pembelajaran umum dengan format ABCD (*Audience, Behavior, Condition dan Degree*).²² (2) *Conduct Instructional analysis* atau melakukan analisis pembelajaran yang dilakukan dengan menjabarkan perilaku umum menjadi perilaku khusus yang disusun secara logis dan sistematis. Sedangkan analisis pembelajaran

²² Atwi Suparman, *op.cit.* hh.143-168

dilakukan dengan melihat dan mempertimbangkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.²³ (3) *Analyze Learner and Contexts* atau menganalisis karakteristik peserta didik. Tahap ini dilakukan dengan menganalisis perilaku dan karakteristik peserta didik dengan tujuan untuk mengetahui perilaku yang telah dan belum dikuasai anak sebelum mengikuti penerapan model pembelajaran. Kegiatan ini dapat dilakukan dengan wawancara dengan guru, kepala sekolah dan orang tua, pengamatan terhadap perilaku anak dan studi dokumentasi berupa portofolio dan rapor anak didik. (4) *Write Performance Objectives* atau menuliskan (merumuskan) tujuan pembelajaran khusus atau tujuan instruksional khusus (TIK) secara jelas berupa kata kerja yang dapat diamati oleh guru dan tidak menimbulkan salah tafsir. Perumusan TIK juga harus dapat diukur, artinya bahwa tingkat pencapaian anak dalam perilaku yang diobservasi atau terdapat dalam TIK dapat diukur dengan alat tes atau alat pengukur lain (non tes).²⁴ (5) *Develop Assessment Instrument* atau mengembangkan instrumen penilaian yang berdasarkan pada tujuan pembelajaran dan kompetensi yang diharapkan akan dicapai peserta didik. Instrumen penilaian ini digunakan untuk mengukur pencapaian perilaku peserta didik yang telah ditetapkan. Dalam penelitian ini karena yang dijadikan sampel penelitian adalah anak-anak usia 5-6 tahun maka penilaian tidak dilakukan dalam bentuk tes tapi dalam bentuk non tes seperti hasil kerja (karya) anak, unjuk kerja/penampilan (performance) anak dan pengamatan

²³ *Ibid*, hh. 176-196

²⁴ *Ibid*, h. 258

atau observasi. 6) *Develop Instructional Strategy* (Mengembangkan atau menyusun desain pembelajaran). Tahap ini mencakup semua aspek pemilihan sistem pengampaian, penyusunan dan pembagian materi, penjelasan komponen pembelajaran, menyusun Rancangan Kegiatan Mingguan (RKM) dan Rancangan Kegiatan Harian (RKH). 7) *Develop and select instructional Materials* (mengembangkan dan memilih sarana dan bahan pembelajaran). Pada tahap ini akan dilakukan pembuatan dan memproduksi alat permainan komprehensif yang akan digunakan dalam penelitian guna menunjang sistem pembelajaran. 8) *Design and conduct formative Evaluation* (merancang dan melaksanakan evaluasi formatif). Evaluasi formatif dilakukan untuk mengumpulkan data yang digunakan untuk menyempurnakan model pembelajaran. Evaluasi formatif mencakup evaluasi teman sejawat, pakar dan ujicoba lapangan. Tahap ini akan dilakukan dengan menggunakan teknik observasi, wawancara, uji unjuk kerja serta dokumentasi terhadap data yang dibutuhkan. 9) *Revise instruction* (Revisi Pembelajaran). Tahap terakhir dari proses desain dan pengembangan adalah melakukan revisi terhadap draft program pembelajaran. Data yang diperoleh dari tahap sebelumnya yaitu prosedur evaluasi formatif dirangkum dan ditafsirkan guna menemukan dan mengetahui kelemahan program pembelajaran²⁵. Tahap 10) *Design and Conduct Sumative Evaluation* atau mendesain dan melaksanakan evaluasi sumatif.

²⁵ *Ibid*, hh. 258-337

Pengembangan model dalam penelitian ini terkait dengan kegiatan bermain pada pendidikan anak usia dini khususnya TK untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dituangkan dalam indikator pada instrumen asesmen perkembangan anak kelompok B yang meliputi perkembangan kognitif, sosial-emosional. Model pembelajaran yang akan dikembangkan berupa pedoman atau panduan implementasi pembelajaran berbasis permainan komprehensif secara terpadu. Pengembangan model yang dipilih adalah model pengembangan yang dikembangkan oleh Dick and Carey karena model ini, Peneliti anggap sebagai model yang paling efektif, efisien dan sesuai dengan tujuan pengembangan yang diharapkan.

B. MODEL-MODEL PEMBELAJARAN PADA ANAK USIA DINI

Sebelum membahas tentang model-model pembelajaran pada anak usia dini, akan dibahas prinsip-prinsip dasar perkembangan pada dan prinsip-prinsip pembelajaran yang sebaiknya dilaksanakan pada proses pembelajaran dalam pendidikan anak usia dini, yaitu sebagai berikut.

1. Prinsip-prinsip Dasar Perkembangan²⁶

- a. Domain perkembangan anak meliputi: Fisik, Sosial, emosional dan kognitif dan saling berhubungan. Perkembangan yang satu memengaruhi perkembangan lainnya.

²⁶ Getswicky Carol, *Developmentally Appropriate Practice: Curriculum and Development in Early Education*. (Canada: Thomson Delmar Learning, 2007). hh 12-15

- b. Perkembangan terjadi dalam urutan yang relatif teratur, dengan perkembangan kemampuan, keterampilan dan membangun pengetahuan selanjutnya didasari oleh pengalaman yang sudah diperoleh sebelumnya.
- c. hasil proses perkembangan pada diri setiap anak berbeda antara anak yang satu dengan yang lainnya dan hasil perkembangan juga berbeda dalam tiap kemampuan pada diri anak itu sendiri.
- d. Pengalaman awal yang didapat anak memiliki efek kumulatif dan tertunda pada pengembangan individu anak; periode optimal terjadi untuk jenis perkembangan dan pembelajaran tertentu.
- e. Proses perkembangan merupakan sesuatu yang dapat diprediksi arah kemajuan, organisasi kompleksitas dan internalisasinya.
- f. Perkembangan dan pembelajaran terjadi di dalam dan termasuk lingkungan sosial yang beragam dan konteks budaya.
- g. Anak-anak adalah pebelajar aktif dan mereka membangun pengetahuannya sendiri
- h. Perkembangan dan pembelajaran merupakan hasil dari proses kematangan dan lingkungan baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial dimana anak tinggal.
- i. Bermain merupakan wahana yang penting bagi perkembangan sosial-emosional dan kognitif anak dan bermain merupakan refleksi perkembangan mereka.

- j. Perkembangan akan bermanfaat jika anak diberikan kesempatan untuk mempraktikkan keterampilan barunya, mendapatkan pengalaman yang menantang.
- k. Anak-anak menunjukkan pola yang berbeda dalam pengetahuan dan belajar dan berbeda dalam cara memperolehnya.
- l. Anak-anak akan belajar dengan baik dalam konteks masyarakat yang aman dan bermakna, sesuai dengan kebutuhannya dan mereka merasa nyaman.

2. Model Pembelajaran Menurut Joyce, Weil dan Calhoun

Keberhasilan proses pembelajaran tidak terlepas dari kemampuan guru dalam mengembangkan dan memanfaatkan model-model pembelajaran yang berorientasi pada pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Seorang guru sebaiknya merancang dan memilih model pembelajaran yang meningkatkan intensitas keterlibatan anak didik secara efektif. Pengembangan model pembelajaran yang tepat pada dasarnya bertujuan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang memungkinkan anak didik dapat bermain dan belajar secara aktif dan menyenangkan sehingga akan diperoleh hasil belajar dan prestasi yang memuaskan. Hasil ini akan diperoleh secara efektif apabila guru dan anak didik dapat bekerjasama menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

Menurut Joyce, Weil dan Calhoun, setiap guru dapat menggunakan model pembelajaran yang berbeda dan tiap model yang dipilih akan disesuaikan dengan tujuan pembelajarannya dan peserta didik yang akan terlibat. Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahannya masing-masing. Artinya tidak ada satu model pembelajaran yang sempurna untuk semua tujuan pembelajaran dan untuk semua anak didik. Joyce dan Weil mengelompokkan model pembelajaran ke dalam empat rumpun, yaitu sebagai berikut.

a. Kelompok Model Pemrosesan Informasi (*Information Processing Models*)

Kelompok model pengolahan informasi salah satu kelompok model pembelajaran yang lebih menitikberatkan pada aktivitas-aktivitas yang terkait dengan kegiatan proses atau pengolahan informasi untuk meningkatkan kapabilitas siswa melalui proses pembelajaran. Ada beberapa bentuk model yang dapat dipertimbangkan guru untuk diterapkan dalam proses pembelajaran, yaitu: berpikir induktif, pencapaian konsep, memorisasi, *advance organizers*, penelitian ilmiah, *inquiry training and syntectics*

b. Kelompok Model Interaksi Sosial

Kelompok model sosial dirancang dengan memanfaatkan kerjasama antar siswa melalui berbagai bentuk kegiatan nyata aktivitas pembelajaran baik yang dilaksanakan di dalam kelas maupun di luar kelas. Kelompok model interaksi sosial ini meliputi sejumlah model, yaitu: investigasi kelompok,

bermain peran, penelitian yurispudensial, latihan laboratories dan penelitian ilmu sosial.

c. Kelompok Model Personal (*The Personal Family Model*)

Model personal dikembangkan dengan beberapa tujuan esensial yaitu mengembangkan keseimbangan proses pendidikan beranjak dari kebutuhan. Kebutuhan dan aspirasi siswa sendiri, menempatkan siswa sebagai partner di dalam menentukan apa yang ia pelajari dan bagaimana mempelajarinya. Model yang termasuk model ini adalah model pembelajaran tanpa arahan, model pembelajaran untuk meningkatkan rasa percaya diri, model latihan kesabaran dan model pertemuan kelas.

d. Kelompok model sistem perilaku

Model ini memusatkan perhatian pada perilaku yang teramati (terobservasi). Model ini beranjak dari psikologi behaviorisme, model mengajar kelompok ini mementingkan penciptaan sistem lingkungan belajar yang memungkinkan manipulasi penguatan pola tingkah laku yang dikehendaki. Belajar tuntas, pengajaran langsung, simulasi belajar sosial.²⁷

²⁷ Bruce Joyce, Weil Marsha, Calhoun Emily, *Models of Teaching* (Boston, New York, San Francisco: Pearson Education, 2009). h. 25-41

3. Contextual learning

*Contextual learning (CL)*²⁸ involves making concepts and ideas relevant to young children by placing them within a context, such as a story. Stories are important vehicles for engaging young students. Stories with visual support can create a "comfort zone" for children – an environment that allows them to openly explore their thinking within familiar settings, maksudnya adalah Pembelajaran kontekstual melibatkan membuat konsep dan ide-ide yang relevan dengan anak-anak muda dengan menempatkan mereka dalam konteks, seperti cerita. Cerita adalah kendaraan penting untuk melibatkan siswa muda. Cerita dengan dukungan visual yang dapat membuat "zona nyaman" untuk anak-anak - lingkungan yang memungkinkan mereka untuk secara terbuka mengeksplorasi pemikiran mereka dalam pengaturan yang sudah akrab.

Dalam review penelitian yang relevan, Mooij (2004)²⁹ membangun sebuah teori belajar kontekstual yang sesuai dengan karakteristik pendidikan dan ICT multilevel yang terintegrasi dengan karakteristik pembelajaran untuk mengoptimalkan proses pembelajaran. Dia mengaitkan tiga jenis kondisi kontekstual (diferensiasi prosedur pembelajaran dan bahan, desain yang mengintegrasikan dukungan TIK, dan peningkatan pembangunan dan

²⁸ Murphy, Stuart J. *The Power Of Visual Learning And Storytelling In Early Childhood Education*. (Boston: Early Childhood Summer Institut, 24-27 June 2013).

²⁹ Ton Mooij. *Contextual learning theory: Concrete form and a software prototype to improve early education*. (Radboud University Nijmegen, ITS, P.O. Box 9048, 6500 KJ Nijmegen, The Netherlands, 2004).

kemajuan belajar) serta empat aspek pembelajaran (diagnostik, instruksional, manajerial, dan sistemik).

Pembelajaran Kontekstual³⁰ adalah suatu proses pendidikan yang holistik dan bertujuan memotivasi siswa untuk memahami makna materi pelajaran yang dipelajarinya dengan mengkaitkan materi tersebut dengan konteks kehidupan mereka sehari-hari (konteks pribadi, sosial, dan kultural) sehingga siswa memiliki pengetahuan/keterampilan yang secara fleksibel dapat diterapkan (ditransfer) dari satu permasalahan /konteks ke permasalahan/konteks lainnya.

Kurikulum dan pengajaran yang didasarkan pada strategi pembelajaran kontekstual harus disusun untuk mendorong lima bentuk pembelajaran penting: Mengaitkan, Mengalami, Menerapkan, Kerjasama, dan Mentransfer.³¹

Mengaitkan: Belajar dalam konteks pengalaman hidup, atau mengaitkan. Guru menggunakan strategi ini ketika ia mengkaitkan konsep baru dengan sesuatu yang sudah dikenal siswa. Jadi dengan demikian, mengaitkan apa yang sudah diketahui siswa dengan informasi baru. Kurikulum yang berupaya untuk menempatkan pembelajaran dalam konteks pengalaman hidup harus bisa membuat siswa memperhatikan kejadian sehari-hari yang mereka lihat,

³⁰ Hasnawati. (2006). Pendekatan Contextual Teaching Learning Hubungannya Dengan Evaluasi Pembelajaran. *Ekonomi Jurnal & Pendidikan, Volume 3 Nomor 1*, April Universitas Negeri Yogyakarta

³¹ Nadhirin (2010). Model Pembelajaran Contextual Teaching (CTL). 31 Maret. **Diunduh pada tanggal 17 Oktober 2014 pukul 16.00 dari** <http://nadhirin.blogspot.com/2010/03/model-pembelajaran-contextual-teaching.html>

peristiwa yang terjadi di sekitar, atau kondisi-kondisi tertentu, lalu menghubungkan informasi yang telah mereka peroleh dengan pelajaran kemudian berusaha untuk menemukan pemecahan masalah terhadap permasalahan tersebut.

Mengalami: Belajar dalam konteks eksplorasi, mengalami. Mengalami merupakan inti belajar kontekstual dimana mengaitkan berarti menghubungkan informasi baru dengan pengalaman maupun pengetahuan sebelumnya. Belajar dapat terjadi lebih cepat ketika siswa dapat memanipulasi peralatan dan bahan-bahan dan untuk melakukan bentuk-bentuk penelitian aktif.

Menerapkan: Menerapkan konsep-konsep dan informasi dalam konteks yang bermanfaat bagi diri siswa. Siswa menerapkan suatu konsep ketika ia melakukan kegiatan pemecahan masalah. Guru dapat memotivasi siswa dengan memberikan latihan yang realistik dan relevan.

Kerjasama: Belajar dalam konteks berbagi, merespons, dan berkomunikasi dengan siswa lain adalah strategi pengajaran utama dalam pengajaran kontekstual. Siswa yang bekerja secara individu sering tidak membantu kemajuan yang signifikan. Sebaliknya, siswa yang bekerja secara kelompok sering dapat mengatasi masalah yang kompleks dengan sedikit bantuan. Pengalaman bekerja sama tidak hanya membantu siswa mempelajari materi, juga konsisten dengan dunia nyata. Seorang karyawan yang dapat berkomunikasi secara efektif, yang dapat berbagi informasi

dengan baik, dan yang dapat bekerja dengan nyaman dalam sebuah tim tentunya sangat dihargai di tempat kerja. Oleh karena itu, sangat penting untuk mendorong siswa mengembangkan keterampilan bekerja sama ini.

Transfer: Belajar dalam konteks pengetahuan yang ada, atau mentransfer, menggunakan dan membangun atas apa yang telah dipelajari siswa. Peran guru membuat bermacam-macam pengalaman belajar dengan fokus pada pemahaman bukan hapalan

Pada penelitian ini model pembelajaran yang dipilih adalah kelompok model sistem perilaku. Pada model ini, pembelajaran dilakukan dengan memusatkan perhatian pada perilaku yang teramati (terobservasi). Model ini beranjak dari psikologi behaviorisme, model mengajar kelompok ini mementingkan penciptaan sistem lingkungan belajar yang memungkinkan manipulasi penguatan pola tingkah laku yang dikehendaki..

Penciptaan lingkungan dilakukan dengan menggunakan alat permainan yang sengaja diciptakan sehingga memungkinkan terjadinya manipulasi penguatan pola tingkah laku yang diharapkan yaitu pencapaian kompetensi yang diharapkan dari anak didik. Penerapan model pembelajaran ini dilakukan dengan tetap menekankan pada prinsip-prinsip pembelajaran pada anak usia dini, yaitu prinsip-prinsip pembelajaran yang berorientasi perkembangan khususnya anak usia Taman Kanak-kanak.

B. KEMAMPUAN KOGNITIF DAN SOSIAL-EMOSIONAL ANAK USIA DINI

Masa usia dini khususnya pada usia TK adalah masa yang paling efektif untuk mengoptimalkan perkembangan anak dalam berbagai kemampuan. Hal ini sangat dimungkinkan karena masa ini merupakan masa keemasan. Pengembangan kemampuan ini dilakukan secara menyeluruh. Artinya adalah pengembangan yang dilakukan meliputi seluruh aspek perkembangan anak, yaitu kemampuan kognitif, bahasa, fisik-motorik, seni, sosial-emosional serta moral dan nilai-nilai agama secara simultan, menyeluruh dan terpadu. Kegiatan pengembangan yang dilakukan seyogyanya dilaksanakan melalui kegiatan bermain dengan berdasarkan pada prinsip-prinsip penyelenggaraan pendidikan anak usia dini yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak usia dini itu sendiri. Kajian teori dalam penelitian ini hanya akan dibahas tentang kemampuan kognitif dan sosial-emosional anak khususnya anak kelompok B yang berada pada rentang usia 5-6 tahun.

1. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah mereka yang berusia antara 0 sampai 6 tahun. Mereka biasanya mengikuti program prasekolah atau *kindergarten*. Sedangkan di Indonesia umumnya mereka mengikuti program tempat penitipan anak dan kelompok bermain (*play group*) atau Taman Kanak-kanak (TK). Menurut direktorat pendidikan anak usia dini (PAUD), pengertian anak

usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0 – 6 tahun, baik yang terlayani maupun yang tidak terlayani di lembaga pendidikan anak usia dini. Pengertian ini sesuai dengan ketentuan umum Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.³² Dalam pengertian tersebut tergambar bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0–6 tahun.

Yuliani Nurani Sujiono menyatakan bahwa anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan hingga usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan bagi pembentukan karakter dan kepribadian anak serta kemampuan intelektualnya.³³ Pengertian Anak usia dini lainnya adalah anak-anak yang berusia di bawah 6 tahun. Jadi mulai dari anak itu lahir hingga ia mencapai umur 6 tahun ia akan dikategorikan sebagai anak usia dini. Beberapa orang menyebut fase atau masa ini sebagai '*golden age*' karena masa ini sangat menentukan seperti apa mereka kelak jika dewasa baik dari segi fisik, mental maupun kecerdasan. Tentu saja ada banyak faktor yang akan sangat mempengaruhi mereka dalam perjalanan mereka menuju kedewasaan, tetapi apa yang mereka dapat dan apa yang diajarkan pada

³² Sisdiknas, *Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional*. (Jakarta: Kemendikbud, 2003).

³³ Yuliani, Nurani. *op.cit.* h. 1.15

mereka pada usia dini akan tetap membekas dan bahkan memiliki pengaruh dominan dalam mereka menentukan setiap pilihan dan langkah hidup.³⁴

Sementara itu menurut *National Association Education for Young Child* (NAEYCT), anak usia dini adalah anak yang berada dalam rentang usia 0-8 tahun. Menurut definisi ini anak usia dini adalah kelompok yang sedang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan.³⁵

2. Perkembangan Anak Usia Dini

Pendidikan bagi anak usia dini sangat penting dilakukan, karena dalam masa tersebut merupakan dasar bagi pembentukan kepribadian manusia, sebagai peletak karakter yang baik, kecerdasan dan keterampilan. Berbagai penelitian sudah mengungkapkan bahwa masa usia dini merupakan masa yang terpenting dari kehidupan seorang anak. Di masa inilah pertumbuhan otak mengalami peningkatan yang luar biasa. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Keith Osborn, Dr. Burton L. White, dan Dr. Benjamin S. Bloom (dalam Jamaris, 2013)³⁶ mengatakan bahwa pertumbuhan fisik otak mencapai 50% pada usia 2 tahun, dan 90% pada usia 6 tahun, dan mencapai pertumbuhan optimalnya (100%) pada usia 12 tahun. Sedangkan untuk

³⁴ Dunia Anak, Sekilas mengenai Pengertian anak usia dini dan yang Penting Kita Ketahui. **Diunduh Pada 28 Januari 2013 Pukul 09.00** (2012). dari: <http://duniaanak.org/seputar-anak/pengertian-anak-usia-dini-yang-perlu-kita-ketahui.html>

³⁵ Wijana D Widarmi, Konsep Dasar pendidikan Anak Usia Dini dalam Wijana D Widarmi, dkk. *Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008). h. 1.6

³⁶ Martini Jamaris. *Orientasi Baru dalam Psikologi Pendidikan*. (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2013). h. 23

perkembangan intelektual otak mencapai 50% pada usia 4 tahun, lalu pada usia 8 tahun perkembangan intelektual anak mencapai 80%. Kondisi optimal perkembangan intelektual tercapai pada usia 18 tahun. Disini terlihat pesatnya pertumbuhan fisik otak dan perkembangan intelegensi anak pada usia 0-8 tahun. Oleh karena itu masa ini sering disebut sebagai *Golden Age*.

Kesadaran akan pentingnya *Golden Age* memang semakin meningkat, namun sekarang yang mesti dipertanyakan adalah pendidikan yang seperti apa yang pantas untuk anak usia ini. Manusia memiliki tahapan perkembangan yang berbeda sejak dia lahir hingga meninggal dunia. Di setiap tahap perkembangan tersebut memiliki karakteristik yang berbeda-beda dalam hal penyerapan pembelajaran. Anak usia prasekolah dengan mahasiswa memiliki pola pemikiran yang berbeda pula. Pada anak usia dini, belahan otak kanan mereka lebih dominan dalam mengarahkan mereka bertindak. Anak masih penuh dengan imajinasi dan masih susah berpikir terstruktur seperti layaknya orang dewasa. Oleh karena itulah pembelajaran untuk anak usia dini sudah semestinya berbeda dengan pembelajaran para remaja atau juga para mahasiswa di bangku kuliah.

Penelitian banyak dilakukan dalam bidang ini, temuan dari para peneliti tersebut bahwa pembelajaran yang dilakukan oleh anak usia dia sebaiknya melalui bermain, mengikuti tahapan perkembangan usia mereka, berkesinambungan dan juga berpusat pada diri mereka. Seperti yang tertuang pada buku yang diterbitkan oleh National Association for the

Education of Young Children, *Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs* bahwa pendidikan anak usia dini yang memperhatikan tahapan perkembangan anak akan jauh lebih efektif saat guru memahami bagaimana anak berkembang dan belajar.

Teori tentang perkembangan manusia telah banyak ditulis oleh para ahli seperti Vygotsky, Piaget, Eriksson, Freud. Dalam teori perkembangan ini terlihat bahwa manusia memiliki tahapan perkembangan yang berbeda dari masa ke masanya. Perkembangan di usia dini sangatlah berbeda dengan perkembangan di usia remaja, begitu juga perkembangan remaja berbeda dengan perkembangan orang dewasa.

Biasanya perkembangan seorang anak dilihat dari berbagai perkembangan yang meliputi:

1. Perkembangan motorik kasar

Perkembangan motorik kasar adalah perkembangan melibatkan keseimbangan dan koordinasi antar anggota tubuh, dengan menggunakan otot-otot besar, sebagian atau seluruh anggota tubuh.

Contohnya, berjalan, berlari, berlompat, dan sebagainya.

2. Perkembangan motorik halus

Sedangkan perkembangan motorik halus adalah kemampuan yang berhubungan dengan keterampilan fisik yang melibatkan otot kecil dan koordinasi mata-tangan. Contohnya: mengambil barang, memegang pensil/alat tulis, membuat prakarya

3. Perkembangan kognitif

Kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berpikir. Kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf.

4. Perkembangan bahasa

Perkembangan bahasa adalah kemampuan anak berbahasa, bagaimana dia dapat berkomunikasi dengan orang di sekitarnya. Perkembangan bahasa ini meliputi kemampuan reseptif (mendengarkan) dan ekspresif (mengeluarkan), dan sangat sering sekali dikaitkan dengan perkembangan bahasa.

5. Perkembangan sosial-emosional

Perubahan dan stabilitas dalam emosi, kepribadian dan hubungan sosial akan membentuk perkembangan sosial-emosional atau dalam Papalia (2008) disebut sebagai psikososial.

6. Perkembangan Moral dan Nilai Agama

Menurut **Kohlberg** usia 4-6 tahun berada pada tahap prakonvensional, maka perkembangan moralnya terbagi dalam dua tahap, yaitu: **Tahap Pertama Punishment and Obedience Orientation** (Hukuman dan Ketaatan Orientasi): *The goodness or badness of an act depends on its consequences. The child obeys authorities to void punishment but may*

not consider an act wrong if it is not detected and punished. The greater the harm done or the more severe the punishment is, the more bad the act is yang diterjemahkan secara bebas sebagai: Kebaikan atau keburukan tindakan tergantung pada konsekuensinya. Anak mematuhi otoritas untuk membatalkan hukuman tetapi mungkin tidak menganggap suatu tindakan yang salah jika tidak terdeteksi dan dihukum. Semakin besar kerusakan yang dilakukan atau yang lebih parah hukuman, semakin buruk perbuatan itu. Secara singkatnya dikatakan bahwa pada tahap ini perkembangan moral terkait dengan hukuman → mereka taat karena takut dihukum

Tahap kedua ***Naive Hedonism***: *A person as this second stage conforms to rules in order to gain rewards or satisfy personal objectives. There is some concern for the perspective of others but other oriented behaviors are ultimately motivated by the hope of benefiting in return. "you scratch my back and I'll scratch yours" is the guiding philosophy,* diterjemahkan secara bebas sebagai: Orang pada tahap kedua ini sesuai dengan aturan untuk mendapatkan imbalan atau memenuhi tujuan pribadi. Ada beberapa kekhawatiran untuk perspektif lain tapi perilaku yang berorientasi lain akhirnya termotivasi oleh harapan benefiting imbalan" Anda menggaruk punggungku dan aku akan menggaruk milikmu" adalah filosofi membimbing. Artinya adalah bahwa anak mulai

merasa nyaman dengan aturan yang ada di lingkungan, mereka meniru perilaku orang lain di sekitarnya.

Sementara itu menurut Shaffer, David R, Perkembangan moral anak usia 4-6 tahun terdiri dari tiga tahap, yaitu: 1) *Avoid hurting other: Learn to become appropriately autonomous and to serve their needs without harming others. In fact, unprovoked and intentional acts of harm doing or aggression was one class of behavior that most parents said they would try to suppress,* 2) *Prosocial Concern Another: value that many parents hoped to instill was sense of altruism that is, a selfless concern for the welfare of other people and a willingness to act on that concern. In fact, it is not at all unusual for parents to encourage such altruistic* 3) *A personal commitment to abide by rules: Almost all of our survey respondents mentioned the importance of persuading children to comply with socially condoned rules of conduct and monitoring their behavior to ensure that these rules are followed. They felt that the ultimate goals of this moral socialization is to help the child acquire a set of personal values, or ethical principles, that will enable her to distinguish right from wrong and to do the right thing even when there may be no one else present to monitor and evaluate her conduct.*³⁷ Terjemahan secara bebasnya adalah: 1) Menghindari menyakiti lainnya: Belajarlah untuk memiliki kesesuaian diri sendiri secara otonom dan untuk melayani kebutuhan mereka sendiri

³⁷ Shaffer, David R. *Developmental Psychology*. (USA: Cole Publishing Company. 1999). h.508

tanpa merugikan orang lain. Bahkan, tindakan tak beralasan dan sengaja dapat merugikan atau agresi, dan salah satu jenis perilaku yang paling sering dicoba untuk menekan perkataan orang tua mereka, 2) Kepedulian prososial lain: nilai bahwa banyak orang tua berharap untuk menanamkan rasa kepercayaan yaitu, perhatian tanpa pamrih untuk kesejahteraan orang lain dan kesediaan untuk bertindak atas kekhawatiran bahwa. Bahkan, itu tidak aneh bagi orang tua untuk mendorong kepercayaan 3) Komitmen pribadi untuk mematuhi aturan: Hampir semua responden survei kami menyebutkan pentingnya membujuk anak untuk mematuhi aturan dimaafkan sosial perilaku dan pemantauan perilaku mereka untuk memastikan bahwa aturan ini diikuti. Mereka merasa bahwa tujuan akhir dari sosialisasi moral adalah untuk membantu anak mendapatkan satu set nilai-nilai pribadi, atau kepemilikan etika, yang akan memungkinkan anak untuk membedakan benar dan salah dan melakukan hal yang benar bahkan ketika mungkin tidak ada orang lain yang hadir untuk memantau dan mengevaluasi pelaksanaannya

Perkembangan setiap anak memanglah berbeda, karena perkembangan dipengaruhi oleh banyak hal baik itu lingkungan, stimulasi, pola asuh, budaya dan masih banyak lagi faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan seorang anak. Namun faktor-faktor di atas dapat dijadikan acuan oleh orang tua dan juga guru dalam melakukan observasi terhadap perkembangan anak. Dengan membandingkan

perkembangan anak dengan teori perkembangan yang ada, orang tua dan juga guru dapat melihat apakah anak berkembang sebagai mana mestinya atau tidak. Sehingga orang tua dan guru juga dapat menentukan stimulasi yang cocok untuk anak disesuaikan dengan tahap perkembangan tersebut. Dalam proposal ini hanya akan dibahas tentang perkembangan kognitif dan sosial-emosional anak usia 5-6 tahun atau anak usia Taman Kanak-kanak kelompok B.

3. Kemampuan Kognitif

Kognitif adalah proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (inteligensi) yang memberikan seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar. Papalia (1995) dalam bukunya *A Child's Worlds* menyatakan bahwa *Intellectual (cognitive) Development* sebagai:

*As children grow older, more of their abilities can be characterized as intellectual development. The wide variety of mental abilities, such learning, language, memory, reasoning, and thinking –in sum, our intellectual capabilities- change over time and are closely related to both motor and emotional aspects of being.*³⁸

³⁸ Papalia, Diane E, *A Child's World*. (New York: McGraw-Hills Publishing Company, 1995). h. 11

Beberapa Ahli psikologi yang berkecimpung dalam bidang pendidikan mendefinisikan intelektual atau kognitif dengan berbagai peristilahan, yaitu sebagai berikut.

- a. Terman mendefinisikan bahwa kognitif adalah kemampuan untuk berpikir secara abstrak
- b. Colvin mendefinisikan bahwa kognitif adalah kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan
- c. Henman mendefinisikan bahwa kognitif adalah intelektual ditambah dengan pengetahuan
- d. Hunt mendefinisikan bahwa kognitif adalah teknik untuk memroses informasi yang disediakan oleh indra
- e. Pamela Manet mendefinisikan bahwa perkembangan intelektual adalah sama dengan perkembangan mental sedangkan perkembangan kognitif adalah perkembangan pikiran dan pikiran adalah bagian dari proses berpikir dari otak. Pikiran digunakan untuk mengenali, memberi alasan rasional, mengatasi dan mamahami kesempatan penting.³⁹

Ahli lain yang mengemukakan pendapatnya tentang kemampuan kognitif adalah Jean Peaget yang menyampaikan tentang Teori Perkembangan Kognitif Piaget⁴⁰. Teori Piaget menyatakan bahwa anak-anak secara aktif membangun pemahaman mengenai dunia melalui empat tahap

³⁹ Yuliani, Nurani, *op.cit.* h.1.4-1.6

⁴⁰ Santrok, John W. *Life Span Development (Perkembangan Masa hidup)*. Ed 13th. Jakarta: Gelora Aksara Pratama, 2011). hh. 27-29

perkembangan kognitif. Usaha secara kognitif untuk membangun pemahaman mengenai dunianya itu melibatkan dua proses, yaitu organisasi dan adaptasi. Untuk membuat dunia kita masuk akal, kita berusaha mengorganisasikan pengalaman-pengalaman kita. Sebagai contoh. Kita berusaha memisahkan gagasan-gagasan yang penting dari gagasan-gagasan yang kurang penting. Dan kita juga berusaha mengaitkan antara gagasan yang satu dengan gagasan yang lain. Selain berusaha mengorganisasikan berbagai pengamatan dan pengalaman, kita juga beradaptasi yaitu menyesuaikan diri terhadap tuntutan baru dari lingkungan (Byrnes, 2008).

Piaget juga berpendapat bahwa ada empat tahapan yang kita lalui ketika memahami dunia. Setiap tahap memiliki kaitan dengan usia dan mengandung cara berpikir tertentu atau cara yang berbeda untuk memahami dunia. Tahapan tersebut adalah: 1) Tahap sensorimotor: berlangsung mulai dari lahir hingga 2 tahun. Dalam tahap ini bayi membangun pemahaman mengenai dunianya dengan mengoordinasikan pengalaman-pengalaman sensoris. 2) tahap praoperasi: berlangsung kurang lebih dari usia 2 hingga 7 tahun. Dalam tahap ini anak-anak mulai melukiskan dunia dengan kata-kata dan gambar-gambar, melampaui hubungan sederhana antara informasi sensoris dan tindakan fisik. Meskipun demikian, anak-anak prasekolah belum mampu melakukan apa yang disebut Piaget dengan "operasi" yaitu tindakan mental yang diinternalisasikan yang memungkinkan anak-anak

melakukan secara mental apa yang dilakukan secara fisik sebelumnya. 3) Tahap operasi konkret, pada usia 7 hingga 11 tahun dan 4) tahap operasi formal berlangsung antara usia 11 hingga 15 tahun.

Tokoh konstruktivis lain adalah Vygotsky. Sumbangan penting teori Vygotsky adalah penekanan pada hakekatnya pembelajaran sosiokultural. Inti teori Vygotsky adalah menekankan interaksi antara aspek “internal” dan “eksternal” dari pembelajaran dan penekanannya pada lingkungan sosial pembelajaran. Menurut Vygotsky, fungsi kognitif berasal dari interaksi sosial masing–masing individu dalam konsep budaya. Vygotsky juga yakin bahwa pembelajaran terjadi saat siswa bekerja menangani tugas – tugas yang belum dipelajari namun tugas- tugas itu berada dalam “*zone of proximal development*” mereka. *Zone of proximal development* adalah jarak antara tingkat perkembangan sesungguhnya yang ditunjukkan dalam kemampuan pemecahan masalah secara mandiri dan tingkat kemampuan perkembangan potensial yang ditunjukkan dalam kemampuan pemecahan masalah di bawah bimbingan orang dewasa atau teman sebaya yang lebih mampu. Teori Vygotsky yang lain adalah “*scaffolding*”. *Scaffolding* adalah memberikan kepada seseorang anak sejumlah besar bantuan selama tahap–tahap awal pembelajaran dan kemudian mengurangi bantuan tersebut dan memberikan kesempatan kepada anak tersebut mengambil alih tanggung jawab yang semakin besar segera setelah ia mampu mengerjakan sendiri. Bantuan yang diberikan guru dapat berupa petunjuk, peringatan, dorongan menguraikan

masalah ke dalam bentuk lain yang memungkinkan siswa dapat mandiri. Vygotsky menjabarkan implikasi utama teori pembelajarannya yaitu (1) menghendaki setting kelas kooperatif, sehingga siswa dapat saling berinteraksi dan saling memunculkan strategi–strategi pemecahan masalah yang efektif dalam masing–masing *zone of proximal development* mereka; (2) Pendekatan Vygotsky dalam pembelajaran menekankan *scaffolding*. Jadi teori belajar Vygotsky adalah salah satu teori belajar sosial sehingga sangat sesuai dengan model pembelajaran kooperatif karena dalam model pembelajaran kooperatif terjadi interaktif sosial yaitu interaksi antara siswa dengan siswa dan antara siswa dengan guru dalam usaha menemukan konsep–konsep dan pemecahan masalah.⁴¹

a. Tahap Perkembangan Kognitif Menurut Piaget

Piaget telah mengidentifikasi 4 (empat) periode utama dalam perkembangan kognitif, yaitu periode sensorimotor (lahir-2 tahun), periode praoperasional (2-7 tahun), periode operasional konkrit (7-11 tahun) dan periode operasional formal (11 tahun ke atas).

Ketika memasuki tahap praoperasional, kita melihat peningkatan yang drastis dalam penggunaan mental simbol (kata-kata dan imajinasi) untuk

⁴¹ *Ibid.* hh. 29-30

menggambarkan benda, situasi dan kejadian. Pada dasarnya suatu simbol adalah sesuatu yang mewakili sesuatu yang lain.⁴²

b. Klasifikasi Pengembangan Kognitif⁴³

Tujuan pengembangan kognitif pada anak usia TK diarahkan pada kemampuan auditori, visual, taktil, kinestetik, aritmatika, geometri dan sains permulaan. Berikut adalah uraian dari masing-masing bidang pengembangan tersebut.

- 1) Auditori adalah kemampuan ini berhubungan dengan bunyi atau indra pendengaran anak.
- 2) Visual, kemampuan ini berhubungan dengan penglihatan, pengamatan, perhatian, tahapan persepsi anak terhadap lingkungan sekitarnya.
- 3) Taktil, kemampuan ini berhubungan dengan pengembangan tekstur (indra peraba)
- 4) Kinestetik, kemampuan ini berhubungan dengan kelancaran gerak tangan /keterampilan tangan atau motorik halus yang mempengaruhi keterampilan kognitif.
- 5) Aritmatika, kemampuan ini berhubungan dengan kemampuan yang diarahkan untuk kemampuan berhitung atau konsep berhitung permulaan.

⁴² Denny Setiawan, Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini, Siti Aisyah, dkk., *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2010). h.5.7

⁴³ Yuliani, Nurani, *op.cit.*. h. 12.5

- 6) Geometri, kemampuan ini berhubungan dengan pengembangan konsep bentuk dan ukuran, termasuk di dalamnya pengenalan warna.
- 7) Sains Permulaan merupakan kemampuan yang berhubungan dengan berbagai percobaan atau demonstrasi sebagai suatu pendekatan secara *saintific* atau logis, tetapi tetap dengan mempertimbangkan tahapan berpikir anak.

Dodge, Diane dan Colker, Laura J (2001) menyatakan bahwa perkembangan kognitif meliputi beberapa kemampuan berikut.⁴⁴

- a. *To acquire learning dan problem solving skills*
- b. *To expand logical thinking skills*
- c. *To acquire concepts and information leading to a fuller understanding of the immediate world*
- d. *To demonstrate skills in make believe play*
- e. *To expand verbal communication skills*
- f. *To develop beginning reading skills*
- g. *To acquire beginning reading skills*

Masing-masing kemampuan tersebut dijabarkan dalam beberapa indikator yang diterjemahkan secara bebas dari Dodge dan Colker (2001), yaitu sebagai berikut.

- a. Belajar menemukan dan keterampilan memecahkan masalah
 - 1) Menunjukkan minat terhadap eksplorasi
 - 2) Menjawab dan merespon pertanyaan
 - 3) Menunjukkan rasa ingin tahu dan minat untuk belajar
 - 4) Menggunakan keterampilan merencanakan

⁴⁴ Dodge, Diane T and Colker, Laura J., *The Creative curriculum for Early Childhood*. (Washington: Teaching Strategies. Inc., 2001). hh. 12-13

- 5) Mengamati dan melakukan petualangan
 - 6) Mencari dan membuat solusi untuk sebuah masalah
 - 7) Menerapkan informasi dan pengalaman untuk konsep baru
 - 8) Menggunakan kreativitas dan imajinasi
 - 9) Bertahan dalam tugasnya
- b. Mengembangkan keterampilan berpikir
- 1) Mengklasifikasi objek berdasarkan kesamaan dan perbedaan
 - 2) Menempatkan objek yang sama
 - 3) Mengulang urutan suatu kejadian
 - 4) Menyusun objek secara seri (misal dari yang terkecil atau yang terbesar)
 - 5) Mengenali pola dan mampu untuk mengulangi kembali
 - 6) Meningkatkan kesadaran terhadap hubungan sebab akibat
- c. Menemukan konsep dan informasi awal untuk memahami dunia di sekitarnya
- 1) Menunjukkan kesadaran tentang konsep waktu (kemarin, hari ini, besok)
 - 2) Mengidentifikasi nama-nama benda dan kejadian
 - 3) Membuat perbandingan (lebih/kurang, lebih besar/kecil, lebih tinggi/pendek)
 - 4) Menggunakan kata untuk mendeskripsikan ciri-ciri benda (warna, bentuk)

- 5) Mengidentifikasi permainan dengan aturan di masyarakat
 - 6) Mengidentifikasi hubungan benda dalam ruangan (di atas, di bawah, di samping)
 - 7) Menghubungkan benda dan angka, memasangkan satu dengan satu
- d. Menunjukkan keterampilan dalam bermain khayalan
- 1) Mengikuti aturan permainan
 - 2) Berkhayal dengan benda
 - 3) Berkhayal dengan situasi
 - 4) Bermain lanjutan
 - 5) Berinteraksi dengan orang lain
- e. Memperluas keterampilan komunikasi verbal
- 1) Mengulang kata-kata dalam nyanyian
 - 2) Mengikuti perintah sederhana
 - 3) Menggunakan kata-kata untuk menjelaskan ide dan perasaan
 - 4) Bercakap-cakap dengan anak lain selama kegiatan
 - 5) Membuat cerita
 - 6) Berpartisipasi dalam diskusi kelompok
- f. Mengembangkan keterampilan membaca awal
- 1) Memiliki buku kesayangan
 - 2) Mendengarkan cerita dan menceritakan apa yang terjadi
 - 3) Menunjukkan pengetahuan cara menggunakan buku
 - 4) Mengenali gambar dan nomor halaman

g. Menemukan keterampilan menulis awal

- 1) Membuat coretan untuk merepresentasikan gambar
- 2) Meniru membuat huruf dan angka
- 3) Dapat menuliskan namanya
- 4) Menamai gambar
- 5) Menunjukkan ketertarikan pada penggunaan tulisan dengan tujuan (tanda tangan, mengirim surat)

Janice J beaty dalam Maxim, George W (1993) menyatakan bahwa konsep-konsep yang perlu dipelajari anak dalam program pengembangan anak usia dini meliputi:⁴⁵

a. Bentuk

Bentuk adalah satu dari konsep awal tentang format. Anak-anak kecil dapat membedakan benda-benda berdasarkan bentuk awalnya dibanding dengan kualitas lainnya. Bentuk merupakan konsep awal yang terbaik yang dapat diterapkan dalam mengembangkan kognitif anak melalui aktivitas yang sederhana dan diminati anak.

b. Warna

Anak-anak sering bicara tentang warna benda. Beaty menyatakan bahwa warna merupakan konsep yang terbaik yang dapat diajarkan pada anak setelah bentuk. Konsep warna dapat diajarkan mulai dari satu warna yang

⁴⁵ Maxim, George W., *The very Young: Guiding Children from Infancy Through the Early Years*. (New York: McMillan Publishing Co., 1993). hh. 223-224

dilakukan dengan menyediakan permainan dan kegiatan yang bervariasi yang terkait dengan warna.

c. Ukuran

Ukuran merupakan salah satu dari properti yang mendapat perhatian dari anak-anak. Seringkali, ukuran dikaitkan dengan posisi dan perbandingan. Misal besar dibandingkan dengan kecil.

d. Klasifikasi

Ketika anak-anak menyortir benda-benda, orang atau kejadian atau gagasan dalam kelompok yang sudah dikenalnya berdasarkan bentuk, warna atau ukuran maka artinya anak sudah mulai belajar mengklasifikasi.

e. Urutan (seriation)

Urutan adalah kemampuan untuk meletakkan atau menempatkan sesuatu dalam deretan tertentu dengan aturan yang spesifik. Misal dari ukuran terendah ke tinggi.

Penelitian yang relevan dengan perkembangan kognitif antara lain sebagai berikut.

- a. Hasil penelitian tentang kegiatan bermain matematika oleh Ratih Permata sari tahun 2013 menyatakan bahwa kegiatan belajar diaplikasikan oleh guru menggunakan konsep belajar melalui bermain baik di dalam maupun di luar ruangan secara individual maupun kelompok. Kegiatan bermain

melalui permainan dirancang dengan konsep ketertarikan dan minat anak, menimbulkan rasa senang dan mengutamakan proses daripada hasil. Kegiatan juga dirancang dengan keterlibatan aktif anak dan hasil lainnya menunjukkan bahwa esensi kegiatan bermain matematika meliputi perasaan senang, demokratis, aktif, tidak terpaksa, dan merdeka menjadi jiwa setiap kegiatan.⁴⁶

- b. Hasil Penelitian oleh Atin Fatimah menyatakan bahwa

How children's play can support the development of the foundations of logical-Mathematical Intelligence. Researches observed young children's from 4-5 years in block activities and attempted to learn about their spontaneous mathematical interest and questions. Preschool explore classification, enumeration, magnitude comparation, and pattern and shape. The result: the greatest frequency was in pattern and shape (21%), magnitue (13%), enumeration (12%), dynamics (5 %), spatial relation (4%) and classification (2%). Other result are shown that the increases of magnitude (60%) is the greatest, followed enumeration (55%), classification (51%), and pattern and shape (50%).⁴⁷

- c. Peningkatan kualitas pembelajaran sains dengan pendekatan inquiry dapat meningkatkan kreativitas anak dalam menggambar dan bermain plastisin. Hasil penelitian ini ditunjukkan dengan adanya kenaikan rerata skor kreativitas. Peningkatan skor ini paling pesat terjadi pada siklus 2. Pada siklus pertama mengalami kenaikan 2,65 atau 5,59% sedangkan

⁴⁶ Ratih Permata Sari, Kegiatan Bermain Matematika (Studi Kasus Kelompok A di TK RA Kartini Aisyah 21, Kota Malang, Tahun 2013). *Jurnal Pendidikan Usia Dini Volume 7 No 2 November 2013*. (Jakarta: Universitas Negeri Jakarta)

⁴⁷ Atin Fatimah, Improving Logical Mathematical Intelligence Through Block Play. *Prociding. The Pacific Early Childhood Education Research Association: Living Harmony Through Early Childhood Education and Care*. 15th Annual Conference. Augusts 8-10 2014. Bali-Indonesia

pada siklus 2 sebesar 3,60 atau 7,20%. Sedang dalam bermain plastisin peningkatan paling pesat juga terjadi pada siklus 2. Pada siklus pertama mengalami kenaikan 3,05% atau 6,77% dan siklus kedua sebesar 5,95 atau 12,38%.⁴⁸

Berdasarkan konsep-konsep tersebut maka dapat ditarik sintesis tentang Kemampuan kognitif atau disebut juga kemampuan berpikir adalah kemampuan seorang individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu peristiwa.

4. Kemampuan Sosial-Emosional

Kemampuan sosial-emosional merupakan dua kemampuan yang berbeda namun saling terkait satu sama lainnya. Beberapa ahli memisahkan antara kemampuan sosial dan kemampuan emosional. Namun beberapa ahli lainnya menyatakan bahwa kedua kemampuan tersebut merupakan satu kesatuan.

a. Kemampuan Sosial

1) Pengertian

Berk, E Laura menyatakan bahwa Ketika anak mengembangkan apresiasi pada dunia mental mereka maka mereka akan berpikir secara mendalam

⁴⁸ Erina Dwi Rahmah, Peningkatan Kreativitas melalui Pendekatan Inquiry dalam Pembelajaran Sains: (Penelitian Tindakan di TK Bintang Kecil Kelompok B Jakarta, tahun 2013. *Jurnal Pendidikan Usia Dini. Volume 7 No.2 November 2013.* (Jakarta: Universitas Negeri Jakarta).

tentang diri mereka sendiri pada saat itulah mereka mulai membangun konstruk tentang konsep diri.⁴⁹ Hampir sama dengan pendapat Muhibin yaitu: kemampuan sosial merupakan proses pembentukan *social self* (baik pribadi maupun masyarakat), yaitu pribadi dalam keluarga, budaya, bangsa dan seterusnya.⁵⁰ Sedangkan Hurlock menyatakan bahwa perkembangan sosial merupakan perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial atau dengan kata lain sosialisasi adalah kemampuan bertingkah laku yang sesuai dengan norma, nilai atau harapan sosial.⁵¹

Menurut Carol Seefeldt dan Nita Barbour, kemampuan sosial pada anak usia 5-6 tahun adalah:

As they start school become increasingly social. They form friendships. Five year olds tend to move in and out of small groups and are usually cooperative and helpful. Fives still enjoy interacting with both sexes. They can assume and carry out small tasks in maintaining both the home and classroom. Sixes become more assertive and sometimes seem bossy. They like to make rules and are rather dogmatic about having them obeyed. They also change the rules frequently and become tantrums if the rules aren't obeyed.⁵²

Ketika mereka mulai sekolah menjadi semakin sosial. Hal ini dari persahabatan. Usia lima tahun cenderung bergerak masuk dan keluar dari kelompok-kelompok kecil dan biasanya dapat bekerjasama dan membantu. Usia 5 tahun masih menikmati berinteraksi dengan kedua jenis kelamin.

⁴⁹ Berk, E Laura. Child Development. (USA: Library of Congress Cataloging Publication. 2006). h. 446

⁵⁰ Muhibin Syah. Psikologi Belajar. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2009). h.37

⁵¹ Hurlock, B Elizabeth, *Child Development 6thEd.* (Tokyo: McGraw Hill Inc.International Student Ed.,1997). h. 250

⁵² Seefeldt, Carol and Barbour, Nita., *Early Childhood Education An Introduction.* Third Ed. (Canada: Maxwell MacMillan International. 1994). h. 57

Mereka bisa berasumsi dan melaksanakan tugas-tugas kecil di rumah dan ruang kelas. Usia 6 tahun menjadi lebih tegas dan kadang-kadang tampak suka memerintah. Mereka ingin membuat aturan dan agak dogmatis tentang memiliki mereka dipatuhi. Mereka juga mengubah aturan secara berkala dan menjadi kecewa jika aturan tidak ditaati

Karakteristik perilaku sosial pada anak usia sekolah menurut Snowman dalam Padmonodewo⁵³ dijabarkan sebagai berikut.

- a) Secara umum anak prasekolah memiliki satu atau dua sahabat meskipun sering berganti-ganti. Awalnya sahabat dipilih berdasarkan jenis kelamin yang sama hingga semakin berkembang dengan jenis kelamin yang berbeda. Mereka mudah beradaptasi secara sosial.
- b) Memiliki kelompok bermain yang cenderung kelompok kecil, belum terorganisasi secara baku dan sering berganti-ganti.
- c) Anak yang lebih kecil sering mengamati anak yang lebih besar.
- d) Pola bermainnya bervariasi fungsinya sesuai dengan kelas sosial dan gender
- e) Perselisihan sering terjadi, meskipun dalam waktu yang singkat mereka akan berbaikan kembali.
- f) Anak laki-laki lebih menyukai kegiatan yang menantang

⁵³ Padmonodewo. *Pendidikan Anak Prasekolah*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2003). hh. 33-34

Sementara itu Hurlock mengemukakan beberapa pola perilaku dalam situasi sosial pada masa kanak-kanak awal. Pola tersebut adalah sebagai berikut.⁵⁴

- a) Kerjasama, anak belajar bekerjasama dengan teman-temannya. Semakin banyak kesempatan untuk bekerjasama maka mereka akan semakin cepat belajar lalu menerapkannya secara nyata dalam kehidupan.
- b) Persaingan, dapat mengakibatkan perilaku baik maupun buruk. Jika perilaku ini dilakukan untuk dapat melakukan yang terbaik guna mendapatkan prestasi maka persaingan dapat berakibat baik. Namun jika anak melakukan ini karena tidak mau kalah atau untuk menyombongkan sesuatu yang dimilikinya maka persaingan dapat berakibat buruk pada perilaku anak.
- c) Kemurahan hati, merupakan perilaku kesediaan untuk berbagi dengan anak lain.
- d) Hasrat akan penerimaan sosial, akan mendorong anak untuk berusaha melakukan penyesuaian diri dengan lingkungan di sekitarnya.
- e) Simpati, sikap ini akan tampak saat anak berusaha menolong atau menghibur seseorang yang sedang mengalami kesedihan atau tak nyaman.
- f) Empati, kemampuan untuk meletakkan diri sendiri pada posisi orang lain serta menghayati pengalaman tersebut.

⁵⁴ Hurlock, B Elizabeth, *loc.cit.* h. 262

- g) Ketergantungan, kebutuhan anak akan bantuan, perhatian dan dukungan dari orang lain akan membuat anak memperhatikan perilaku yang dapat diterima oleh lingkungannya.
- h) Sikap ramah, ditunjukkan anak dengan cara melakukan sesuatu bersama orang lain, menyapa, membantu teman dan menunjukkan kasih sayang.
- i) Meniru, anak-anak melakukan peniruan terhadap perilaku seseorang yang dapat diterima baik di lingkungannya.
- j) Kelekatan, anak mengembangkan sikap ini berdasarkan pengalamannya ketika bayi untuk mendapatkan kehangatan, kasih sayang dan perhatian dari orang lain.

2) *Proses Perkembangan Sosial*

Terdapat tiga perilaku individu untuk bersosialisasi dengan orang lain yang disebut dengan proses sosial, yaitu:

- a) Belajar untuk bertingkah laku dengan cara yang dapat diterima oleh masyarakat,
- b) Belajar memainkan peran yang terdapat di masyarakat,
- c) Mengembangkan sikap/tingkah laku sosial terhadap individu lain dan kegiatan sosial yang terdapat di masyarakat.⁵⁵

⁵⁵ Hurlock, B Elizabeth, *op.cit.* h. 266

Menurut Hurlock juga terdapat dua puluh karakteristik yang dapat menggambarkan bahwa seseorang individu memiliki karakteristik baik, yaitu sebagai berikut.

- a) Dapat menerima tanggung jawab sesuai dengan usianya.
- b) Menikmati pengalamannya.
- c) Mau menerima tanggung jawab sesuai dengan perannya.
- d) Mampu memecahkan masalah dengan segera.
- e) Dapat melawan dan mengatasi hambatan untuk merasa bahagia.
- f) Mampu membuat keputusan dengan kekuatiran dan konflik minimum.
- g) Tetap pada pilihannya hingga ia menemukan bahwa pilihannya itu salah.
- h) Merasa puas dengan kenyataan.
- i) Dapat menggunakan pikiran untuk bertindak dan bukan untuk melarikan diri.
- j) Belajar dari kegagalan dan tidak mencari alasan untuk kegagalannya.
- k) Tahu saat dan bagaimana bekerja atau bermain.
- l) Dapat berkata tidak untuk situasi yang menggagalkannya.
- m) Dapat berkata ya untuk situasi yang membantunya.
- n) Dapat menunjukkan kemarahan ketika merasa terluka atau merasa haknya terganggu.
- o) Dapat menunjukkan kasih sayang.
- p) Dapat menahan sakit dan frustrasi bila diperlukan.
- q) Dapat berkompromi ketika mengalami kesulitan.

- r) Dapat mengonsentrasikan energinya untuk mencapai tujuan.
- s) Menerima kenyataan bahwa hidup adalah perjuangan.
- t) Mampu merasa bahagia dan mampu menerima dirinya sendiri atau bersikap realistis terhadap diri dan kemampuannya.⁵⁶

Hasil penelitian yang relevan terkait perkembangan sosial pada anak usia dini.

- 1) Penelitian yang dilakukan oleh Desti Pujiati tahun 2013. Hasil penelitian yang dilakukannya menunjukkan adanya peningkatan keterampilan sosial di TK Universitas Muhammadiyah Purwokerto yang dilakukan melalui kegiatan bermain peran. Kegiatan bermain peran menerapkan 10 tema yang berbeda.⁵⁷
- 2) Penelitian yang relevan dengan keterampilan sosial lainnya dilakukan oleh Nesna Agustriana. Hasil penelitian yang dilakukannya menunjukkan bahwa keterampilan sosial anak yang diberikan perlakuan dengan metode *edutainment* pendekatan permainan lebih tinggi daripada anak yang diberikan perlakuan metode *edutainment* pendekatan multimedia.

⁵⁶ Yeni Rachmawati, *op.cit.* h. 1.20

⁵⁷ Desti Pujiati, Peningkatan Keterampilan Sosial melalui Metode Bermain Peran (Penelitian Tindakan di kelompok B1 TK Universitas Muhammadiyah Purwokerto Pembina kecamatan kembaran Tahun 2013. *Jurnal Pendidikan Usia Dini Volume 7 No.2 November 2013.* (Jakarta: Universitas Negeri Jakarta). hh. 235-244

Penelitian ini dilakukan dengan metode eksperimen pada anak kelompok A TK Auladuna Bengkulu tahun 2013.⁵⁸

- 3) Peran pendidik dalam Pos PAUD dalam membangun resiliensi anak ditunjukkan dalam hasil penelitian yang dilakukan oleh Hamid Patilima. Hasil penelitiannya menyatakan bahwa: 1) Pendidik Pos PAUD sudah melakukan upaya untuk membangun resiliensi pada aspek keamanan dasar, pendidikan, persahabatan, minat dan bakat, nilai positif dan kompetensi sosial namun pendidik harus memiliki pengetahuan tentang teori perkembangan anak dan cara mendidik dalam pengasuhan, perawatan dan perlindungan anak. 2) Resiliensi anak adalah suatu proses pendampingan oleh pendidik pos PAUD untuk mempersiapkan AUD agar mampu menghadapi kerentanan dan tantangan, terhindar dari kemunduran sehingga sukses dalam segala bidang di masa depan. 3) Peran pendidik pos PAUD dalam keamanan dasar: membangun kelekatan, mendorong anak untuk tidak takut pada orang lain 4) Pada aspek pendidikan: dengan cara memberikan keleluasaan anak untuk bermain, mendorong anak untuk aktif dan memberi akses untuk anak mengamati lingkungan. 5) aspek persahabatan: mendorong anak mengenal temannya, memahami persahabatan 6) aspek minat dan bakat: menggali dan memfasilitasi minat dan bakat anak. 7) aspek nilai

⁵⁸ Nesna Agustriana, Pengaruh Metode Edutainment dan Konsep Diri terhadap Keterampilan Sosial Anak (Eksperimen di Kelompok A TK Auladuna Bengkulu tahun 2013). *Jurnal Pendidikan Usia Dini Volume 7 No. 2 November 2013*. (Jakarta: Universitas Negeri Jakarta). hh. 375-394

positif: membantu anak mengenal emosinya, mendorong berperilaku prososial, bertanggungjawab, membantu teman, menyayangi dan menghormati. 8) aspek kompetensi sosial: mendorong rasa percaya diri anak, menjadikannya mandiri, dapat mengontrol diri, mendorong untuk memberi perhatian pada orang lain.⁵⁹

Berdasarkan konsep-konsep tersebut maka dapat ditarik sintesis tentang kemampuan sosial yaitu kemampuan seseorang untuk belajar menjadi makhluk sosial yang dihasilkan dari proses pembentukan sosial diri dan kemampuan yang ditunjukkan dalam berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial yang sesuai dengan norma, nilai atau harapan sosial dari masyarakat di sekitarnya.

b. Kemampuan Emosional

1) Pengertian

Emosi menurut Syamsudin dalam Ali Nugraha dan Yeni Rahmawati (2013) adalah suatu suasana yang kompleks (*a complex feeling state*) dan getaran jiwa (*stid up state*) yang menyertai atau muncul sebelum dan sesudah terjadinya suatu perilaku. Dengan kata lain dikatakan bahwa emosi merupakan suatu keadaan yang kompleks, dapat berupa perasaan ataupun

⁵⁹ Patilima, Hamid, Peran Pendidik Pos PAUD dalam Membangun Resiliensi Anak (Studi Kasus di Kelas B Pos PAUD Melati, Pamulang Barat Tangsel, 2012). *Jurnal. Pendidikan Usia Dini*, Volume 7 No.1 April 2013. (Jakarta: Universitas Negeri Jakarta). hh. 160-175

getaran jiwa yang ditandai oleh perubahan biologis yang menyertai terjadinya suatu perilaku.⁶⁰ Sementara itu Sarlito Wirawan Sarwono menyatakan bahwa emosi seseorang merupakan “setiap keadaan pada diri seseorang yang disertai warna afektif baik pada tingkat lemah (dangkal) maupun pada tingkat yang luas (mendalam).⁶¹ Pernyataan tersebut sependapat dengan Daniel Goleman menyatakan bahwa emosi merupakan sesuatu keadaan yang merujuk pada suatu perasaan dan pikiran-pikiran yang khusus baik secara keadaan biologis maupun psikologis dan juga merupakan serangkaian kecenderungan untuk bertindak. Emosi dapat dikelompokkan sebagai suatu rasa marah, kesedihan, rasa takut, kenikmatan, cinta, terkejut, jengkel atau malu⁶²

Carol Seefeldt dan Nita Barbour menyatakan bahwa kemampuan emosional pada anak usia 5-6 tahun sebagai berikut.

*Fives and sixes go through periods of ups and downs emotionally. Five year olds are beginning to be able to express their feelings in socially accepted ways. They're expanding their understanding of the emotions they are experiencing and are able to attach words to express them. They may even do so in rather poetic terms. By six, the rather placid five year old may have turned into a child in emotional ferment, capable of wild outbursts of joy and sudden shifts to tears. They also enjoy humor, and giggle, whisper and act silly at times.*⁶³

⁶⁰ Yeni Rahmawati, *op.cit.* h.1.3

⁶¹ Ernawulan Saodih. *Pengembangan Prilaku Sosial-Emosional Anak Taman Kanak-Kanak Melalui Layanan Bimbingan Konseling Perkembangan.* (Bandung: Direktori-FIP-Jur PGTK). h. 16

⁶² Goleman, Daniel, *loc.cit.* h.5

⁶³ Seefeldt, Carol., and Barbour. Nita.,(1994). *op.cit.*,h.58

Anak usia 5-6 tahun melewati masa pasang surut emosional. Anak berusia lima tahun mulai dapat mengekspresikan perasaan mereka dengan cara yang diterima secara sosial. Mereka memperluas pemahaman mereka tentang emosi yang mereka alami dan dapat menggunakan kata-kata untuk mengungkapkannya. Mereka bahkan dapat melakukannya dengan kata-kata yang puitis. Anak usia 6 tahun, agak lebih tenang daripada anak yang berusia lima tahun mungkin telah berubah menjadi seorang anak di fermentasi emosional. Mereka mampu menampilkan sukacita yang meledak-ledak dan tiba-tiba dapat berubah secara mendadak dengan menangis. Mereka juga menikmati humor, tertawa, berbisik dan bahkan dapat bertindak konyol.

Hurlock menyatakan bahwa perkembangan emosi seorang anak tampak mencolok pada usia 2,5 – 3,5 tahun dan 5,5 – 6,5 tahun dengan ciri utama reaksi emosi pada anak seperti berikut ini.

- a) Reaksi emosi anak sangat kuat.
- b) Reaksi emosi anak sering muncul pada setiap peristiwa dengan cara yang diinginkannya.
- c) Reaksi emosi anak mudah berubah dari satu kondisi ke kondisi lainnya.
- d) Reaksi emosi anak bersifat individual.
- e) Keadaan emosi anak dapat dikenali melalui gejala tingkah laku yang ditampilkan.⁶⁴

⁶⁴ Yeni Rachmawati, *loc.cit.* hh. 2.2-2.3

2) Fungsi dan Jenis Emosi

Fungsi atau peranan emosi pada perkembangan anak khususnya anak usia TK antara lain adalah:

- a) Emosi merupakan bentuk komunikasi sehingga anak dapat menyatakan segala kebutuhan dan perasaannya pada orang lain.
- b) Emosi berperan dan memengaruhi kepribadian anak serta penyesuaian diri yang dilakukan anak dengan lingkungan sosialnya.
- c) Tingkah laku yang ditampilkan anak merupakan sumber penilaian lingkungan sosial terhadap dirinya dan penilaian ini menjadi dasar individu dalam menilai dirinya sendiri.
- d) Emosi yang menyenangkan maupun yang tidak menyenangkan dapat memengaruhi interaksi sosial anak melalui reaksi yang ditampilkan lingkungannya.
- e) Emosi dapat memengaruhi iklim psikologis lingkungannya. Jika anak menyukai ekspresi yang ditampilkan lingkungannya maka anak akan mempertahankan perilakunya.
- f) Tingkah laku atau perilaku yang sama yang dilakukan berulang kali akan menjadi suatu kebiasaan.
- g) Ketegangan emosi yang dimiliki anak dapat menghambat atau mengganggu aktivitas motorik dan mental anak.⁶⁵

⁶⁵ *Ibid.* hh. 1.7 – 1.8

Selain fungsi atau peranan emosi terhadap perkembangan anak, terdapat pula jenis emosi yang sering muncul pada anak yang seringkali disebut sebagai *Basic emotions*.

a) Gembira atau senang

Pada umumnya emosi senang atau gembira diekspresikan dengan senyuman atau tertawa. Emosi ini dapat muncul pada saat individu berhasil menemukan atau melakukan sesuatu, mendapatkan kemenangan, atau merupakan aktivitas reduksi stress.

b) Marah

Emosi marah seringkali terjadi saat individu merasa dihambat, frustrasi karena tidak mencapai harapan, disersa orang lain, diganggu, dihadapkan pada tuntutan yang berlawanan dengan keinginannya. Emosi marah dapat membuat seseorang menjadi impulsif, bertenaga dan ekspresi wajah yang menegang.

c) Takut

Emosi takut merupakan bentuk emosi yang menunjukkan adanya bahaya. Perasaan takut adalah perasaan yang hakiki dan erat hubungannya dengan upaya mempertahankan diri. Perasaan takut juga menuntun individu untuk bereaksi terhadap sinyal bahaya untuk bertindak.

d) Sedih

Individu akan merasa bersedih saat berpisah dari orang yang dicintainya, terasing, ditinggalkan, ditolak atau tidak diperhatikan.⁶⁶

Keempat emosi dasar tersebut dapat berkembang menjadi berbagai emosi yang dapat dikelompokkan menjadi emosi positif dan emosi negatif.

Berikut adalah Emosi positif dan negatif tersebut.

Tabel 2.2

Klasifikasi Emosi Positif dan Emosi Negatif dalam Ali Nugraha⁶⁷

EMOSI POSITIF	EMOSI NEGATIF
1. <i>Eagerness</i> (rela)	1. <i>Impatience</i> (ketidaksabaran)
2. <i>Humour</i> (lucu)	2. <i>Uncertainty</i> (kebimbangan)
3. <i>Joy</i> (kegembiraan/keceriaan)	3. <i>Anger</i> (rasa marah)
4. <i>Pleasure</i> (kesenangan /kenyamanan)	4. <i>Suspicion</i> (kecurigaan)
5. <i>Curiosity</i> (rasa ingin tahu)	5. <i>Anxiety</i> (kecemasan)
6. <i>Happiness</i> (kebahagiaan)	6. <i>Guilt</i> (rasa bersalah)
7. <i>Delight</i> (kesukaan)	7. <i>Jealousy</i> (rasa cemburu)
8. <i>Love</i> (rasa cinta/kasih sayang)	8. <i>Annoyance</i> (rasa jengkel)
9. <i>Excitement</i> (ketertarikan/takjub)	9. <i>Fear</i> (rasa takut)
	10. <i>Depression</i> (depresi)
	11. <i>Sadness</i> (kesedihan)
	12. <i>Hate</i> (rasa benci)

⁶⁶ *Ibid.* hh. 1.7 – 1.8

⁶⁷ *Ibid.*, h. 1.11

Hasil Penelitian yang relevan dengan perkembangan dan kemampuan emosi anak usia dini.

- 1) Peningkatan kecerdasan intrapersonal melalui kegiatan bermain peran. Penelitian ini dilakukan dengan metode penelitian tindakan pada anak TK Kartini SP 1 Desa Bumi Raya kabupaten Nabire Papua. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kecerdasan interpersonal yang berkaitan dengan aspek internal dalam diri, seperti: perasaan hidup, rentang emosi, kemampuan untuk membedakan emosi, menandainya dan menggunakannya untuk membimbing dan memahami tingkah laku sendiri. Peningkatan ini dianalisis dengan persentase, yaitu sebesar 95,59%.⁶⁸
- 2) Penelitian yang dilakukan oleh Su Tan Cheng dan Li-Chun Chen dari Shu The University China. Hasil penelitiannya menyatakan bahwa: 1) *Picture books teaching offer student to perceive emotion, understand themselves more, and have a nice emotional awareness and expression.* 2) *Picture books teaching let students with lower emotions control be willing to change, and to provide a behavior example model to help students make a good emotional management,* 3) *Picture books teaching provides students with a positive thinking attitude, interpersonal management, and good emotion capacity utilization. The subject of research were 20 elementary school student of three grade in Kaohsiung City.*⁶⁹

⁶⁸ Krobo, Andrianus, Peningkatan Kecerdasan Intrapersonal melalui Kegiatan bermain Peran. *Jurnal pendidikan Anak Usia Dini Volume 8 Edisi 1 April 2014.* (Jakarta: Universitas Negeri jakarta). hh. 25-34

⁶⁹ Cheng Su-Tan & Chen Li Chun, Picture Books teaching Elementary School Children to Enhance Emotional Intelligence. *Prociding. The Pacific Early Childhood Education Research Association: Living In Harmony Through Early Childhood Education and care. 15 th Annual Conference August 8-10 2014 Bali- Indonesia .* h.136

Berdasarkan konsep-konsep yang disebutkan maka dapat ditarik sintesis tentang kemampuan emosional adalah kemampuan individu dalam merespon atau bereaksi serta mengelola pikiran dan perasaannya berupa getaran atau perasaan jiwa yang ditandai dengan perubahan biologis yang bisa diamati secara langsung melalui perubahan tingkah laku terhadap suatu peristiwa yang dihadapinya.

c. Kemampuan Sosial-emosional

Meskipun kemampuan sosial dan emosi merupakan dua kemampuan yang terpisah namun keduanya merupakan kemampuan yang saling berkaitan dan saling mempengaruhi. Hal ini disampaikan oleh Laura E Berk, yang menyatakan bahwa emosi anak-anak adalah sinyal seperti tersenyum, menangis, penuh perhatian, diyakini sangat kuat mempengaruhi orang lain. Demikian pula sebaliknya, dimana reaksi emosional anak-anak juga dipengaruhi oleh perilaku orang lain.⁷⁰

Kemampuan sosial-emosional yang baik merupakan suatu kemampuan yang perlu dimiliki anak sejak anak masih kecil karena perilaku ini akan sangat mempengaruhi dan menentukan kemampuan anak di kemudian hari. Rapuhnya kemampuan anak dalam berperilaku sosial di lingkungannya akan menghambat perkembangan anak untuk mencapai keberhasilan hidup anak di kemudian hari karena suatu keberhasilan dalam kehidupan tidak hanya

⁷⁰ Berk, Laura E., *Child Development*. Seven Ed. (Boston: Pearson International Edition, 2006). h. 396

dipengaruhi oleh kemampuan kognitif saja tetapi lebih dipengaruhi oleh bagaimana individu dapat berinteraksi secara baik dengan orang lain dalam lingkup yang lebih luas. Keberhasilan individu dalam kehidupannya juga diwarnai oleh keberhasilan individu dalam berinteraksi dengan orang lain. Kemampuan sosial-emosional yang telah dikembangkan sejak anak masih kecil akan memberikan kontribusi positif pada proses perkembangan atau interaksi anak dengan orang lain di kemudian hari.⁷¹

Setelah membahas tentang perkembangan sosial dan emosi secara terpisah maka selanjutnya disampaikan tentang domain kemampuan sosial-emosional yang dipetakan secara sistematis oleh Yusuf (2014) seperti berikut ini.

Tabel 2.3

Domain Kemampuan Sosial-emosional pada Anak⁷²

Aspek	Karakteristik perilaku
1. Kesadaran Diri	<ul style="list-style-type: none"> a. Mengenal dan merasakan emosi sendiri b. Memahami penyebab perasaan yang timbul c. Mengenal pengaruh perasaan terhadap tindakan
2. Mengelola emosi	<ul style="list-style-type: none"> a. Bersikap toleran terhadap frustrasi dan mampu mengelola amarah secara lebih baik b. Lebih mampu mengungkapkan amarah dengan tepat tanpa berkelahi c. Dapat mengendalikan perilaku agresif yang merusak diri sendiri dan orang lain d. Memiliki perasaan yang positif tentang diri

⁷¹ Ernawulan Saodih, *op.cit.* hh. 31-32

⁷² Yusuf Syamsu, *op.cit.* hh. 113-114

Aspek	Karakteristik perilaku
	<p>sendiri, sekolah dan keluarga</p> <p>e. Memiliki kemampuan untuk mengatasi ketegangan jiwa (stress)</p> <p>f. Dapat mengurangi perasaan kesepian dan cemas dalam pergaulan</p>
3. Memanfaatkan emosi secara produktif	<p>a. Memiliki rasa tanggung jawab</p> <p>b. Mampu memusatkan perhatian terhadap tugas yang dikerjakan</p> <p>c. Mampu mengendalikan diri dan tidak bersikap impulsif</p>
4. Empati	<p>a. Mampu menerima sudut pandang orang lain</p> <p>b. Memiliki sikap empati atau kepekaan terhadap perasaan orang lain</p> <p>c. Mampu mendengarkan orang lain</p>
5. Membina hubungan	<p>a. Memiliki pemahaman dan kemampuan untuk menganalisis hubungan dengan orang lain</p> <p>b. Dapat menyelesaikan konflik dengan orang lain</p> <p>c. Memiliki kemampuan berkomunikasi dengan orang lain</p> <p>d. Memiliki sikap bersahabat atau mudah bergaul dengan teman sebaya</p> <p>e. Memiliki sikap tenggang rasa dan perhatian terhadap orang lain</p> <p>f. Memperhatikan kepentingan sosial (senang menolong orang lain) dan dapat hidup selaras dengan kelompok</p> <p>g. Bersikap senang berbagi rasa dan bekerja sama</p> <p>h. Bersikap demokratis dalam bergaul dengan orang lain</p>

Sementara itu, menurut Dodge dan Colker, dimensi dari kemampuan sosial- emosional meliputi beberapa komponen berikut.

Tabel 2.4
Aspek dan Dimensi Kemampuan Sosial-emosional pada Anak⁷³

Aspek	Dimensi
1. Pengalaman dalam memiliki rasa harga diri	<ul style="list-style-type: none"> a. Mengidentifikasi diri sendiri sebagai anggota khusus dari keluarga dan kelompok budaya b. Merasa bangga menjadi keturunan seseorang dan bangga dengan latar belakangnya c. Menunjukkan keyakinan pada kemampuannya d. Menunjukkan kemandirian e. Membela hak orang lain
2. Kemampuan dalam menunjukkan sikap positif terhadap kehidupan	<ul style="list-style-type: none"> a. Menunjukkan kepercayaan pada orang dewasa b. Dapat memisahkan diri dari orang tua c. Menunjukkan minat dan berpartisipasi dalam kegiatan kelas d. Berpartisipasi dalam kegiatan rutin dengan mudah
3. Kemampuan menunjukkan perilaku prososial yang kooperatif	<ul style="list-style-type: none"> a. Mengenali anak-anak dan orang dewasa b. Memahami dan merespon perbedaan c. menerima tanggung jawab untuk memelihara lingkungan kelas d. membantu orang lain jika dibutuhkan e. menghormati hak-hak orang lain f. berbagi mainan dan peralatan g. bekerjasama dengan orang lain dalam mengerjakan tugas h. menyelesaikan konflik secara konstruktif

⁷³ Dodge, Diane T and Colker, Laura J., *op.cit.* hh. 11-12

Berdasarkan konsep-konsep tersebut maka dapat ditarik sintesis tentang kemampuan sosial-emosional adalah kemampuan seseorang untuk menjadi makhluk sosial yang ditunjukkan dalam berperilaku sesuai tuntutan sosial yang sesuai dengan norma, nilai atau harapan sosial dari masyarakat di sekitarnya dan kemampuan untuk merespon atau bereaksi serta mengelola pikiran dan perasaannya melalui perubahan biologis yang bisa diamati secara langsung terhadap suatu peristiwa yang dihadapinya baik di dalam maupun di luar dirinya.

C. PERMAINAN KOMPREHENSIF

1. Teori tentang Bermain

Inti dari bermain suatu permainan adalah menyenangkan. Tanpa kesenangan bermain menjadi kehilangan makna. Bermain haruslah menyenangkan. Bermain juga diyakini mampu menghilangkan berbagai batasan dan hambatan dalam diri. Bermain mampu menghilangkan stress dan frustrasi. Hal itulah yang didapat ketika bermain menimbulkan perasaan *fun*. Selain perasaan tersebut, seseorang bisa belajar banyak dari bermain. Bermain mengajarkan banyak hal, misalnya belajar mengerti dan menaati aturan yang disepakati, belajar menghargai orang lain, belajar berkompetisi secara sehat dan jujur, belajar untuk mengenal orang lain dengan segala kepribadiannya, belajar memecahkan suatu masalah baik sendiri maupun secara bersama-sama, belajar mengenal dan memahami nilai moral yang

ada dalam permainan maupun interaksi selama permainan, dan banyak hal lainnya.

Bermain bukan hanya monopoli kalangan anak-anak saja. Banyak salah kaprah yang timbul jikalau seorang dewasa bermain maka dia akan dianggap seperti anak-anak. Bermain perlu dan sangat perlu bagi orang dewasa. Orang dewasa yang bermain suatu permainan (komputer, olahraga, *puzzle*, dan lain-lain) adalah orang dewasa yang tahu kemana akan menyenangkan dirinya dalam cara yang positif dan membangun. Keinginan untuk bermain ada pada semua orang, dan seharusnya dipakai oleh semua orang untuk kesehatan dirinya, baik fisik maupun psikis

Menurut NAEYC dalam Maxim, George W (1993) menyatakan:⁷⁴

Children play is primary vehicle for and indicator of their mental growth. Play enables children to progres along the developmental sequence from the sensorimotor intelligence of infancy to peropreational thought in the preschool years to the concrete operational thinking exhibition by primary children.... In addition to its role in cognitive development, play also serves important function in children phsysical, emotional and social development.

Pendapat tersebut menyatakan bahwa permainan anak-anak merupakan wadah sekaligus indikator bagi pertumbuhan mental. Bermain memungkinkan anak-anak untuk maju mengikuti urutan perkembangan dari inteligensi sensori masa bayi menuju berpikir praoperasional saat usia prasekolah hingga ke berpikir operasional konkrit pada masa usia sekolah dasar. Sebagai tambahan, bermain termasuk dalam perkembangan kognitif.

⁷⁴ Maxim, George W., *op.cit.* h. 144

Bermain juga menjadi layanan penting bagi fungsi-fungsi perkembangan fisik, emosional dan sosial. Pendapat yang sama disampaikan oleh Maxim (1993) juga menyatakan: "*play help children develop in all basic areas: Phsysical, inteliektual, social and emotional*"⁷⁵

Berikut adalah beberapa teori tentang bermain:⁷⁶

- a. Bermain mengacu kepada kesukarelaan, kegiatan yang termotivasi secara intrinsik yang secara normal berhubungan dengan kesenangan dan kenikmatan. Bermain mungkin terdiri dari keceriaan, kepura-puraan, fantasi antar teman dan secara pribadi atau *interplay*. Hak untuk bermain merupakan bukti alamiah yang terdapat pada manusia dan binatang. Secara khusus dalam kegiatan perkembangan kognitif dan sosial-emosional anak. Bermain sering menggunakan peralatan, binatang, atau mainan dalam konteks belajar dan berkreasi. Beberapa permainan telah dengan jelas menetapkan tujuan dan aturan sementara itu ada permainan yang tidak terstruktur.
- b. Sebagai konsep yang bersifat teori bermain menantang untuk didefinisikan sehingga konsep bermain tidak dapat didefinisikan sebagai satu konsep yang tunggal. Bermain merupakan serangkaian aktivitas. Secara umum kata bermain digunakan sebagai lawan dari bagian hidup

⁷⁵ Maxim, George W., *loc.cit.* h. 145

⁷⁶ Moyles, Janet R. (Editor). *The Excellence of Play*. (New York: Open University Press. 1995). h.79

manusia seperti tidur, makan, bekerja, mencuci, beribadah dan sebagainya.

c. Beberapa ahli yang berbeda mendefinisikan bermain sebagai definisi yang berbeda pula. Diantaranya adalah sebagai berikut.⁷⁷

- 1) David Reisman berpendapat bahwa bermain adalah suatu kualitas (berbeda dari suatu kegiatan).
- 2) Mark Twain menyatakan bahwa bermain dan bekerja merupakan kata-kata yang digunakan untuk menjelaskan kegiatan yang sama dalam lingkungan yang berbeda.
- 3) James Findlay, (seorang pendidik sosial) mendefinisikan bermain sebagai metainteligeni. Ia menyatakan bahwa bermain melatarbelakangi, bersamaan, dan merubah bermacam-macam kecerdasan majemuk yang kita miliki.
- 4) Ketika bermain dilakukan secara terstruktur dan berorientasi pada tujuan maka disebut permainan.
- 5) Bryan Sutton Smith menyatakan bahwa bermain juga dapat dilihat sebagai aktivitas latihan dalam hidup. Misalnya: anak bermain berkelahi-kelahian. Menurutnya bermain juga kadang-kadang dapat membahayakan. Misalnya: olahraga ekstrim.
- 6) Johan Huizinga, mendefinisikan sebagai berikut.

⁷⁷ Yuliani Nurani, Hakikat Perkembangan Kognitif, dalam Yuliani Nurani S. (2007) *Metode Perkembangan Kognitif* (Ed kesatu cetakan kesembilan). (Jakarta: Universitas Terbuka. 2007).h.1.7

- bermain merupakan kegiatan bebas yang dilakukan secara sadar diluar kebiasaan hidup yang umum karena sifatnya yang tidak serius. Tetapi bermain juga melibatkan pemain secara intensif dan melelahkan.
 - Kegiatan bermain juga merupakan kegiatan yang berhubungan dengan minat non material artinya saat bermain tidak ada keuntungan materi yang didapat.
 - Bermain juga dilakukan dalam batas ruang dan waktu, sesuai aturan yang ditetapkan.
 - Bermain juga mendorong susunan posisi dalam suatu kelompok sosial, misalnya ada ketua, anggota dan komponen lainnya.
 - Menurutnya dalam suasana bermain perilaku manusia tersusun dalam beberapa aturan yang berbeda.
- 7) Stephen Nachmanovitsch, menyatakan bahwa bermain adalah akar dan landasan dari kreativitas dalam seni dan sains sebagaimana dalam hidup sehari-hari. Improvisasi, komposisi, menulis, menggambar, teater, penemuan, semua perilaku kreatif merupakan bentuk bermain dan merupakan awal dari kreativitas siklus pertumbuhan manusia dan merupakan fungsi hidup yang utama.

Bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Anak-anak belajar melalui permainan mereka,

pengalaman bermain yang menyenangkan akan memberikan pembelajaran kepada seorang anak. Bermain harus dilakukan atas inisiatif anak dan atas keputusan anak itu sendiri. Mildred Parten adalah ahli yang mempopulerkan teori perilaku bermain sosial. Dalam studinya, Parten mengidentifikasi 6 tahapan perkembangan bermain anak atau yang lebih dikenal sebagai *Parten's Classic Study of Play*, yaitu:

a. *Unoccupied play*

Pada tahapan ini, anak terlihat tidak bermain seperti yang umumnya dipahami sebagai kegiatan bermain. Anak hanya mengamati kejadian di sekitarnya yang menarik perhatiannya. Apabila tidak ada hal yang menarik, maka anak akan menyibukkan dirinya sendiri. Ia mungkin hanya berdiri di suatu sudut, melihat ke sekeliling ruangan, atau melakukan beberapa gerakan tanpa tujuan tertentu. Jenis bermain semacam ini hanya dilakukan oleh bayi. Jenis bermain ini belum menunjukkan minat anak pada aktivitas atau objek lainnya. Tahapan bermain ini biasanya hanya dilakukan oleh bayi.

b. *Solitary play* (Bermain Sendiri)

Pada tahapan ini, anak bermain sendiri dan tidak berhubungan dengan permainan teman-temannya. Anak asyik sendiri dan menikmati aktivitasnya. Ia tidak memperhatikan hal lain yang terjadi. Untuk anak-anak, bermain tidak selalu seperti aktivitas bermain yang dipahami oleh orang dewasa. Ketika ia merasa antusias dan tertarik

akan sesuatu, saat itulah anak disebut bermain, walaupun mungkin anak hanya sekedar menggoyangkan badan, menggerakkan jari-jarinya, dll. Pada tahapan ini, anak belum menunjukkan antusiasnya kepada lingkungan sekitar, khususnya orang lain. Tahapan bermain ini biasanya dilakukan oleh anak usia bayi sampai umur 2 tahun dan menurun di masa-masa selanjutnya.

c. *Onlooker play* (Pengamat)

Pada tahapan ini, anak melihat atau memperhatikan anak lain yang sedang bermain. Anak-anak mulai memperhatikan lingkungannya. Di sinilah anak mulai mengembangkan kemampuannya untuk memahami bahwa dirinya adalah bagian dari lingkungan. Walaupun anak sudah mulai tertarik dengan aktivitas lain yang diamatinya, anak belum memutuskan untuk bergabung. Dalam tahapan ini anak biasanya cenderung mempertimbangkan apakah ia akan bergabung atau tidak.

d. *Parallel play* (Bermain Paralel)

Pada tahapan ini, anak bermain terpisah dengan teman-temannya namun menggunakan jenis mainan yang sama ataupun melakukan perilaku yang sama dengan temannya. Anak bahkan sudah berada dalam suatu kelompok walaupun memang tidak ada interaksi di antara mereka. Biasanya mereka mulai tertarik satu sama lain, namun belum merasa nyaman untuk bermain bersama sehingga belum ada satu tujuan

yang ingin dicapai bersama. Tahapan bermain ini biasanya dilakukan oleh anak-anak di masa awal sekolah.

e. *Associative play* (Bermain Asosiatif)

Pada tahapan ini, anak terlibat dalam interaksi sosial dengan sedikit atau bahkan tanpa peraturan. Anak sudah mulai melakukan interaksi yang intens dan bekerja sama. Sudah ada kesamaan tujuan yang ingin dicapai bersama namun biasanya belum ada peraturan. Misalnya melakukan anak melakukan permainan kejar-kejaran, namun seringkali tidak tampak jelas siapa yang mengejar siapa. Tahapan bermain ini biasanya dilakukan oleh sebagian besar masa anak-anak prasekolah.

f. *Cooperative play* (Bermain Bersama)

Pada tahapan ini, anak memiliki interaksi sosial yang teratur. Kerja sama atau pembagian tugas/peran dalam permainan sudah mulai diterapkan untuk mencapai satu tujuan tertentu. Misalnya, bermain sekolah-sekolahan, membangun rumah-rumahan, dan lain-lain. Tipe permainan ini yang mendorong timbulnya kompetisi dan kerja sama anak. Tahapan bermain ini biasanya dilakukan oleh anak-anak pada masa sekolah dasar, namun dalam tahap tertentu, permainan ini sudah dapat dimainkan oleh anak-anak Taman Kanak-kanak dalam bentuk sederhana.

Gagasan Parten mengenai tahapan perkembangan permainan ini sering dijadikan acuan dalam menilai kemampuan sosial anak. Biasanya, bila

memang sampai usia tertentu, perilaku bermain sosialnya tidak berkembang, anda dapat melakukan konsultasi kepada psikolog anak. Gagasan Parten ini juga dapat digunakan untuk membantu kita untuk memberi stimulus perkembangan kemampuan sosial terhadap anak. Bila anak sudah mampu melewati tahapan bermain yang satu, kita dapat mulai mengenalkan tahapan bermain yang selanjutnya pada anak.⁷⁸

Sementara itu Piaget dalam Jackman menyatakan:

*Play provides opportunities for many types of learning in young children, with emphasis on developing representational language and thought. Piaget also calls in the beginning of preoperational stage around the ages of two to four or five, symbolic play or dramatic play become observable in a young child by the way he spontaneously uses objects, image and language.*⁷⁹

Pendapat Erikson dalam Jackman terkait bermain bagi anak menyatakan bahwa hal penting dalam bermain adalah membantu anak mengembangkan hubungan pertemanan yang dilandasi saling percaya. Erikson percaya bahwa anak-anak mengembangkan harga diri (*self esteem*) dan rasa berdaya dengan penguasaan obyek. Sedangkan Hughes memperkuat pernyataan Erikson, yaitu bahwa bermain juga dapat membangun fungsi ego seiring perkembangan fisik dan keterampilan sosial dan bertambahnya harga diri anak.⁸⁰ Lev Vigotsky menyatakan bahwa "*that social experiences shape*

⁷⁸ Hilda L Jackman, *Early Education Curriculum: A Child's Connection to The World*, Fifth Edition. (USA: Wadsworth, 2012). hh. 20-21

⁷⁹ *Ibid.* h.21

⁸⁰ *Ibid.* h.21

children's way of thinking and that social play offer children a way to interpret the world by focusing on rules that underlie all play activities and social interactions". Maksudnya adalah bahwa pengalaman sosial membentuk cara anak-anak berpikir dan bahwa anak-anak bermain sosial menawarkan cara untuk menafsirkan dunia dengan berfokus pada aturan yang mendasari semua kegiatan bermain dan interaksi sosial.⁸¹

2. Fungsi Bermain dan Permainan bagi Anak Usia Dini

Permainan dan bermain mempunyai arti dan nilai tersendiri bagi anak. Permainan mempunyai arti sebagai sarana mensosialisasikan anak, artinya permainan dipergunakan untuk sarana membawa anak ke alam masyarakat, mengenalkan anak menjadi anggota suatu masyarakat, mengenal dan menghargai masyarakat manusia. Permainan sebagai sarana untuk mengukur kemampuan dan potensi diri anak. Anak akan menguasai berbagai macam benda, memahami sifat sifatnya maupun peristiwa yang berlangsung didalam lingkungannya. Dalam situasi bermain, anak akan menunjukkan bakat, fantasi dan kecenderungan kecenderungannya. Ditengah - tengah situasi bermain, anak menghayati macam macam emosi misalnya gembira, senang, tegang dan lain - lain. Permainan merupakan alat pendidikan, karena memberi rasa kepuasan, kegembiraan dan kebahagiaan. Permainan memberikan kesempatan pra latihan untuk mengenal aturan - aturan,

⁸¹ *Ibid.* h.21

mematuhi norma - norma dan larangan - larangan dan bertindak secara jujur maupun setia (loyal). Dalam permainan, anak menggunakan semua fungsi kejiwaan dan jasmaniah dengan suasana kesungguhan.

Permainan dan bermain bagi anak mempunyai beberapa fungsi mengembangkan seluruh aspek kemampuan dan perkembangan anak. Hal ini seperti yang dikemukakan oleh Sheridan, yaitu:

During play, children learn and develop as individuals but also a member of the wider community. 1) Social development. In play children have the opportunity to learn about themselves and others, 2) Cognitive development: play offers opportunities to learn about object, concepts and ideas, 3) language development: play offers opportunities of language skill in relation to vocabulary, 4) Physical development: play involves gross and fine motor movement and us such promotes co-ordination an visual-spatial ability⁸²

Dalam perkembangan sosial-emosional aktivitas bermain bagi anak berfungsi untuk belajar berhubungan dengan lingkungannya, belajar mengenai objek dan bagaimana menggunakannya. Anak belajar berpikir abstrak, dapat meningkatkan kemampuan bahasa dan dapat mengatasi masalah dan menolong anak membandingkan fantasi dan realitas. Bermain juga berfungsi untuk menciptakan dan meningkatkan kreativitas anak. Melalui bermain untuk menjadi kreatif, anak mencoba ide - ide baru

⁸². Sheridan., Mary D. *Play in Early Childhood. From Birth to Six years.* (New York: Routledge. 2011). h. 11

dalam bermain. Kalau anak merasa puas dari kreativitas baru, maka anak akan mencoba pada situasi yang lain.

Dengan bermain akan mengembangkan dan memperluas sosialisasi anak sehingga anak cepat mengatasi persoalan yang akan timbul dalam hubungan sosial. Dengan sosialisasi akan berkembang nilai - nilai moral dan etik. Anak belajar yang benar dan yang salah serta bertanggung jawab atas kehendaknya.

Bermain berfungsi juga sebagai alat untuk memupuk kesadaran diri anak karena dengan bermain anak akan sadar tentang kemampuan, kelemahan dan tingkah lakunya. Perkembangan moral diperoleh dari guru dan orangtua serta orang sekitarnya. Anak akan menunjukkan tingkah laku yang dapat diterima oleh temannya.

Salah satu bentuk permainan adalah menggunakan simbol-simbol. Penggunaan simbol-simbol ini mulai muncul pada anak umur satu tahun karena anak mulai ikut dalam kegiatan keluarga seperti makan, minum bersama. Pada anak pra sekolah penggunaan simbol ini lebih dominan, karena anak mulai berfantasi dan belajar dari model keluarga, misalnya peran guru, ibu dan perawat.

Menurut H. Hetzer (Jerman), macam-macam permainan pada anak dapat dibedakan menjadi lima macam, yaitu : permainan fungsi (dengan gerakan gerakan tubuh, anggota badan), permainan konstruktif (mobil-mobilan dari tanah, kuda-kudaan dari pelepah pisang,dll), permainan reseptif (misalnya:

sambil mendengar cerita atau melihat gambar, anak berfantasi dan menerima kesan-kesan yang membuat jiwanya sendiri aktif), permainan peranan (anak memegang peranan sebagai apa yang sedang dimainkan, contoh bermain sebagai dokter), permainan sukses (yang diutamakan adalah prestasi sehingga diperlukan keberanian, ketangkasan, kekuatan, dan lain-lain. Contoh meniti jembatan, meloncati parit, memanjat pohon).⁸³

Dina Rosalina⁸⁴ menyatakan bahwa pada masa usia prasekolah anak akan mulai menghabiskan waktunya dengan bermain, bermain bagi anak usia prasekolah (3–5 tahun) bukan hanya sekedar membuang-buang waktu saja tetapi bermain bagi mereka adalah hal yang menyenangkan dan dapat memperkaya hidup anak. Namun kesempatan bermain sedikit demi sedikit akan berkurang jika anak sudah mulai masuk sekolah, anak-anak akan lebih disibukkan dengan pelajaran serta pekerjaan rumah (PR) atau hal-hal yang lebih bersifat akademis, tetapi bagaimanapun juga dimana ada anak di situ ada permainan, dunia anak tidak dapat dipisahkan dari kegiatan bermain. Hanya saja pada akhir masa kanak-kanak, baik anak laki-laki maupun anak perempuan sangat sadar akan kesesuaian jenis permainan bersama dengan kelompok jenis kelaminnya. Manfaat bermain bagi anak bukan hanya hiburan relaksasi, melainkan juga memungkinkan anak belajar, baik emosional

⁸³ Hendraswati Astria. *Hubungan Perilaku Bermain dengan Kreativitas anak Prasekolah (TK)*. (Jurnal. Gunadarma.ac.id, 2012)

⁸⁴ Dina Rosalina *Efektivitas Permainan Konstruktif terhadap Peningkatan Kreativitas Anak Usia Prasekolah*, (Surakarta: Fakultas Psikologi Univ Muhammadiyah Surakarta, 2008). <http://etd.eprints.ums.ac.id/852/1/F100020186.pdf>

maupun intelektual. Dari sisi intelektual atau kognitif, Kalapriya menyatakan *exploratory play became more complex with age and was displayed more than pretend play. In an unstructures play session, children's play primarlily consisted of exploratory play, pretend play and problem solving and planning skills.*⁸⁵ Arti secara bebas adalah bermain eksplorasi menjadi lebih kompleks sesuai dengan usia dan ditampilkan lebih dari bermain pura-pura. Dalam sesi bermain tidak terstruktur, dasar bermain anak-anak terdiri dari bermain eksplorasi, berpura-pura bermain dan pemecahan masalah dan perencanaan keterampilan. Sementara itu Kalapriya juga menyatakan bahwa kompetensi emosional anak prasekolah berkaitan dengan permainan fisik. Hasil penelitiannya menyatakan bahwa terdapat perbedaan permainan dan pola bergabungnya dalam bermain antara anak laki-laki dan perempuan. Namun kompetensi emosional anak dengan teman sebayanya bertambah dalam permainan gabungan dan kualitas hubungan dengan teman sebaya⁸⁶

Salah satu bentuk permainan yang meningkatkan kreativitas adalah permainan konstruktif, dimana anak diberi kebebasan untuk mengembangkan daya imajinasinya. Jenis permainan konstruktif yang populer adalah membuat sesuatu dan menggambar. Membuat sesuatu misalnya dari lempung, pasir, balok, lilin, cat, kertas dan lain sebagainya. Dengan bermain konstruktif anak tidak akan bosan-bosannya menggabungkan dan menyusun bentuk-bentuk kombinasi yang baru dengan alat permainannya. Permainan

⁸⁵ Kalapriya., C. *Play and Play materials in Preschool*. (Delhi: Shree balaji Art Press. 2011).

⁸⁶ *Ibid.* h.26

konstruktif tidak akan membuat anak merasa bosan karena dalam permainan ini yang dipentingkan adalah hasilnya dan kesenangan. Anak-anak akan sangat sibuk dengan membuat hal yang baru seperti dengan menggunakan balok-balok, lego dan lain-lain. Permainan juga tidak akan membuat anak menjadi malas, karena dalam permainan ini anak terus menggunakan daya imajinasinya untuk menghidupkan permainan ini dengan membuat hal-hal yang baru dan unik. Anak yang kreatif menghabiskan sebagian besar waktu bermain untuk menciptakan sesuatu yang orisinil dari mainan-mainan dan alat-alat bermain, sedangkan anak tidak kreatif akan mengikuti pola yang sudah dibuat oleh orang lain (Hurlock, 1997).

3. Permainan Komprehensif

Permainan komprehensif dalam penelitian ini merupakan suatu permainan dengan menggunakan alat yang akan dikembangkan oleh peneliti. Permainan ini merupakan gabungan dari tiga jenis permainan, yaitu permainan konstruktif, permainan edukatif dan permainan tradisional. Berikut ini adalah kajian teori dari tiga jenis permainan tersebut.

a. Permainan konstruktif⁸⁷

1) Pengertian bermain konstruktif

Elizabeth B Hurlock mengemukakan bahwa bermain konstruktif adalah bentuk bermain dimana anak-anak menggunakan bahan untuk

⁸⁷ Hurlock, Elizabeth., *op.cit.* hh. 330-331

membuat sesuatu yang bukan untuk tujuan bermanfaat melainkan lebih ditujukan bagi kegembiraan yang diperolehnya dari membuatnya.

2) Manfaat bermain konstruktif

Bermain konstruktif bermanfaat bagi anak sebagai penghibur diri apabila tidak ada teman bermain, merangsang kreativitas dan mengembangkan kemampuan sosial jika bermain konstruktif dilakukan bersama teman bermainnya.

Rosalind Charlesworth found that, when children meet new objects they usually go through a sequence of four activities, many of 1) exploration, 2) manipulation, 3) practice and 4) repetition. Exploration: he paused, inspected it and touched. Manipulation: he tried to find out what it can do, He turned the steering wheel, felt the licence plate. Practice: having figured out what the object was and what it could do. Repetition: He then climbed on it and drove furiously back and forth with suitable motor and horn noises.⁸⁸

Rosalind Charlesworth menemukan bahwa, ketika anak-anak bermain dan menemui objek baru, mereka biasanya akan melakukan empat kegiatan yang berurutan. Langkah pertama adalah melakukan 1) eksplorasi, 2) manipulasi, 3) praktek dan 4) pengulangan. Eksplorasi: artinya adalah anak berhenti sejenak, memeriksa benda tersebut dan menyentuhnya. Manipulasi: mereka mencoba untuk mencari tahu apa yang dapat dilakukan dengan benda tersebut. Dia memutar roda kemudi, merasakan platnya. Praktek: mereka mencoba melakukan sesuatu

⁸⁸ Maxim, George W., *op.cit.* h.150

dengan benda tersebut setelah tahu apa benda itu dan apa yang bisa dilakukan dengan benda tersebut. Pengulangan: mereka mencoba melakukan sesuatu dengan benda tersebut secara berulang-ulang tanpa merasa bosan. Dia kemudian naik di atasnya dan melaju marah bolak-balik dengan motorik dan mengeluarkan suara yang cocok.

Hasil-hasil penelitian yang relevan dengan permainan Konstruktif

- 1) Hasil asesmen terhadap kemampuan berbicara anak TK B melalui kegiatan bermain balok dalam kelompok menunjukkan terjadinya peningkatan dari skor 73,75 – 90,25 menjadi skor 81,25–96 secara keseluruhan. Hasil tersebut diperoleh dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas di TK Bunga Hati Keluarga Kecamatan Periuk Kota Tangerang tahun ajaran 2012/2013.⁸⁹
- 2) Penelitian mengenai *Permainan Konstruktif*⁹⁰ pernah dilakukan oleh Dina Rosalina pada tahun 2008 yang mengaitkannya dengan kreativitas anak. Hasil penelitiannya mengatakan bahwa ada hubungan yang signifikan antara permainan konstruktif yang dilakukan anak dengan kreativitasnya.
- 3) Hasil penelitian Devinta Norma Fistiani menyatakan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan terhadap pemberian permainan konstruktif dengan peningkatan kreativitas anak. Efektivitas penggunaan permainan konstruktif menunjukkan pada kelompok eksperimen terdapat 40%

⁸⁹ Ratna Istiarini. Peningkatan Kemampuan Berbicara melalui Bermain Balok. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Volume 8 Edisi 1, April 2014. ISSN: 1693-1602.* (Jakarta: Universitas Negeri Jakarta).hh. 145-154.

⁹⁰ Dina Rosalina, *op.cit.*

subyek yang mempunyai nilai kreativitas tinggi justru mengalami penurunan menjadi 33,3% setelah dilakukan kegiatan follow up. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat kreativitas kelompok eksperimen tidak mengalami peningkatan yang cukup berarti.⁹¹

b. Permainan Edukatif

Permainan edukatif⁹² adalah permainan yang sengaja dirancang khusus untuk kepentingan pendidikan. Permainan edukatif memiliki beberapa ciri tertentu, yaitu:

- 1) Permainan ini dapat digunakan dengan berbagai cara, maksudnya adalah bahwa permainan ini dapat digunakan untuk berbagai macam tujuan, manfaat dan dapat dijadikan bermacam-macam bentuk (bersifat multi guna).
- 2) Ditujukan terutama untuk anak-anak prasekolah yang berfungsi untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan serta motorik anak.
- 3) Memperhatikan segi keamanan baik dari bentuk maupun penggunaan bahannya.
- 4) Dapat membuat anak terlibat secara aktif.
- 5) Bersifat konstruktif.

⁹¹ Devinta Norma F. Pengaruh Permainan Konstruktif untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Sekolah: *Artikel Publikasi Ilmiah*. (Surakarta: Univ. Muhammadiyah Surakarta, 2013).

⁹² Tedjasaputra, Mayke S. *Bermain, Mainan dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*. (Jakarta: Grasindo. 2001). hh. 81-87

Permainan edukatif menggunakan alat yang disebut dengan alat permainan edukatif (APE). Sebagian APE dikenal sebagai alat manipulatif, yaitu dapat digunakan secara terampil, dapat digunakan menurut kehendak, pemikiran serta imajinasi anak. APE dirancang dengan pemikiran yang mendalam karena melalui menggunakan APE tersebut anak mampu mengembangkan penalarannya. Biasanya ukuran, bentuk dan warna alat permainan edukatif dibuat dengan rancangan tertentu sehingga anak dapat mengoreksi sendiri kesalahan yang dibuatnya. Artinya adalah apabila anak melakukan kesalahan, anak akan segera menyadarinya dan kemudian akan memperbaiki kesalahannya tersebut. APE juga tidak menimbulkan rasa frustrasi dan kemarahan yang tak terkendali pada anak yang menggunakannya. Alat permainan edukatif yang sering digunakan di lembaga-lembaga prasekolah diantaranya adalah sebagai berikut.

1) Alat edukatif untuk membangun

APE jenis ini termasuk semua peralatan yang dibuat dari segala macam bahan, seperti kertas, plastik, kayu dan sebagainya yang dapat digunakan untuk menciptakan bangunan. Misalnya: Silinder, prisma, kubus, alat transportasi tiruan.

2) APE untuk melatih pengertian tentang warna, bentuk dan ukuran

Yang termasuk dalam APE ini adalah segala macam alat permainan yang terbuat dari berbagai macam bahan yang dapat digunakan untuk mengasah pengetahuan dan pengertian anak terkait dengan warna,

bentuk dan ukuran. Misalnya: papan pasak, papan hitung, kartu bergambar, dan kartu warna.

3) APE ciptaan Montessori

Montessori menciptakan sejumlah alat permainan yang memudahkan anak mengingat konsep-konsep tertentu tanpa bimbingan. APE ciptaan Montessori ini dirancang sedemikian rupa sehingga anak akan segera menyadarinya bila terjadi kesalahan dan dapat segera memperbaikinya. Misalnya: alat timbangan, bentuk-bentuk dari kain, kertas baik dua dimensi maupun tiga dimensi.

Definisi alat permainan edukatif (APE) yang terdapat dalam modul pembuatan dan Penggunaan APE (2007: 4) dalam Irma Yuliantina (2014) adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai-nilai pendidikan (edukatif) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak.⁹³APE juga merupakan alat permainan yang terdapat dan digunakan di lembaga-lembaga PAUD baik yang dibeli oleh lembaga tersebut maupun dibuat sendiri. Berdasarkan bahannya, APE digolongkan menjadi 3, yaitu: 1) Buatan: adalah APE yang pembentukannya dibuat oleh manusia baik dengan cara manual maupun dibuat oleh pabrik. 2) Alami: adalah segala sesuatu yang berasal dari alam, misalnya: air, daun, pasir, tanah liat, pantai, pasir. 3)

⁹³ Irma Yuliantina (2014). Peningkatan kemampuan bahasa awal melalui alat permainan edukatif. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Volume 8 Edisi 1, April 2014*. ISSN: 1693-1602. (Jakarta: Universitas Negeri Jakarta). h. 114

Bahan campuran: adalah APE yang pembentukannya menggabungkan keduanya.⁹⁴

Hasil penelitian tentang alat permainan edukatif diantaranya adalah:

- 1) Penggunaan APE dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak di TK, yang ditunjukkan dengan persentase peningkatan sebesar 86,06% dari semua indikator. Hasil penelitian tersebut diperoleh dengan metode penelitian tindakan kelas di TK PADU Al-Kautsar kota Serang pada tahun 2013. Implementasi APE di sekolah dapat dipengaruhi oleh faktor kemampuan guru, fasilitas sekolah dan anak.⁹⁵
- 2) Peningkatan kecerdasan kinestetik anak muda dengan kelas tingkat keterbelakangan mental moderat D1 SLB-C Kembar Karya 1 melalui kegiatan bermain air. Penelitian dilakukan dengan penelitian tindakan kelas selama 2 siklus (4 pertemuan/siklus) selama periode Desember 2012-Februari 2013.⁹⁶
- 3) Penggunaan kartu kata bergambar dalam kemampuan membaca permulaan anak menunjukkan bahwa kemampuan membaca permulaan anak lebih baik dibandingkan dengan penggunaan kartu huruf bergambar. Hasil penelitian lainnya menunjukkan terdapat interaksi antara permainan kartu bergambar dan kecerdasan linguistik terhadap kemampuan

⁹⁴ *Ibid.* h. 114

⁹⁵ *Ibid.* hh. 111-118

⁹⁶ Mulya Sari. Peningkatan Kecerdasan Kinestetik melalui Kegiatan Bermain Air. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Volume 8 Edisi 1, April 2014. ISSN: 1693-1602.* Jakarta: Universitas Negeri Jakarta. hh. 185-194

membaca permulaan. Penelitian ini dilakukan di TK Kelompok B Kecamatan Pancoran tahun 2013 dengan studi eksperimen.⁹⁷

- 4) Penggunaan kartu gambar dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak kelompok B Bustanul Athfal Aisyiyah Kalnegoro Martoyudan Magelang dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Peningkatan kemampuan membaca awal tersebut terjadi setelah penerapan siklus 1, yaitu sebesar 60,48% menjadi 87,38%. Penelitian dilakukan pada semester genap tahun 2013⁹⁸

c. Permainan Tradisional

Permainan tradisional dikenal dengan sebutan permainan rakyat, yaitu permainan yang tumbuh dan berkembang pada masa lalu. Permainan ini khususnya tumbuh pada masyarakat pedesaan. Permainan tradisional tumbuh dan berkembang sesuai dengan kebutuhan masyarakat setempat dan umumnya dipengaruhi oleh alam di sekitarnya, sehingga kegiatan permainan menjadi menarik, dan menghibur.⁹⁹ Permainan tradisional merupakan salah satu *folklore* yang beredar secara lisan dan turun temurun

⁹⁷ Rohmah Novianti, Pengaruh Permainan Kartu Bergambar dan Kecerdasan Linguistik terhadap Kemampuan Membaca Permulaan. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Volume 7 No. 2. November 2013.* ISSN: 1693-1602. (Jakarta: Universitas Negeri Jakarta), hh. 277-290

⁹⁸ Khusnul Laeli, Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan melalui Penerapan Media Kartu Gambar. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Volume 7 No. 2. November 2013.* ISSN: 1693-1602. (Jakarta: Universitas Negeri Jakarta). hh. 305-324

⁹⁹ Putri Admi Perdani, Peningkatan Keterampilan Sosial Anak melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Volume 8 Edisi I. April 2014.* ISSN: 1693-1602. (Jakarta: Universitas Negeri Jakarta). h. 129- 133

serta banyak mempunyai variasi sehingga permainan tradisional usianya sudah tua, tidak diketahui asal usulnya juga tidak diketahui siapa pencipta permainan tersebut.¹⁰⁰

Permainan tradisional termasuk dalam kearifan lokal. Hal ini seperti definisi yang terdapat dalam Seamolec, yaitu: Seni dan budaya merupakan bagian dari kearifan lokal. Kearifan lokal adalah nilai-nilai yang melekat, bermakna, dan yang biasa dikerjakan komunitas masyarakat setempat. Nilai-nilai itu sendiri tidak tersurat secara resmi, tetapi diakui keberadaannya. Pewarisan nilai-nilai tersebut ditanamkan melalui sarana formal dan nonformal. Para siswa SD, SMP, dan SMA sebagai komponen generasi muda sangat diharapkan memiliki kemampuan dalam bidang intelektual, berbudi pekerti serta mengenal nilai-nilai seni dan budaya bangsanya khususnya mengenal seni dan budaya daerahnya. Melalui seni dan budaya, pewarisan nilai-nilai dalam bentuk ungkapan perasaan dengan bahasa lisan, bahasa tulisan, bahasa gerak, dan penggunaan lambang dapat diwujudkan.¹⁰¹ Permainan tradisional juga dikatakan memiliki unsur dasar keterampilan fisik, kecepatan berpikir serta implementasinya terhadap nilai sosial dan budaya.¹⁰² Sementara itu, metakupan menyatakan bahwa permainan tradisional merupakan sumber dari permainan modern yang telah

¹⁰⁰ Danandjaya, James, *Folklore Indonesia*. (Jakarta: Gramedia.1987). h. 171

¹⁰¹ Seameo Seamolec, *Materi TOT Pelatihan Instruktur dalam Pengembangan Kurikulum Integratif untuk Siswa di Aceh*, disajikan dalam Kegiatan TOT Deutsche Bank – Seameo Seamolec di Banda Aceh tgl. 26 – 30 Maret 2007

¹⁰² Dinata, Marta. *Permainan Kecil dan permainan Tradisional*. (Lampung: Cerdas Jaya. 2003). h. 4

melalui berbagai penyesuaian yang disebut metabolisme. Permainan tradisional juga dapat dijadikan sebagai alat untuk mencapai berbagai tujuan, termasuk tujuan pendidikan.¹⁰³

Permainan tradisional mengandung nilai-nilai budaya, seperti: melatih sikap mandiri, berani mengambil keputusan, penuh tanggung jawab, jujur, kontrol terhadap sikap, saling menjaga, saling membantu, kerjawama, membela kepentingan kelompok (solidaritas), demokrasi, patuh terhadap aturan, penuh perhitungan, ketepatan berpikir dan bertindak, tidak cengeng, sopan dan luwes dan perlu dilestarikan keberadaannya.¹⁰⁴

Permainan tradisional yang diadopsi dalam permainan komprehensif disini adalah permainan domino. Permainan domino menggunakan satu set kartu atau batu berbahan *acrylic* yang berjumlah 28. Kartu, berisi angka-angka yang berpasangan, dari pasangan angka terkecil 0-0 hingga yang terbesar 6-6. Ke-28 kartu dibagi habis secara merata ke empat orang pemain, sehingga masing-masing pemain mendapatkan 7 lembar kartu.

1) Sejarah Permainan Domino

Permainan Domino sudah dimainkan pada zaman awal 1120 Masehi pada jaman kekaisaran Hui Tsung. Kemudian permainan ini berkembang pada abad ke 18 di kota Venesia, Naples, Italia. Tapi banyak muncul

¹⁰³ Metakupan J. *Materi Pokok teori Bermain, Modul 1-6. Jakarta: Depdikbud. Ditjen dikdasmen. Dirjen PG TB (Proyek Peningkatan Mutu Guru pendidikan Jasmani dan Kesehatan SD setara D-3. 1995).*

¹⁰⁴ Andang Ismail. *Education games: Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif.* (Yogyakarta: Pilar Media. 2006). h.106

perdebatan apakah permainan ini berasal dari Cina ke Eropa atau diciptakan oleh orang Eropa Sendiri.

Kata "Domino" Berasal dari Bahasa Latin, Dominus. Ada yang menyatakan berasal dari nama seorang pendeta yang bernama Domine, yang berasal dari Skotlandia ataupun Inggris. Permainan Domino kemudian banyak dimainkan di Italia pada awal abad 18 dan menjadi permainan trend pada masa itu. Kata "Domino" dalam bahasa perancis berarti hitam dan kerudung putih. Sejak itu, permainan domino di seluruh dunia disebarakan oleh para pendeta Kristen.

2) Perkembangan Domino di Indonesia

Permainan Domino yang paling digemari di Indonesia adalah jenis permainan domino Kiu-kiu. Permainan ini dimainkan di seluruh daerah di Indonesia terutama pada acara hajatan pesta pernikahan.

Domino Kiu-kiu ini terdiri dari 28 kartu yang masing-masing memiliki nilai yang berbeda yang dapat dimainkan antara 2-6 orang. Permainan ini akan dibagikan sebanyak kartu dan nilai kartu yang tertinggi akan menjadi pemenang. Cara Perhitungannya adalah kombinasi dari 4 kartu yang digabungkan per dua kartu yang dijumlahkan kemudian diambil angka belakang saja. Contoh : jumlah dua kartu pertama adalah 19, maka yang

diambil adalah angka 8. Jumlah dua kartu kedua adalah 09, maka yang diambil adalah angka 9. Maka nilai kartu anda adalah 99 (Kiu Kiu/ QQ).¹⁰⁵

3) Cara Bermain Domino

- a) Permainan ini dimulai dari membagikan 3 kartu kepada setiap pemain pada kesempatan pertama. Setelah itu, setiap pemain diberikan kesempatan untuk membeli kartu ke 4 dengan cara menaikkan taruhan anda. Jika salah satu pemain tidak pingin ikut, maka dinyatakan kalah. Setelah dibagikan kartu keempat, maka
- b) Memiliki 4 kartu balak
- c) Kartu Murni/ bintang besar , Penjumlahan dari keempat kartu adalah minimal/ lebih dari 40.
- d) Kartu Murni/ Bintang kecil, Penjumlahan dari Keempat kartu tidak melebihi nilai 9.

Berbeda dengan permainan kartu yang lain, permainan domino mengandalkan kemampuan rasa dan periksa. Disinilah menariknya permainan domino. Para pemain tidak hanya dituntut untuk mampu menghitung (memeriksa) kartu yang sudah di bawah, namun juga harus mampu merasa kartu apa saja yang masih ada di tangan lawan, dan di pihak mana kartu itu berada. Merasakan keberadaan kartu sangat diperlukan, terlebih lagi jika permainan sudah memasuki fase akhir. Sebenarnya tak

¹⁰⁵ Dewadomino88. *Sejarah Permainan Domino*. (19 Oktober, 2014). **Diunduh pada tanggal 2 Maret 2015 Pukul 11.00** dari <http://caradaftardomino.com/sejarah-permainan-domino/>

terlalu sulit menebak kartu yang dipegang lawan, jika si pemain betul-betul menyimak permainan dan memperhatikan kartu apa saja yang telah diturunkan lawan. Selain itu membaca kartu yang tidak dimiliki lawan, juga tak kalah pentingnya. Dengan menawarkan angka yang tidak dipunyai lawan secara berulang, tentu akan menghalangi laju langkah lawan.

Dalam aturan umum permainan domino, pemain yang bisa menghabiskan kartunya terlebih dahulu, dianggap sebagai pemenang. Sedangkan pemain kedua, ketiga, dan keempat, akan dihitung sisa angka yang masih dipegang. Pemain yang memegang sisa angka terbesar dianggap sebagai pihak yang kalah. Saat kartu hasil kocokan dibuka, penentuan nasib segera dimulai. Pemain yang banyak mendapat kartu berangka kembar (balak), boleh dikata kurang beruntung. Apalagi kalau balak yang didapat berjumlah besar, seperti 6-6 (12) atau 5-5 (10). Kartu balak bisa menjadi kartu mati, jika lawan selalu menutup keenam kartu lainnya. Semisal, balak 6 akan menjadi kartu mati, jika setiap turunnya kartu 1-6, 2-6, 3-6, 4-6, dan 5-6, selalu ditutup oleh pihak lawan. Hal inilah yang menyebabkan setiap pemain akan secepat mungkin menurunkan kartu balak dari tangannya. Walaupun begitu, mendapatkan kartu yang berangka kecil-pun, belum tentu kemenangan akan mudah diraih. Biasanya pemain akan lebih senang mendapatkan kartu dengan angka-angka yang terdistribusi merata, karena dengan ini si pemain dapat menjawab setiap angka yang ditawarkan lawan.

Pemain yang mendapatkan empat atau lima kartu berseri, menjadi pihak yang paling beruntung. Kemungkinan besar dia akan menguasai jalannya permainan, hingga akhirnya meraih kemenangan. Semisal, seorang pemain mendapatkan lima kartu berseri 1 : 1-0, 1-1, 1-3, 1-5, dan 1-6, maka angka 1 itu akan menjadi kunci untuk meraih kemenangan. Keberuntungan tidak sebatas itu saja. Pemain yang mendapatkan model kartu semacam ini, dapat pula mendikte permainan lawan, dengan memberikan kesempatan atau menutup laju lawan yang ia kehendaki.

Teknik lain memenangkan permainan ialah dengan cara mengadu kartu. Yaitu teknik menghentikan permainan dengan membuat angka kembar di kedua belah sisi. Teknik ini memang mengandung resiko, karena pemain yang mengadu kartu (pihak penantang) harus memiliki sisa angka paling kecil di antara pemain-pemain lainnya. Jika kondisi ini tak terpenuhi, maka pihak penantang akan menjadi pihak yang kalah.

Selain bermain sendiri-sendiri, variasi lain permainan domino yaitu dengan cara berpasang-pasangan, atau bermain mandan. Bermain mandan biasa dilakukan oleh masyarakat Minangkabau, Aceh, dan Bugis. Mereka menganggap, permainan seperti ini lebih egaliter dan meriah. Bermain dengan cara ini, tak satupun orang merasa lebih berkuasa. Karena selain memperhatikan kartunya sendiri, peserta juga harus memikirkan nasib kartu mandannya. Hal ini juga akan menurunkan tensi egoisme diantara pemain, karena si pemain tak akan bisa menang jika mandannya pun tak bernasib

baik. Dalam permainan mandan, bantingan kartu, dehem, dan lelucon yang meluncur dari mulut pemain, merupakan sebuah kode yang menarik untuk disimak. Kode-kode ini biasanya bertujuan untuk mengacaukan perhitungan lawan. Disinilah seninya bermain mandan, selain dituntut memiliki kemampuan rasa dan periksa, kelihaihan untuk menjatuhkan mental lawan, serta sikap saling pengertian, sangat dibutuhkan untuk memperoleh kemenangan.

Banyak pelajaran yang bisa didapat dari permainan domino. Seperti halnya di kehidupan sehari-hari, dalam permainan ini kita dilatih untuk bersungguh-sungguh, berkonsentrasi tinggi, serta berani mengambil keputusan. Selain itu kita juga diajarkan bagaimana caranya berhitung, dan meminimalisir sebuah kegagalan. Dari permainan ini pula, kita bisa mengetahui karakter para pemain. Apakah ia tipikal yang agresif, konservatif, atau seorang yang baik hati.¹⁰⁶

Dalam penelitian ini permainan domino yang diadopsi adalah cara bermain dan bentuk kartunya. Adopsi permainan tersebut diantaranya meliputi: a) Cara bermain dipermudah dan divariasikan sesuai dengan kemampuan dan perkembangan anak b) Bentuk kartu diganti dengan kayu yang ukurannya disesuaikan dengan ukuran tangan anak. c) Bulatan-bulatan dalam kartu diganti dengan angka, huruf, bentuk geometri dan tanda operasi penjumlahan dan pengurangan dalam matematika dengan tingkat kesulitan

¹⁰⁶ Afandriadya. Bermain Domino. (April 20, 2010). **Diunduh pada hari Senin 2 Maret 2015 pukul 10.00** dari <http://afandriadya.com/2010/04/20/697/>

yang disesuaikan dengan perkembangan anak. d) Kayu diberi warna-warna dasar seperti: merah, biru, kuning, hitam dan putih. e) Jumlah kartu yang 28 buah diganti menjadi kayu dengan jumlah 120 buah agar dapat dimainkan dengan berbagai variasi.

Penelitian yang relevan dengan permainan tradisional, diantaranya sebagai berikut.

- a. Hasil penelitian Ratu Tuti Alawiyah menunjukkan adanya peningkatan keterampilan motorik kasarsecara signifikan dengan respon positif dari permainan tradisional Banten. Peningkatan tersebut terjadi dari 70,2 % menjadi 88,89% setelah penerapan permainan tradisional Banten. Hasil lainnya menunjukkan bahwa permainan bebentengan, permainan Tugel Edom-edom menjadi solusi untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar pada masa usia TK. Penelitian dilakukan di TK Aviciena Anyer pada semester 2 tahun ajaran 2011/2012. Penelitian dilakukan dengan metode penelitian tindakan kelas.¹⁰⁷
- b. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Putri Admi Perdani menunjukkan hasil keterampilan sosial anak TK kelas B mengalami peningkatan sebesar 42,13% dari pra intervensi rata-rata kelas dan 54, 13% pada hasil posttest. Penelitian dilakukan dengan metode penelitian tindakan

¹⁰⁷ Ratu Tuti Alawiyah, Peningkatan keterampilan Motorik Kasar melalui Permainan Tradisional Banten. *Jurnal pendidikan Anak Usia Dini. Volume 8 Edisi 1*, April 2014. (Jakarta: Universitas negeri Jakarta). hh. 175-184

kelas di TK Nurul'Ain Desa Gue Gajah, Aceh besar pada tahun ajaran 2013 bulan Juni-Maret.¹⁰⁸

- c. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Sri Tatminingsih, Triyono dan Legis Nur Said yang menyatakan: *expected to stimulate motor skill development in kindergarten children ages 4 to 6 years old, give alternative play activities based on local knowledge, encourage children to move and develop the process of moving their bodies, support teachers to construct more creative learning activities and facilities in accordance with children development and situation, as well as the culture conditions that exist in the kindergarten. Moreover the results of this study will introduce and preserve local knowledge in children. The design of this research are based on the stages of development, (a) Description: initial research to collect data on existing conditions, (b) Evaluation: evaluating the product development trial process, and (c) Experiment: test the efficacy of the product result. Research and trials conducted in kindergarten ABA Delingsari Jogjakarta assume that the kindergarten is located in the region where local knowledge is rich and diverse. Research results indicate that dance gymnastic activities using the children's "dolanan" song "Mentok-mentok, Gundul Pacul dan Jamuran" is an effective tool in the development of a child's motor skills. The results after the adoption of gymnastic dance show that on average each child's motor skills have increased between 4.3% to 21.7%. As many as 4 children experienced an improvement of 4.3% in their motor skills, 15 children an increase of 8.7%, 3 children experience 17.4%, and 3 children experience 21.7%. 2 children did not show an improvement in their motor skills being they were able to achieve the indicators before the implementation. Recommendations that can be derived from this research is that these dance exercise routines should be conducted with children in the kindergarten level with the cultural characteristics of Java (Jogjakarta).*¹⁰⁹

¹⁰⁸. Putri Admi Perdani, *op.cit.* hh. 129-136.

¹⁰⁹ Sri Tatminingsih, Legis Noor Said, Triyono., Child Grossmotor Development Alternative Based on Local Wisdom. *Prociding. The Pasivic Early Childhood Education Research Associaation: Living in Harmony Through Early Childhood Education & Care. 15th Annual Conference. August 8-10 2014. Bali-Indonesia*

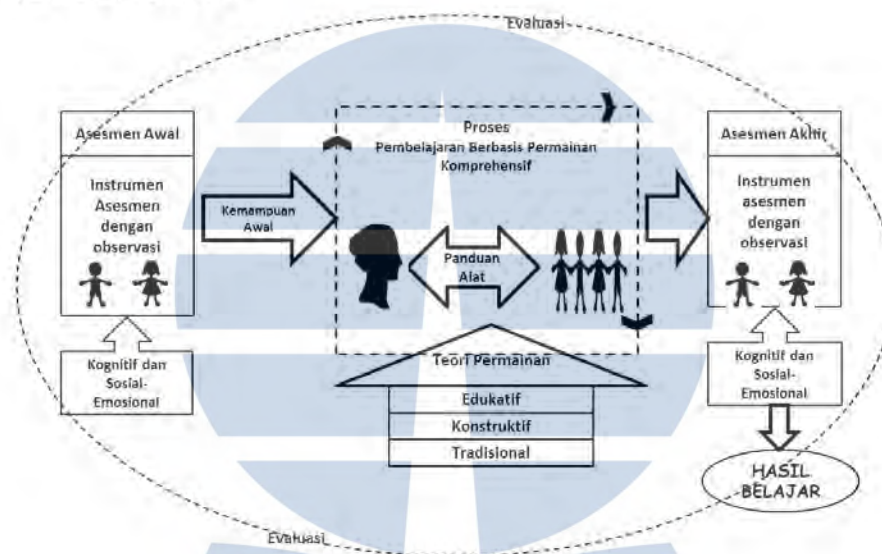
Berdasarkan konsep-konsep tersebut maka dapat ditarik definisi tentang permainan komprehensif adalah alat permainan yang menggabungkan permainan konstruktif, edukatif dan tradisional yang sengaja dirancang khusus untuk kepentingan pendidikan yang dapat melibatkan anak secara aktif, bersifat membangun dan memberikan kesempatan pada anak-anak untuk mengembangkan kemampuannya secara efektif dan sistematis. Cara bermainnya memodifikasi permainan domino dan terbuat dari kayu dengan bentuk dan ukuran sedemikian rupa berjumlah 95 keping.

D. KERANGKA TEORITIK

Kemampuan kognitif dan sosial-emosional merupakan kemampuan pada anak kelompok B yang perlu distimulasi untuk dikembangkan secara optimal. Kemampuan ini dapat distimulasi dengan berbagai cara melalui proses pembelajaran yang dilakukan secara rutin di lembaga Taman Kanak-kanak. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk pengembangan kemampuan tersebut adalah menggunakan permainan komprehensif yang dirancang sedemikian rupa melalui proses pembelajaran berbasis permainan dan diterapkan secara holistik pada anak. Pembelajaran ini diterapkan dengan perencanaan yang sistematis sehingga diharapkan dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan sosial-emosional anak kelompok B secara optimal sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Untuk melihat peningkatan kemampuan kognitif dan sosial-emosional anak digunakan asesmen awal

dan asesmen akhir dengan instrumen yang telah disusun sebelumnya. Sedangkan proses pembelajaran yang dilakukan akan diobservasi penerapannya dan dilakukan ujia pakar dan uji keterbacaan.

E. RANCANGAN MODEL PEMBELAJARAN YANG DIKEMBANGKAN



Bagan 2.3

Rancangan Model Konseptual Pembelajaran Berbasis Permainan Komprehensif yang Dikembangkan

Model pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran berbasis permainan komprehensif, yaitu proses pembelajaran dengan menggunakan alat permainan yang disebut Stik Berwarna. Model ini dikembangkan dengan melibatkan anak secara langsung agar anak dapat memahami konsep-konsep dasar dalam kemampuan

kognitif seperti konsep ukuran, warna, bentuk, serial (urutan), klasifikasi dan pengelompokkan. Selain itu melalui pembelajaran ini juga kemampuan sosial-emosional anak seperti kemampuan memahami diri sendiri dan orang lain, taat terhadap aturan, bekerjasama dan mampu beradaptasi dengan lingkungannya, mengenali emosi diri, menahan emosi, simpati dan empati terhadap orang lain.

Dalam model tersebut tampak bahwa proses pembelajaran diawali asesmen awal terhadap kemampuan kognitif dan sosial-emosional anak menggunakan instrumen asesmen melalui observasi terhadap anak secara individual. Hasil asesmen merupakan kemampuan awal anak. Penerapan pembelajaran berbasis permainan komprehensif ini melibatkan anak dan peran guru. Proses pembelajaran menggunakan alat permainan Stik Berwarna yang merupakan gabungan dari permainan konstruktif, edukatif dan tradisional. Dalam penerapannya guru harus mempelajari panduan yang menyertai model ini. Proses pembelajaran dilaksanakan dalam jangka waktu tertentu sesuai rancangan yang disusun guru. Di akhir proses pembelajaran dilakukan asesmen akhir terhadap kemampuan kognitif dan sosial-emosionalnya. Hasil asesmen tersebut merupakan hasil belajar yang berupa kemampuan kognitif dan sosial-emosional akhir. Keseluruhan proses pembelajaran ini secara berkala dievaluasi oleh kepala TK atau guru yang ditunjuk oleh kepala TK.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. TUJUAN PENELITIAN

1. Mengidentifikasi proses pembelajaran yang diarahkan untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan sosial-emosional anak kelompok B di TK Islam Fithria Jakarta Selatan pada saat ini
2. Menciptakan model pembelajaran konseptual, prosedural dan fisik yang efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan sosial-emosional anak kelompok B di TK Jakarta Selatan
3. Menguji efektivitas model fisik pembelajaran berbasis permainan komprehensif untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan sosial-emosional anak kelompok B di TK Jakarta Selatan

B. TEMPAT DAN WAKTU PENELITIAN

1. Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di TK Islam Fithria yang terletak di Gang Bidan Kelurahan Pondok Pinang Jalan Ciputat Raya Kebayoran Lama Jakarta Selatan 12310. Penelitian dilakukan pada anak-anak dan guru kelompok B (baik B1, B2 atau B3 yang dipilih secara acak).

2. Waktu penelitian

Penelitian pendahuluan dilakukan pada tahun pelajaran 2014/2015 yaitu pada bulan Juli 2014-Juni 2015 dan uji coba dalam rangka evaluasi formatif dilakukan pada tahun pelajaran 2015/2016 semester 1 bulan Juli-Desember 2015.

C. KARAKTERISTIK MODEL YANG DIKEMBANGKAN

Model pembelajaran yang dikembangkan meliputi karakteristik seperti berikut ini.

1. Model pembelajaran ini dikembangkan dengan tujuan menciptakan proses pembelajaran yang berpusat pada anak melalui kegiatan bermain yang menyenangkan, menarik dan sistematis.
2. Model pembelajaran yang dikembangkan mengadopsi pembelajaran terpadu, holistik dan terintegrasi dalam seluruh proses pembelajaran yang dilakukan pada anak kelompok B di Taman Kanak-kanak.
3. Model pembelajaran yang dikembangkan dirancang sesuai dengan kebutuhan di lapangan yang diperoleh melalui identifikasi kebutuhan dan karakteristik anak kelompok B di TK.
4. Model pembelajaran yang dikembangkan akan diujcoba baik dari sisi keterbacaan, efektivitas dan kesesuaian dengan perkembangan anak kelompok B.

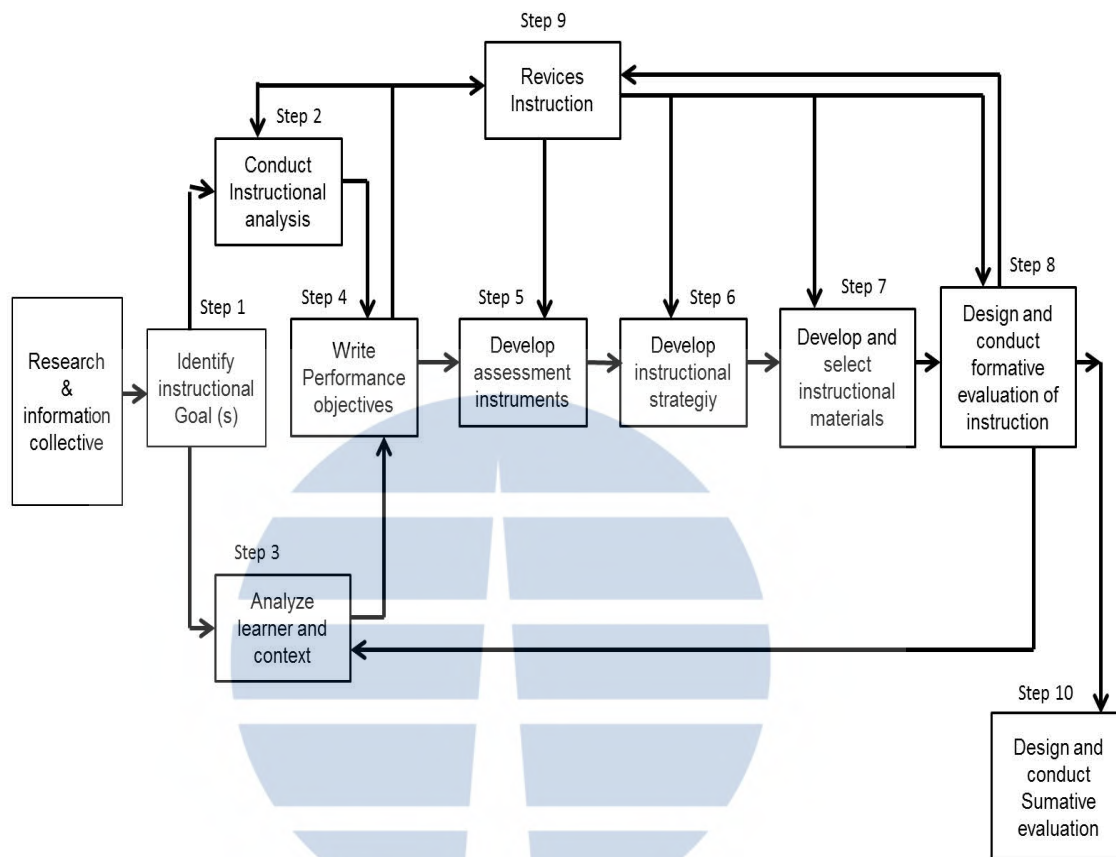
5. Terdapat asesmen awal dan akhir terhadap kemampuan anak yang meliputi kemampuan kognitif dan sosial-emosional.
6. Terdapat peran guru dalam proses perencanaan, pengembangan, dan penerapan hingga revisi model pembelajaran yang dikembangkan.
7. Sasaran pengembangan model ini adalah anak kelompok B di TK Fithria Jakarta Selatan pada tahun pelajaran 2015/2016.

D. PENDEKATAN DAN METODE PENGEMBANGAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* yang dikembangkan oleh Borg and Gall. Menurutnya, *Educational research and development is a process used to develop and validate educational product*¹¹⁰. Artinya adalah bahwa penelitian pengembangan pendidikan adalah sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Hasil dari penelitian pengembangan tidak hanya mengembangkan sebuah produk yang sudah ada melainkan juga menemukan pengetahuan atau jawaban atas permasalahan praktis.

Metode penelitian pengembangan yang dikembangkan oleh Borg and Gall merupakan suatu prosedur yang terdiri dari 10 tahapan, yang digambarkan dalam bagan berikut ini.

¹¹⁰ Walter R Borg and Gall, M Darmien. *Educational Research. An Introduction*. (New York: Pitman Publishing Inc. 2007). hh. 589-594



Bagan 3.1 *Steps of System Approach Models of Educational Research and Development by Borg and Gall*

Dalam pelaksanaannya penelitian ini mengandung unsur metode sebagai berikut.

1. **Deskriptif** (dilakukan pada penelitian pendahuluan yang meliputi kegiatan studi literatur, identifikasi kebutuhan dan data awal terkait karakteristik anak didik dan kondisi yang ada di TK Islam Fithria Jakarta Selatan)
2. **Formatif Evaluatif** (dilakukan pada tahap pengembangan yang dimulai dengan menentukan tujuan atau kompetensi hingga menjadi instrumen

asesmen, pelaksanaan evaluasi formatif dan validasi model pembelajaran yang dikembangkan melalui kegiatan uji coba pengembangan produk)

Tahapan penelitian dan pengembangan model Borg and Gall tersebut meliputi tahap-tahap sebagai berikut.

1. *Identify Instruction Goal(s)*, (mengidentifikasi tujuan pembelajaran)

Langkah pertama yang harus dilakukan dalam model ini adalah mengidentifikasi dan menentukan kemampuan atau kompetensi yang perlu dimiliki oleh anak didik setelah mereka mengikuti program pembelajaran. Kompetensi atau kemampuan ini disebut juga dengan tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran dalam penelitian ini adalah kemampuan kognitif, sosial dan emosional yang dijabarkan dalam indikator-indikator berdasarkan teori-teori perkembangan anak.¹¹¹

2. *Conduct Instructional analysis* (melakukan menganalisis instruksional)

Langkah ini merupakan sebuah prosedur yang digunakan untuk menentukan keterampilan dan pengetahuan yang relevan yang diperlukan oleh anak didik guna mencapai kompetensi atau kemampuan yang telah ditentukan (tujuan pembelajaran).¹¹²

3. *Analyze learner and context* (Menganalisis anak didik dan konteks)

Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap karakteristik anak didik yang akan bermain dan belajar serta konteks pembelajarannya. Kedua langkah

¹¹¹ Benny A Pribadi., *op.cit.* h. 101

¹¹² *Ibid.* h. 101

ini dapat dilakukan secara bersamaan atau paralel. Analisis konteks meliputi kondisi-kondisi yang terkait dengan keterampilan yang dipelajari oleh anak didik dan situasi yang terkait dengan kegiatan dan bermain yang harus dilakukan oleh anak didik guna mencapai kompetensinya.¹¹³

4. *Write Performance objectives* (menuliskan atau merumuskan tujuan pembelajaran)

Tujuan pembelajaran harus dirumuskan secara spesifik. Dalam merumuskan tujuan pembelajaran, seorang desainer pembelajaran perlu memperhatikan beberapa hal, yaitu: 1) menentukan pengetahuan dan keterampilan yang perlu dimiliki oleh anak didik setelah menempuh program pembelajaran, 2) kondisi yang diperlukan agar anak didik dapat melakukan unjuk kemampuan dari pengetahuan yang telah dipelajari, 3) indikator atau kriteria yang dapat digunakan untuk menentukan keberhasilan anak didik dalam menempuh proses pembelajaran.¹¹⁴

5. *Develop assessment instruments* (Mengembangkan alat dan instrumen penilaian)

Langkah kelima yang harus dilakukan dalam penelitian dan pengembangan model Borg dan Gall ini adalah mengembangkan alat dan instrumen penilaian. Alat penilaian yang dikembangkan ini harus mampu mengukur pencapaian hasil belajar anak didik.¹¹⁵

¹¹³ *Ibid.* h. 102

¹¹⁴ *Ibid.* h. 103

¹¹⁵ *Ibid.* h. 104

6. *Develop instructional strategy* (mengembangkan strategi pembelajaran)

Strategi pembelajaran harus dikembangkan agar tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dapat dicapai secara efektif dan efisien.¹¹⁶

7. *Develop and select instructional materials* (Mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran)

Tahap ketujuh adalah mengembangkan dan memilih media pembelajaran. Media sangat dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran pada anak usia dini, karena pada fase usia dini, anak masih bersifat konkrit. Oleh karenanya tahap ini termasuk cukup penting dalam penelitian ini.¹¹⁷

8. *Design and conduct formative evaluation of instruction* (Merancang dan melaksanakan evaluasi formatif)

Setelah draft atau rancangan pembelajaran dikembangkan, langkah berikutnya adalah merancang dan melaksanakan evaluasi formatif. Evaluasi ini dilakukan untuk mengumpulkan data terkait kekuatan dan kelemahan program pembelajaran yang dikembangkan. Hasil tes formatif ini akan digunakan sebagai bahan masukan untuk merevisi draf program pembelajaran.¹¹⁸

¹¹⁶ *Ibid.* h. 104

¹¹⁷ *Ibid.* h. 105

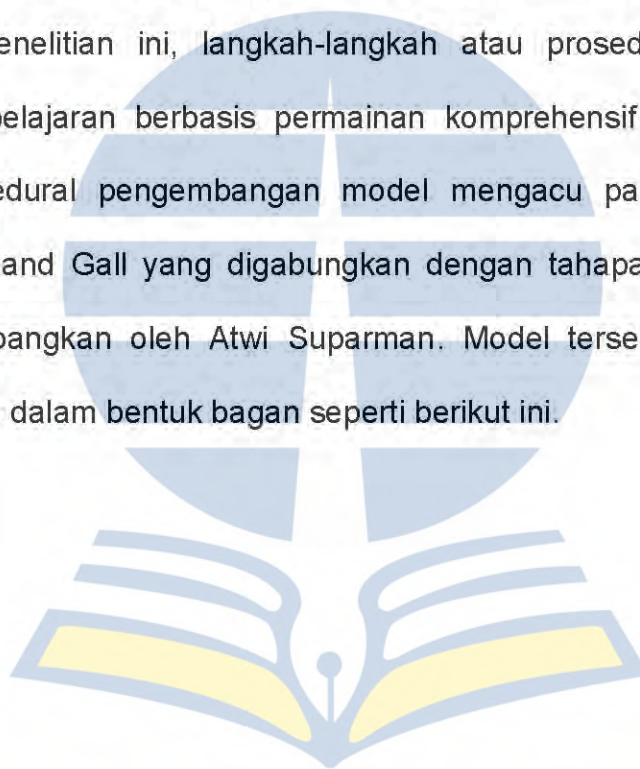
¹¹⁸ *Ibid.* h. 106

9. *Revises Instruction* (Revisi pembelajaran).

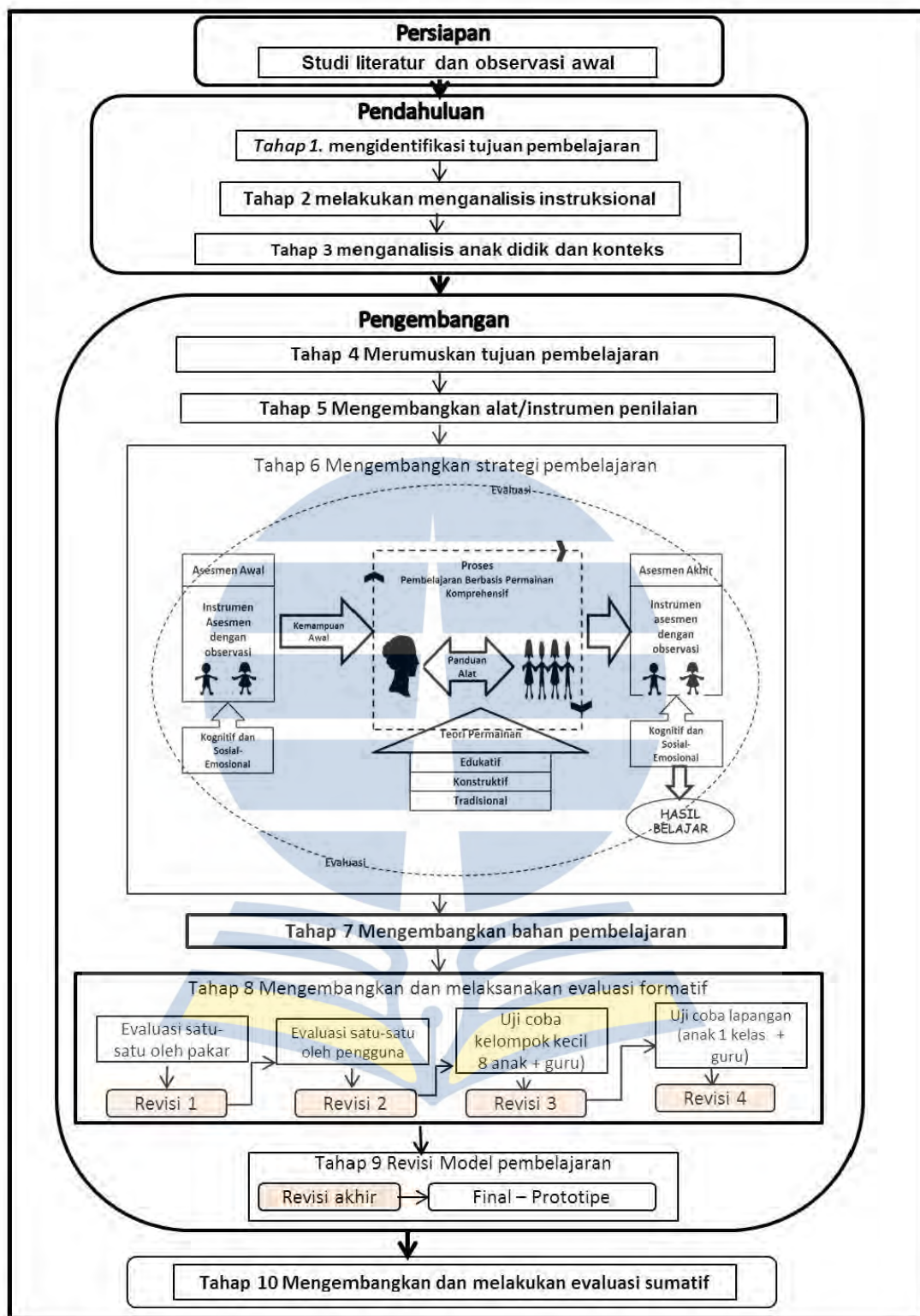
Langkah terakhir dalam penelitian dan pengembangan adalah melakukan revisi terhadap draf program pembelajaran. Revisi dilakukan berdasarkan hasil evaluasi formatif yang telah dilakukan sebelumnya.¹¹⁹

E. LANGKAH-LANGKAH PENGEMBANGAN MODEL PROSEDURAL

Dalam penelitian ini, langkah-langkah atau prosedur pengembangan model pembelajaran berbasis permainan komprehensif atau disebut juga model prosedural pengembangan model mengacu pada pengembangan model Borg and Gall yang digabungkan dengan tahapan evaluasi formatif yang dikembangkan oleh Atwi Suparman. Model tersebut diadaptasi dan digambarkan dalam bentuk bagan seperti berikut ini.



¹¹⁹ *Ibid.* h. 107



Bagan 3.2 Model Prosedural Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Komprehensif

Tahapan penelitian dan pengembangan model pembelajaran yang dilakukan dalam penelitian ini hanya sampai pada tahapan pengembangan atau sampai tahap kesembilan. Sedangkan tahap kesepuluh yang berupa evaluasi sumatif yang dilakukan untuk menentukan bagaimana efektivitas akhir program. Tahap ini biasanya dilakukan dengan membandingkan program lain yang bersaing. Jenis evaluasi ini juga biasanya dilakukan oleh individu lain di luar pengembang program. Oleh karenanya peneliti tidak melaksanakan evaluasi formatif karena menurut Borg and Gall, evaluasi ini tidak termasuk dalam pengembangan program. Penjabaran dari masing-masing tahap adalah sebagai berikut.

Tahap Persiapan

1. **Studi literatur**, yaitu mengumpulkan dan mengkaji bahan bacaan/*literature* yang terkait dengan perkembangan kognitif, sosial dan emosional anak usia TK, teori tentang permainan konstruktif, edukatif, dan tradisional, teori tentang pengembangan model dan model-model pembelajaran yang sesuai untuk anak kelompok B di TK
2. **Penelitian awal**, yaitu kegiatan mengidentifikasi jenis-jenis alat permainan konstruktif, edukatif dan tradisional yang selama ini sudah ada dan dimanfaatkan untuk kegiatan pengembangan kemampuan anak TK khususnya kemampuan kognitif, sosial-emosional anak kelompok B

Studi Pendahuluan

1. Mengidentifikasi tujuan pembelajaran

Langkah pertama ini dilakukan dengan melakukan studi literatur, yaitu dengan mengkaji teori-teori perkembangan anak melalui buku-buku, jurnal-jurnal maupun hasil kajian ilmiah yang telah dipublikasikan baik secara tercetak maupun jurnal-jurnal online melalui Ebsco, Scopus. Kajian literatur ini dilakukan sejak bulan April 2014 – April 2015. Selain itu juga dilakukan observasi dan wawancara sebagai penelitian pendahuluan terhadap guru dan kepala TK Islam Fithria untuk mengetahui tujuan pembelajaran yang ingin dicapai di TK Islam Fithria terhadap anak-anak didiknya khususnya anak-anak kelompok B. Penelitian pendahuluan ini dilakukan selama 2 minggu pada Bulan Agustus 2014. Wawancara dilakukan terhadap Kepala TK Islam Fithria Ibu Nurmala, S.Pd AUD dan Guru TK Kelompok B, Ibu Salis Wiwitri, S.Pd AUD serta Ibu Dian Amalia. Wawancara dan Observasi ini menggunakan instrumen dengan aspek proses pembelajaran secara umum yang meliputi kemampuan kognitif, sosial-emosional, moral dan nilai agama, fisik motorik, bahasa serta seni dan kreativitas. Item yang ditanyakan dan diobservasi meliputi tujuan pembelajarannya, strategi pembelajaran (cara mengajarkannya), materi yang disampaikan, alat yang digunakan dan kemampuan anak-anak terkait aspek tersebut. Berikut adalah instrumen tersebut.

Tabel 3.1 Aspek dan indikator penelitian pendahuluan (Terkait Tujuan, Strategi Pembelajaran dan Karakteristik Anak) sebagai Panduan Observasi dan Wawancara

Aspek yang diteliti	Kemampuan yang dikembangkan	Tujuan Pembelajaran	Materi yang disampaikan	Alat Yang Digunakan	Strategi Pembelajaran (Cara Mengajarkan)	Kemampuan Anak Saat Diobservasi
Proses Pembelajaran secara umum	Kognitif					
	Sosial Emosional					
	Moral dan Nilai Agama					
	Fisik Motorik					
	Bahasa					
	Seni dan Kreativitas					

2. Melakukan menganalisis instruksional

Langkah ini termasuk dalam penelitian pendahuluan yang dilakukan melalui teknik observasi dan wawancara. Instrumen yang digunakan adalah pedoman observasi dan wawancara yang tidak terstruktur namun tetap menggunakan panduan yang telah disusun oleh penelitian sebelumnya. Data yang dihasilkan melalui wawancara dan observasi meliputi proses pembelajaran seperti strateginya, alat dan bahan yang digunakan dan materi apa yang disampaikan. Dengan aspek-aspek tersebut dapat diketahui bagaimana proses pembelajaran terkait kemampuan anak kelompok B di TK Islam Fithria telah dilakukan oleh guru. Hasil analisis terhadap proses pembelajaran ini akan mengarah pada strategi yang akan disusun dan diterapkan dalam model pembelajaran yang akan dikembangkan. Instrumen

yang digunakan sama dengan tabel 3.1. Data yang dihasilkan melalui wawancara dan observasi meliputi proses pembelajaran seperti strateginya, alat dan bahan yang digunakan dan materi apa yang disampaikan.

3. Menganalisis peserta didik dan konteks

Analisis terhadap karakteristik anak didik meliputi kemampuan aktual yang dimiliki oleh anak, gaya belajar, atau sikap anak terhadap berbagai kegiatan di TK. Sedangkan profil Taman kanak-kanak atau sekolah terkait dengan sarana prasarana dan pendukung yang terdapat di lingkungan TK termasuk didalamnya dukungan dari pihak terkait seperti Yayasan, Orang tua dan Masyarakat sekitar TK. Data tentang karakteristik anak didik diperoleh melalui teknik observasi dan wawancara dengan menggunakan panduan observasi dan wawancara tidak terstruktur seperti pada tabel 3.2 berikut ini.

Tabel 3.2 Aspek dan indikator penelitian pendahuluan terkait karakteristik anak didik dan profil Taman Kanak-kanak

Aspek yang diteliti	Indikator
Data administrasi TK	Nama TK dan Sejarah Pendirian
	Lokasi TK/ letak geografis
	Kelengkapan Dokumen
	Data Guru dan Staf
	Data Anak Didik
Pelaksanaan pembelajaran Secara umum	• Pendekatan belajar yang digunakan
	• Metode yang digunakan
	• Media dan alat permainan yang tersedia

Aspek yang diteliti	Indikator
Keunggulan	Keunggulan TK
Harapan	• Yayasan
	• Guru
	• Orang tua murid
Dukungan	• Yayasan
	• Guru
	• Orang tua murid
Hambatan	• Pembelajaran
	• Prasarana/ Sarana
Prestasi dalam tiga tahun terakhir	Prestasi dalam tiga tahun terakhir
Penjelasan Lain	Profil orang tua murid
	Partisipasi TK dalam Organisasi

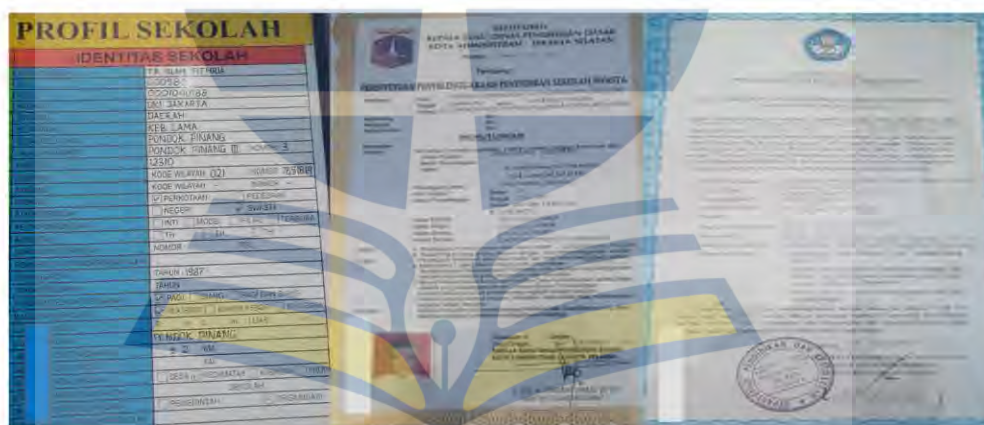
Data yang berhasil dikumpulkan dijabarkan seperti berikut ini.

1) Karakteristik anak TK Islam Fithria Kelompok B

Anak didik di TK Islam Fithria berjumlah 58 anak, terdiri dari 26 anak laki-laki dan 32 anak perempuan. Rata-rata anak berusia 4-6 tahun. Sebagian besar anak didik tinggal di Wilayah sekitar TK berada, yaitu di wilayah Kebayoran Lama, namun ada beberapa anak yang tinggal di luar DKI, yaitu di Tangerang Selatan Banten. Anak yang tinggal jauh adalah mereka yang orang tuanya dulu tinggal di wilayah Kebayoran Lama, dan karena alasan tertentu mereka pindah ke wilayah Banten.

2) Profil TK Islam Fithria Kelompok B

TK Islam Fithria berdiri sejak 28 tahun silam, tepatnya pada tanggal 6 Juli 1987 dengan surat Keputusan Persetujuan Penyelenggaraan Pendidikan Sekolah Swasta Nomor 3349/ 1851 192 dan Surat Persetujuan Nomor SP.2587/101.F4/I-87 yang diterbitkan oleh Kepala Suku Dinas Pendidikan Dasar Kota Administrasi Jakarta Selatan. TK ini berada di bawah naungan Yayasan Pendidikan Islam Djarnaliatul Wahidah dengan penanggung jawab Drs. Abdul Ghofur. TK Islam Fithria beralamat di Jalan Pondok Pinang III Nomor 3 RT. 004/02 Kebayoran Lama Jakarta Selatan, Kode Pos 12310. TK ini termasuk TK yang berada di wilayah perkotaan.



Gambar 3.1
Dokumen Pendirian TK Islam Fithria

Visi TK Islam Fithria adalah Sekolah Berwawasan: Unggul dalam Mutu dan Berpijak pada Akidah dan Akhlakul Karimah. Misi: 1) Mendidik Pitra/i yang taat beragama, 2) Menanamkan disiplin dan hormat kepada kedua orang tua dan guru, 3) Mengembangkan bakat, kreativitas dan daya pikir

yang sesuai dengan jiwa dan dunianya anak-anak. Keunggulan yang dimiliki TK Islam Fithria adalah menggunakan sistem pembelajaran sentra dan selalu mendapatkan prestasi yang baik setiap kali mengikuti perlombaan antar TK baik se wilayah Jakarta Selatan maupun tingkat DKI Jakarta.

Saat ini TK Islam Fithria memiliki 6 orang guru dan staf termasuk kepala TK, yaitu sebagai berikut.

Tabel 3.3
Daftar Guru dan Staf TK Islam Fithria

No	Nama	Status	Tempat/ Tanggal lahir	Pendidikan	Mulai Mengajar
1.	Nurmala, S.Pd	Kepala Sekolah	Jakarta/ 23 Juli 1965	S1 PGPAUD	1987
2.	Tri Rahayu, S.Pd	Guru	Jakarta/ 11 Juni 1966	S1 PGPAUD	1998
3.	Salis Wiwitri, S.Pd	Guru	Jakarta 22 November 1969	S1 PGPAUD	2000
4.	Mulyanah, S.Pd	Guru	Jakarta/ 1 Januari 1983	S1 PGPAUD	2004
5.	Dian Amalia	Guru	Jakarta/ 19 Januari 1989	SMA	2010
6.	Abdul Rojak	Staf	Jakarta/ 4 Agustus 1979	SMEA	1996

Pada tahun pelajaran 2014/2015 TK Islam Fithria memiliki 58 murid yang terdiri dari 26 anak laki-laki dan 32 anak perempuan. Rincian jumlah murid digambarkan dalam tabel berikut.

Tabel 3.4
Data Murid TK Islam Fithria

No	Kelompok/kelas	Jumlah Anak Didik		Guru
		Laki-laki	Perempuan	
1.	A	11	5	Dian Amalia
2.	B1	5	10	Salis Wiwitri
3.	B2	5	9	Tri Rahayu
4.	B3	5	8	Mulyanah

Alat permainan yang terdapat di TK Islam Fithria secara umum diantaranya adalah LCD, Tape Recorder, Televisi, komputer, berbagai barang bekas yang digunakan sebagai media pembelajaran, papan tulis di tiap kelas, bahan alam (aneka biji-bijian, kulit kacang, ranting, dan lain-lain), manik-manik, lego, balok-balok dan peralatan rumah tangga mainan. Di luar ruangan terdapat jungkit-jungkitan, papan seluncur/perosotan, ayunan dan putaran.

Tahap Pengembangan

4. Merumuskan tujuan pembelajaran

Tahap merumuskan tujuan pembelajaran atau disebut juga khusus atau indikator kemampuan anak dilakukan dengan mengkaji teori perkembangan anak yang relevan dan mengaitkannya dengan kemampuan dan karakteristik umum anak didik. Rumusan ini mengandung rumus ABCD (*Audience, Behavior, Condition, Degree*). Dengan cara ini rumusan tujuan pembelajaran menjadi lebih operasional. Rumusan tujuan ini digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan instrumen tes penilaian bagi anak didik.

Tahap merumuskan tujuan pembelajaran atau disebut juga tujuan instruksional khusus atau indikator kemampuan anak dilakukan dengan mengkaji teori perkembangan anak yang relevan dan mengaitkannya dengan kemampuan dan karakteristik umum anak didik. Rumusan ini berdasarkan pada teori perkembangan kognitif, sosial dan emosional anak dan

berdasarkan hasil analisis kebutuhan di lapangan yang disintesis menjadi definisi operasional hingga menjadi item-item indikator. Rumusan tujuan ini digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan instrumen asesmen bagi anak didik.

5. Pengembangan alat atau instrumen penilaian

Langkah kelima adalah mengembangkan alat dan instrumen penilaian. Dalam penelitian ini, alat dan instrumen penilaian yang dikembangkan meliputi:

- a. Mengembangkan instrumen observasi untuk mengases kemampuan kognitif dan sosial-emosional anak usia TK

Dalam penelitian ini, alat dan instrumen penilaian kemampuan kognitif dan sosial-emosional anak diarahkan untuk mengevaluasi kemampuan kognitif dan sosial-emosional anak didik sebelum dan sesudah mereka mengikuti program pembelajaran berbasis permainan komprehensif. Instrumen ini dikembangkan berdasarkan kisi-kisi yang disusun berdasarkan teori perkembangan kognitif, sosial dan emosional anak dan berdasarkan analisis kebutuhan di lapangan yang disintesis menjadi definisi operasional.

1) Kemampuan Kognitif

Definisi Konseptual

Kemampuan Kognitif atau disebut juga kemampuan berpikir adalah kemampuan seorang individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu peristiwa. Proses kognitif berkaitan dengan tingkat kecerdasan atau inteligensi yang ditunjukkan dengan minatnya. Kemampuan kognitif meliputi berbagai variasi kemampuan mental seperti belajar, bahasa, ingatan, memberikan alasan, berpikir dan berhubungan pula dengan aspek motorik dan emosional seseorang. Kemampuan kognitif juga termasuk kemampuan dalam berpikir abstrak, kemampuan menyesuaikan dengan lingkungannya, memroses pengetahuan melalui indra, dan kemampuan membangun pengetahuannya sendiri melalui kegiatan eksplorasi dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Kemampuan kognitif dapat berkembang dengan baik jika ada interaksi individu dengan lingkungan sosialnya dan kematangan dengan adanya pijakan yang diberikan oleh lingkungannya. Kemampuan kognitif meliputi kemampuan dalam aspek-aspek: belajar menemukan dan keterampilan memecahkan masalah; mengembangkan keterampilan berpikir; menemukan konsep dan informasi awal untuk memahami dunia di sekitarnya; menunjukkan keterampilan dalam bermain khayalan; memperluas keterampilan komunikasi verbal; dan mengembangkan keterampilan membaca awal Menemukan keterampilan menulis awal.

Definisi Operasional

Kemampuan kognitif yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian yang berhubungan dengan tingkat kecerdasan dan kemampuan mental seperti belajar, bahasa, ingatan, alasan dan berpikir dan berhubungan dengan aspek motorik dan emosional. Kemampuan kognitif seorang anak berasal dari interaksi sosial tiap anak dalam konsep budaya di lingkungan mereka. Kemampuan kognitif ini dapat dikembangkan secara optimal pada masa peka nya yaitu pada masa usia 2-7 tahun (masa pra operasional) dengan memberikan pijakan yang sesuai dengan kebutuhan masing-masing anak. Aspek-aspek perkembangan kognitif seorang anak meliputi kemampuan auditori, visual, taktil, kinestetik, aritmatika, geometri dan sains permulaan.

Aspek dalam perkembangan kognitif tersebut meliputi: 1) belajar menemukan dan keterampilan memecahkan masalah, 2) mengembangkan keterampilan berpikir, 3) menemukan konsep dan informasi awal untuk memahami dunia di sekitarnya, 4) menunjukkan keterampilan dalam bermain khayalan, 5) memperluas keterampilan komunikasi verbal, 6) mengembangkan keterampilan membaca awal, 7) menemukan keterampilan menulis awal dengan dimensi yang meliputi: 1) menunjukkan minat terhadap eksplorasi; 2) menjawab dan merespon pertanyaan; 3) menunjukkan rasa ingin tahu dan minat untuk belajar; 4)

menggunakan keterampilan merencanakan; 5) mengamati dan melakukan petualangan; 6) mencari dan membuat solusi untuk sebuah masalah; 7) menerapkan informasi dan pengalaman untuk konsep baru; 8) menggunakan kreativitas dan imajinasi; 9) bertahan dalam tugasnya; 10) mengklasifikasi objek berdasarkan kesamaan dan perbedaan; 11) menempatkan objek yang sama; 12) mengulang urutan suatu kejadian; 13) menyusun objek secara seri (misal dari yang terkecil atau yang terbesar); 14) mengenali pola dan mampu untuk mengulangi kembali; 15) meningkatkan kesadaran terhadap hubungan sebab akibat; 16) menunjukkan kesadaran tentang konsep waktu (kemarin, hari ini, besok); 17) mengidentifikasi nama-nama benda dan kejadian; 18) membuat perbandingan (lebih/kurang, lebih besar/kecil, lebih tinggi/pendek); 19) menggunakan kata untuk mendeskripsikan ciri-ciri benda (warna, bentuk); 20) mengidentifikasi permainan dengan aturan di masyarakat; 21) mengidentifikasi hubungan benda dalam ruangan (di atas, di bawah, di samping); 22) menghubungkan benda dan angka, memasangkan satu dengan satu; 23) mengikuti aturan permainan; 24) berkhayal dengan benda dan situasi; 25) berinteraksi dengan orang lain; 25) mengulang kata-kata dalam nyanyian; 26) mengikuti perintah sederhana; 27) menggunakan kata-kata untuk menjelaskan ide dan perasaan; 28) bercakap-cakap dengan anak lain selama kegiatan; 29) membuat cerita; 30) Berpartisipasi dalam diskusi kelompok; 31) memiliki buku

kesayangan; 32) mendengarkan cerita dan menceritakan apa yang terjadi; 33) menunjukkan pengetahuan cara menggunakan buku; 34) mengenali gambar dan nomor halaman; 35) membuat coretan untuk merepresentasikan gambar; 36) meniru membuat huruf dan angka; 37) dapat menuliskan namanya; 37) menamai gambar; 38) menunjukkan ketertarikan pada penggunaan tulisan dengan tujuan (tanda tangan, mengirim surat).

Sementara itu konsep-konsep awal yang perlu diketahui oleh anak-anak dan perlu di terapkan dalam program pengembangan kognitif anak meliputi konsep bentuk, warna, ukuran, klasifikasi dan urutan. Kemampuan ini akan diukur dengan skor atau kriteria penilaian yang ditentukan oleh peneliti, yaitu meliputi:

- BM (Belum Muncul) = indikator kemampuan anak belum muncul dan anak belum bisa melakukannya meski dibantu, skor= 1
- MDM (Muncul dan Bantuan) = indikator kemampuan anak sudah muncul namun anak masih perlu bantuan dalam melakukannya, skor= 2
- SM (Sudah Muncul) = indikator kemampuan anak sudah muncul dan anak dapat melakukannya sendiri, skor= 3

2) Kemampuan Sosial-emosional

Definisi Konseptual

Kemampuan sosial dan emosional merupakan kemampuan yang saling berkaitan dan saling mempengaruhi. Emosi anak-anak adalah sinyal yang diyakini sangat kuat mempengaruhi orang lain. Demikian pula sebaliknya, dimana reaksi emosional anak-anak juga dipengaruhi oleh perilaku orang lain. Kemampuan sosial-emosional yang baik merupakan suatu kemampuan yang perlu dimiliki anak sejak anak masih kecil karena perilaku ini akan sangat mempengaruhi dan menentukan kemampuan anak di kemudian hari. Rapuhnya kemampuan anak dalam berperilaku sosial di lingkungannya akan menghambat perkembangan anak untuk mencapai keberhasilan hidup anak di kemudian hari karena suatu keberhasilan dalam kehidupan tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuan kognitif saja tetapi lebih dipengaruhi oleh bagaimana individu dapat berinteraksi secara baik dengan orang lain dalam lingkup yang lebih luas. Kemampuan sosial emosional meliputi beberapa aspek, yaitu: pengalaman dalam memiliki rasa harga diri; menunjukkan sikap positif terhadap kehidupan; dan menunjukkan perilaku prososial yang kooperatif.

Definisi Operasional

Kemampuan sosial dan emosional merupakan kemampuan yang saling berkaitan dan saling mempengaruhi. Emosi anak-anak adalah sinyal yang diyakini sangat kuat mempengaruhi orang lain. Demikian pula sebaliknya, dimana reaksi emosional anak-anak juga dipengaruhi oleh perilaku orang lain. Kemampuan sosial-emosional yang baik merupakan suatu kemampuan yang perlu dimiliki anak sejak anak masih kecil karena perilaku ini akan sangat mempengaruhi dan menentukan kemampuan anak di kemudian hari. Rapuhnya kemampuan anak dalam berperilaku sosial di lingkungannya akan menghambat perkembangan anak untuk mencapai keberhasilan hidup anak di kemudian hari karena suatu keberhasilan dalam kehidupan tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuan kognitif saja tetapi lebih dipengaruhi oleh bagaimana individu dapat berinteraksi secara baik dengan orang lain dalam lingkup yang lebih luas. Kemampuan sosial emosional meliputi beberapa aspek, yaitu: pengalaman dalam memiliki rasa harga diri; menunjukkan sikap positif terhadap kehidupan; dan menunjukkan perilaku prososial yang kooperatif.

Dimensi dari kemampuan sosial-emosional tersebut meliputi: a) mengidentifikasi diri sendiri sebagai anggota khusus dari keluarga dan kelompok budaya; b) merasa bangga menjadi keturunan seseorang dan bangga dengan latar belakangnya; c) menunjukkan keyakinan pada

kemampuannya; d) menunjukkan kemandirian; e) membela hak orang lain; f) menunjukkan kepercayaan pada orang dewasa; g) dapat memisahkan diri dari orang tua; h) menunjukkan minat dan berpartisipasi dalam kegiatan kelas; i) berpartisipasi dalam kegiatan rutin dengan mudah; j) mengenali anak-anak dan orang dewasa; k) memahami dan merespon perbedaan; l) menerima tanggung jawab untuk memelihara lingkungan kelas; m) membantu orang lain jika dibutuhkan; n) menghormati hak-hak orang lain; o) berbagi mainan dan peralatan; p) bekerjasama dengan orang lain dalam mengerjakan tugas; q) menyelesaikan konflik secara konstruktif.

Indikator dari kemampuan sosial-emosional ini meliputi: 1) menyebutkan namanya sendiri dengan benar; 2) menyebutkan jenis kelaminnya dengan benar; 3) menyebutkan nama anggota keluarganya sendiri (ayah, ibu, kakak/adik); 4) menunjukkan gambar dirinya sendiri; 5) menceritakan tentang liburan keluarga secara sederhana; 6) menyebutkan makanan kesukaan dalam keluarganya; 7) menunjukkan kesenangan saat dapat melakukan keterampilan baru (senyum atau tepuk tangan); 8) menunjukkan minat saat melakukan suatu kegiatan (menggambar, menyanyi, bermain puzzle, dsb); 9) menyatakan tentang kemampuannya (Misal: saya tidak bisa mengerjakan ini sendiri); 10) memilih dan mengembalikan mainan sendiri; 11) dapat mencuci tangan tanpa bantuan; 12) memilih buku bacaan yang disukainya sendiri; 13)

mengatakan "ini giliran saya" ketika temannya diserobot; 14) Memperagakan cara melarang teman melempar mainan ke arah orang lain; 15) Memberi contoh cara membela teman yang dianiaya; 16) Memperagakan cara meminta bantuan pada orang dewasa; 17) Memperagakan cara meminta bantuan pada orang dewasa untuk membantu perselisihan dengan temannya; 18) mengikuti saran guru ketika menemui masalah; 19) tidak ditunggu orang tua saat sekolah; 20)berpartisipasi dalam kegiatan kelompok di sekolah; 21) berani mencoba kegiatan baru tanpa diperintah; 22) mengikuti kegiatan rutin di kelas tanpa protes; 23) bertindak sesuai harapan guru (misal duduk tenang saat kegiatan bercerita); 24) bermain bersama teman di area bermain; 25) memulai percakapan dengan orang dewasa/guru; 26) mengajak anak lain untuk bermain bersama; 27) membantu anak lain menyelesaikan tugasnya; 28) menunjukkan ketertarikan pada perbedaan budaya; 29) meletakkan mainan pada tempat yang benar; 30) membuang sampah pada tempatnya; 31) menjaga kebersihan kelas (misal memungut sampah di kelas dan membuangnya ke tempat sampah); 32) membantu membawakan tas teman yang membutuhkan; 33) membantu teman mengambilkan peralatan main; 34) menghibur teman yang sedih atau menangis; 35)bermain bersama anak lain tanpa mengganggu temannya tersebut; 36) berhenti bermain guna memberi kesempatan pada teman untuk bermain (Misalnya main ayunan); 37) berbagi mainan dengan anak

lain; 38) meminjamkan peralatannya ketika teman membutuhkan; 39) bekerjasama saat bermain dalam kelompok; 40) berbagi mainan saat bermain bersama; 41) meminta bantuan guru ketika tidak ditemukan kesepakatan dengan teman; 42) menawarkan kesepakatan lain ketika ada teman tidak menyetujui aturan bermain.

Kemampuan ini akan diukur dengan skor atau kriteria penilaian yang ditentukan oleh peneliti, yaitu meliputi:

- BM (Belum Muncul) = indikator kemampuan anak belum muncul dan anak belum bisa melakukannya meski dibantu, skor= 1
- MDM (Muncul dan Bantuan)= indikator kemampuan anak sudah muncul namun anak masih perlu bantuan dalam melakukannya, skor= 2
- SM (Sudah Muncul) = indikator kemampuan anak sudah muncul dan anak dapat melakukannya sendiri, skor= 3

Kisi-kisi instrument asesmen kemampuan kognitif dan sosial-emosional anak tersebut digambarkan dalam table berikut ini.

Tabel 3.5.

Kisi-Kisi Instrumen Asesmen Kemampuan Kognitif dan Sosial-emosional

Kemampuan	Aspek/Dimensi	Nomor butir	Jumlah butir	Sasaran/ Teknik
Kognitif	1. Belajar menemukan dan keterampilan memecahkan masalah	1-22	22	Anak, observasi,

Kemampuan	Aspek/Dimensi	Nomor butir	Jumlah butir	Sasaran/ Teknik
	a. Menunjukkan minat terhadap eksplorasi b. Menjawab dan merespon pertanyaan c. Menunjukkan rasa ingin tahu dan minat untuk belajar d. Menggunakan keterampilan merencanakan e. Mengamati dan melakukan petualangan f. Mencari dan membuat solusi untuk sebuah masalah g. Menerapkan informasi dan pengalaman untuk konsep baru h. Menggunakan kreativitas dan imajinasi i. Bertahan dalam tugasnya			unjuk kerja
	2. Mengembangkan keterampilan berpikir a. Mengklasifikasi objek berdasarkan kesamaan dan perbedaan b. Menempatkan objek yang sama c. Mengulang urutan suatu kejadian d. Menyusun objek secara seri (misal dari yang terkecil atau yang terbesar) e. Mengenali pola dan mampu untuk mengulangi kembali f. Meningkatkan kesadaran terhadap hubungan sebab akibat	23-36	14	
	3. Menemukan konsep dan informasi awal untuk memahami dunia di sekitarnya a. Menunjukkan kesadaran tentang konsep waktu (kemarin, hari ini, besok)	37-49	13	

Kemampuan	Aspek/Dimensi	Nomor butir	Jumlah butir	Sasaran/ Teknik
	<ul style="list-style-type: none"> b. Mengidentifikasi nama-nama benda dan kejadian c. Membuat perbandingan (lebih/kurang, lebih besar/kecil, lebih tinggi/pendek) d. Menggunakan kata untuk mendeskripsikan ciri-ciri benda (warna, bentuk) e. Mengidentifikasi permainan dengan aturan di masyarakat f. Mengidentifikasi hubungan benda dalam ruangan (di atas, di bawah, di samping) g. Menghubungkan benda dan angka, memasangkan satu dengan satu 			
	<p>4. Menunjukkan keterampilan dalam bermain khayalan</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Mengikuti aturan permainan b. Berkhayal dengan benda atau situasi c. Berinteraksi dengan orang lain 	50-55	6	
	<p>5. Memperluas keterampilan komunikasi verbal</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Mengulang kata-kata dalam nyanyian b. Mengikuti perintah sederhana c. Menggunakan kata-kata untuk menjelaskan ide dan perasaan d. Bercakap-cakap dengan anak lain selama kegiatan e. Membuat cerita f. Berpartisipasi dalam diskusi kelompok 	56-64	9	
	<p>6. Mengembangkan keterampilan membaca awal</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Memiliki buku kesayangan 	65-71	9	

Kemampuan	Aspek/Dimensi	Nomor butir	Jumlah butir	Sasaran/ Teknik
	<ul style="list-style-type: none">b. Mendengarkan cerita dan menceritakan apa yang terjadic. Menunjukkan pengetahuan cara menggunakan bukud. Mengenali gambar dan nomor halaman			
	<p>7. Menemukan keterampilan menulis awal</p> <ul style="list-style-type: none">a. Membuat coretan untuk merepresentasikan gambarb. Meniru membuat huruf dan angkac. Dapat menuliskan namanyad. Menamai gambare. Menunjukkan ketertarikan pada penggunaan tulisan dengan tujuan (tanda tangan, mengirim surat)	72-81	10	
Sosial-emosional	<p>8. Pengalaman dalam memiliki rasa harga diri</p> <ul style="list-style-type: none">a. Mengidentifikasi diri sendiri sebagai anggota khusus dari keluarga dan kelompok budayab. Merasa bangga menjadi keturunan seseorang dan bangga dengan latar belakangnyac. Menunjukkan keyakinan pada kemampuannyad. Menunjukkan kemandirianMembela hak orang lain	82-96	15	Anak, observasi, unjuk kerja

Kemampuan	Aspek/Dimensi	Nomor butir	Jumlah butir	Sasaran/ Teknik
	9. Menunjukkan sikap positif terhadap kehidupan <ul style="list-style-type: none"> a. Menunjukkan kepercayaan pada orang dewasa b. Dapat memisahkan diri dari orang tua c. Menunjukkan minat dan berpartisipasi dalam kegiatan kelas d. Berpartisipasi dalam kegiatan rutin dengan mudah 	97-104	8	
	10. Menunjukkan perilaku prososial yang kooperatif Mengenali anak-anak dan orang dewasa <ul style="list-style-type: none"> a. Memahami dan merespon perbedaan b. menerima tanggung jawab untuk memelihara lingkungan kelas c. membantu orang lain jika dibutuhkan d. menghormati hak-hak orang lain e. berbagi mainan dan peralatan f. bekerjasama dengan orang lain dalam mengerjakan tugas g. menyelesaikan konflik secara konstruktif 	105-123	18	

- b. Mengembangkan instrumen evaluasi formatif berupa panduan observasi dan untuk mengukur keterlaksanaan penerapan model pembelajaran berbasis permainan komprehensif.

Instrumen Pedoman Observasi Penerapan Pembelajaran Berbasis Permainan Komprehensif dikembangkan berdasarkan kajian teori terhadap pelaksanaan proses pembelajaran di TK secara umum yang meliputi

kegiatan persiapan, pembukaan, inti dan penutup dengan aspek-aspek yang diukur meliputi: **Persiapan:** 1) rancangan kegiatan; 2) persiapan alat permainan; 3) penataan ruang kelas; 4) kegiatan tindak lanjut; 5) mengondisikan anak; **Pembukaan:** 6) penyapaan; 7) apersepsi; 8) penjelasan tujuan dan aturan main; 9) penjelasan aturan main; Inti: 10) pelaksanaan sesuai panduan; 11) pemberian contoh; 12) pengawasan selama main; 13) pembimbingan; 14) pemberian bantuan; 15) rangsangan; 16) penguatan/reward; **Penutup:** 17) mengulas; 18) menutup pertemuan. Selain item aspek-aspek yang diobservasi, alat penilaian ini juga berisi komponen skor atau kriteria penilaian yang ditentukan oleh peneliti, yaitu kriteria:

- Baik: Jika guru melaksanakan sesuai dengan panduan dan prosesnya berlangsung dengan lancar
- Sedang: Jika guru melaksanakan sesuai dengan panduan namun pelaksanaannya tidak berjalan dengan lancar
- Buruk: Jika guru melaksanakan tidak sesuai dengan panduan

Selain ketiga kriteria tersebut, dalam instrumen juga terdapat komponen ketangan yang dapat digunakan untuk mengisi alasan observer memberikan penilaian baik/sedang /buruk.

- c. Mengembangkan instrumen keterbacaan panduan dan alat permainan komprehensif untuk anak Taman Kanak-kanak.

Instrumen keterbacaan panduan dan alat permainan komprehensif untuk anak Taman Kanak-kanak merupakan instrumen yang dikembangkan berdasarkan kajian teori terhadap keterbacaan sebuah panduan yang aspek-aspeknya meliputi: 1) keterbacaan; 2) penggunaan bahasa; 3) sistematika materi; 4) kesahihan konsep; 5) kebermanfaatan panduan; 6) kesesuaian dengan penerapan; 7) kemudahan penggunaan dan keterbacaan alat permainan yang aspek-aspeknya meliputi: 1) alat permainan ini mudah digunakan oleh anak-anak; 2) aspek kemampuan yang dikembangkan melalui permainan ini lebih dari satu aspek; 3) dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dan kemampuan sosial-emosional anak; sesuai dengan tingkat perkembangan anak; 4) dapat digunakan secara individual; dapat digunakan secara berkelompok; 5) dapat digunakan di dalam dan di luar ruangan; 6) dapat dimainkan secara mandiri (tanpa bimbingan guru); 7) menyenangkan bagi anak; dimainkan anak dengan antusias; 8) tidak membosankan bagi anak; dan 9) tidak berbahaya bagi anak.

Instrumen ini ditujukan untuk pakar dan pengguna dalam menilai keterbacaan panduan dan alat permainan yang dikembangkan. Instrumen ini diukur dengan kriteria ya, ragu dan tidak terhadap item-item pertanyaan dalam instrument. Selain itu dilengkapi dengan komponen catatan yang disediakan bagi pakar dan pengguna untuk memberikan catatan terhadap pilihan pernyataannya. Selain pertanyaan tertutup tersebut dalam

instrument juga diberikan kolom yang dapat diisi oleh pakar dan pengguna dengan pernyataan terbuka yang berupa msukan yang dapat diberikan terhadap perbaikan panduan dan alat permainan komprehensif.

Guna menguji apakah alat instrumen ini valid dan reliabel untuk mengukur kemampuan kognitif dan sosial-emosional anak kelompok B, maka dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas yang dijabarkan berikut ini.

a. Validitas Instrumen

Dalam penelitian ini setiap instrumen divalidasi untuk mengetahui sejauh mana alat ukur tersebut dapat mengukur konsep yang akan diukur. instrumen asesmen kemampuan kognitif dan sosial-emosional anak dilakukan validasi untuk mengetahui sejauh mana instrumen ini dapat mengukur kemampuan kognitif dan sosial-emosional anak. Instrumen refleksi diri dan pendapat guru tentang penerapan permainan komprehensif untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan sosial-emosional anak divalidasi untuk mengukur sejauh mana instrumen ini mengukur keterbacaan panduan dan sejauh mana alat permainan komprehensif dapat diterapkan dalam proses pembelajaran berbasis permainan komprehensif. Sedangkan instrumen pedoman observasi kegiatan pembelajaran berbasis permainan komprehensif divalidasi untuk mengetahui sejauh mana kualitas keterlaksanaan proses pembelajaran berbasis permainan komprehensif.

Terdapat dua validitas yang dilakukan, yaitu validitas isi dan validitas butir.

1) Validitas isi

Validitas isi dalam penelitian ini dilakukan dengan cara meminta bantuan pakar dan praktisi pendidikan anak usia dini dan pakar instrumen untuk menilai kesesuaian instrumen dengan kisi-kisi. Pakar yang dimaksud adalah Dr. Siti Aisyah, M.Pd (Pakar Pendidikan Anak Usia Dini), Denny Setiawan, M.Ed (Pakar dan praktisi Pendidikan Anak Usia Dini dan Dr.Ir. Suroyo, M.Sc. (Pakar Evaluasi dan Pengukuran dan pendidikan dasar). Instrumen yang telah disusun berdasarkan kajian teori kemudian dikonsultasikan dengan para ahli tersebut guna mendapatkan instrumen yang valid.

Tahapan validasi isi ini meliputi:

- (1) Menyusun kisi-kisi instrumen berdasarkan kajian teori yang sesuai.
- (2) Menjabarkan aspek/dimensi ke dalam butir-butir indikator.
- (3) Butir-butir yang terdapat dalam instrumen tersebut divalidasi oleh pakar dengan tahapan: a) instrumen dan kisi-kisi diserahkan kepada pakar; b) pakar menilai kesesuaian antara butir instrumen dan kisi-kisi dengan kriteria: 1 = konsisten artinya butir instrumen sudah sesuai dengan aspek/dimensi dalam kisi-kisi; 2 = cukup konsisten artinya butir-butir instrumen perlu direvisi agar dapat digunakan untuk mengukur kemampuan anak; 3 = tidak konsisten, artinya butir instrumen tidak dapat digunakan untuk mengukur kemampuan anak

- (4) Setelah divalidasi oleh para ahli tersebut, selanjutnya instrumen diperbaiki sesuai masukan pakar.
- (5) Instrumen yang sudah divalidasi kemudian ujicoba untuk mengetahui validitas butir.

Berdasarkan masukan dari ketiga pakar yang telah ditunjuk diperoleh masukan bahwa pada instrumen asesmen kemampuan kognitif dan sosial-emosional anak didapat hasil sebagai berikut.

- (1) dari 123 butir pernyataan dalam instrumen, terdapat 5 butir yang harus digugurkan karena butir tersebut sama dengan butir lain dengan berbagai alasan, yaitu butir nomor 98 sama dengan butir nomor 97, butir nomor 77 sama dengan butir nomor 76, butir nomor 27, 28 dan 109 digugurkan karena pernyataan dalam butir tersebut tidak sesuai dengan aspek atau dimensinya.
- (2) Selain menggugurkan beberapa butir yang tidak sesuai, beberapa butir mengalami perbaikan kata atau kalimat agar lebih mudah dipahami oleh asesor dan agar lebih operasional kalimatnya. Perubahan-perubahan tersebut dilakukan pada butir nomor 8,9,12,14,18, 26, 32, 45, 62, 71,72, 73, 77, 81, 82, 85, 103 dan 104.
- (3) Total jumlah butir dalam instrumen adalah 118 butir.
- (4) Secara keseluruhan, instrumen ini dapat digunakan setelah diperbaiki sesuai masukan pakar

Tabel 3.6

Rincian butir-butir valid dan Invalid pada tiap aspek Kemampuan Anak

No	Aspek yang diukur	Sebaran Butir		Jumlah		Jumlah Total
		Valid	Invalid	Valid	Invalid	
1.	Belajar menemukan dan keterampilan memecahkan masalah	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22	-	22	0	22
2.	Mengembangkan keterampilan berpikir	23, 24, 24, 25, 26, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36	27, 28	12	2	12
3.	Menemukan konsep dan informasi awal untuk memahami dunia di sekitarnya	37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49	-	13	0	13
4.	Menunjukkan keterampilan dalam bermain khayalan	50, 51, 52, 53, 54, 55	-	6	0	6
5.	Memperluas keterampilan komunikasi verbal	56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64	-	9	0	9
6.	Mengembangkan keterampilan membaca awal	65, 66, 67, 68, 69, 70, 71	-	7	0	7
7.	Menemukan keterampilan menulis awal	72, 73, 74, 75, 76, 78, 79, 80, 81	77	9	1	9
8.	Pengalaman dalam memiliki rasa harga diri	82, 83, 84, 85, 86, 86, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96	-	15	0	15
9.	Menunjukkan sikap positif terhadap kehidupan	97, 99, 100, 10, 102, 103, 104	98	7	1	7
10.	Menunjukkan perilaku prososial yang kooperatif	105, 106, 107, 108, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123	109	17	1	17
Total				118	5	118

Sedangkan pada instrumen Pedoman Observasi Penerapan Pembelajaran Berbasis Permainan Komprehensif masukan dari ketiga pakar yang telah ditunjuk diperoleh hasil:

- (1) Butir instrumen tidak ada yang digugurkan, namun ada butir yang dipindah urutannya yaitu pada bagian inti butir nomor b pindah menjadi nomor a.
- (2) Terdapat beberapa perbaikan kata dan kalimat pada butir instrumen, yaitu pada bagaian pembukaan butir b, pada bagian penutup butir a
- (3) Secara keseluruhan, instrumen ini dapat digunakan setelah diperbaiki sesuai masukan pakar.

Tabel 3.7

Rincian butir-butir valid dan Invalid pada tiap aspek yang diobservasi

No	Aspek yang diukur	Sebaran Butir		Jumlah		Jumlah Total
		Valid	Invalid	Valid	Invalid	
1.	1. Rancangan kegiatan 2. Persiapan alat permainan 3. Penataan ruang kelas 4. Kegiatan tindak lanjut 5. Mengondisikan anak	1, 2, 3, 4, 5,	1, -	5	0	5
2.	6. Penyapaan 7. Apersepsi 8. Penjelasan tujuan dan aturan main	6, 7, 8,	-	3	0	3
3.	9. Penjelasan aturan main 10. Pelaksanaan sesuai panduan 11. Pemberian contoh	9, 10, 11, 12, 13	-	5	0	5

No	Aspek yang diukur	Sebaran Butir		Jumlah		Jumlah Total	
		Valid	Invalid	Valid	Invalid		
	12. Pengawasan selama main 13. Pembimbingan a. Pemberian bantuan b. Rangsangan c. Penguatan/reward						
4.	14. Mengulas 15. Menutup pertemuan	114, 157, 18	-	2	0	2	
Total					15	0	15

Pada instrumen instrumen keterbacaan panduan dan alat permainan atau refleksi diri dan pendapat guru tentang panduan permainan komprehensif untuk anak Taman Kanak-kanak masukan dari ketiga pakar yang telah ditunjuk diperoleh hasil seperti berikut ini.

- (1) Butir instrumen tidak ada yang digugurkan, karena secara keseluruhan sudah sesuai dengan kisi-kisi.
- (2) Terdapat beberapa perbaikan kata dan kalimat pada butir instrumen, yaitu pada bagaian pembukaan butir b, pada bagian penutup butir apada butir nomor 17, 18 dan 22
- (3) Secara keseluruhan, instrumen ini dapat digunakan setelah diperbaiki sesuai masukan pakar.

Tabel 3.8
Rincian butir-butir valid dan Invalid pada tiap aspek keterbacaan

No	Aspek yang diukur	Sebaran Butir		Jumlah		Jumlah Total
		Valid	Invalid	Valid	Invalid	
1.	1. Keterbacaan 2. Penggunaan bahasa 3. Sistematika materi 4. Kesahihan konsep 5. Kebermanfaatan panduan 6. Kesesuaian dengan penerapan	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9,	-	9	0	9
2.	1. Kemudahan penggunaan 2. Kesesuaian dengan perkembangan dan kemampuan anak a. Aspek yang dikembangkan b. Kemampuan kognitif c. Kemampuan sosial emosional 3. Kebermanfaatan alat permainan 4. Penggunaan alat permainan a. secara kelompok atau individual b. di dalam atau di luar kelas c. dibimbing atau mandiri 5. Kriteria alat permainan a. Menyenangkan b. Membosankan c. Menarik d. Aman atau berbahaya 6. Kelebihan dan kekurangan alat permainan	10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 24, 25	-	15	0	15
Total				26	0	26

2) Validitas butir

Validitas butir (validitas internal) ditunjukkan oleh seberapa jauh hasil ukur butir itu konsisten dengan hasil ukur instrumen secara keseluruhan. Validitas

butir tercermin pada besaran koefisien korelasi antara skor butir dengan skor total instrumen.

Koefisien korelasi dalam penelitian ini dihitung dengan menggunakan rumus Korelasi Pearson (*Product Moment*) seperti berikut ini.

$$r = \frac{n\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n\sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n\sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan:

n = Banyaknya Pasangan data X dan Y

$\sum x$ = Total Jumlah dari Variabel X

$\sum y$ = Total Jumlah dari Variabel Y

$\sum x^2$ = Kuadrat dari Total Jumlah Variabel X

$\sum y^2$ = Kuadrat dari Total Jumlah Variabel Y

$\sum xy$ = Hasil Perkalian dari Total Jumlah Variabel X dan Variabel ¹²⁰

Perhitungan menggunakan program manual dengan mikrosop excel dengan tahapan seperti berikut.

- a) Buka Program Microsoft Excel
- b) Masukkan data di atas ke dalam worksheet Excel
- c) Di Kotak/Cell yang diinginkan, Ketik formula fungsi

=PEARSON(B2:B13,C2:C13)

¹²⁰ <http://www.produksielektronik.com/2013/06/menghitung-koefisien-korelasi-dengan-menggunakan-microsoft-excel/>

d) Tekan Enter, Maka hasil yang muncul dari perhitungan tersebut adalah 0,96014

Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat korelasi positif sebesar 0,96014 antara skor butir dengan skor total, hal ini menunjukkan tingginya konsistensi antara hasil ukur keseluruhan instrumen dengan hasil ukur butir instrumen tinggi atau dapat dikatakan bahwa butir instrumen konvergen dengan butir-butir lain dalam mengukur suatu konsep atau konstruk yang hendak diukur sebesar 0,96014.

b. Reliabilitas Instrumen

Dalam penelitian ini, reliabilitas instrumen dilakukan dengan menguji derajat stabilitas instrumen. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan instrumen dalam ujicoba sebanyak dua kali (tes dan retest) pada sasaran yang setara dengan subjek pada saat ujicoba model pembelajaran berbasis permainan komprehensif.

Instrumen asesmen kemampuan kognitif dan sosial-emosional anak diujicobakan pada anak-anak TK B di TK Ananda Universitas Terbuka Pondok Cabe Pamulang Banten yang usia dan tingkatnya setara dengan anak TK B di TK Islam Fithria Pondok Pinang Jakarta Selatan, yaitu sama-sama kelompok B dan berada pada semester 1. Sedangkan instrumen refleksi diri dan pendapat guru tentang penerapan permainan komprehensif untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan sosial-emosional anak

diujicobakan kepada guru terhadap panduan dan alat permainan komprehensif untuk melihat keterbacaan dan kemungkinan penerapannya. Instrumen pedoman observasi kegiatan pembelajaran berbasis permainan komprehensif diujicobakan kepada kepala TK untuk menilai proses pembelajaran guru.

Selanjutnya uji reliabilitas dilakukan dengan uji Alpha Cronbach. Rumus Alpha Cronbach¹²¹ sebagai berikut.

$$\alpha = \left(\frac{K}{K - 1} \right) \left(\frac{s_r^2 - \sum s_i^2}{s_x^2} \right)$$

Keterangan:

α = Koefisien reliabilitas Alpha Cronbach

K = Jumlah item pertanyaan yang diuji

$\sum s_i^2$ = Jumlah varians skor item

s_x^2 = Varians skor-skor tes (seluruh item K)

atau $\alpha > 0,7$ artinya reliabilitas mencukupi (*sufficient reliability*) sementara jika $\alpha > 0,80$ ini mensugestikan seluruh item reliabel dan seluruh tes secara konsisten secara internal karena memiliki reliabilitas yang kuat.

Uji reliabilitas dengan menggunakan aplikasi statistik SPSS dengan rumus Alpha Cronbach's pada instrumen asesmen kemampuan kognitif dan sosial- emosional anak. Data dihitung dari 29 sampel anak usia kelompok B yang digunakan dalam uji coba terhadap 118 butir pertanyaan dalam asesmen kemampuan kognitif dan sosial-emosional anak. Berdasarkan

¹²¹<http://setabasri01.blogspot.com/2012/04/uji-validitas-dan-reliabilitas-item.html>

perhitungan data statistik dengan aplikasi tersebut maka hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,977	,979	118

Berdasarkan hasil uji realibilitas di atas terlihat bahwa nilai *Alpha Cronbach* dari perangkat tes tersebut adalah 0,977 yang berarti perangkat instrumen asesmen tersebut sangat reliabel untuk digunakan sebagai alat ukur yang baik untuk mengukur kemampuan kognitif dan sosial-emosional anak.

6. Pengembangan strategi pembelajaran

Strategi pembelajaran yang dikembangkan meliputi langkah-langkah dalam persiapan, perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi

a. Persiapan

Langkah persiapan meliputi melakukan pengelolaan ruang dan pengorganisasian anak yang akan digunakan dalam penerapan pembelajaran berbasis permainan komprehensif (PBPK)

1) Pengelolaan Ruang

Dalam kegiatan pembelajaran berbasis permainan komprehensif ini pengelolaan ruangan dapat bersifat fleksibel. Kegiatan dapat dilakukan di atas meja ataupun di lantai. Hal ini disesuaikan dengan situasi dan kondisi pada saat kegiatan tersebut dilaksanakan.

2) Pengorganisasian anak

Pengorganisasian anak dalam PBPB ini dapat dilakukan secara individual dan kelompok.

a) Individual

Pengorganisasian anak secara individual maksudnya adalah anak-anak memainkan alat permainan komprehensif sendiri-sendiri. Mereka memainkannya seorang diri dengan atau tanpa bimbingan guru.

b) Kelompok

Pengorganisasian anak secara kelompok adalah ketika anak memainkan alat permainan tradisional ini secara bersamaan antara dua orang anak, tiga orang anak atau empat orang anak atau dapat pula antara dua kelompok anak yang masing-masing kelompok beranggota dua orang, tiga orang atau empat orang.

b. Perencanaan

Pada langkah perencanaan dikembangkan beberapa komponen, meliputi: Rancangan Kegiatan Mingguan (RKM) dan Rancangan Kegiatan harian (RKH), Skenario pembelajaran dan pembuatan lembar kerja anak

1) Penyusunan RKM

RKM disusun berdasarkan tujuan pembelajaran khusus yang telah disusun sebelumnya. RKM dalam pembelajaran berbasis permainan komprehensif ini secara khusus hanya ditujukan pada pengembangan kemampuan kognitif dan sosial-emosional anak TK kelompok B. Oleh karenanya dalam RKM ini hanya berisi komponen tujuan pembelajaran khusus dalam kemampuan kognitif dan sosial emosional. Matriks dalam RKM ini berisi 5 hari pembelajaran dalam seminggu. Oleh karenanya, tujuan pembelajaran khusus atau indikator dalam setiap harinya perlu diperhitungkan dengan jelas. Perhitungan tersebut dijabarkan sebagai berikut.

Jumlah indikator kemampuan kognitif sebanyak 77 butir. Jika penerapannya dilakukan selama 5 minggu berarti jumlah indikator tersebut akan dibagi jumlah hari penerapan dalam 5 minggu tersebut, yaitu 25 hari. Jadi 77 indikator dibagi 25 hari maka diperoleh angka 3,08 (dibulatkan menjadi 3 indikator perhari). Setiap butir tujuan pembelajaran khusus kemampuan kognitif diberi kode kog 1 sampai kog 77.

Sementara itu, untuk kemampuan sosial-emosional anak terdapat 41 butir tujuan pembelajaran khusus. Jika penerapannya akan dilaksanakan selama 5 minggu (5 hari belajar perminggu) maka akan terdapat 25 hari belajar. Oleh karenanya 41 butir tujuan pembelajaran khusus kemampuan sosial emosional dibagi 25 hari belajar maka didapat angka 1,6

(dibulatkan menjadi 1 sampai 2 indikator perhari) dan setiap butir tujuan pembelajaran khusus diberi kode sosem 1 sampai sosem 41.

Penyusunan RKM ini dapat dilakukan guru pada akhir minggu sebelum penerapan dilaksanakan. Berikut adalah contoh RKM yang dikembangkan guru. Format RKM yang dikembangkan seperti berikut ini.

Format Rancangan Kegiatan Mingguan dalam Pembelajaran Berbasis
Permainan Komprehensif

Kelompok/Semester/Minggu :

Tema/Sub Tema :

Hari/Tanggal :

Hari Ke/ Sentra	Kemampuan	
	Kognitif	Sosial-Emosional
I		
II		
III		
IV		
V		

Jakarta, Tanggal Bulan Tahun

Mengetahui :

Ka. TK Islam Fithria

(.....)

Guru

(.....)

2) Penyusunan RKH

Rancangan Kegiatan Harian (RKH) disusun guru dengan mengacu pada RKM yang telah disusun sebelumnya. RKH ini dibuat secara utuh untuk kegiatan satu hari pembelajaran dengan seluruh tujuan pembelajaran khusus atau indikator yang dipilih dari setiap aspek pada semua kemampuan anak. Dalam RKH yang disusun pada penelitian ini, penekanan penerapannya terdapat dalam kegiatan inti yang berupa pembelajaran berbasis permainan komprehensif. Penekanan ini ditujukan pada tujuan pembelajaran khusus pada kemampuan kognitif dan sosial-emosional anak. Komponen yang terdapat dalam RKH ini meliputi waktu pelaksanaan (hari/tanggal/semester/minggu ke...), kelompok sasaran, tujuan pembelajaran khusus (indikator), kegiatan, alat dan sumber belajar, penilaian kegiatan (proses) pembelajaran dan penilaian perkembangan anak. Berikut adalah Format Rancangan Kegiatan Harian (RKH).

RANCANGAN KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK/SEMESTER/MINGGU :

TEMA/SUB TEMA :

HARI/TANGGAL :

SENTRA :

Indikator	Kegiatan	Alat/Sumber Belajar	Penilaian	
			Kegiatan	Kemampuan Anak
	Pembukaan			
	Inti			

Indikator	Kegiatan	Alat/Sumber Belajar	Penilaian	
			Kegiatan	Kemampuan Anak
	Istirahat			
	Penutup			

Mengetahui : Jakarta, Tanggal Bulan Tahun

Ka. TK Islam Fithtria

Guru Persiapan

(.....)

(.....)

3) Penyusunan Skenario Pembelajaran

Skenario pembelajaran yang disusun guru hanya kegiatan pembelajaran berbasis permainan komprehensif saja. Hal ini dilakukan untuk memperjelas strategi pembelajaran dalam penerapan pembelajaran berbasis permainan komprehensif ini. Komponen dalam skenario pembelajaran meliputi Tujuan Pembelajaran khusus baik kemampuan kognitif maupun sosial emosional, kegiatan pengembangan, pengelolaan kelas dan langkah-langkah pembelajaran. Berikut ini adalah Format Skenario Pembelajaran Berbasis Permainan Komprehensif (PBPK)

SKENARIO PEMBELAJARAN

Hari/Tanggal:.....

Sentra:

Tujuan Pembelajaran Khusus (Indikator) :

1) .

2) .

3) .

4) .

Kegiatan pengembangan:

1) .

2)

Pengelolaan Kelas:

1) Penataan ruang:

2) Pengorganisasian anak:

Langkah-langkah pembelajaran:

1) .

2) .

3) dan seterusnya

4) Pembuatan Lembar Kerja Anak

Lembar kerja anak adalah sebuah lembar kerja yang didalamnya terdapat komponen tugas yang harus dilakukan anak, nama anak, hari tanggal dan tempat untuk komentar guru. Lembar Kerja Anak dibuat sesuai dengan tujuan pembelajaran khusus, kegiatan yang dilakukan dan tema pembelajaran yang sedang berlangsung. Lembar Kerja Anak (LKA) ini dibuat sesuai dengan materi atau konsep yang diajarkan dalam pembelajaran berbasis permainan komprehensif (PBPK). Setiap hari guru harus membuat lembar kerja anak ini. Lembar kerja anak dibuat untuk setiap anak secara individual dan dapat pula dijadikan bahan untuk menilai atau mengases kemampuan anak baik kemampuan kognitif maupun sosial-emosional.

c. Pelaksanaan

Dalam tahap pelaksanaan ini, dikembangkan strategi atau langkah-langkah atau urutan kegiatan dalam menerapkan pembelajaran berbasis permainan komprehensif terutama strategi yang mungkin dipilih oleh guru dalam menyampaikan konsep-konsep yang dikembangkan melalui pembelajaran berbasis permainan komprehensif.

Pelaksanaan PBPK itu sendiri dapat dilakukan pada kegiatan pembukaan maupun kegiatan inti. Hal ini tergantung pada situasi dan kondisi pada hari tersebut. Strategi pelaksanaan PBPK sendiri sangat bervariasi dan fleksibel. Hal ini tergantung pada kreativitas guru. Namun demikian dalam penelitian ini dikembangkan beberapa strategi untuk menerapkan konsep yang akan disampaikan. Konsep tersebut meliputi:

1) Pengenalan warna

Dalam strategi pengenalan warna, guru harus mengajarkan pada anak tentang warna-warna yang terdapat dalam alat permainan komprehensif. Dalam hal ini adalah warna primer yaitu warna merah, kuning, biru, hitam dan putih. Meskipun demikian untuk tindak lanjutnya guru dapat menambahkan konsep warna yang lebih banyak lagi, seperti warna sekunder, yaitu warna oranye, hijau, coklat, ungu dan atau warna lainnya.

2) Pengenalan bentuk

Bentuk-bentuk yang harus disampaikan pada anak-anak kelompok B, meliputi bentuk-bentuk geometri, seperti persegi panjang, lingkaran,

segitiga, persegi (bujur sangkar), silinder, kubus, jajaran genjang dan trapesium.

3) Pengenalan angka

Konsep angka atau lambang bilangan yang harus dikenalkan pada angka kelompok B, meliputi angka 1 sampai 10. Materi ini meliputi konsep lambang bilangannya dan konsep berhitungnya. Konsep angka tersebut adalah angka 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10. Jika memungkinkan guru dapat menambahkan konsep tersebut hingga 20 atau lebih tinggi lagi.

4) Pengenalan huruf atau alphabet

Konsep huruf yang perlu diketahui anak TK kelompok B adalah huruf latin atau alphabet. Huruf tersebut meliputi huruf a, b, c, d, e, f, g, h, i, j, k, l, m, n, o, p, q, r, s, t, u, v, w, x, y, z.

5) Pengenalan urutan/serial

Konsep urutan ini meliputi berbagai tatanan atau mengumpulkan benda atau angka atau huruf secara urut. Urutan ini bisa berupa sesuatu yang diurut dari kiri ke kanan, kanan ke kiri, atas ke bawah atau bawah ke atas. Urutan ini juga bisa berupa urutan warna, angka, huruf maupun bentuk geometri.

6) Pengenalan klasifikasi

Konsep klasifikasi yang perlu dikenalkan pada anak kelompok B meliputi kemampuan anak dalam mengelompokkan suatu benda

berdasarkan kesamaannya atau perbedaannya. Kesamaan atau perbedaan tersebut bisa berdasarkan warna, bentuk, dan atau ukuran.

d. Evaluasi

Pada tahap evaluasi ini dilakukan penilaian kemampuan anak, khususnya kemampuan kognitif maupun kemampuan sosial-emosional anak. Penilaian dilakukan menggunakan instrumen asesmen yang telah disusun dalam tahap pengembangan sebelumnya. Asesmen dilakukan oleh guru melalui teknik observasi dan wawancara terhadap anak secara individual. Observasi dan wawancara dapat dilakukan selama dan setelah proses pembelajaran berbasis permainan komprehensif berlangsung. Penggunaan teknik wawancara dan observasi ditentukan oleh masing-masing anak. Misalnya ada anak yang diam saja saat diobservasi sehingga tidak nampak kemunculan indikator maka dalam hal ini asesor harus membantu anak dengan memberikan pertanyaan pancingan (menggunakan teknik wawancara) Keberhasilan atau hasil belajar setiap anak didapat melalui perbandingan hasil asesmen sebelum dan setelah penerapan pembelajaran berbasis permainan komprehensif.

7. Mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran

Tahap ketujuh adalah mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran. Bahan belajar termasuk media atau alat sangat dibutuhkan

dalam kegiatan pembelajaran pada anak usia dini, karena pada fase usia dini, anak masih bersifat konkrit. Alat atau media pembelajaran yang dikembangkan berupa alat permainan komprehensif yang merupakan alat permainan dengan konsep dasar permainan konstruktif, edukatif dan tradisional. Selain alat permainan, dikembangkan pula bahan belajar berupa panduan penerapan pembelajaran berbasis permainan komprehensif untuk guru. Panduan ini diperlukan agar guru dapat menerapkan pembelajaran dengan alat permainan komprehensif dengan tepat.

a. Pengembangan Alat Permainan Komprehensif

1) Pengertian

Permainan komprehensif yang dimaksud merupakan suatu permainan menggunakan alat yang dikembangkan oleh peneliti. Permainan ini merupakan gabungan dari tiga jenis permainan, yaitu permainan konstruktif, permainan edukatif dan permainan tradisional dan mengadopsi permainan domino.

Permainan domino yang diadopsi adalah cara bermain dan bentuk kartunya. Adopsi permainan tersebut diantaranya meliputi: a) Cara bermain dipermudah dan divariasikan sesuai dengan kemampuan dan perkembangan anak dan bersifat fleksibel. b) Bentuk kartu diganti dengan kayu yang ukurannya disesuaikan dengan ukuran tangan anak. c) Bulatan-bulatan dalam kartu diganti dengan angka, huruf, bentuk

geometri dan tanda operasi penjumlahan dan pengurangan dalam matematika dengan tingkat kesulitan yang disesuaikan dengan perkembangan anak. d) Kayu diberi warna-warna dasar seperti: merah, biru, kuning, hitam dan putih. e) Jumlah kartu yang 28 buah diganti menjadi kayu dengan jumlah 100 buah agar dapat dimainkan dengan berbagai variasi.

2) Kompetensi Yang Dikembangkan Dalam Pembelajaran Berbasis Permainan Komprehensif

Sesungguhnya dalam PBPK ini seluruh aspek kemampuan anak dikembangkan secara simultan. Namun secara khusus PBPK bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan kognitif dan sosial-emosional anak

3) Konsep yang Dikembangkan dalam Pembelajaran Berbasis Permainan Komprehensif

Konsep-konsep yang tertuang dalam alat permainan komprehensif merupakan konsep yang disampaikan oleh Janice J beaty dalam Maxim, George W (1993), yaitu meliputi: bentuk, warna, ukuran, klasifikasi dan seriasi atau urutan dengan materi yang diarahkan untuk membantu anak mengembangkan kemampuan auditori, visual, taktil, kinestetik, aritmatika, geometri dan sains permulaan.

4) Bentuk Alat Permainan Komprehensif

Alat permainan yang dikembangkan berbentuk seperti kartu domino namun terbuat dari kayu dengan mengandung unsur warna dasar (merah, kuning, biru, hitam dan putih), mengandung unsur angka (angka 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10), mengandung huruf alphabet mulai dari a sampai z (a, b, c, d, e, f, d, e, f, g, h, i, j, k, l, m, n, o, p, r, s, t, u, w, y), mengandung bentuk-bentuk geometri seperti lingkaran, segitiga, persegi panjang, persegi, silinder, kubus dan jajaran genjang dan mengandung unsur operasi matematika, seperti +, -, :, dan x. Alat permainan ini aman dan sesuai dengan ukuran tangan anak dan sesuai dengan tingkat perkembangan dan usia anak.

5) Proses pembuatan alat permainan komprehensif

- a) Peneliti membuat rancangan alat permainan berupa gambar dengan warna dan konsep yang sesuai dengan teori perkembangan anak.
- b) Selanjutnya peneliti mencari kayu dengan ukuran yang sesuai dengan genggam tangan anak usia TK
- c) Kayu tersebut kemudian dipotong-potong dengan ukuran 15 cm. Untuk lebar dan tebal kayu, sudah tetap dan standar, yaitu lebar 7,5 cm dan tebal 0,5 cm. Ukuran ini sesuai dengan ukuran tangan anak sehingga mudah dimainkan oleh anak.

- d) Potongan kayu tersebut kemudian diampas atau dihaluskan agar tidak terdapat bagian-bagian yang runcing yang dapat membahayakan anak.
- e) Tahap selanjutnya adalah pengecatan sesuai dengan rancangan yang dibuat peneliti.
- f) Setelah dicat, tiap keping kemudian diberi tulisan berupa konsep-konsep yang akan disampaikan pada anak.
- g) Finalisasi dilakukan dengan membersihkan dan merapikan bagian-bagian yang dianggap masih belum sesuai dengan rancangan.

b. Pengembangan Panduan untuk Guru

Secara umum Panduan untuk guru ini dimaksudkan sebagai acuan bagi guru atau pihak terkait yang akan menerapkan pembelajaran berbasis permainan komprehensif (PBPK) pada anak TK khususnya kelompok B. Diharapkan setelah mempelajari panduan ini guru dapat menerapkan pembelajaran berbasis permainan komprehensif dengan baik sehingga kompetensi yang diharapkan pada anak, khususnya kemampuan kognitif dan sosial-emosional anak dapat meningkat sesuai dengan kriteria yang ditetapkan.

Panduan ini dikemas dalam 4 bagian. Bagian pertama, yaitu pendahuluan, yang menguraikan latar belakang, tujuan, cakupan dan pengalaman belajar yang harus dimiliki oleh guru dan anak didik. Bagian

kedua, adalah konsep PBPK yang meliputi: pengertian bermain, pengertian permainan komprehensif dan konsep kemampuan kognitif dan sosial emosional pada anak. Bagian ketiga, berupa langkah-langkah penerapan PBPK. Bagian keempat menjelaskan komponen yang diases dan cara mengasesnya. Panduan ini dilengkapi dengan contoh rancangan pembelajaran berbasis permainan komprehensif, Contoh RKH (Rancangan Kegiatan Harian) dan instrumen asesmen kemampuan kognitif dan sosial-emosional anak.

Setelah mempelajari panduan ini diharapkan guru dapat menerapkan PBPK dengan benar sehingga dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan sosial-emosional anak melalui penggunaan alat permainan komprehensif. Guna mencapai tujuan tersebut maka pengalaman belajar yang harus dimiliki oleh guru adalah sebagai berikut.

- 1) Mempelajari panduan ini dengan baik
- 2) Berlatih memainkan alat permainan komprehensif dan melakukan penilaian atau asesmen dengan instrumen yang tersedia sebelum menerapkannya
- 3) Melakukan refleksi untuk menemukan kekurangan/ kelemahan/ masalah dalam menerapkan PBPK.
- 4) Berlatih mempertanggungjawabkan keputusan/tindak perbaikan/ peningkatan kualitas kegiatan pengembangan secara ilmiah

Bentuk fisik panduan ini adalah berupa buku yang dibuat menggunakan kertas berukuran A4 dengan tulisan menggunakan huruf arial ukuran 12. Sampul depan dalam panduan ini dibuat dengan gambar alat permainan komprehensif dan tulisan warna hitam.

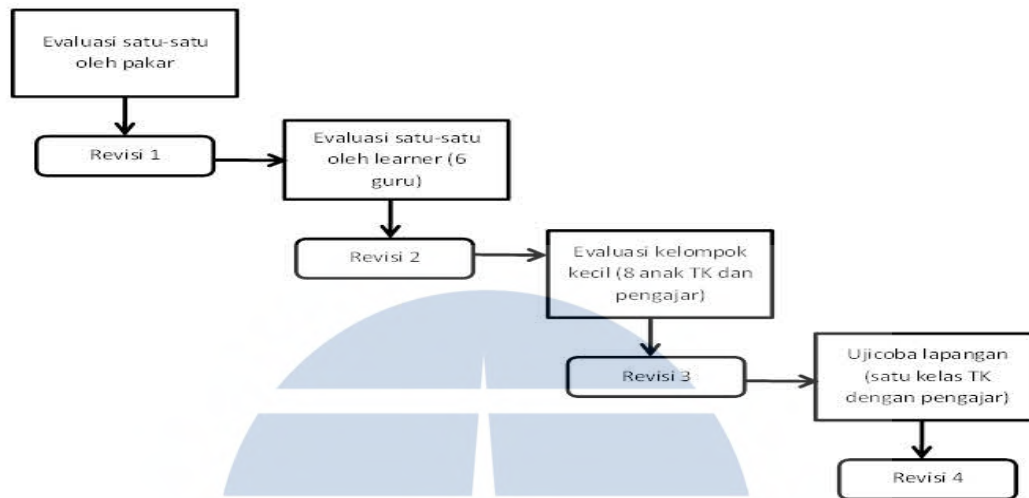
8. Mengembangkan dan melaksanakan evaluasi formatif

Evaluasi formatif ini akan dilakukan melalui empat langkah, yaitu sebagai berikut.¹²²

- a. evaluasi satu-satu oleh para pakar.
- b. Evaluasi satu-satu oleh pengguna, dalam hal ini dilakukan terhadap para guru TK karena mereka sebagai calon pengguna yang akan menggunakan dan menerapkan model pembelajaran ini
- c. Evaluasi atau uji coba kelompok kecil oleh peserta didik (anak TK) dan pengajar (guru TK)
- d. Ujicoba lapangan yang akan dilakukan oleh peserta didik (anak TK) dan pengajar (guru TK) dalam satu kelas. Untuk ujicoba lapangan menggunakan satu kelas, namun jumlahnya tidak sebanyak 30 anak karena tidak ada kelas di TK yang jumlahnya mencapai 30 anak dalam satu kelasnya.

¹²² Atwi Suparman, *op.cit.* h. 334

Langkah-langkah tersebut digambarkan dalam bentuk bagan yang diadaptasi dari Atwi Suparman (2014) halaman 334 seperti berikut ini.



Bagan 3.3 Langkah-langkah dalam evaluasi formatif

Penerapan keempat langkah evaluasi formatif tersebut dilaksanakan seperti berikut ini.

a. Evaluasi satu-satu oleh pakar.

Evaluasi satu-satu oleh pakar merupakan evaluasi formatif pertama yang dilakukan setelah draft atau rancangan pembelajaran dikembangkan. Evaluasi ini dilakukan oleh 5 orang pakar yang dipilih berdasarkan kepakarannya baik gelar akademisnya maupun pengalaman yang dimilikinya. Kelima pakar tersebut adalah 1) Pakar PAUD Drs. Denny Setiawan, M.Ed), 2) Pakar desain pembelajaran adalah Dr. Benny A Pribadi, MA. 3) Pakar media pembelajaran adalah Dr. Robinson Situmorang, M.Pd. 4) Pakar bahasa adalah Dr. Suratinah, MS.Ed dan 5) Pakar Metodologi adalah Dr. Trini Prastati, M.Pd.

Evaluasi oleh pakar ini dilakukan untuk mengetahui apakah model konseptual, model prosedural dan model fisik (panduan dan alat) pembelajaran berbasis permainan komprehensif ini sudah sesuai dengan perkembangan anak dan teori pembelajaran untuk anak usia dini serta dapat atau tidaknya digunakan atau diterapkan oleh guru-guru TK guna meningkatkan kemampuan kognitif dan sosial-emosional anak. Selain itu juga untuk mengetahui apa saja kelebihan dan kelemahannya sehingga dapat direvisi agar lebih baik. Evaluasi dilakukan menggunakan instrumen keterbacaan yang telah dikembangkan oleh peneliti pada tahap kelima bersamaan dengan pengembangan instrumen alat penilaian kemampuan anak. Setiap pakar diberikan waktu satu hingga dua minggu untuk menelaah panduan dan alat permainan yang sudah dikembangkan. Setelah dilakukan evaluasi oleh para pakar, panduan dan alat pembelajaran berbasis permainan komprehensif ini akan direvisi sesuai masukan dari pakar (revisi 1). Selanjutnya dilakukan evaluasi berikutnya terhadap calon pengguna program.

Masukan dari setiap pakar dijabarkan sebagai berikut.

1) Pakar 1

- a) Pakar pendidikan anak usia dini menyatakan bahwa model pembelajaran berbasis permainan komprehensif ini sangat baik dan dapat diterapkan di TK untuk membantu menstimulasi perkembangan

anak secara keseluruhan terutama kemampuan kognitif dan kemampuan sosial emosional anak.

- b) Prosedur pelaksanaannya sebaiknya dibuat lebih simpel dan sederhana, sehingga mudah dipahami dan dapat diikuti oleh pengguna (guru TK)
- c) Panduan yang disusun sebaiknya tidak terlalu kaku dan panjang pembahasannya. Gunakan bahasa yang sederhana. Perbanyak gambar-gambar dan bersifat taktis atau langsung pada petunjuk cara penggunaan alat permainan dan cara menerapkannya di kelas.
- d) Secara umum alat permainan yang telah dibuat sudah baik dan menarik. Namun perlu dipikirkan agar alat permainan ini dapat dibuat sendiri oleh guru.
- e) Sebaiknya penerapan permainan ini tetap didampingi oleh guru, agar hasil pengembangannya lebih terarah dan sesuai tujuan pembelajaran.
- f) Kelemahan permainan baru akan dapat dilihat jika sudah dilakukan ujicoba pada kondisi yang sebenarnya, yaitu di dalam kelas di TK.

2) Pakar 2

- a) Pakar desain instruksional menyatakan bahwa model pembelajaran berbasis permainan komprehensif ini sangat bagus untuk pengembangan kemampuan kognitif dan sosial-emosional anak TK selama guru dapat menerapkan sesuai prosedur yang benar.

- b) Prosedur penerapan dalam model ini masih terlalu panjang, tidak pragmatis dan bersifat komprehensif. Sebaiknya direvisi dan dibuat lebih sederhana sehingga mudah dipahami oleh pengguna dalam hal ini adalah guru-guru TK.
 - c) Panduan penerapan pembelajaran yang disusun akan mudah dimengerti pengguna jika disederhanakan dengan menghilangkan komponen yang kurang relevan seperti definisi-definisi dan proses pembuatan alat permainan.
 - d) Panduan untuk guru harus dibuat lebih simpel dan sederhana dengan menekankan strategi dan langkah-langkah yang diperlukan untuk menciptakan permainan yang komprehensif dan menyenangkan.
 - e) Alat permainan yang disusun sudah bagus dan bisa langsung diujicoba agar diketahui apa kelebihan dan kelemahannya.
- 3) Pakar 3
- a) Pakar media pembelajaran memberikan masukan bahwa alat permainan yang telah dibuat dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan anak dalam berbagai aspek, meskipun dalam penelitian ini fokusnya terletak pada kemampuan kognitif dan sosial-emosional.
 - b) Alat permainan akan mudah dimainkan anak-anak jika guru memberi arahan dengan tepat. Permainan ini tidak mudah dimainkan secara mandiri tanpa bimbingan guru. Permainan juga akan membosankan

jika guru tidak kreatif dalam menggunakannya. Kelebihan dan kelemahan alat permainan baru bisa diketahui setelah diujicoba di dalam pembelajaran yang sesungguhnya.

- c) Jumlah keping dalam alat permainan ditata kembali agar tidak ada yang ganda dan membingungkan.
- d) Panduan yang telah disusun tidak mudah dipahami, bahasanya tidak operasional, penyajian materinya belum runut dan tidak sistematis, langkah-langkah penerapan belum aplikatif.
- e) Sebaiknya panduan dibuat lebih sederhana, fokus pada cara menggunakannya yang disesuaikan dengan tujuan yang akan dicapai. Teori dan lain-lain yang tidak relevan sebaiknya dihilangkan dan diabaikan. Hal-hal tersebut dapat dibuat buku sendiri di luar panduan.
- f) Catatan yang diberikan oleh pakar media adalah, panduan harus direvisi agar lebih sederhana. Jelaskan dalam panduan apa syarat dan tujuannya jika akan diterapkan secara individu atau kelompok. Panduan yang baik adalah panduan yang dapat memandu penggunaannya mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

4) Pakar 4

- a) Pakar bahasa memberi masukan bahwa panduan yang disusun masih menggunakan bahasa yang rumit dan kemungkinan sulit dipahami oleh guru TK. Panduan juga masih sangat tebal dan terdapat

penjelasan hal-hal yang tidak penting untuk sebuah panduan, seperti teori-teori dan definisi.

- b) Panduan akan mudah dipahami jika menggunakan bahasa yang simpel dan sederhana dan berisi cara-cara atau langkah-langkah taktis penerapan pembelajaran berbasis permainan komprehensif. Sebaiknya dilengkapi dengan gambar-gambar sehingga panduan menjadi menarik dan tidak membosankan.
- c) Panduan sebaiknya langsung mengarah pada cara penggunaan alat permainan dan apa saja yang harus dilakukan guru untuk menerapkan pembelajaran berbasis permainan komprehensif ini agar tujuan yang diharapkan tercapai.
- d) Sebaiknya juga dicantumkan cara mengases dengan menggunakan instrumen asesmen kemampuan kognitif dan sosial emosional.
- e) Alat permainan sudah bagus dan kemungkinan besar akan disukai anak-anak namun sepertinya jumlahnya terlalu sedikit untuk anak-anak dalam kelas jika jumlah anak perkelas lebih dari 15 anak.

5) Pakar 5

- a) Pakar metodologi menyarankan untuk memperbaiki bagan model pembelajaran berbasis permainan komprehensif agar lebih mudah dimengerti dan lebih bisa menggambarkan prosesnya.

- b) Nama Pembelajaran Berbasis Permainan Komprehensif sebaiknya dibuat menjadi “jargon” sehingga mudah diingat dan lebih menarik.
- c) Panduan dibuat lebih sederhana dan sebaiknya dilengkapi dengan gambar-gambar agar lebih menarik. Langkah-langkah penerapannya sebaiknya lebih diutamakan dalam panduan dan dibuat secara rinci.
- d) Alat permainan sudah cukup bagus, namun jumlahnya yang semula 100 keping dikurangi menjadi 90 dengan menghilangkan keping-keping yang ganda dan dirasa kurang berguna misalnya kepingan kosong tanpa simbol apapun dan untuk mengetahui kelebihan dan kelemahannya perlu diujicoba diterapkan pada anak-anak TK.

b. Evaluasi satu-satu oleh calon pengguna.

Evaluasi satu-satu oleh calon pengguna, yaitu para guru TK sebanyak 8 orang dari berbagai Taman Kanak-kanak di sekitar Jakarta Selatan. Ke delapan guru TK ini diberikan panduan dan alat permainan yang akan digunakan untuk penerapan Penerapan Pembelajaran Berbasis Permainan Komprehensif secara terpisah. Kemudian mereka membaca dan mempelajari panduan dan alat permainannya. Setelah itu mereka memberikan masukan dengan menggunakan instrumen keterbacaan yang telah dikembangkan oleh peneliti.

Evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui keterbacaan atau ketercernaan dan daya tarik pembelajaran dalam penerapannya. Hasil evaluasi selanjutnya

dianalisis. Hasil analisis digunakan untuk merevisi panduan dan alat permainan Stik Berwarna. Revisi ini disebut dengan revisi 2. Guru-guru yang diminta mengevaluasi adalah sebagai berikut.

Tabel 3.9

Data Guru yang Melakukan Evaluasi Formatif Satu-satu Oleh Pengguna

No	Nama	Pendidikan terakhir	Tempat bekerja
1.	Udhoh Raudhoh	S1 PGPAUD	RA Al Hurriyah 25
2.	Wing Hayom Sari	S1 Teknologi Pendidikan	TK Ananda Universitas Terbuka
3.	Nurmala	S1 PGPAUD	TK Islam Fithria
4.	Tri Rahayu	S1 PAUD	TK Islam Fithria
5.	Salis Wiwitri	S1 PGPAUD	TK Islam Fithria
6.	Husmalayanti	S1 Bimbingan Konseling	TK Islam Asy-Syifa
7.	Zoecho Filbaity	S1 Pend. Anak Prasekolah dan Dasar	BKB PAUD Katuk
8.	Sri Setiani	S2 Managemen Pendidikan	TK Al Izhar

Masukan dan data hasil evaluasi formatif satu-satu oleh pengguna ini dijabarkan sebagai berikut.

1) Pengguna 1

- a) Panduan penerapan alat permainan Stik Berwarna sangat mudah dipahami. Bahasa yang digunakan singkat dan jelas. Namun untuk memahaminya tidak bisa dilakukan dalam waktu singkat, harus dibaca perlahan dan diresapi sistematikanya. Contoh-contoh dalam panduan mudah diikuti dan strateginya mudah ditangkap oleh guru.'

- b) Alat permainan sangat menarik dan mudah digunakan oleh anak-anak. Ukurannya sesuai untuk tangan anak yang masih kecil. Tulisan dalam tiap keping mudah dilihat dan dimengerti, namun gambar bentuk geometri dalam tiap keping terlalu kecil dan sebaiknya diberi warna.
 - c) Penggunaan alat permainan secara mandiri akan sulit dilakukan karena anak-anak akan tetap membutuhkan bimbingan guru. Alat permainan juga tidak akan membosankan karena banyak variasi strategi yang bisa dilakukan dengan alat permainan ini.
 - d) Permainan ini sangat tepat untuk anak kelompok B atau anak usia 5-6 tahun dan sebenarnya permainan ini dapat mengembangkan seluruh aspek kemampuan anak dan bukan hanya kognitif dan sosial emosional saja.
- 2) Pengguna 2
- a) Menurut pengguna 2, panduan penerapan alat permainan Stik Berwarna ini sangat mudah dipahami guru TK jika dibaca secara perlahan dan tidak mudah jika membacanya secara terburu-buru atau dalam waktu singkat. Pada bagian strategi penerapan, tahapan yang dituliskan dan digambarkan mudah diikuti dan cepat dipahami.
 - b) akan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak TK kelompok B dengan mudah karena pada alat permainan terkandung unsur angka, huruf, warna dan bentuk geometri namun untuk meningkatkan

kemampuan sosial emosional, guru harus benar-benar memperhatikan setiap anak agar dapat mengetahui peningkatan kemampuan sosial anak. Artinya adalah bahwa alat permainan ini sebaiknya diterapkan hanya pada kelas dengan jumlah anak yang tidak besar, maksimal 15 anak saja.

- c) Permainan Stik Berwarna ini akan menyenangkan dan tidak akan membosankan bagi anak jika guru memiliki kreativitas yang tinggi karena sesungguhnya banyak variasi yang dapat diterapkan dibandingkan dengan yang ditampilkan dalam panduan.

3) Pengguna 3

- a) Pengguna 3 berpendapat bahwa panduan penerapan alat permainan Stik Berwarna ini sangat mudah dipahami oleh guru, terutama oleh dirinya. Bahasa dan sistematika panduan sudah runut dan sederhana sehingga mudah dimengerti.
- b) Alat permainan sangat menarik dan mudah diterapkan oleh guru dan anak TK khususnya kelompok B. Variasi pembelajarannya banyak dan tidak membosankan bagi anak. Namun untuk satu paket sebaiknya digunakan secara bergiliran dalam kelompok kecil agar anak-anak tidak berebut saat memainkannya.

4) Pengguna 4

- a) Panduan penerapan alat permainan Stik Berwarna mudah dipahami dan dimengerti oleh guru TK. Bahasanya lugas dan sederhana.

Urutan dan sistematikanya teratur. Langkah-langkah strategi mudah dipelajari dan diikuti. Panduan sangat dibutuhkan jika akan menerapkan alat permainan Stik Berwarna. Meskipun demikian guru perlu lebih kreatif dalam menerapkannya karena masih banyak variasi strategi yang diterapkan selain yang terdapat dalam panduan. Jika variasi-variasi ini dicantumkan dalam panduan justru akan membuat panduan ini tidak sederhana.

- b) Alat permainan sangat cocok untuk mengembangkan kognitif anak TK, karena mengandung materi angka, huruf, warna, bentuk dan lambang operasi matematika. Sedangkan untuk kemampuan sosial-emosional permainan ini juga dapat digunakan, baik saat anak bermain secara individu maupun secara kelompok.

5) Pengguna 5

- a) Pengguna 5 berpendapat bahwa panduan penerapan alat permainan Stik Berwarna masih ada beberapa penulisan yang salah dan perlu segera diperbaiki. Secara umum panduan mudah dipahami guru dan langkah-langkahnya mudah diikuti.
- b) Dalam alat permainan penulisan beberapa huruf masih harus diperbaiki dan dituliskan dengan benar. Misalnya huruf b, o, g, p dan angka 6,8,9 dan 10. Demikian pula dengan bentuk geometri sebaiknya dibuat dengan presisi yang benar.

6) Pengguna 6

- a) Menurut pengguna 6, Panduan penerapan alat Permainan Stik Berwarna sudah baik, sistematis dan mudah dipahami guru TK. Guru dapat memahami panduan ini setelah membaca sekitar 20 menit. Panduan ini sederhana namun penting bagi guru jika ingin menerapkan alat permainan Stik Berwarna. Oleh karenanya guru perlu diberi kesempatan beberapa menit atau sehari sebelumnya untuk mempelajari panduan ini sebelum dia menerapkan alat permainan Stik Berwarna.
- b) Alat permainan Stik Berwarna tidak sepenuhnya mudah dipahami anak-anak karena setiap anak punya kemampuan yang berbeda tergantung pada strategi yang dipilih oleh guru dalam menerapkannya. Alat permainan ini dapat digunakan secara mandiri oleh anak jika anak memiliki kemampuan dan keinginan bermain yang tinggi. Namun bagi anak yang malas atau kemampuannya rendah maka permainan ini tidak dapat dilakukan secara mandiri. Kelemahan permainan ini akan terlihat jika diterapkan pada anak dengan kemampuan rendah dan guru salah memilih strateginya. Oleh karenanya dibutuhkan guru yang kreatif untuk menerapkan permainan ini agar tujuan yang diharapkan tercapai.

7) Pengguna 7

- a) Bagi pengguna 7, Panduan mudah dipahami oleh guru namun ada beberapa penjelasan yang perlu ditambahkan, seperti: 1) penggunaan simbol matematika (+, -, x dan :) dan keping penetral belum ada penjelasan penggunaannya dalam panduan; 2) perlu ada penjelasan bahwa saat menerapkan satu konsep, ada keping-keping yang tidak digunakan; 3) terdapat ketidaksesuaian contoh RKH (Rancangan Kegiatan Harian) dengan LKA (lembar Kerja Anak) yang mungkin akan membingungkan bagi guru TK; 4) Penulisan nomor indikator dalam contoh RKH belum tepat dengan nomor indikator dalam panduan ini.
- b) Alat permainan secara umum sudah bagus dan sesuai untuk anak kelompok B, meskipun ada beberapa bagian yang terlalu mudah bagi anak kelompok B. Misalnya terkait pengenalan warna. Oleh karenanya guru perlu menyusun atau memilih strategi yang tepat agar kegiatan permainan Stik Berwarna sesuai untuk tingkat perkembangan anak. Alat permainan ini sangat tidak cocok bila digunakan untuk bermain di atas meja. Sebaiknya digunakan di lantai karena akan menjadi panjang dan besar jika dilakukan di atas meja.

8) Pengguna 8

- a) Panduan penerapan alat permainan Stik Berwarna menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami guru TK. Panduan ini

juga sudah detil dan rinci penjelasannya sehingga memudahkan guru TK untuk mengikuti dan menggunakannya.

- b) Alat permainan sangat menarik dan mudah digunakan oleh anak-anak karena ukurannya sesuai dengan tangan anak. Penggunaan alat permainan Stik Berwarna ini dapat digunakan oleh anak secara mandiri namun setelah dibimbing guru sebanyak 3 sampai 4 kali. Alat ini dapat dimainkan dengan antusias oleh anak jika guru memberi stimulasi atau rangsangan-rangsangan yang menantang anak misalnya dengan berlomba. Penulisan huruf dan angka dalam keping alat permainan sudah sesuai untuk anak TK hanya perlu diperbaiki sedikit, misalnya terkait tulisan yang terputus bagiannya. Misal huruf d bukan ditulis c l (terputus).

Setelah hasil evaluasi dianalisis, selanjutnya panduan dan alat pembelajaran berbasis permainan komprehensif ini direvisi kembali sesuai hasil masukan dari para calon pengguna.

- c. Ujicoba terhadap kelompok kecil.

Ujicoba terhadap kelompok kecil dilakukan terhadap calon pengguna program yaitu guru dengan sekelompok anak-anak yang berjumlah 8 (delapan) anak pada anak kelompok B untuk mendapat masukan untuk memperbaiki kualitas program pembelajaran baik prosesnya maupun alat dan bahannya. Ujicoba kelompok kecil ini dilakukan selama 8 kali pertemuan

(dua kali perputaran sentra) dengan menggunakan panduan dan alat permainan Stik Berwarna revisi 2. Dalam ujicoba kelompok kecil ini, dihasilkan 8 Rancangan Kegiatan Harian, 8 Skenario Pembelajaran dan 8 Lembar Kerja Anak. Ujicoba dilakukan sesuai dengan rancangan pembelajaran yang telah disusun oleh peneliti. Hasil ujicoba kelompok kecil ini dianalisis dan digunakan sebagai masukan untuk merevisi kembali panduan dan alat permainan Stik Berwarna yang kemudian disebut sebagai Revisi 3. Berikut ini adalah penjabaran pelaksanaan dan hasil ujicoba kelompok kecil.

1) Deskripsi Pelaksanaan Ujicoba Kelompok Kecil

Ujicoba kelompok kecil dilakukan di TK Islam Fithria Jalan Pondok Pinang III Kebayoran Lama Jakarta Selatan. Ujicoba ini dilakukan terhadap 8 anak Kelompok B 2 dengan wali kelas Ibu Tri Rahayu, S.Pd. Ke delapan anak ini dipilih secara acak dari 12 anak didik yang berada di kelompok B2. Meskipun yang dijadikan subjek penelitian hanya delapan anak namun semua anak dilibatkan dalam kegiatan pembelajaran yang sama termasuk saat kegiatan pembelajaran dengan alat permainan Stik Berwarna. Hal ini dilakukan agar anak-anak tidak ada yang merasa iri atau menangis. Terlebih lagi, saat ujicoba dilakukan masih terhitung awal tahun pelajaran baru.

Pemilihan subjek penelitian secara random dilakukan menggunakan cara menuliskan setiap anak pada selemba potongan kertas. Kertas-kertas

tersebut kemudian digulung sehingga nama-nama anak tidak diketahui. Kemudian gulungan kertas tersebut dikocok hingga keluar delapan gulungan kertas. Ke delapan gulungan kertas itu kemudian dibuka dan muncullah nama-nama anak yang akan menjadi subjek dalam ujicoba kelompok kecil. Kedelapan nama anak tersebut adalah sebagai berikut.

Tabel 3. 10
Daftar Nama Subjek pada Ujicoba kelompok Kecil

No	Nama Anak	Inisial	Tempat Tanggal Lahir
1.	Albi Bramantio	Al	Jakarta, 11 September 2009
2.	Asieh	As	Boyolali 5 Juni 2009
3.	Finza Maulana	Fi	Jakarta 19 Desember 2009
4.	Khanza nova	Kh	Jakarta, 15 November 2009
5.	Alif Pradhana putra	Ai	1 April 2010
6.	Idral Dzaki Mulyawan	Id	Jakarta 11 Maret 2010
7.	Inna Zahra Putri	In	Jakarta 15 Maret 2010
8.	Jesika Aprilia Ananda	Je	Jakarta 28 April 2010

Ujicoba kelompok kecil ini dilakukan mulai hari Senin tanggal 3 Agustus 2015 sampai 14 Agustus 2015. Kegiatan pembelajaran dilakukan mengikuti putaran sentra. Hal ini dilakukan karena TK Islam Fithria menerapkan pembelajaran dengan sistem sentra. Sentra yang dimiliki oleh TK ini ada empat sentra, yaitu: sentra persiapan, sentra balok, sentra bahan alam dan sentra imtaq (iman dan taqwa). Setiap sentra dipegang oleh satu orang guru sebagai penanggung jawab. Sementara itu setiap guru bertanggung jawab atau menjadi walikelas pada satu kelas saja. Setiap kelas akan belajar di

sentra yang berbeda setiap harinya dan jadwal pembagian kelas untuk masuk sentra disusun setiap satu bulan sekali dengan memperhatikan kalender dan hari libur nasional. Jadwal sentra kelompok B2 selama pelaksanaan uji coba adalah seperti berikut.

Tabel 3.11
Jadwal sentra Kelompok B2 dan penanggung jawabnya

Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat
03-08-2015 Bahan Alam (Tri Rahayu)	04-08-2015 Balok (Mulyanah)	05-08-2015 Persiapan (Salis Wiwitri)	06-09-2015 Imtaq (Dian Amalia)	07-09-2015 Bahan alam (Tri Rahayu)
11-08-2015 Balok (Mulyanah)	12-08-2015 Persiapan (Salis Wiwitri)	13-08-2015 Imtaq (Dian Amalia)		

Penerapan Pembelajaran Berbasis Permainan Komprehensif hanya dilakukan pada kegiatan inti. Namun demikian, guru tetap menyusun Rancangan Kegiatan Harian (RKH) nya secara utuh sesuai dengan sentranya. Sedangkan skenario pembelajaran (LP) dan Lembar Kerja Anak (LKA) disusun guru hanya pada kegiatan permainan Stik Berwarna. Rancangan Kegiatan Mingguan (RKM) disusun oleh wali kelas atau guru yang bertanggung jawab terhadap kelas, dalam hal ini adalah Ibu Tri Rahayu. Dengan demikian maka dalam ujicoba kelompok kecil ini dihasilkan 2 RKM yang disusun oleh wali kelas dan 8 RKH yang disusun oleh 4 orang guru penanggung jawab sentra, sehingga satu guru menyusun 2 RKH, 2 SP dan 2 LKA.

2) Catatan Lapangan selama Uji coba kelompok Kecil

Selama penerapan ujicoba penerapan Pembelajaran Berbasis Permainan Komprehensif peneliti bersama dengan kepala TK (Ibu Nural, S.Pd) melakukan observasi di dalam kelas sentra. Observasi dilakukan dengan menggunakan instrumen observasi yang telah peneliti susun sebelumnya sebagai rujukan. Observasi hanya dilakukan pada saat guru melaksanakan permainan Stik Berwarna saja, yaitu pada kegiatan inti. Hasil observasi ini dituangkan dalam catatan lapangan yang peneliti tuangkan berdasarkan sentra. Berikut adalah catatan lapangan tersebut.

a) Sentra Bahan Alam

Uji coba penerapan alat permainan Stik Berwarna di sentra bahan alam dilaksanakan tanggal 3 dan 7 Agustus 2015. Kegiatan diawali guru dengan melakukan persiapan, baik RKH, SP, alat permainan dan LKA. Setelah itu guru memulai dengan memberikan apersepsi. Materi yang disampaikan dalam sentra bahan alam adalah pengenalan warna dan urutan. Guru menjelaskan tentang alat permainan Stik Berwarna dan tugas yang harus diselesaikan anak, yaitu mengurutkan keping berdasarkan warna dan urutan yang sama, mengerjakan LKA (menyusun dan menempel daun sesuai urutan) dan satu kegiatan lain (menulis dan menyebut nama sendiri dan menghitung jumlah daun). Guru juga menjelaskan bagaimana cara bermain sesuai dengan tujuannya sekaligus

memberikan contoh bagaimana cara menyusun urutan warna tiap keping. Anak-anak tampak tenang menyimak penjelasan guru.

Setelah itu guru membagi anak-anak dalam tiga kelompok. Masing-masing kelompok terdiri dari 4 anak. Setiap kelompok mengerjakan tugas yang berbeda. Satu kelompok bermain menggunakan alat permainan Stik Berwarna. Satu kelompok mengerjakan LKA. Satu kelompok lainnya menuliskan namanya sendiri secara bergantian di papan tulis. Jika sudah selesai anak-anak dapat berpindah ke tugas lainnya. Pada kelompok yang menggunakan alat permainan Stik Berwarna, guru bertindak sebagai pemimpin yang mengatur jalannya permainan. Guru dengan sigap tetap mengawasi anak-anak secara keseluruhan dan sesekali berkeliling ke setiap kelompok untuk membantu anak-anak yang membutuhkan bantuan. Pada anak yang perlu bantuan, guru memberikan rangsangan terlebih dahulu dengan pertanyaan-pertanyaan yang membuat anak terangsang untuk mengerjakan tugasnya dengan baik sebelum akhirnya benar-benar membantu jika anak membutuhkannya. Guru juga tidak lupa memberi penguatan baik verbal, seperti kata “hebat, anak pintar, anak manis, jagoan” maupun non verbal, seperti usapan di bahu atau di kepala, menunjukkan ibu jari ke arah anak, dan tangan. Secara umum anak-anak tampak antusias dan bersemangat mengikuti kegiatan, meskipun ada satu anak yang selalu keluar masuk kelas untuk melihat orang tuanya. Pada akhir kegiatan guru mengulas kembali

kegiatan yang telah dilakukan. Guru meminta pendapat anak-anak, kegiatan yang mana yang paling menyenangkan dan bagaimana perasaan mereka terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan pada hari itu. Berikut beberapa dokumentasi pelaksanaan kegiatan alat permainan Stik Berwarna di sentra bahan alam.



Gambar 3.2

Pelaksanaan Ujicoba Kelompok Kecil Di Sentra Bahan Alam

b) Sentra balok

Kegiatan ujicoba di sentra balok dilakukan pada tanggal 04 dan 11 Agustus 2015. Materi pada sentra balok ini adalah mengenal bentuk geometri kubus dan bujur sangkar (kotak). Penerapan alat permainan Stik Berwarna diawali dengan apersepsi. Guru bertanya pada anak-anak apa yang telah mereka pelajari saat belajar dengan alat permainan Stik Berwarna di sentra sebelumnya dan meminta anak-anak menyebutkan warna keping alat permainan Stik Berwarna yang ditunjukkan guru.

Selanjutnya guru mengaitkannya dengan materi di sentra balok, yaitu mengenal bentuk geometri kubus dan bujur sangkar. Jumlah tiap bentuk geometri ada 4. Kegiatan dilakukan melalui bermain lomba mencari bentuk kubus pada keping Stik Berwarna. Sebelum memulai, guru menjelaskan aturan bermain dan apa saja tugas yang harus diselesaikan anak.

Pada kegiatan lomba mencari bentuk, anak-anak dibagi menjadi 3 kelompok. Setiap 4 anak melakukan satu kali lomba. Anak yang dapat menemukan bentuk kubus atau bujur sangkar terbanyak dalam kumpulan keping alat permainan Stik Berwarna adalah pemenangnya. Mereka akan mendapat tepuk tangan dari guru dan teman-teman. Anak-anak sangat antusias dan berusaha secepatnya menemukan bentuk yang diminta guru. Anak yang telah selesai bermain lomba melanjutkan tugasnya dengan mengerjakan LKA, yaitu menggunting kertas origami menjadi bentuk kotak lalu menempelkannya pada kertas yang telah disiapkan. Pada kegiatan di sentra balok berikutnya, LKA nya adalah memberi warna pada gambar bentuk segiempat dari gambar beberapa bentuk geometri.

Kelemahan guru pada kegiatan di sentra balok ini adalah, tidak menjelaskan aturan bermain dengan rinci, tidak memberikan contoh cara melipat dan menggunting kertas origami menjadi bentuk segiempat dan guru belum mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakannya, sehingga dia harus keluar masuk kelas untuk mengambilnya. Guru juga

tidak sempat membantu anak-anak yang membutuhkan bantuan dan membiarkan anak menyelesaikan sendiri masalahnya. Hal ini terlihat saat ada anak yang berteriak-teriak memanggil guru dan bertanya bagaimana cara melipat dan menggunting kertas origami. Guru tidak mendengar sehingga anak melipat dan menggunting sesuka hatinya. Hasil karya anak dalam LKA terpaksa harus dibuat ulang setelah kegiatan bermain selesai. Artinya perlu tambahan waktu untuk anak.

Kegiatan penerapan alat permainan Stik Berwarna ditutup dengan mengulas kembali kegiatan yang telah dilakukan anak-anak dan bagaimana perasaan anak saat kegiatan berlangsung. Hampir semua anak menyatakan senang saat berlomba mencari gambar bentuk geometri.

c) Sentra persiapan

Ujicoba kelompok kecil kegiatan dengan alat permainan Stik Berwarna di sentra persiapan berlangsung pada tanggal 5 dan 12 Agustus 2015. Materi kegiatan adalah mengenal angka dan urutan (seriasi). Angka yang diperkenalkan adalah angka 1-10. Selain mengenal angka, anak-anak juga diminta berhitung secara urut.

Kegiatan diawali dengan tanya jawab seputar kegiatan yang telah dilakukan sehari sebelumnya di sentra balok. Anak-anak diminta menceritakan apa yang telah dilakukan di sentra balok. Setelah itu guru

menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan di sentra persiapan. Kegiatan tersebut adalah mengurutkan angka 1-10. LKA adalah menempel lingkaran yang bertuliskan angka 1-10 secara urut. Guru menjelaskan aturan main dengan alat permainan Stik Berwarna. Anak-anak diminta menata angka 1-10 secara lengkap meskipun warnanya berbeda. Guru menjelaskan ketiga tugas yang harus diselesaikan anak dengan memberikan contoh.

Pada saat kegiatan bermain dengan Stik Berwarna, guru bertindak sebagai pemimpin dan mengatur jalannya permainan. Anak-anak dibagi menjadi 3 kelompok. Setiap kelompok memainkan kegiatan yang berbeda. Pergantian kelompok yang bermain, diutamakan pada kegiatan bermain dengan alat permainan Stik Berwarna. Hampir semua anak dapat mengurutkan angka 1-10 dengan benar namun waktu penyelesaiannya yang berbeda-beda. Ada yang cepat dan ada yang lebih lambat. Setelah ketiga kegiatan selesai guru menutupnya dengan mengajak anak-anak mengulas kegiatan hari itu. Semua anak merasa senang dan ingin mengulang lagi kegiatan bermain dengan alat permainan Stik Berwarna.

d) Sentra imtaq

Ujicoba di sentra Iman dan taqwa, dilaksanakan pada tanggal 06 dan 13 Agustus 2015. Materi yang disampaikan adalah tentang pengenalan

huruf. Huruf yang dikenalkan masih terbatas pada huruf vokal, yaitu huruf a, e, i, o, dan u. Alasan huruf ini yang dikenalkan adalah karena saat uji coba berlangsung, kegiatan belajar masih hitungan tahun pelajaran baru dan beberapa anak merupakan anak yang baru saja masuk TK atau anak lama yang baru saja selesai liburan panjang.

Kegiatan diawali dengan apersepsi yaitu menanyakan pada anak-anak tentang kegiatan apa saja yang sudah pernah mereka lakukan dengan alat Stik Berwarna. Asieh menjawab tentang lomba mengurutkan warna dan mencari menyusun angka. Jesika menjawab tentang membuat bentuk segi empat dan lomba mencari bentuk segiempat. Guru memberikan reward non verbal dengan menunjukkan ibu jarinya kepada Jesika dan Asieh. Setelah itu guru menjelaskan agenda hari ini dan menjelaskan aturan permainan yang akan dilakukan. Permainannya adalah lomba mencari huruf yang sama lalu memasangkan pada huruf yang sudah ada. Guru menempatkan keeping dengan huruf vokal a, e, i, o dan u di satu sisi dan di sisi lainnya kepingan-kepingan alat permainan disebar di atas karpet. Anak yang berlomba berdiri di sisi keeping huruf vokal. Setelah hitungan ketiga mereka berlari ke arah kepingan-kepingan yang tersebar, lalu mencari dan mengumpulkan kepingan huruf yang harus dipasangkannya. Setelah menemukan mereka langsung meletakkannya berjejer dengan kepingan huruf yang dimilikinya. Anak yang lebih dahulu menyelesaikannya adalah pemenang. Di sini tampak

bahwa anak-anak kesulitan mencari kepingan dengan huruf vokal. Anak yang sudah berlomba langsung mengerjakan LKA, yaitu menebalkan huruf u dengan krayon. Selama kegiatan berlangsung guru bertindak sebagai pemimpin. Dia juga mengawasi anak-anak dan memberi bantuan pada anak yang membutuhkan, memberi rangsangan pada anak yang kesulitan menemukan huruf dan mengawasi setiap anak dengan cermat.

Kegiatan ditutup dengan mengulas kegiatan yang telah berlangsung dan bersama-sama menyebutkan huruf vokal yang tadi sudah ditemukan anak-anak.

Berdasarkan catatan pengamatan lapangan tersebut, ditemukan beberapa hal yang perlu menjadi perhatian dan dapat digunakan sebagai masukan dalam melakukan revisi terhadap panduan untuk penerapan pembelajaran berbasis permainan komprehensif. Temuan tersebut adalah sebagai berikut.

- a) Kegiatan pembelajaran berbasis permainan komprehensif ini sangat bagus untuk mengembangkan kemampuan kognitif dan sosial emosional anak TK karena dapat dilaksanakan secara kelompok maupun individual dan berisi materi yang terkait dengan konsep-konsep yang mengembangkan kedua kemampuan tersebut.
- b) Pembelajaran berbasis permainan komprehensif ini dapat diterapkan di setiap sentra (dalam hal ini adalah sentra persiapan, sentra balok, sentra iman dan taqwa dan sentra bahan alam) namun implikasinya harus

disesuaikan dengan tema pembelajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah. Seandainya mungkin, model pembelajaran ini sudah dimasukkan saat penyusunan kurikulum di awal tahun ajaran baru agar proses dan hasilnya lebih komprehensif dan efektif.

- c) Berkas yang harus disusun oleh guru walikelas dan guru sentra sangat memudahkan untuk memandu guru dalam penerapannya.
- d) Panduan yang disediakan cukup membantu guru dalam memilih dan menentukan strategi dan proses pembelajaran berbasis permainan komprehensif yang akan dipilihnya. Panduan juga sistematis dan urutannya mudah dipahami. Strategi yang terdapat di dalamnya mudah diikuti. Meskipun terdapat beberapa kesalahan ketikan namun tidak mengganggu untuk dapat memahami isi panduan tersebut.
- e) Alat permainan perlu ditambahkan khususnya terkait dengan huruf vokal sehingga jumlahnya lebih banyak dari huruf konsonan. Hal ini agar saat dilakukan kegiatan dengan kepingan alat permainan yang bertuliskan huruf vokal tidak membuat anak-anak putus asa karena jumlahnya yang sedikit.

3) Analisis Kegiatan Selama Penerapan Alat Permainan Stik Berwarna

Selama kegiatan uji coba sebanyak delapan kali pertemuan atau 2 kali putaran sentra (satu putaran empat sentra) tampak bahwa kegiatan pembelajaran berbasis permainan Komprehensif atau dikenal anak-anak

dengan sebutan bermain dengan alat permainan Stik Berwarna ini sangat disukai anak-anak. Hal ini terlihat setiap kali pembelajaran akan dimulai, mereka bertanya: "Main Stik Berwarnanya kapan Bu Guru?" Selain itu juga terlihat dari ekspresi anak-anak yang tampak antusias, gembira dan tidak ingin berhenti setiap kali bermain Stik Berwarna ini.

Kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam penerapan alat permainan Stik Berwarna ini cukup bervariasi. Seperti berlomba mencari bentuk geometri, menyusun kepingan alat berdasarkan warna seperti ular, menyusun kepingan berdasarkan warna dengan cara dijejerkan, menyusun angka 1-10, menghitung jumlah kepingan berdasar warna, menghitung jumlah kepingan berdasarkan angkanya, menyusun kepingan berdasarkan bentuk geometri, lomba mencari huruf, lomba menyusun huruf vokal.

Selain itu variasi kegiatan menggunakan LKAnya juga cukup beragam. Lembar Kerja ini ada yang dibuat dan ditempelkan pada selembar kertas, dan beberapa dilakukan tanpa ditempelkan di kertas. Kegiatan-kegiatan LKA itu diantaranya seperti menyusun benda (daun) sesuai ukurannya, menyebutkan warna-warna benda di sekitarnya, menyusun angka 1-10 dengan cara menempel guntingan kertas berbentuk lingkaran yang ditulisi angka di atasnya, menghitung angka 1-10, menebalkan huruf vokal, menempel huruf vokal. Menuliskan huruf vokal (i, o dan u), menggunting kertas origami menjadi segi empat, membentuk dengan plastisin menjadi bentuk segi empat.

Berdasarkan hasil observasi terhadap proses Pembelajaran Berbasis Permainan Komprehensif pada uji coba kelompok kecil ini, terdapat beberapa catatan yang perlu mendapat perhatian dan selanjutnya digunakan sebagai masukan bagi revisi 3. Beberapa catatan tersebut diantaranya adalah sebagai berikut.

- a) Perlunya disiapkan format atau blanko kosong untuk Rancangan Kegiatan Mingguan, Rancangan Kegiatan Harian, Skenario Pembelajaran dan Lembar kerja Anak. Hal ini perlu disediakan agar memudahkan guru dalam menyusun dan menerapkan pembelajaran berbasis permainan komprehensif ini.
- b) Rancangan Kegiatan Mingguan sebaiknya berisi komponen indikator kemampuan kognitif dan sosial-emosional anak beserta kegiatannya yang disesuaikan dengan sentranya. Selain itu, penyusunan RKM sebaiknya guru walikelas berkonsultasi atau bekerjasama dengan guru sentra agar kegiatan dan indikator yang akan diterapkan tidak tumpang tindih.

4) Analisis Portofolio Selama Uji Coba Penerapan Alat Permainan Stik Berwarna

Dokumen yang dihasilkan selama ujicoba kelompok kecil pembelajaran berbasis permainan komprehensif berupa RKM, RKH, SP dan LKA. Analisis terhadap berkas-berkas tersebut adalah sebagai berikut.

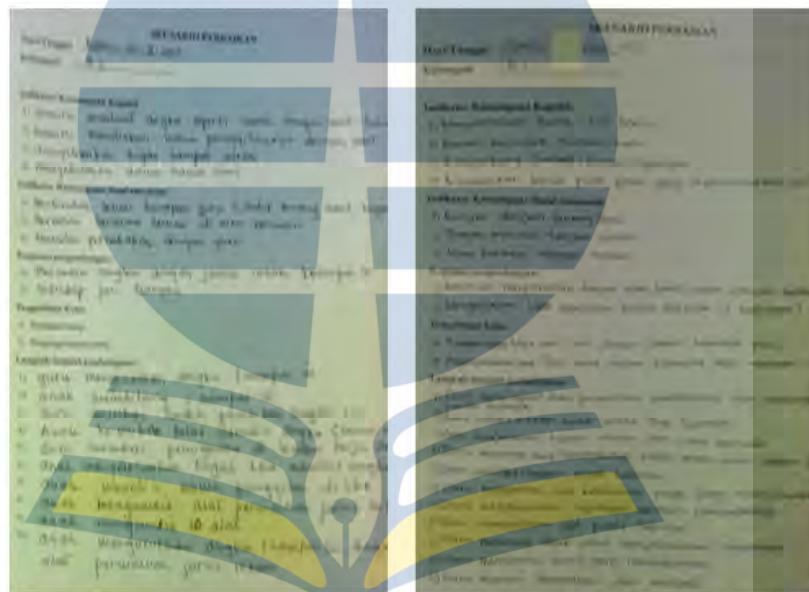
a) Rancangan Kegiatan Mingguan disusun oleh guru walikelas sebanyak 2 RKM. RKM ini berisi indikator kemampuan kognitif dan kemampuan sosial-emosional yang merupakan tujuan khusus pembelajaran berbasis permainan komprehensif ini. Indikator kemampuan kognitif yang dicantumkan dalam RKM sebanyak 4 hingga 5 indikator perhari sedangkan indikator kemampuan sosial-emosional sebanyak 2 hingga 3 indikator perhari. Hal tersebut diputuskan demikian dengan perhitungan bahwa jumlah seluruh indikator kemampuan kognitif sebanyak 77 butir dibagi 16 (Jumlah hari belajar dalam satu bulan) dan indikator kemampuan sosial-emosional sebanyak 41 butir dibagi 16 (jumlah hari belajar dalam satu bulan). Selain indikator, RKM juga berisi nama kegiatan.

RANCANGAN KEGIATAN MINGGUAN PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN KOMPREHENSIF		RANCANGAN KEGIATAN MINGGUAN PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN KOMPREHENSIF	
TK : ISLAM FITRIHA		TK : ISLAM FITRIHA	
Kelas : B 1		Kelas : B 1	
Semester : II		Semester : II	
Tema Sub tema : Aku Pahlawan		Tema Sub tema : Aku Pahlawan	
Hari Senin Melakukan permainan teka-teki bentuk yang bergaris (kotak, segit, belah ketupat) (K1) Membuat gambar dan dalam menggunakan gambar (K2) Berapa gambar menggunakan kata 'sempurna' (K3) Menjelaskan perbedaan guru dengan apa (K4) Menjelaskan perbedaan guru dengan apa (K5) Menjelaskan perbedaan guru dengan apa (K6) Menjelaskan apa itu kata-kata (K7) Menjelaskan apa itu kata-kata (K8) Menjelaskan apa itu kata-kata (K9)	Hari Selasa Menentukan bentuk dengan gambar (K10) Menggambar bentuk dengan gambar (K11) Menentukan gambar dengan gambar (K12) Menentukan gambar dengan gambar (K13) Menentukan gambar dengan gambar (K14) Menentukan gambar dengan gambar (K15) Menentukan gambar dengan gambar (K16)	Hari Senin Menentukan gambar yang berbeda dengan gambar yang sama (K17) Menentukan gambar yang berbeda dengan gambar yang sama (K18) Menentukan gambar yang berbeda dengan gambar yang sama (K19) Menentukan gambar yang berbeda dengan gambar yang sama (K20) Menentukan gambar yang berbeda dengan gambar yang sama (K21) Menentukan gambar yang berbeda dengan gambar yang sama (K22)	Hari Selasa Menentukan gambar yang berbeda dengan gambar yang sama (K23) Menentukan gambar yang berbeda dengan gambar yang sama (K24) Menentukan gambar yang berbeda dengan gambar yang sama (K25) Menentukan gambar yang berbeda dengan gambar yang sama (K26) Menentukan gambar yang berbeda dengan gambar yang sama (K27) Menentukan gambar yang berbeda dengan gambar yang sama (K28)
Kegiatan Pengenalan huruf dalam (Bahan dasar) Menentukan gambar yang berbeda dengan gambar yang sama (K29) Menentukan gambar yang berbeda dengan gambar yang sama (K30) Menentukan gambar yang berbeda dengan gambar yang sama (K31) Menentukan gambar yang berbeda dengan gambar yang sama (K32) Menentukan gambar yang berbeda dengan gambar yang sama (K33)	Kegiatan Pengenalan huruf dalam (Bahan dasar) Menentukan gambar yang berbeda dengan gambar yang sama (K34) Menentukan gambar yang berbeda dengan gambar yang sama (K35) Menentukan gambar yang berbeda dengan gambar yang sama (K36) Menentukan gambar yang berbeda dengan gambar yang sama (K37) Menentukan gambar yang berbeda dengan gambar yang sama (K38)	Kegiatan Pengenalan huruf dalam (Bahan dasar) Menentukan gambar yang berbeda dengan gambar yang sama (K39) Menentukan gambar yang berbeda dengan gambar yang sama (K40) Menentukan gambar yang berbeda dengan gambar yang sama (K41) Menentukan gambar yang berbeda dengan gambar yang sama (K42) Menentukan gambar yang berbeda dengan gambar yang sama (K43)	Kegiatan Pengenalan huruf dalam (Bahan dasar) Menentukan gambar yang berbeda dengan gambar yang sama (K44) Menentukan gambar yang berbeda dengan gambar yang sama (K45) Menentukan gambar yang berbeda dengan gambar yang sama (K46) Menentukan gambar yang berbeda dengan gambar yang sama (K47) Menentukan gambar yang berbeda dengan gambar yang sama (K48)
Hari Rabu Menentukan gambar yang berbeda dengan gambar yang sama (K49) Menentukan gambar yang berbeda dengan gambar yang sama (K50) Menentukan gambar yang berbeda dengan gambar yang sama (K51) Menentukan gambar yang berbeda dengan gambar yang sama (K52) Menentukan gambar yang berbeda dengan gambar yang sama (K53)	Hari Kamis Menentukan gambar yang berbeda dengan gambar yang sama (K54) Menentukan gambar yang berbeda dengan gambar yang sama (K55) Menentukan gambar yang berbeda dengan gambar yang sama (K56) Menentukan gambar yang berbeda dengan gambar yang sama (K57) Menentukan gambar yang berbeda dengan gambar yang sama (K58)	Kegiatan Pengenalan huruf dalam (Bahan dasar) Menentukan gambar yang berbeda dengan gambar yang sama (K59) Menentukan gambar yang berbeda dengan gambar yang sama (K60) Menentukan gambar yang berbeda dengan gambar yang sama (K61) Menentukan gambar yang berbeda dengan gambar yang sama (K62) Menentukan gambar yang berbeda dengan gambar yang sama (K63)	Kegiatan Pengenalan huruf dalam (Bahan dasar) Menentukan gambar yang berbeda dengan gambar yang sama (K64) Menentukan gambar yang berbeda dengan gambar yang sama (K65) Menentukan gambar yang berbeda dengan gambar yang sama (K66) Menentukan gambar yang berbeda dengan gambar yang sama (K67) Menentukan gambar yang berbeda dengan gambar yang sama (K68)
Hari Jumat Menentukan gambar yang berbeda dengan gambar yang sama (K69) Menentukan gambar yang berbeda dengan gambar yang sama (K70) Menentukan gambar yang berbeda dengan gambar yang sama (K71) Menentukan gambar yang berbeda dengan gambar yang sama (K72) Menentukan gambar yang berbeda dengan gambar yang sama (K73)	Kegiatan Pengenalan huruf dalam (Bahan dasar) Menentukan gambar yang berbeda dengan gambar yang sama (K74) Menentukan gambar yang berbeda dengan gambar yang sama (K75) Menentukan gambar yang berbeda dengan gambar yang sama (K76) Menentukan gambar yang berbeda dengan gambar yang sama (K77)	Kegiatan Pengenalan huruf dalam (Bahan dasar) Menentukan gambar yang berbeda dengan gambar yang sama (K78) Menentukan gambar yang berbeda dengan gambar yang sama (K79) Menentukan gambar yang berbeda dengan gambar yang sama (K80) Menentukan gambar yang berbeda dengan gambar yang sama (K81)	Kegiatan Pengenalan huruf dalam (Bahan dasar) Menentukan gambar yang berbeda dengan gambar yang sama (K82) Menentukan gambar yang berbeda dengan gambar yang sama (K83) Menentukan gambar yang berbeda dengan gambar yang sama (K84) Menentukan gambar yang berbeda dengan gambar yang sama (K85)

Gambar 3.3 RKM Ujicoba Kelompok Kecil

- b) Rancangan Kegiatan Harian pada uji coba kelompok kecil berjumlah 8 buah. RKH ini disusun oleh guru-guru sentra dengan mengacu pada RKM yang telah disusun oleh guru walikelas. Kegiatan dalam RKM dengan alat permainan Stik Berwarna dimasukkan dalam RKH utuh milik guru sentra. Contoh RKH yang disusun oleh guru terdapat dalam lampiran 11. Dengan RKH ini guru memiliki acuan untuk pembelajarannya. RKH ini berisi komponen indikator yang diambil dari RKM, komponen kegiatan juga diambil dari RKM, alat dan sumber yang digunakan dalam kegiatan bermain dan sesuai dengan sentra, penilaian KBM (kegiatan Belajar mengajar) yang berisi teknik penilaian yang digunakan guru dan penilaian anak yang berisi nama anak-anak yang dinilai guru. Pada uji coba kelompok kecil ini, para guru sentra merasa agak kesulitan menyusun RKM karena format yang dimiliki TK berbeda dengan format yang disiapkan oleh peneliti. Namun menurut para guru lebih mudah menggunakan RKH yang disusun oleh peneliti karena lebih sederhana dan tidak rumit.
- c) Skenario Pembelajaran merupakan dokumen yang juga harus disiapkan guru yang akan menerapkan alat permainan Stik Berwarna. Skenario pembelajaran ini merupakan rancangan kegiatan yang lebih detil dan rinci yang dibuat guru setelah menyusun RKH dan sebelum melaksanakan pembelajaran. Skenario pembelajaran berisi komponen tujuan pembelajaran dalam hal ini adalah indikator kemampuan kognitif

dan sosial-emosional yang terdapat dalam RKH; kegiatan yang juga diambil dari RKH, pengelolaan ruangan yang berupa penataan ruangan kelas; pengorganisasian kelas, yaitu cara guru melaksanakan permainan Stik Berwarna, apakah secara individual atau secara kelompok dan terakhir adalah komponen langkah-langkah pelaksanaan yang harus diisi guru secara detail dan rinci, tahapan apa saja yang dilakukannya saat menerapkan alat permainan Stik Berwarna. Berikut contoh SP yang disusun guru saat uji coba kelompok kecil.



Gambar 3.4 Contoh Skenario Pembelajaran yang Disusun Guru

- d) Lembar Kerja Anak, dibuat guru jika dibutuhkan sebagai tempat untuk mendokumentasikan hasil kerja anak yang dapat disimpan. Unjuk kerja yang berupa performa tidak dapat didokumentasikan dengan LKA namun hanya dengan catatan kecil yang dibuat guru. LKA hanya diperuntukkan

bagi hasil karya anak yang berupa benda, bukan suara atau pola pikir.

Berikut adalah beberapa contoh LKA pada ujicoba kelompok kecil.



Gambar 3.5 Contoh Lembar Kerja Anak pada Uji coba Kelompok Kecil

Berdasarkan hasil tersebut maka didapat beberapa masukan dan catatan untuk dipertimbangkan sebagai bahan revisi terhadap model fisik. Masukan tersebut diantaranya adalah sebagai berikut.

- a) Hasil tersebut menunjukkan bahwa berkas-berkas seperti RKM, RKH, SP dan LKA sangat penting bagi guru dalam menerapkan pembelajaran berbasis permainan komprehensif dan harus tercantum dalam panduan untuk guru.
- b) RKM, RKH , SP dan LKA perlu disiapkan format kososngnya untuk mempermudah guru dalam menyusun berkas-berkas tersebut.

5) Analisis Kemampuan Kognitif dan Sosial-Emosional Anak dalam Ujicoba kelompok Kecil

Asesmen kemampuan kognitif dan kemampuan sosial-emosional anak yang menjadi subjek ujicoba kelompok kecil ini diukur dengan menggunakan instrumen asesmen kemampuan kognitif dan sosial-emosional yang telah disusun peneliti sebelumnya. Asesmen dilakukan pada awal sebelum penerapan alat permainan Stik Berwarna yang disebut sebagai asesmen awal dilakukan pada tanggal 27–28 Juli 2015. Setelah selesai penerapan alat permainan Stik Berwarna, anak-anak yang menjadi subjek ini kembali diases dengan menggunakan instrumen yang sama. Asesmen ini disebut sebagai asesmen akhir yang dilaksanakan pada tanggal 14 – 15 Agustus 2015. Asesor adalah guru wali kelas.

Hasil asesmen awal dan akhir dianalisis secara sederhana dengan menggunakan program excel untuk mengetahui rata-rata kemampuan setiap anak dan persentasi peningkatan yang dicapai oleh setiap anak. Selain menggunakan perhitungan dengan persentase, efektivitas pembelajaran terhadap kemampuan kognitif dan sosial-emosional anak TK kelompok B juga dihitung menggunakan uji-t. Perhitungan uji-t ini menggunakan program SPSS. Hasil perhitungan tersebut adalah sebagai berikut.

a) Analisis kemampuan Kognitif dalam Ujicoba Kelompok Kecil

Hasil rata-rata asesmen awal tiap anak dan asesmen akhir tiap anak terhadap kemampuan kognitif anak dalam uji coba kelompok kecil ini

dibandingkan dan dihitung selisihnya. Data rinci peningkatan setiap anak terdapat dalam lampiran 7. Berikut adalah perhitungannya.

Tabel 3.12 Perbandingan asesmen awal dan akhir kemampuan Kognitif Anak pada Uji Kelompok Kecil

Rumus	Inisial Anak (Subjek Penelitian)							
	Al	As	Fi	Kh	In	Id	Ai	Je
\bar{X}_a	1.86	2.34	2.14	2.38	2.05	1.56	1.61	2.27
\bar{X}_b	2.10	2.52	2.34	2.48	2.19	1.68	1.77	2.51
$(\bar{X}_b - \bar{X}_a)$	0.25	0.18	0.19	0.10	0.14	0.12	0.16	0.23
%	8.2	6.1	6.5	3.5	4.8	3.9	5.2	7.8

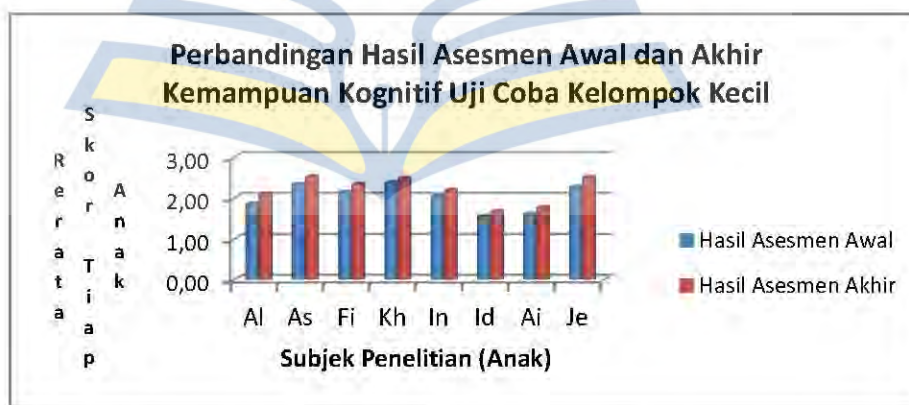
Keterangan:

\bar{X}_b = nilai rata-rata (dibulatkan) yang dihasilkan dari rumus Σ : 77 (konstanta 77 adalah jumlah butir dalam instrumen asesmen kemampuan kognitif) dihitung dengan pembulatan.

\bar{X}_a = nilai rata-rata (dibulatkan) yang dihasilkan dari rumus Σ : 77 (konstanta 77 adalah jumlah butir dalam instrumen asesmen kemampuan kognitif) dihitung dengan pembulatan.

$(\bar{X}_b - \bar{X}_a)$ = selisih nilai rata-rata asesmen awal dan asesmen akhir kemampuan kognitif anak dihitung dengan pembulatan.

Agar lebih jelas, data tersebut digambarkan dalam bentuk grafik sebagai berikut.



Grafik 3.1 Perbandingan Hasil Asesmen Awal dan Akhir Kemampuan Kognitif Ujicoba Kelompok Kecil

Selain menggunakan perhitungan dengan persentase, efektivitas pembelajaran terhadap kemampuan kognitif anak TK kelompok B juga dihitung menggunakan uji-t. Hasil perhitungan dengan menggunakan Uji-t terhadap kemampuan kognitif anak kelompok B digambarkan berikut ini.

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Kemampuan Kognitif	162,6250	8	25,14723	6,28681
	Test	1,5000	8	,51640	,12910

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Kemampuan Kognitif & Test	8	,272	,308

Penjelasan hasil perhitungan tersebut dapat dijabarkan seperti berikut. Berdasarkan hasil uji beda rata-rata berpasangan antara data pretes dan postes terlihat ada perbedaan yang signifikan ($p\text{-value} < 1\%$) sebesar 0.272 point. Hal ini berarti bahwa ada peningkatan kemampuan kognitif anak setelah dilakukan penerapan pembelajaran berbasis permainan komprehensif atau pembelajaran berbasis permainan komprehensif dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak TK kelompok B pada ujicoba kelompok kecil secara signifikan.

b) Analisis kemampuan Sosial-emosional dalam Ujicoba Kelompok Kecil

Observasi terhadap kemampuan sosial-emosional anak dilakukan melalui asesmen awal dilakukan sebelum proses Bermain dengan alat permainan

Stik Berwarna diterapkan dan asesmen akhir ini dilakukan pada saat dan setelah proses penerapan alat permainan Stik Berwarna berlangsung. Hasil Asesmen awal dan asesmen akhir terhadap kemampuan sosial-emosional ini kemudian dibandingkan dan dihitung selisihnya. Berikut adalah perhitungan hasil ujicoba kelompok kecil.

Tabel 3.13 Perbandingan Rata-rata Hasil Asesmen Awal dan Akhir Kemampuan Sosial-Emosional Anak Dalam Uji Kelompok Kecil

Rumus	Inisial Anak (Subjek Penelitian)							
	Al	As	Fi	Kh	In	Id	Ai	Je
\bar{X}_a	1.78	2.00	1.80	1.90	1.83	1.76	1.76	2.39
\bar{X}_b	2.07	2.20	1.95	2.00	2.10	1.90	1.83	2.39
$(\bar{X}_b - \bar{X}_a)$	0.29	0.20	0.15	0.10	0.27	0.15	0.07	0.00
%	9.76	6.50	4.88	3.25	8.94	4.88	2.44	0.00

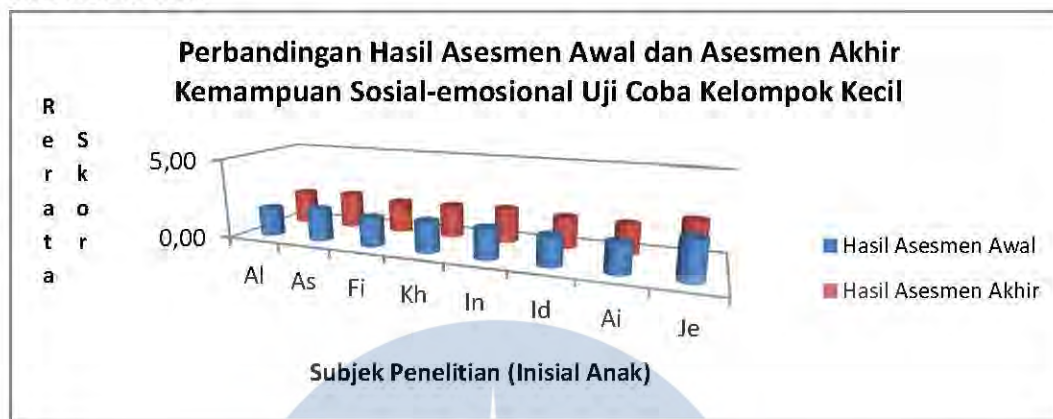
Keterangan:

\bar{X}_b = nilai rata-rata (dibulatkan) yang dihasilkan dari rumus Σ : 41 (konstanta 41 adalah jumlah butir dalam instrumen asesmen kemampuan sosial-emosional) dihitung dengan pembulatan.

\bar{X}_a = nilai rata-rata (dibulatkan) yang dihasilkan dari rumus Σ : 41 (konstanta 41 adalah jumlah butir dalam instrumen asesmen kemampuan sosial-emosional) dihitung dengan pembulatan.

$(\bar{X}_b - \bar{X}_a)$ = selisih nilai rata-rata asesmen awal dan asesmen akhir kemampuan sosial-emosional anak dihitung dengan pembulatan.

Agar data itu dapat dibaca lebih jelas maka disajikan pula dalam bentuk grafik berikut ini.



Grafik 3.2 Perbandingan Hasil Asesmen Awal dan Akhir Kemampuan Sosial-Emosional pada Uji Kelompok Kecil

Selain menggunakan perhitungan dengan persentase, efektivitas pembelajaran terhadap kemampuan sosial-emosional anak TK kelompok B pada uji coba kelompok kecil juga dihitung menggunakan uji-t. Hasil perhitungan dengan menggunakan Uji-t terhadap kemampuan sosial-emosional anak kelompok B digambarkan berikut ini.

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 2	Kemampuan sosial emosional	81,1250	8	8,43702	2,10926
	Test	1,5000	8	,51640	,12910

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 2	Kemampuan sosial emosional & Test	8	,383	,144

Penjelasan hasil perhitungan tersebut dapat dijabarkan seperti berikut. Berdasarkan hasil uji beda rata-rata berpasangan antara data pretes dan postes terlihat ada perbedaan yang signifikan ($p\text{-value} < 1\%$) sebesar 0,383 point. Hal ini berarti bahwa ada peningkatan kemampuan kognitif anak setelah dilakukan penerapan pembelajaran berbasis permainan komprehensif atau pembelajaran berbasis permainan komprehensif dapat meningkatkan kemampuan sosial-emosional anak TK kelompok B pada ujicoba kelompok kecil secara signifikan.

c) Analisis kemampuan Kognitif dan Sosial-emosional dalam Ujicoba Kelompok Kecil

Hasil asesmen kemampuan kognitif dan sosial-emosional anak secara keseluruhan digambarkan dalam data berikut ini

Tabel 3.14 Perbandingan Hasil Asesmen Akhir dan Awal Kemampuan Kognitif dan Sosial-Emosional Anak pada Uji Kelompok Kecil

Rumus \ Anak	Al (1)	As (2)	Fi (3)	Kh (4)	In (5)	Id (6)	Ai (7)	Je (8)
\bar{X}_a	1,83	2,22	2,03	2,21	1,97	1,63	1,66	2,31
\bar{X}_b	2,09	2,41	2,20	2,31	2,16	1,75	1,79	2,47
$(\bar{X}_b - \bar{X}_a)$	0,26	0,19	0,18	0,10	0,19	0,13	0,13	0,15
$(\bar{X}_b - \bar{X}_a) \times 100\%$	8.76	6.21	5.93	3.39	6.21	4.24	4.24	5.08

Keterangan:

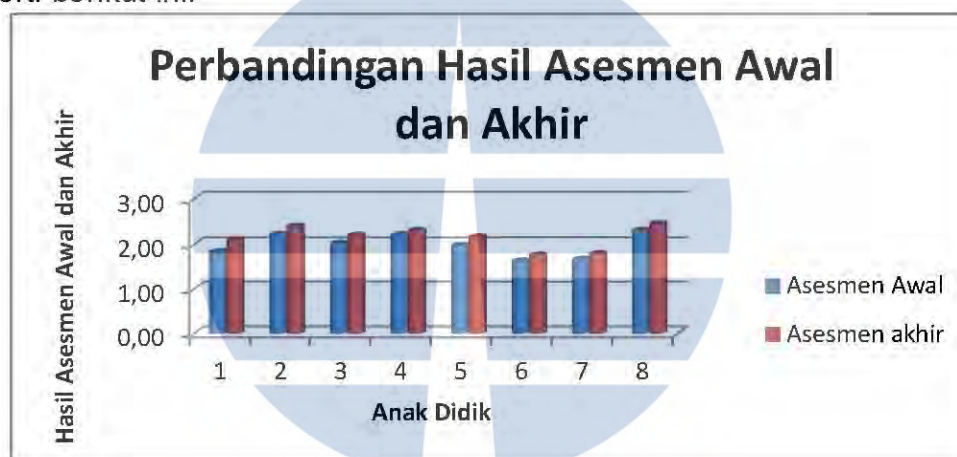
\bar{X}_b = nilai rata-rata (dibulatkan) yang dihasilkan dari rumus Σ : 118 (konstanta 118 adalah jumlah butir dalam instrumen asesmen kemampuan kognitif dan sosial anak)

\bar{X}_a = nilai rata-rata (dibulatkan) yang dihasilkan dari rumus Σ : 118 (konstanta 118 adalah jumlah butir dalam instrumen asesmen kemampuan kognitif dan sosial anak)

$(\bar{X}_b - \bar{X}_a)$ = selisih nilai rata-rata kemampuan kognitif dan sosial-emosional anak

$(\bar{X}_b - \bar{X}_a) \times 100\%$ = persentase selisih nilai rata-rata kemampuan kognitif dan sosial-emosional anak (dibulatkan)

Agar lebih jelas, maka data tersebut disajikan pula dalam bentuk grafik seperti berikut ini.



Grafik 3.3 Perbandingan Hasil Asesmen Awal dan Akhir Kemampuan Kognitif dan Sosial-emosional Anak Uji coba kelompok Kecil

Data menggambarkan bahwa telah terjadi peningkatan dalam diri setiap anak dalam kemampuan kognitif dan sosial-emosional setelah dilakukan pembelajaran berbasis permainan komprehensif. Hal ini terlihat jelas dari besaran selisih rata-rata nilai yang didapat anak pada hasil asesmen awal dan asesmen akhir. Data ini juga menunjukkan bahwa melalui uji coba terbatas atau uji coba kelompok

kecil ini didapat kesimpulan sementara bahwa proses penerapan pembelajaran berbasis permainan komprehensif dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan sosial-emosional anak. Oleh karenanya maka penelitian atau evaluasi formatif terhadap pembelajaran berbasis permainan komprehensif ini dilanjutkan ke tahap berikutnya, yaitu uji coba penerapan pada anak-anak TK kelompok B dengan jumlah anak satu kelas. Ujicoba ini disebut dengan uji coba kelompok besar.

Selain menggunakan perhitungan dengan persentase, efektivitas pembelajaran terhadap kemampuan kognitif dan sosial-emosional anak TK kelompok B pada uji coba kelompok kecil juga dihitung menggunakan uji-t. Hasil perhitungan dengan menggunakan uji-t terhadap kemampuan kognitif dan sosial-emosional anak kelompok B digambarkan berikut ini.

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 3	Kemampuan kognitif dan sosial-emosional	243,7500	8	31,50132	7,87533
	Test	1,5000	8	,51640	,12910

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 3	Kemampuan kognitif dan sosial-emosional & Test	8	,320	,227

Penjelasan hasil perhitungan tersebut dapat dijabarkan seperti berikut. Berdasarkan hasil uji beda ratahan berpasangan antara data pretes dan

postes terlihat ada perbedaan yang signifikan ($p\text{-value} < 1\%$) sebesar 0,320 point. Hal ini berarti bahwa ada peningkatan kemampuan kognitif dan sosial-emosional anak setelah dilakukan penerapan pembelajaran berbasis permainan komprehensif atau pembelajaran berbasis permainan komprehensif dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan sosial-emosional anak TK kelompok B pada ujicoba kelompok kecil secara signifikan.

d. Uji coba lapangan terhadap kelompok besar

Evaluasi formatif terakhir dilakukan melalui evaluasi lapangan yaitu uji coba kelompok besar. Uji coba program yang dilakukan terhadap calon pengguna program sebelum program tersebut diterapkan dalam situasi pembelajaran yang sesungguhnya. Ujicoba lapangan kelompok besar ini dilakukan terhadap satu kelas kelompok B di TK Islam Fithria dengan gurunya. Ujicoba lapangan ini dilakukan selama 12 kali pertemuan (tiga kali putaran sentra) dengan menggunakan panduan dan alat pembelajaran berbasis permainan komprehensif hasil revisi 3. Ujicoba dilakukan sesuai dengan rancangan pembelajaran yang telah disusun oleh peneliti. Dalam ujicoba lapangan ini dihasilkan, 3 Rancangan Kegiatan Mingguan, 12 Rancangan Kegiatan Harian, 12 Skenario Pembelajaran dan 12 Lembar Kerja Anak yang terkait dengan pembelajaran berbasis permainan komprehensif. Hasil ujicoba lapangan ini atau ujicoba kelompok besar ini dianalisis dan digunakan sebagai masukan untuk merevisi kembali panduan

dan alat pembelajaran berbasis permainan komprehensif ini (revisi 4). Berikut ini adalah penjabaran pelaksanaan dan hasil ujicoba kelompok besar.

1) Deskripsi Pelaksanaan Ujicoba Lapangan terhadap Kelompok Besar

Ujicoba kelompok Besar dilakukan di TK Islam Fithria Jalan Pondok Pinang III Kebayoran Lama Jakarta Selatan. Ujicoba ini dilakukan terhadap satu kelas anak Kelompok B 1 dengan wali kelas Ibu Salis Wiwitri, S.Pd. Satu kelas anak kelompok B1 berjumlah 14 anak.

Pemilihan kelas yang dijadikan subjek penelitian dilakukan secara random dilakukan menggunakan cara menuliskan nama kelas B1, B2 dan B3 pada selembar potongan kertas. Kertas-kertas tersebut kemudian digulung sehingga nama-nama kelas tidak diketahui. Kemudian dari tiga gulungan kertas tersebut diambil satu gulungan kertas. Munculah nama kelompok B1 yang menjadi subjek dalam ujicoba kelompok besar ini. Nama-anak kelompok B1 adalah sebagai berikut.

Tabel 3.15

Daftar Nama Subjek pada Ujicoba Kelompok Besar

No	Nama Anak	Inisial	Tempat Tanggal Lahir
1.	Albi Syahputra	A	Tegal 13 April 2010
2.	Davina Salsabila Apriliani	B	Jakarta 12 April 2009
3.	M Rifki Rifatul Aziz Jakarta	C	27 Pebruari 2010
4.	Putra Nur Hafiz	D	Jakarta 13 Oktober 2009
5.	Raihan Firdaus	E	Jakarta 17 November 2009
6.	Afrino Feranza Putra	F	Jakarta 21 April 2008

No	Nama Anak	Inisial	Tempat Tanggal Lahir
7.	Bunga Dara Aufa	G	Jakarta 19 September 2009
8.	Faiz Amrullah Suwito	H	Jakarta 7 Juli 2010
9.	Muhammad Raffa	I	Jakarta 19 April 2009
10.	Khonza Qurotul Aini	J	Tangerang 6 September 2009
11.	Ahmad Mustofa	K	Jakarta 28 Pebruari 2010
12.	Salfa Azmi Putri	L	Jakarta 11 September 2009
13.	Azarinae Akhila Khanza	M	Gn Kidul 4 Oktober 2009
14.	Lusy Febriyani	N	Jakarta 27 Pebruari 2010

Uji coba kelompok besar ini dilakukan mulai pada hari Selasa tanggal 18 Agustus 2015 sampai 02 September 2015. Kegiatan pembelajaran dilakukan mengikuti putaran sentra. Hal ini dilakukan karena TK Islam Fithria menerapkan pembelajaran dengan sistem sentra. TK Fithria memiliki ada empat sentra, yaitu: sentra persiapan, sentra balok, sentra bahan alam dan sentra imtaq (iman dan taqwa). Setiap sentra dipegang oleh satu orang guru sebagai penanggung jawab. Sementara itu setiap guru bertanggung jawab atau menjadi walikelas pada satu kelas saja. Setiap kelas akan belajar di sentra yang berbeda setiap harinya dan jadwal pembagian kelas untuk masuk sentra disusun setiap awal bulan dengan memperhatikan kalender dan hari libur nasional. Jadwal sentra kelompok B1 selama pelaksanaan uji coba adalah seperti berikut.

Tabel 3.16 Jadwal sentra Kelompok B1 dan penanggung jawabnya

Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat
18-08-2015 Persiapan (Salis Wiwitri)	19-08-2015 Balok (Mulyanah)	20-08-2015 Bahan Alam (Tri Rahayu)	21-08-2015 Imtaq (Dian Amalia)	24-08-2015 Persiapan (Salis Wiwitri)
25-08-2015 Balok (Mulyanah)	26-08-2015 Bahan alam (Tri Rahayu)	27-08-2015 Imtaq (Dian Amalia)	28-08-2015 Persiapan (Salis Wiwitri)	31-09-2015 Balok (Mulyanah)
01-09-2015 Bahan alam (Tri Rahayu)	02-09-2015 Imtaq (Dian Amalia)			

Penerapan Pembelajaran Berbasis Permainan Komprehensif kelompok besar dilakukan pada kegiatan inti. Namun demikian, setiap guru sentra tetap menyusun Rancangan Kegiatan Harian (RKH) nya secara utuh sesuai dengan sentranya. Sedangkan skenario pembelajaran (LP) dan Lembar Kerja Anak (LKA) disusun guru hanya pada kegiatan dengan alat permainan Stik Berwarna. Rancangan Kegiatan Mingguan (RKM) disusun oleh wali kelas atau guru yang bertanggung jawab terhadap kelas, dalam hal ini adalah Ibu Salis Wiwitri. Dengan demikian maka dalam ujicoba kelompok besar dihasilkan 3 RKM yang disusun oleh wali kelas dan 12 RKH, 12 SP dan 12 LKA yang disusun oleh 4 orang guru penanggung jawab sentra, Artinya satu guru menyusun 3 RKH, 3 SP dan 3 LKA.



Gambar 3.6 Pelaksanaan Uji Kelompok Besar

2) Catatan Lapangan selama Uji coba kelompok Besar

Selama penerapan ujicoba kelompok besar dalam penerapan Pembelajaran Berbasis Permainan Komprehensif peneliti bersama dengan kepala TK (Ibu Nurmala, S.Pd) melakukan observasi di dalam kelas sentra. Observasi dilakukan menggunakan instrumen observasi yang telah peneliti susun sebelumnya sebagai alat untuk mengamati proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru. Observasi atau pengamatan ini hanya dilakukan pada saat guru melaksanakan permainan Stik Berwarna saja, yaitu pada kegiatan inti. Hasil observasi ini dituangkan dalam catatan lapangan yang peneliti tuangkan berdasarkan sentra, seperti berikut ini.

a) Sentra Persiapan

Ujicoba peenerapan kegiatan pembelajaran berbasis permainan komprehensif dilaksanakan pada tanggal 18, 24 dan 28 Agustus 2015. Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan oleh guru sentra, yang kebetulan adalah guru walikelas B1. Kegiatan pada sentra persiapan ini adalah

bermain mengurutkan pola warna, mencari bentuk geometri dan lomba menyusun warna.

Kegiatan bermain diawali dengan mengondisikan anak dalam bentuk lingkaran dan anak duduk di atas karpet dengan posisi setengah lingkaran. Kemudian guru menjelaskan pada anak, agenda kegiatan yang akan dilakukan terkait dengan permainan Stik Berwarna. Guru juga menjelaskan aturan permainan dan kegiatan mengerjakan tugas pada LKA. Sambil menjelaskan guru memberi contoh cara bermain.

Saat bermain dengan alat permainan Stik Berwarna, anak-anak dibagi menjadi 3 kelompok yang berjumlah 4 dan 5 anak. Kelompok pertama melakukan permainan dengan alat. Kelompok kedua dan ketiga mengerjakan LKA dan tugas lainnya. Anak yang sudah selesai bermain dengan alat langsung menuju meja untuk mengerjakan LKA. Saat kelompok pertama selesai, kegiatan bermain dilanjutkan dengan kelompok dua dan kelompok tiga.

Kegiatan bermain mengurutkan pola warna dilakukan dengan cara meminta anak-anak mengurutkan warna dengan pola merah, kuning, biru, hitam dan putih. Anak hanya mengurutkan pola warna pada salah satu sisi keping saja. Setiap anak diminta menyusun lima putaran urutan warna. Anak yang telah berhasil boleh kembali ke meja dan mengerjakan LKA dengan tugas yang sama, yaitu menyusun dengan cara menempel

potongan kertas dengan pola warna sama seperti saat bermain alat permainan Stik Berwarna.

Kegiatan mencari bentuk geometri dilakukan dengan cara membagi anak dalam dua kelompok, yaitu masing-masing 7 anak. Setiap kelompok diberi kesempatan mencari keping dengan gambar bentuk geometri yang ditunjukkan guru. Kelompok yang dapat mengumpulkan bentuk geometri secara lengkap adalah pemenangnya. Sedangkan LKAnya adalah menyusun ke atas dan menempel potongan kertas origami berbentuk bujur sangkar pada LKA.

Kegiatan lomba menyusun warna dilakukan dengan cara membagi anak dalam 3 kelompok. Setiap kelompok beranggota 4-5 anak. Lomba dilakukan dengan cara meminta anak berlari menuju ke hamparan alat permainan Stik Berwarna lalu memilih sendiri kepingannya dan menyusunnya sesuai urutan warna yang sudah ditentukan oleh guru. Contoh urutan warna yang diminta ditempelkan pada papan tulis berupa guntingan kertas origami. Anak yang berhasil menyusun urutan warna tersebut boleh langsung menuju meja untuk mengerjakan LKA. Sementara itu, tugas yang harus dilakukan anak adalah mewarnai gambar lingkaran-lingkaran dengan warna yang urutannya sesuai dengan pola yang sudah ditempel di papan tulis tadi.

b) Sentra balok

Uji coba penerapan alat permainan Stik Berwarna di sentra balok dilakukan pada tanggal 19, 25 dan 31 Agustus 2015. Kegiatan yang dilakukan adalah 1) mencari bentuk geometri segitiga, lingkaran dan bujur sangkar pada alat permainan Stik Berwarna lalu menyusunnya menjadi satu tumpukan seperti bunga, 2) mencari bentuk geometri pada alat permainan Stik Berwarna lalu menempatkannya pada kertas yang sudah digambari bentuk tersebut, 3) menghitung kepingan dengan bentuk geometri yang ditemukan anak pada alat permainan Stik Berwarna.

Sedangkan tugas yang harus dikerjakan anak-anak dengan menggunakan LKA adalah memasang puzzle kertas origami pada gambar pola segitiga, menggunting bentuk lingkaran pada kertas asturo lalu ditempelkan pada LKA dan menggambar sebuah wajah di atasnya dengan pensil, serta membuat bentuk geometri sesuai keinginannya anak sendiri dengan menggunakan plastisin.

Pada kegiatan pertama, guru membagi anak-anak menjadi 3 kelompok. Setiap kelompok berjumlah 4-5 anak. Setiap kelompok bermain dengan alat permainan Stik Berwarna sebanyak satu kali putaran. Pada hitungan ketiga, anak-anak mulai mencari bentuk geometri. Anak yang menemukan satu bentuk untuk pertama kalinya langsung meletakkan kepingan di satu tempat di lantai. Anak lain yang menemukan bentuk yang sama kemudian menumpuknya di atasnya dengan keping yang ada

gambar bentuk geometrinya saling menumpuk. Setelah ditemukan kesemua bentuk geometri (sebanyak 4 keping setiap bentuk) maka kelompok tersebut dinyatakan selesai bermain Stik Berwarnanya dan bisa menuju meja untuk mengerjakan tugas lainnya.

Kegiatan yang kedua, guru menyiapkan empat buah kertas dengan gambar bentuk geometri lingkaran, segitiga, segiempat dan bujur sangkar. Anak-anak dibagi menjadi 3 kelompok dengan anggota 4-5 anak. Setiap kelompok bermain satu putaran. Mereka harus mencari gambar bentuk geometri pada kepingan alat permainan Stik Berwarna lalu meletakkan pada kertas yang telah disiapkan. Anak yang paling banyak menemukan dan mengumpulkan kepingan dengan bentuk geometri terbanyak dianggap sebagai pemenang. Pemenang dituliskan namanya di papan tulis dan diberi tanda bintang dengan spidol. Permainan dilakukan hingga semua kelompok mendapat gilirannya. Kelompok yang telah selesai bermain alat permainan Stik Berwarna diijinkan mengerjakan tugas LKA nya.

Kegiatan ketiga dilakukan secara individual. Anak-anak dipanggil satu persatu sesuai urutan duduknya. Mereka diminta mencari kepingan permainan Stik Berwarna yang bergambar bentuk geometri selama kurang lebih 2 menit. Setelah hasil pencariannya terkumpul, anak diminta menghitung hasil perolehannya. Ketika seorang anak sedang mencari, anak lainnya memberi semangat dengan menyoraki dan bertepuk tangan.

Kegiatan dinyatakan selesai ketika semua anak telah mendapatkan gilirannya. Kegiatan selanjutnya adalah membentuk plastisin dan menceritakan bentuk yang dibuatnya kepada guru.

c) Sentra Bahan Alam

Uji coba penerapan alat permainan Stik Berwarna di sentra bahan alam dilaksanakan pada tanggal 20, 26 Agustus 2015 dan 01 September 2015. Kegiatan yang dilakukan adalah 1) bermain angka dengan alat permainan Stik Berwarna, 2) bermain warna dengan alat permainan Stik Berwarna, 3) bermain mengenal bentuk dengan alat permainan Stik Berwarna. Kegiatan lanjutan berupa tugas yang harus diikuti anak adalah menuliskan angka 1-5 di papan tulis, mencampur dua warna lalu menebak warna yang terjadi, menggambar orang dari bentuk dasar lingkaran dan persegi empat.

Kegiatan pertama dilakukan dengan cara membagi anak dalam 2 kelompok yaitu terdiri dari 6 dan 7 anak karena satu anak tidak hadir. Permainan dilakukan oleh setiap kelompok secara bergantian. Anak-anak duduk di atas karpet membentuk lingkaran. Guru bertindak sebagai pemimpin. Langkah permainan diawali dengan hompimpa. Anak yang menang berhak mengambil satu keping alat permainan Stik Berwarna dan meletakkannya di tengah-tengah mereka. Selanjutnya anak lainnya secara bergiliran mencari angka selanjutnya atau sebelumnya dan meletakkannya di

sebelah keping pertama tadi. Jika angka pada keping sudah lengkap 1-10 maka permainan berakhir. Selanjutnya setiap anak diminta membuat urutan yang sama secara individual. Anak yang sudah berhasil menyusun 1-10 dibolehkan melanjutkan kegiatannya dengan LKA, yaitu menuliskan angka 1-5 di papan tulis.

Kegiatan kedua diawali dengan mengerjakan tugas terlebih dahulu. Hal ini dilakukan mengingat kegiatan mencampur warna merupakan kegiatan yang harus dibimbing dan tidak dapat dilakukan sendiri oleh anak. langkahnya dimulai dengan mendemonstrasikan cara mencampur warna. Warna yang disediakan adalah warna dasar merah, biru dan kuning yang terbuat dari pewarna makanan dicampur air. Pencampuran warna dilakukan pada sebuah gelas plastik. Selanjutnya anak-anak melakukannya sendiri. Mereka boleh memilih warna apa yang akan dicampurnya lalu menebak dan menyebutkan warna apa yang terjadi. Setelah itu kegiatan dilanjutkan dengan bermain dengan alat permainan Stik Berwarna. Pada kegiatan ini anak-anak dibagi menjadi 3 kelompok dengan anggota 4-5 anak. Setiap kelompok bermain secara bergantian. Anak-anak diminta mencari keping dengan warna yang sama baik atas maupun bawah. Kepingan ini kemudian diletakkan di lantai dan dihitung jumlahnya. Jika sudah sepuluh berarti sudah lengkap. Setiap anak melakukannya secara individual.

Kegiatan ketiga adalah mengenal bentuk geometri. Kegiatan dilakukan secara klasikal. Semua anak duduk melingkari alat permainan Stik Berwarna. Guru menunjukkan bentuk-bentuk geometri dengan menggambarinya di papan tulis. Selanjutnya anak-anak diminta mencari keping alat permainan Stik Berwarna yang bergambar bentuk-bentuk tersebut. Anak-anak diminta mengumpulkan keping yang didapatnya. Setelah waktunya selesai, setiap anak diminta menghitung jumlah keping yang diperolehnya. Guru memeriksa dan mengoreksi setiap kepingan yang diperoleh anak. Setelah kegiatan selesai, anak-anak diminta menggambar bentuk orang dengan bentuk lingkaran dan bujur sangkar pada LKA dengan menggunakan pensil.

d) Sentra imtaq

Ujicoba penerapan alat permainan Stik Berwarna pada sentra imtaq (iman dan taqwa) menyampaikan materi tentang huruf vokal dan angka. Penerapan dilakukan pada tanggal 21, 27 Agustus 2015 dan 02 September 2015. Kegiatan yang dilakukan adalah 1) mencari huruf yang sama dan menyusunnya berjajar, 2) mencari angka yang diminta guru dan 3) lomba mencari huruf. Kegiatan lanjutan berupa tugas pada LKA yang harus dilakukan anak adalah mengurutkan dan menempel potongan kertas origami yang bertuliskan huruf vokal pada LKA, menarik garis

antara angka dan benda dengan jumlah yang sesuai, menebalkan tulisan huruf di papan tulis.

Kegiatan pertama diawali dengan mengondisikan anak pada posisi melingkar di atas karpet. Kemudian setiap anak (dilakukan per 5 anak). Setiap anak mendapat 10 keping. Anak pertama meletakkan satu keping di lantai. Anak lainnya secara bergiliran meletakkan huruf yang sama di sebelah keping tersebut. Jika saat gilirannya anak tidak memiliki keping dengan huruf tersebut, dia dapat mencari dan mengambilnya pada kepingan dalam wadah. Jika huruf yang dicari sudah berjumlah 4 keping maka ganti lagi dengan huruf yang lain. Meskipun anak belum mengenal semua huruf namun mereka bisa melihatnya dari bentuk hurufnya. Guru membantu menyebutkan huruf yang sedang dicari tersebut. Kegiatan selesai jika ada salah satu anak yang kepingan di tangannya sudah habis.

Kegiatan kedua dilakukan dengan membagi anak dalam dua kelompok. Setiap kelompok berjumlah 6-7 anak. Permainan dilakukan dalam kelompok kecil. Setiap anak mendapat 10 keping. Guru meletakkan satu keping yang bertuliskan angka. Misalnya angka 6. Anak-anak secara bergiliran meletakkan keping dengan angka sebelum atau sesudahnya, yaitu angka 5 atau angka 7. Begitu seterusnya hingga tersusun urutan angka 1-10. Kegiatan diulangi hingga 3 kali. Setelah selesai permainan berganti pada kelompok yang satunya.

Kegiatan ketiga adalah mencari huruf yang sama. Sekali bermain berjumlah 4 anak. Guru menunjukkan dan menyebutkan salah satu huruf. Anak berlari menuju kepingan alat permainan Stik Berwarna lalu mencari huruf tersebut. Anak yang menemukannya lebih dahulu adalah pemenang. Setiap anak harus mencari sampai menemukannya. Hampir semua anak meminta untuk ikut bermain lagi. Sehingga kegiatan ini diulangi hingga semua anak merasa puas dan merasa lelah. Selanjutnya mereka diminta menebalkan huruf di papan tulis. Guru membuatkan huruf yang disebut anak dengan titik-titik, lalu anak menebalkannya. Anak yang sudah mengenal huruf dapat menuliskannya sendiri. Sedangkan anak yang menebalkan huruf adalah mereka yang belum dapat menuliskan huruf yang disebutkannya.

Secara keseluruhan kegiatan dalam uji coba lapangan pada kelompok besar ini dilakukan dengan merujuk pada panduan penerapan untuk guru hasil revisi 3. Tidak ada kendala bagi guru dalam menerapkannya. Sistematika dan konten panduan dapat dipahami guru dengan baik. Strateginya juga mudah diikuti penerapannya. Guru merasa sangat terbantu dengan disediakan format-format RKH, SP dan LKA. Hanya satu kendalanya, karena panduan ini berukuran besar yaitu seukuran kertas A4 maka agak sulit bagi guru untuk membawa-bawanya atau menyimpannya. Sebaiknya panduan penerapan ini dapat dibuat ukuran lebih kecil sehingga

lebih praktis, mudah dibawa, disimpan dan tidak merepotkan. Demikian pula dengan alat permainan. Sebaiknya ditempatkan dalam wadah yang lebih kuat dan permanen sehingga tidak mudah rusak. Selama ini wadah alat permainan Stik Berwarna adalah kardus bekas kotak sepatu. Wadah ini mudah sobek dan beresiko hancur jika terkena air. Wadah ini juga terlalu pas untuk kepingan alat permainan Stik Berwarna sehingga saat memasukkan atau mengeluarkannya agak sulit. Sebaiknya diganti dengan wadah yang lebih besar dan kuat yang terbuat dari kayu atau besi.

3) Analisis Kegiatan Selama Penerapan Alat Permainan Stik Berwarna

Kegiatan yang dilakukan selama pelaksanaan ujicoba kelompok besar ini cukup beragam. Kegiatan tersebut adalah bermain mengurutkan pola warna, mencari bentuk geometri dan lomba menyusun warna, mencari bentuk geometri segitiga, lingkaran dan bujur sangkar pada alat permainan Stik Berwarna lalu menyusunnya menjadi satu tumpukan seperti bunga, mencari bentuk geometri pada alat permainan Stik Berwarna lalu menempatkannya pada kertas yang sudah digambari bentuk tersebut, menghitung kepingan dengan bentuk geometri yang ditemukan anak pada alat permainan Stik Berwarna, bermain angka dengan alat permainan Stik Berwarna, bermain warna dengan alat permainan Stik Berwarna, bermain mengenal bentuk dengan alat permainan Stik Berwarna, mencari huruf yang sama dan menyusunnya berjajar, mencari angka yang diminta guru dan lomba mencari

huruf. Semua kegiatan tersebut terkait dengan materi warna, bentuk, angka, huruf, ukuran, dan urutan.

Kegiatan menggunakan LKA juga cukup bervariasi, yaitu: menyusun dan menempel potongan kertas origami berbentuk bujur sangkar seperti berbentuk menara, menyusun pola atau kolase warna dengan potongan kertas origami, mewarnai gambar lingkaran-lingkaran dengan warna yang urutannya sesuai perintah guru, memasang puzzle kertas origami pada gambar pola segitiga, menggunting bentuk lingkaran pada kertas asturo lalu ditempelkan pada LKA dan menggambar sebuah wajah di atasnya dengan pensil, serta membuat bentuk geometri sesuai keinginannya anak sendiri dengan menggunakan plastisin, menuliskan angka 1-5 di papan tulis, mencampur dua warna lalu menebak warna yang terjadi, menggambar orang dari bentuk dasar lingkaran dan persegi empat, mengurutkan dan menempel potongan kertas origami yang bertuliskan huruf vokal pada LKA, menarik garis antara angka dan benda dengan jumlah yang sesuai, menebalkan tulisan huruf di papan tulis.

Berdasarkan observasi kegiatan selama ujicoba kelompok besar ini terdapat beberapa catatan yang perlu diperhatikan, yaitu:

- a) Kegiatan dengan alat permainan Stik Berwarna cukup beragam dan dapat diterapkan pada sentra terutama sentra persiapan, sentra balok, sentra bahan alam. Pada sentra iman dan taqwa agak tidak relevan

materi dan kegiatannya namun menurut guru sentra imtaq alat permainan Stik Berwarna dapat digunakan di sentra imtaq sebagai pengayaan.

- b) Kegiatan dengan alat permainan Stik Berwarna menambah wawasan guru dan memberikan alternatif pembelajaran yang dapat diterapkan pada anak-anak kelompok B. Selain materinya yang sesuai untuk anak usia 5-6 tahun kegiatannya juga tidak membosankan dan disukai anak-anak. Meskipun demikian kreativitas guru perlu terus diasah agar permainan dengan alat permainan Stik Berwarna menjadi lebih menarik dan beragam.
- c) Dalam menyusun kegiatan setiap guru sentra perlu berkoordinasi agar kegiatannya tidak tumpang tindih antara satu sentra dengan sentra lainnya sehingga anak-anak tidak merasa kegiatannya sama antara satu sentra dengan sentra lainnya.
- d) Perlu dipastikan bahwa kegiatan lanjutan dengan LKA tidak harus menggunakan LKA itu sendiri karena ada banyak kegiatan yang tidak harus direkam atau didokumentasikan dalam lembaran kertas yang disebut LKA terutama kegiatan yang berupa unjuk kerja langsung seperti menyanyi, bersyair, dan gerakan motorik kasar dan halus.

4) Analisis Portofolio Selama Uji Coba Penerapan Alat Permainan Stik Berwarna

Dokumen yang dihasilkan selama ujicoba kelompok besar pembelajaran berbasis permainan komprehensif berupa RKM, RKH, SP dan LKA. Analisis terhadap berkas-berkas tersebut adalah sebagai berikut.

a) Rancangan Kegiatan Mingguan (RKM) yang disusun sebanyak 3 buah.

RKM ini disusun oleh guru wali kelas B1 melalui diskusi dengan guru-guru sentra dan menjadi acuan selama satu minggu pembelajaran. RKM ini hanya berisi kegiatan terkait dengan alat permainan Stik Berwarna sedangkan indikator kemampuan kognitif dan sosial-emosional tidak dicantumkan dalam RKM, tapi dicantumkan dalam RKH. RKM yang dibuat guru ini disusun dalam format yang sudah disiapkan yang terdapat dalam panduan.

b) Rancangan Kegiatan harian berjumlah 12 eksemplar yang artinya pembelajaran dilakukan selama 12 hari. Dalam RKH ini tercantum komponen hari/tanggal, indikator, kegiatan, alat dan sumber dan penilaian proses dan kemampuan anak. RKH ini merupakan rancangan kegiatan utuh selama satu hari pembelajaran. Namun yang dianalisis disini hanya pada kegiatan pembelajaran berbasis permainan komprehensif saja. Secara keseluruhan RKH yang disusun oleh setiap guru sudah baik dan sesuai dengan petunjuk yang terdapat dalam panduan. Semua guru menyatakan tidak kesulitan dalam menyusun RKH

ini karena memang sudah pekerjaan mereka sehari-hari, hanya perlu menambahkan kegiatan permainan Stik Berwarna saja.

- c) Skenario Pembelajaran disusun guru setelah mereka menyusun RKH dan dilakukan sebelum pembelajaran diterapkan. Skenario yang disusun ini meliputi komponen tujuan, pengelolaan kelas dan langkah-langkah yang dilakukan guru dalam menerapkan pembelajaran berbasis permainan komprehensif. Skenario pembelajaran yang disusun guru sudah baik dan memenuhi harapan. Hal ini juga mudah bagi guru karena dalam panduan penerapan sudah disediakan formatnya. Menurut para guru, skenario pembelajaran ini perlu dan penting dibuat agar mempermudah guru menerapkan pembelajaran yang akan dilakukannya.
- d) Lembar Kerja Anak dibuat guru berdasarkan sentra yang diampunya. Hampir setiap sentra menggunakan blanko LKA yang terdapat dalam panduan. LKA digunakan untuk menempelkan hasil karya anak yang dibuatnya pada saat pembelajaran berbasis permainan komprehensif.

Secara keseluruhan portofolio yang dihasilkan guru sudah baik dan sesuai dengan rencana penelitian. Guru juga tidak mengalami kesulitan untuk membuat dan menyusun berkas-berkas tersebut. Para guru berpendapat bahwa dengan semua berkas ini mereka semakin berlatih untuk tertib secara administrasi.

5) Analisis Kemampuan Kognitif dan Sosial-Emosional Anak Pada Uji Kelompok Besar

a) Analisis Kemampuan Kognitif Anak pada Uji coba Kelompok Besar

Asesmen kemampuan kognitif dan kemampuan sosial anak yang menjadi subjek ujicoba kelompok besar ini diukur dengan menggunakan instrumen asesmen kemampuan kognitif dan sosial emosional yang telah disusun peneliti sebelumnya. Asesmen dilakukan pada awal sebelum penerapan alat permainan Stik Berwarna yang disebut sebagai asesmen awal dilakukan pada tanggal 10-14 Agustus 2015. Setelah selesai penerapan alat permainan Stik Berwarna, anak-anak yang menjadi subjek ini kembali diases dengan menggunakan instrumen yang sama. Asesmen ini disebut sebagai asesmen akhir yang dilaksanakan pada tanggal 3-8 September 2015. Asesor adalah guru wali kelas, yaitu Ibu Salis Wiwitri.

Hasil asesmen awal dan akhir dianalisis secara sederhana dengan menggunakan program excel untuk mengetahui rata-rata kemampuan setiap anak dan persentasi peningkatan yang dicapai oleh setiap anak. Data tersebut adalah sebagai berikut.

Hasil perhitungan rata-rata skor asesmen akhir anak yang dibandingkan dengan asesmen awal dapat dilihat dalam perhitungan berikut ini.

Tabel 3. 17 Perbandingan Rata-rata Hasil Asesmen Awal dan Akhir Kemampuan Kognitif Anak Dalam Uji Kelompok Besar

Rumus	Inisial Anak													
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
\bar{X}_a	2.10	2.56	2.48	2.19	2.22	2.13	2.47	2.34	2.48	2.88	2.86	1.97	2.82	2.25
\bar{X}_b	2.69	2.90	2.86	2.55	2.45	2.36	2.71	2.29	2.73	2.92	2.82	2.68	2.92	2.22
$(\bar{X}_b - \bar{X}_a)$	0.58	0.34	0.38	0.35	0.23	0.23	0.25	-0.05	0.25	0.04	-0.04	0.70	0.10	-0.03
%	19.5	11.3	12.6	11.7	7.8	7.8	8.2	-1.7	8.2	1.3	-1.3	23.4	3.5	-0.9

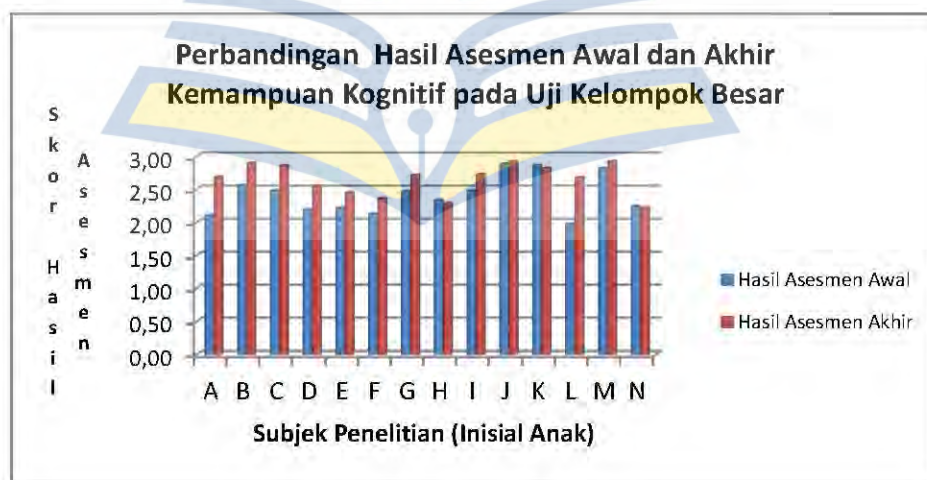
Keterangan:

\bar{X}_b = nilai rata-rata (dibulatkan) yang dihasilkan dari rumus Σ : 77 (konstanta 77 adalah jumlah butir dalam instrumen asesmen kemampuan kognitif) dihitung dengan pembulatan.

\bar{X}_a = nilai rata-rata (dibulatkan) yang dihasilkan dari rumus Σ : 77 (konstanta 77 adalah jumlah butir dalam instrumen asesmen kemampuan kognitif) dihitung dengan pembulatan.

$(\bar{X}_b - \bar{X}_a)$ = selisih nilai rata-rata asesmen awal dan asesmen akhir kemampuan kognitif anak dihitung dengan pembulatan.

Agar data tersebut lebih jelas penggambarannya maka dapat dilihat dalam grafik batang berikut ini



Grafik 3.4 Perbandingan Hasil Asesmen Awal dan Akhir Kemampuan Kognitif pada Uji Kelompok

Selain menggunakan perhitungan dengan persentase, efektivitas pembelajaran terhadap kemampuan kognitif anak TK kelompok B pada uji lapangan kelompok besar juga dihitung menggunakan uji-t. Hasil perhitungan dengan menggunakan Uji-t terhadap kemampuan kognitif anak kelompok B digambarkan berikut ini.

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Kemampuan Kognitif	194,9286	14	22,24598	4,20409
	Test	1,5000	14	,50918	,09623

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Kemampuan Kognitif & Test	28	,425	,024

Penjelasan hasil perhitungan tersebut dapat dijabarkan seperti berikut. Berdasarkan hasil uji beda rata-rata berpasangan antara data pretes dan postes terlihat ada perbedaan yang signifikan ($p\text{-value} < 1\%$) sebesar 0,425 point. Hal ini berarti bahwa ada peningkatan kemampuan kognitif anak setelah dilakukan penerapan pembelajaran berbasis permainan komprehensif atau pembelajaran berbasis permainan komprehensif dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak TK kelompok B pada uji coba lapangan kelompok besar secara signifikan.

b) Analisis Kemampuan Sosial-emosional Anak Uji coba Kelompok Besar

Tabel 3.18 Perbandingan Rata-rata Hasil Asesmen Awal dan Akhir Kemampuan Sosial-Emosional Anak Dalam Uji Kelompok besar

Rumus	Subjek penelitian (Inisial Anak)													
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
\bar{X}_a	2.66	2.59	2.66	2.20	2.07	2.66	2.63	2.46	2.71	3.00	2.88	2.29	3.00	2.37
\bar{X}_b	2.83	3.00	2.88	2.63	3.00	2.63	2.90	2.61	2.76	3.00	2.98	2.80	2.90	2.44
$(\bar{X}_b - \bar{X}_a)$	0.17	0.41	0.22	0.44	0.93	-0.02	0.27	0.15	0.05	0.00	0.10	0.51	-0.10	0.07
%	5.69	13.82	7.32	14.63	30.89	-0.81	8.94	4.88	1.63	0.00	3.25	17.07	-3.25	2.44

Keterangan:

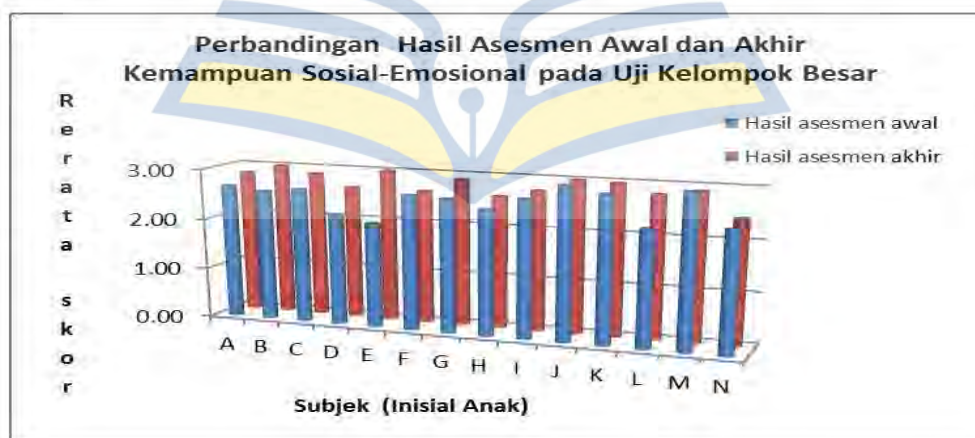
\bar{X}_b = nilai rata-rata (dibulatkan) yang dihasilkan dari rumus Σ : 41 (konstanta 41 adalah jumlah butir dalam instrumen asesmen kemampuan sosial-emosional) dihitung dengan pembulatan.

\bar{X}_a = nilai rata-rata (dibulatkan) yang dihasilkan dari rumus Σ : 41 (konstanta 41 adalah jumlah butir dalam instrumen asesmen kemampuan sosial-emosional) dihitung dengan pembulatan.

$(\bar{X}_b - \bar{X}_a)$ = selisih nilai rata-rata asesmen awal dan asesmen akhir kemampuan sosial-emosional anak dihitung dengan pembulatan.

Agar lebih jelas data tersebut juga digambarkan dalam bentuk grafik

berikut ini.



Grafik 3.5 Perbandingan Hasil Asesmen Akhir dan Awal Kemampuan Sosial-emosional Anak pada Uji kelompok Besar

Selain menggunakan perhitungan dengan persentase, efektivitas pembelajaran terhadap kemampuan sosial-emosional anak TK kelompok B pada uji lapangan kelompok besar juga dihitung menggunakan uji-t. Hasil perhitungan dengan menggunakan Uji-t terhadap kemampuan sosial-emosional anak kelompok B digambarkan berikut ini.

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 2	Kemampuan sosial emosional	110,6071	14	10,55967	1,99559
	Test	1,5000	14	,50918	,09623

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 2	Kemampuan sosial emosional &	14	,451	,016
	Test			

Penjelasan hasil perhitungan tersebut dapat dijabarkan seperti berikut. Berdasarkan hasil uji beda rata-rata berpasangan antara data pretes dan postes terlihat ada perbedaan yang signifikan ($p\text{-value} < 1\%$) sebesar 0,451 point. Hal ini berarti bahwa ada peningkatan kemampuan sosial-emosional anak setelah dilakukan penerapan pembelajaran berbasis permainan komprehensif atau pembelajaran berbasis permainan komprehensif dapat meningkatkan kemampuan sosial-emosional anak TK kelompok B pada ujicoba lapangan kelompok besar secara signifikan.

c) Analisis Kemampuan Kognitif dan Sosial-emosional Anak Uji coba
Kelompok Besar

Tabel 3.19 Perbandingan Hasil Asesmen Akhir dan Awal Kemampuan Kognitif dan Sosial-Emosional Setiap Anak pada Uji kelompok Besar

Anak	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
\bar{X}_a	2.30	2.57	2.54	2.19	2.17	2.31	2.53	2.38	2.56	2.92	2.86	2.08	2.88	2.29
\bar{X}_b	2.74	2.93	2.86	2.58	2.64	2.46	2.78	2.40	2.74	2.95	2.87	2.72	2.92	2.30
$(\bar{X}_b - \bar{X}_a)$	0.44	0.36	0.32	0.38	0.47	0.14	0.25	0.62	0.18	0.03	0.01	0.64	0.03	0.01
%	14.69	12.15	10.73	12.71	15.82	4.80	8.47	20.62	5.93	0.85	0.28	21.19	1.13	0.28

Keterangan:

\bar{X}_b = nilai rata-rata (dibulatkan) asesmen akhir yang dihasilkan dari total nilai asesmen akhir yang diperoleh anak dibagi 118 (konstanta 118 adalah jumlah butir dalam instrumen asesmen kemampuan kognitif dan sosial anak)

\bar{X}_a = nilai rata-rata (dibulatkan) asesmen awal yang dihasilkan dari rumus total nilai asesmen awal yang diperoleh anak dibagi 118 (konstanta 118 adalah jumlah butir dalam instrumen asesmen kemampuan kognitif dan sosial anak)

$(\bar{X}_b - \bar{X}_a)$ = selisih nilai rata-rata kemampuan kognitif dan sosial-emosional anak

$(\bar{X}_b - \bar{X}_a) \times 100\%$ = (dibulatkan) persentase selisih nilai rata-rata kemampuan kognitif dan sosial-emosional anak (dalam %)

Agar lebih jelas, maka data tersebut disajikan pula dalam bentuk grafik seperti berikut ini.



Grafik 3.6 Perbandingan Hasil Asesmen Awal dan Akhir Kemampuan Kognitif dan Sosial-emosional Ujicoba Kelompok Besar

Selain menggunakan perhitungan dengan persentase, efektivitas pembelajaran terhadap kemampuan kognitif dan sosial-emosional anak TK kelompok B pada uji lapangan kelompok besar juga dihitung menggunakan uji-t. Hasil perhitungan dengan menggunakan Uji-t terhadap kemampuan kognitif dan sosial-emosional anak kelompok B digambarkan berikut ini.

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 3	Kemampuan kognitif dan sosial-emosional	305,5357	14	31,46601	5,94652
	Test	1,5000	14	,50918	,09623

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 3	Kemampuan kognitif dan sosial-emosional & Test	14	,452	,016

Penjelasan hasil perhitungan tersebut dapat dijabarkan seperti berikut. Berdasarkan hasil uji beda rata-rata berpasangan antara data pretes dan postes terlihat ada perbedaan yang signifikan ($p\text{-value} < 1\%$) sebesar 0,452 point. Hal ini berarti bahwa ada peningkatan kemampuan kognitif dan sosial-emosional anak setelah dilakukan penerapan pembelajaran berbasis permainan komprehensif atau pembelajaran berbasis permainan komprehensif dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan sosial-emosional anak TK kelompok B pada ujicoba lapangan kelompok besar secara signifikan.

6) Analisis Hasil Uji coba Kelompok Besar

Berdasarkan hasil ujicoba kelompok besar, masukan dari guru wali kelas dan guru-guru sentra serta kepala TK didapat beberapa hal dalam pembelajaran berbasis permainan komprehensif yang harus diperbaiki. Perbaikan ini meliputi proses pembelajaran, alat permainan, panduan penerapan dan kelengkapan berkas yang digunakan dalam permainan Stik Berwarna. Analisis terhadap hasil ujicoba ini menjadi dasar untuk merevisi panduan dan alat permainan yang selanjutnya disebut dengan revisi 4. Beberapa catatan hasil uji coba diantaranya adalah sebagai berikut.

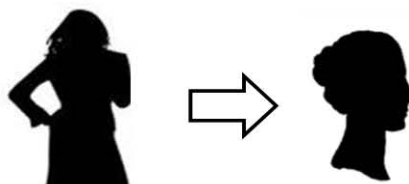
- a) Sebaiknya alat permainan Stik Berwarna ditempatkan pada wadah yang lebih besar dan lebih kuat agar alat permainan ini tidak mudah rusak, mudah dibawa dan disimpan.
- b) Panduan sangat penting bagi guru dalam menerapkan alat permainan Stik Berwarna ini. Sehingga sebaiknya dibuat dengan ukuran yang lebih kecil dengan sampul dan kemasan yang kuat dan menarik.
- c) Format berkas yang akan digunakan dalam pembelajaran berbasis permainan komprehensif sebaiknya dimasukkan dalam panduan sehingga jika diperlukan guru hanya tinggal memperbanyak saja.

9. Revisi Model Pembelajaran

Langkah terakhir dalam penelitian dan pengembangan ini adalah melakukan revisi terhadap draf program pembelajaran, yang meliputi revisi terhadap model konseptual. Revisi terhadap model prosedural pengembangan model dan revisi terhadap model fisik yang berupa panduan penerapan dan alat permainan untuk pembelajaran berbasis permainan komprehensif. Revisi dilakukan berdasarkan hasil evaluasi formatif yang telah dilakukan sebelumnya hingga didapat prototipe model konseptual, model prosedural dan model fisik pembelajaran berbasis permainan komprehensif.

a. Revisi terhadap model konseptual

Revisi akhir terhadap model konseptual dilakukan dengan memperbaiki bagan khususnya pada bagian gambar guru. Gambar pada hasil revisi 4 dianggap tidak mencerminkan seorang guru tapi lebih pada gambar seorang pekerja kantoran. Maka gambar tersebut diubah sehingga lebih mencerminkan seorang guru. Hasil akhir bagan model pembelajaran berbasis permainan komprehensif ini kemudian disebut sebagai prototipe model pembelajaran berbasis permainan komprehensif.



Gambar 3. 7 Perubahan Gambar Guru dalam Model Konseptual

b. Revisi model fisik

Revisi akhir terhadap model fisik yaitu alat permainan komprehensif dilakukan dengan mengamplas bagian-bagian sudut kepingan alat permainan agar tidak terdapat lagi bagian-bagian yang runcing sehingga alat ini menjadi lebih aman. Mengenai konten dan bentuknya alat ini tidak mengalami perubahan dari revisi 4. Sedangkan untuk panduan, revisi terakhir hanya terletak pada sampul depan dari panduan tersebut. Perubahan dilakukan agar terlihat lebih bagus dan lebih indah dipandang. Sedangkan bentuk, ukuran dan kontennya tidak mengalami revisi dari revisi 4.

10. Merancang dan melaksanakan evaluasi sumatif

Tahap ke sepuluh ini merupakan tahap terakhir dari model penelitian dan pengembangan ini. Evaluasi sumatif dilakukan untuk menentukan bagaimana efektivitas akhir program, biasanya dibandingkan program lain yang bersaing. Jenis evaluasi ini biasanya dilakukan oleh individu lain di luar pengembang program. Oleh karenanya peneliti tidak melaksanakan evaluasi formatif karena menurut Borg and Gall, evaluasi ini tidak termasuk dalam pengembangan program.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN PENGEMBANGAN MODEL

1. Temuan Penelitian Pendahuluan

a. Tujuan Pembelajaran di TK Fithria

Tujuan pembelajaran atau kompetensi yang dikembangkan di TK Islam Fithria, mengacu pada kurikulum TK yang terdapat dalam Permen (peraturan Menteri) No 58 tahun 2010. Berikut ini adalah tujuan pembelajaran yang dijadikan acuan oleh TK Islam Fithria.

Tabel 4.1 Kemampuan dan Aspek yang dikembangkan di TK Islam Fithria

Kemampuan	Aspek
Kognitif	1. Belajar menemukan dan keterampilan memecahkan masalah
	2. Mengembangkan keterampilan berpikir
	3. Menemukan konsep dan informasi awal untuk memahami dunia di sekitarnya
	4. Menunjukkan keterampilan dalam bermain khayalan
	5. Memperluas keterampilan komunikasi verbal
	6. Mengembangkan keterampilan membaca awal
	7. Menemukan keterampilan menulis awal
Sosial Emosional	8. pengalaman dalam memiliki rasa harga diri
	9. menunjukkan sikap positif terhadap kehidupan
	10. menunjukkan perilaku prososial yang kooperatif
Bahasa	11. Kemampuan Bahasa Reseptif (Dengar)
	12. Kemampuan Bahasa Ekspresif (Bicara)

Kemampuan	Aspek
	13. Membaca 14. Menulis
Motorik Kasar	15. Merayap 16. Merangkak 17. Berjalan 18. Berlari 19. Berjinjit 20. Melompat 21. Meloncat 22. Naik dan turun tangga 23. Menarik, mendorong 24. Mengangkat 25. Memutar 26. Berguling 27. Melempar 28. Menangkap 29. Memukul 30. Keseimbangan
Motorik halus	31. Kemampuan menggenggam berbagai ukuran dan bentuk 32. Melipat 33. Meronce 34. Membentuk dengan lilin 35. Mencoret 36. Mewarnai 37. Menggambar 38. Menulis 39. Menulis 40. Menggunting
Moral dan Nilai Agama	41. Mengenal aturan 42. Taat pada aturan

Kemampuan	Aspek
	43. Mengetahui tahapan ibadah 44. Mengetahui surat-surat dan doa harian

Keseluruhan aspek tersebut merupakan aspek kemampuan yang dikembangkan di Taman kanak-kanak Islam Fithria selama satu tahun pembelajaran. Namun dalam kegiatan sehari-hari, kemampuan kognitif dan sosial-emosional merupakan kemampuan yang paling sering distimulasi untuk dikembangkan dengan berbagai cara.

b. Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran yang berlangsung di TK Islam Fithria dijabarkan sebagai berikut.

- 1) Pendekatan Pembelajaran yang digunakan secara umum
 - a) Pendekatan pembelajaran berfokus pada anak dengan menerapkan model sentra. Namun pendekatan model sentra yang digunakan masih belum optimal karena fasilitas yang dimiliki masih sangat terbatas. Hal ini disebabkan oleh dana dan kemampuan serta pemahaman guru tentang sentra masih sangat minim sehingga penerapan pembelajaran sesungguhnya masih bersifat klasikal dengan cara belajar kelompok.
 - b) Sentra yang tersedia: sentra persiapan, sentra imtaq, sentra balok, sentra bahan alam.

- c) Kegiatan pembelajaran yang dilakukan adalah sama untuk semua anak dalam satu kelompok namun dilaksanakan dalam sentra dan disesuaikan dengan sentra. Contoh: Hari Senin anak-anak kelompok B 1 bermain dan belajar di sentra persiapan dengan kegiatan menyusun puzzle dan menulis huruf atau angka.
 - d) Guru masih banyak menjelaskan dan campur tangan dalam kegiatan yang dilakukan anak dan guru kurang menstimulasi agar anak yang bercerita atau menanggapi lebih dalam tentang cerita guru.
- 2) Metode yang digunakan secara umum
- a) Pembelajaran diawali dengan berbaris dan senam serta doa dan ikrar dipimpin oleh salah satu guru atau anak yang ditunjuk guru. Anak tampak tidak antusias dan bosan, karena setiap hari melakukan hal yang sama.
 - b) Pada saat kegiatan di kelas (dalam sentra), guru lebih dominan dengan memberikan penjelasan, pemberian contoh dan menugaskan anak-anak untuk melakukan kegiatan seperti contoh yang dilakukan guru.
 - c) Bermain di luar kelas dilaksanakan pada saat sebelum bel masuk pada pagi hari, istirahat (bermain bebas)

3) Media dan alat permainan yang tersedia dan digunakan secara umum (semua kelas)

a) Alat permainan yang tersedia dalam kelas disesuaikan dengan nama sentra.

b) Sentra persiapan terdapat alat permainan yang berkaitan dengan pengembangan keaksaraan awal, seperti: alat tulis dan buku (tulis maupun paket), kartu kata dan huruf, lego, biji-bijian, manik-manik, kancing, balok, puzzle, meronce. Semua dalam jumlah yang terbatas (tidak sesuai dengan standar ideal, misal balok harusnya 100pcs /anak namun di TK ini hanya memiliki 400 pcs)

c) Sentra balok: beberapa boneka, alat masak-masakan mainan, tempat tidur kecil

d) Sentra Iman dan Taqwa: sentra ini hanya berisi beberapa mukena kecil dan sajadah serta beberapa buku iqro.

e) Sentra bahan alam: koran bekas dan bahan-bahan sisa

f) Alat permainan *outdoor*: pesosotan, tangga pelangi, ayunan, dan komedi putar.

4) Kegiatan Pengembangan untuk Kemampuan Kognitif

a) Materi yang disampaikan dan alatnya

- Membaca dan menulis permulaan dengan menggunakan buku paket yang disusun sendiri oleh guru-guru. Materinya meliputi huruf, ejaan

- Matematika dan berhitung dengan menggunakan lembar kerja anak. Materinya meliputi angka, dan operasi tambah dan kurang
- b) Metode atau Strategi yang digunakan
- Kegiatan pengembangan kognitif tercantum dalam RKH namun pelaksanaannya tidak sesuai dan berbeda dengan yang terdapat dalam RKH. RKH digunakan hanya untuk memenuhi persyaratan administrasi jika ada pengawas datang ke TK.
 - Saat mengajarkan di kelas, guru menggunakan metode ceramah (menjelaskan apa yang harus dilakukan anak), pemberian contoh dan penugasan (anak melakukan sesuai dengan perintah guru)
 - Guru kurang memanfaatkan alat permainan yang terdapat di dalam kelas. Mereka lebih sering menggunakan buku paket, kertas dan alat tulis (pensil, krayon, spidol)
 - Beberapa anak mengikuti les (pelajaran tambahan di luar jam sekolah selama satu jam). Ada anak yang les seminggu dua kali dan ada yang seminggu tiga kali. Hal ini dilakukan atas permintaan orang tua agar anaknya bisa membaca dan berhitung dengan cepat. Jumlah anak yang les: Kelompok B1 = 11 anak, B2= 5 anak, A1= 3 anak dan A2= 4 anak.

5) Kegiatan Pengembangan untuk Kemampuan sosial-emosional

a) Materi yang ditanamkan

- Identitas diri, kedisiplinan, ketekunan, kesabaran, keberanian, sopan santun
- Materi kerjasama, pemahaman diri, kurang ditanamkan dalam kegiatan sehari-hari
- Materi ini tidak tercantum dalam RKM dan RKH namun diterapkan secara tidak langsung. Para guru menanamkan kemampuan sosial emosional tanpa disengaja dan hanya dilakukan sesuai dengan situasi dan kondisi yang terjadi saat pembelajaran berlangsung. Misal saat sedang memebentuk dengan bubur koran, ada anak yang berteriak-teriak lalu guru mengatakan bahwa anak-anak tidak boleh berteria-teriak karena tidak sopan dan mengganggu orang lain.

b) Metode atau strategi yang digunakan

- Pengembangan kemampuan sosial dan emosional dilakukan dengan metode ceramah dan bercerita.
- Seharusnya modelling juga dilakukan, namun justru metode ini sering terlupakan oleh guru.
- Guru banyak memberikan larangan pada anak terkait dengan sikap dan perilaku anak.

c. Karakteristik anak didik dan konteks

Karakteristik anak-anak TK Fithria secara umum adalah normatif atau tidak ada yang memiliki gangguan tertentu. Berikut adalah gambaran kemampuan mereka dalam perkembangan kognitif dan sosial emosional berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas dan observasi selama 2 hari mereka berada di Sekolah (Taman Kanak-kanak).

Tabel 4.2 Karakteristik kemampuan Kognitif dan Sosial-emosional Anak Di TK Islam Fithria

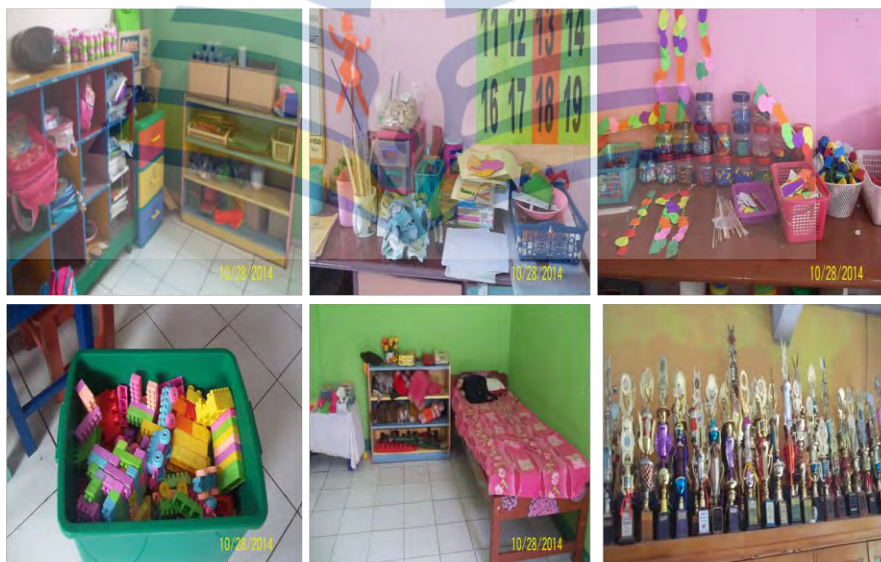
Kemampuan/ Aspek	Kondisi anak
Kognitif 1. Belajar menemukan dan keterampilan memecahkan masalah	<ul style="list-style-type: none"> • Beberapa anak masih belum memiliki kemampuan untuk memecahkan masalah. Misalnya pada saat mengerjakan puzzle, sebagian besar anak masih membutuhkan bantuan guru. Hal ini terutama terjadi pada puzzle yang baru. • Anak-anak juga masih memiliki ketergantungan pada guru untuk memilih tugas apa yang harus dikerjakannya. • Inisiatif dalam melakukan kegiatan masih belum muncul dan guru harus terus mengingatkan anak-anak untuk melakukan suatu kegiatan.
2. Mengembangkan keterampilan berpikir	<ul style="list-style-type: none"> • Sebagian besar anak-anak TK B (usia 5-6 tahun) sudah bisa berhitung khususnya operasi tambah dan kurang. Namun ketika diminta menjawab pertanyaan secara verbal, sebagian besar masih diam saja. Hanya dua anak saja yang selalu menjawab pertanyaan guru.
3. Menemukan konsep dan informasi awal untuk memahami dunia di sekitarnya	<ul style="list-style-type: none"> • Sebagian anak dapat mengaplikasikan pengetahuan dan pengalaman sebelumnya dalam situasi yang baru. Misalnya, saat memakai sepatu mereka melakukannya sambil duduk di lantai dan mencari tempat dimana mereka dapat duduk dengan baik. Demikian pula saat mengambil buku paket, mereka melakukannya dengan memegang bagian atas tumpukan buku sehingga buku-buku tersebut tidak jatuh ke lantai.

Kemampuan/ Aspek	Kondisi anak
4. Menunjukkan keterampilan dalam bermain khayalan	<ul style="list-style-type: none"> • Kemampuan dalam bermain khayalan cukup baik, terutama saat berada di sentra bermain peran. Mereka dengan lancar dan tanpa malu-malu memerankan tokoh yang dipilihnya. • Namun ketika beberapa anak ditanyakan apa yang akan mereka lakukan jika terjadi sesuatu (misalnya tidak dijemput saat pulang sekolah) sebagian anak menjawab mengikuti teman lainnya yaitu: menunggu saja di sekolah sampai dijemput.
5. Memperluas keterampilan komunikasi verbal	<ul style="list-style-type: none"> • Beberapa anak dapat menjelaskan ide dan perasaannya saat ditanyakan sesuatu. Namun anak-anak lainnya hanya diam bahkan menghindar saat ditanyakan sesuatu. • Menurut gurunya, anak-anak tidak terbiasa berbicara dengan orang dewasa. Jika ditanya gurunya pun harus diulang beberapa kali dan dirayu sedemikian rupa, baru mau berbicara dan menjawab.
6. Mengembangkan keterampilan membaca awal	<ul style="list-style-type: none"> • Dari 16 anak kelompok B1, hanya 8 anak yang sudah memiliki keterampilan membaca dengan lancar. • Terdapat 5 anak yang sama sekali belum mengenal huruf • 3 anak lainnya sudah mengenal huruf dengan baik namun belum dapat membaca kata-kata dengan baik.
7. Menemukan keterampilan menulis awal	<ul style="list-style-type: none"> • Sebagian besar keterampilan motorik halus anak-anak TK B sudah cukup baik dan mereka sudah dapat menulis dengan menggunakan pensil dengan rapi. Goresannya juga sudah benar meskipun ada beberapa anak yang belum lancar dalam menulis huruf dan angka. • Hanya 3 anak yang keterampilan motoriknya masih sanagat kurang dan perlu dilatih secara intensif.
Sosial-Emosional 8. Pengalaman dalam memiliki rasa harga diri	<ul style="list-style-type: none"> • Beberapa anak masih ditunggu orang tuanya • Beberapa (2 anak) anak selalu menempel pada gurunya dan mengikuti kemanapun guru pergi. • Banyak anak yang mengumpat temannya dengan perkataan yang tidak baik ketika ia sedang marah atau tidak suka • Ada satu anak, yang diam saja dan tidak berkomunikasi dengan siapapun.

Kemampuan/ Aspek	Kondisi anak
	<ul style="list-style-type: none"> • Beberapa anak merasa kurang percaya diri saat melakukan atau menyelesaikan pekerjaannya. • Semua anak melakukan tugas yang diberikan, walaupun ada beberapa anak yang melakukan pekerjaannya sambil bermain-main dan tidak serius. Guru harus sering mengingatkan anak tersebut untuk menyelesaikan tugasnya. • Jika ditanya satu persatu secara tidak formal apakah anak senang bersekolah, hampir semua anak menjawab senang. Hanya 4 anak yang tidak menjawab pertanyaan tersebut • Kebanggaan akan aktivitas dan hasil karyanya sudah cukup, tapi guru belum memfasilitasi dengan memberi kesempatan menempel hasil karya di papan misalnya, atau dengan bercerita di kelas tentang aktivitas yang telah dilakukannya
9. Menunjukkan sikap positif terhadap kehidupan	<ul style="list-style-type: none"> • Sebagian anak mau berbagi makanan pada teman lain yang tidak membawa • Anak tampak menyayangi anak yang lain yang dianggap lebih lemah atau lebih kecil atau teman dekatnya saja, misalnya dengan membantu mendorong ayunan ketika teman tersebut sedang bermain. • Sebagian besar anak belum dapat antri dengan baik, misalnya untuk cuci tangan
10. Menunjukkan perilaku prososial yang kooperatif	<ul style="list-style-type: none"> • Anak menyapa dan disapa, juga memberi atau diberi salam pada guru itu merupakan hal yang sudah menjadi kebiasaan. Tetapi untuk sesama anak, kecuali dengan teman dekatnya hal ini tidak dilakukan • Sikap demokratis belum tampak, karena tidak ada moment yang dapat menstimulasi kemampuan itu. • Penghargaan atas kesuksesan temannya merupakan hal yang biasa, sehingga hampir tidak ada temannya yang memberikan apresiasi ketika mendapatkan suatu prestasi tertentu. • Demikian halnya dengan memberi semangat pada teman

Sementara itu hasil penelitian terhadap konteks adalah bahwa alat permainan yang tersedia dalam kelas disesuaikan dengan sentra.

- 1) Sentra persiapan: terdapat alat permainan yang berkaitan dengan pengembangan keaksaraan awal, seperti: alat tulis dan buku (tulis maupun paket), kartu kata dan huruf, lego, biji-bijian, manik-manik, kancing, balok, *puzzle*, meronce. Semua dalam jumlah yang terbatas (tidak sesuai dengan standar ideal, misal balok harusnya 100pcs /anak namun di TK ini hanya memiliki 400 pcs)
- 2) Sentra bermain peran: beberapa boneka, alat masak-masakan mainan, tempat tidur kecil
- 3) Sentra Iman dan Taqwa: sentra ini hanya berisi beberapa mukena kecil dan sajadah serta beberapa buku iqro.
- 4) Sentra seni dan kreativitas: koran bekas dan bahan-bahan sisa



Gambar 4.1

Alat Permainan di dalam ruangan TK Islam Fithria



Gambar 4.2

Alat Permainan di luar ruangan TK Islam Fithria

Dukungan yang diberikan Yayasan dalam pengembangan dan pembelajaran di TK Islam Fithria adalah memberikan bantuan berupa moril dan materiil kepada TK dan memberikan kepercayaan sepenuhnya kepada seluruh komponen TK (guru, staf, orang tua dan anak didik) untuk memajukan TK secara keseluruhan. Sementara dukungan orang tua adalah memberi dukungan pada semua kegiatan yang diikuti dan dilakukan oleh TK Islam Fithria baik di lingkungan sekolah maupun di luar lingkungan sekolah. Sementara itu, TK Islam Fithria juga memiliki hambatan dalam penyelenggaraannya, yaitu terlalu banyak kegiatan ekstrakurikuler yang harus diikuti TK Islam Fithria di tingkat kecamatan, walikotamadya maupun propinsi sehingga tak jarang mengganggu pelaksanaan proses pembelajaran. Selain itu hambatan yang dirasakan adalah terbatasnya sarana dan

prasarana yang dimiliki oleh TK Islam Fithria sehingga anak-anak kurang dapat bereksplorasi. Hal ini termasuk terbatasnya alat main yang terdapat di tiap sentra sehingga guru dan anak didik tidak dapat bereksplorasi dengan leluasa dan kegiatan pembelajaran menjadi monoton dan kurang bervariasi.

2. Hasil Pengembangan Model

a. Rumusan Tujuan Pembelajaran

Setelah penelitian dilakukan maka hasil menuliskan atau merumuskan tujuan pembelajaran adalah sebagai berikut.

1) Kemampuan Kognitif

Pada akhir pembelajaran berbasis permainan komprehensif maka diharapkan anak didik memiliki indikator kemampuan kognitif yang meliputi:

- (1) melakukan pengamatan terhadap benda yang bergerak (mainan, orang, binatang);
- (2) mencoba cara-cara baru dalam menggunakan mainan;
- (3) bertanya dengan menggunakan kata “mengapa”;
- (4) menjawab pertanyaan dengan cepat;
- (5) menjawab pertanyaan dengan benar;
- (6) menyahut ketika dipanggil;
- (7) bertanya hal yang belum dimengerti;
- (8) mengikuti kegiatan dengan senang hati;

- (9) menyiapkan alat belajar dengan rapi sebelum kegiatan dimulai;
- (10) menentukan dengan cepat ketika diminta memilih mainan;
- (11) mengatakan akan membuat apa ketika bermain balok;
- (12) menyebutkan bagian-bagian dari benda;
- (13) berani mencoba mainan baru;
- (14) menemukan perbedaan dua gambar;
- (15) menyelesaikan puzzle 3-5 keping;
- (16) mengerjakan maze sederhana;
- (17) menemukan kejanggalan sebuah gambar;
- (18) menirukan gerakan salah satu binatang;
- (19) menjelaskan apa yang dilakukan jika... (kehujan, tasnya hilang, tidak membawa bekal makanan);
- (20) membentuk sesuatu dengan plastisin;
- (21) menggambar sesuatu dengan krayon secara bebas;
- (22) menyelesaikan tugas sampai selesai;
- (23) menunjukkan gambar benda yang sama warnanya;
- (24) menunjukkan gambar benda yang sama bentuk;
- (25) menunjukkan gambar yang berbeda diantara gambar yang sama;
- (26) mengumpulkan 4-5 benda yang sama (kancing baju/balok);
- (27) melengkapi gambar sebuah benda;
- (28) mengelompokkan 5-10 benda berdasarkan kesamaannya (warna/bentuk/ukuran);

- (29) menceritakan kebiasaannya sebelum berangkat sekolah;
- (30) menceritakan proses mandi;
- (31) mengurutkan balok dari yang terkecil-terbesar;
- (32) mengurutkan gambar geometri dari yang terkecil-terbesar;
- (33) meronce manik-manik dengan pola yang ditentukan guru (ab-ab, aabb-aabb, aabbcc-aabbcc);
- (34) melengkapi gambar dengan bentuk geometri;
- (35) menjelaskan apa yang terjadi jika... (hujan turun, lupa gosok gigi, jajan sembarangan, dll);
- (36) menjelaskan alasan suatu perbuatan, misal supaya pintar harus..., supaya sehat harus... ;
- (37) menyebutkan nama-nama hari;
- (38) menyebutkan nama hari sesudah/sebelum hari yang disebutkan guru;
- (39) menyebutkan nama benda dalam gambar (binatang, kendaraan, benda lainnya);
- (40) menceritakan isi gambar (gambar anak menangis, makan, minum, main bola);
- (41) menunjukkan benda dalam gambar yang lebih besar/kecil, lebih panjang/pendek;
- (42) menyebutkan nama temannya yang lebih tinggi/pendek dari dirinya;
- (43) mendeskripsikan ciri-ciri sebuah benda dengan kata sederhana.
Misal: daun ini berwarna hijau, bola ini bundar;

- (44) menyebutkan nama permainan yang disukainya;
- (45) menjelaskan salah satu aturan permainan yang disukainya,
- (46) menyebutkan posisi benda. (Misal bola itu ada di bawah/atas/samping meja);
- (47) meletakkan benda pada posisi yang diperintahkan guru;
- (48) memasang angka sesuai jumlah benda;
- (49) menghubungkan benda dengan pasangannya (Misal: baju dengan rok atau celana, sendok dengan garpu, sepatu dengan kaki);
- (50) mengikuti aturan permainan;
- (51) menjelaskan apa yang tidak boleh dilakukan saat bermain balok/lego/plastisin;
- (52) menjelaskan apa yang akan dilakukan dengan sebuah kursi/kertas;
- (53) menjelaskan apa yang akan dilakukan jika... (Misalnya: hujan tapi tak ada payung, tidak dijemput saat pulang sekolah, bertemu dengan orang jahat, tersesat, terjatuh tapi tak ada orang lain, dsb);
- (54) menjelaskan apa yang dilakukan saat bertemu guru di jalan;
- (55) memberi contoh cara berterima kasih/meminta maaf/meminta tolong;
- (56) melanjutkan syair lagu dalam nyanyian;
- (57) mengulang kata-kata dalam nyanyian yang dinyanyikan guru;
- (58) melakukan 3-4 perintah secara berurutan (Misal: berdiri, ambil pensil, berjongkok, letakkan pensil di meja);

- (59) menjelaskan apa yang dirasakan saat.... (Misal: mendapat hadiah, ditinggal Ibu, terjatuh dsb);
- (60) menjelaskan apa yang akan dilakukan jika.... (memiliki uang banyak, sudah besar, memiliki mainan banyak);
- (61) bercakap-cakap dengan anak lain saat kegiatan;
- (62) membuat kalimat sederhana dengan benda yang ditunjuk guru (Misal: pensil= Saya mengambil pensil);
- (63) membuat cerita sederhana dengan topik yang disebutkan guru (Misal: Andai aku jadi pilot);
- (64) berpartisipasi dalam diskusi kelompok;
- (65) menyebutkan judul buku kesayangannya;
- (66) mendengarkan cerita dengan tekun;
- (67) menceritakan kembali isi cerita yang diceritakan guru dengan bahasa sendiri;
- (68) dapat menunjukkan bagian-bagian dari buku (sampul depan dan belakang);
- (69) dapat membuka buku dengan benar;
- (70) dapat menunjukkan nomor halaman buku;
- (71) dapat membedakan gambar dan tulisan dalam buku;
- (72) membuat gambar benda sederhana (gambar rumah, bola, pohon);
- (73) melengkapi sebuah gambar dengan mencoret;
- (74) meniru membuat huruf seperti contoh dengan alat tulis;

- (75) meniru membuat angka seperti contoh dengan alat tulis;
- (76) meniru menuliskan nama panggilannya;
- (77) menuliskan nama panggilannya dengan alat tulis;
- (78) menuliskan nama gambar sebuah benda (bola, baju, sapu dsb);
- (79) melengkapi tulisan nama benda;
- (80) menuliskan cerita pada gambar yang ditunjukkan guru;
- (81) menuliskan kata-kata pada sebuah kartu.

2) Kemampuan Sosial-emosional

Pada akhir pembelajaran berbasis permainan komprehensif maka diharapkan anak didik memiliki indikator kemampuan sosial-emosional yang meliputi:

- (1) menyebutkan namanya sendiri dengan benar;
- (2) menyebutkan jenis kelaminnya dengan benar;
- (3) menyebutkan nama anggota keluarganya sendiri (ayah, ibu, kakak/adik);
- (4) menunjukkan gambar dirinya sendiri;
- (5) menceritakan tentang liburan keluarga secara sederhana;
- (6) menyebutkan makanan kesukaan dalam keluarganya;
- (7) menunjukkan kesenangan saat dapat melakukan keterampilan baru (senyum atau tepuk tangan);

- (8) menunjukkan minat saat melakukan suatu kegiatan (menggambar, menyanyi, bermain puzzle, dsb);
- (9) menyatakan tentang kemampuannya (Misal: saya tidak bisa mengerjakan ini sendiri);
- (10) memilih dan mengembalikan mainan sendiri;
- (11) dapat mencuci tangan tanpa bantuan;
- (12) memilih buku bacaan yang disukainya sendiri;
- (13) mengatakan "ini giliran dia" ketika temannya diserobot;
- (14) memperagakan cara melarang teman melempar mainan ke arah orang lain;
- (15) memberi contoh cara membela teman yang dianiaya;
- (16) memperagakan cara meminta bantuan pada orang dewasa;
- (17) memperagakan cara meminta bantuan pada orang dewasa untuk membantu perselisihan dengan temannya;
- (18) mengikuti saran guru ketika menemui masalah;
- (19) tidak ditunggu orang tua saat sekolah;
- (20) berpartisipasi dalam kegiatan kelompok di sekolah;
- (21) berani mencoba kegiatan baru tanpa diperintah;
- (22) mengikuti kegiatan rutin di kelas tanpa protes;
- (23) bertindak sesuai harapan guru (misal duduk tenang saat kegiatan bercerita);
- (24) bermain bersama teman di area bermain;

- (25) memulai percakapan dengan orang dewasa/guru;
- (26) mengajak anak lain untuk bermain bersama;
- (27) membantu anak lain menyelesaikan tugasnya;
- (28) menunjukkan ketertarikan pada perbedaan budaya;
- (29) meletakkan mainan pada tempat yang benar;
- (30) membuang sampah pada tempatnya;
- (31) menjaga kebersihan kelas (misal memungut sampah di kelas dan membuangnya ke tempat sampah);
- (32) membantu membawakan tas teman yang membutuhkan;
- (33) membantu teman mengambilkan peralatan main;
- (34) menghibur teman yang sedih atau menangis;
- (35) bermain bersama anak lain tanpa mengganggu temannya tersebut;
- (36) berhenti bermain guna memberi kesempatan pada teman untuk bermain (Misalnya main ayunan);
- (37) berbagi mainan dengan anak lain;
- (38) meminjamkan peralatannya ketika teman membutuhkan;
- (39) bekerjasama saat bermain dalam kelompok;
- (40) berbagi mainan saat bermain bersama;
- (41) meminta bantuan guru ketika tidak ditemukan kesepakatan dengan teman;
- (42) menawarkan kesepakatan lain ketika ada teman tidak menyetujui aturan bermain.

b. Alat dan Instrumen Penilaian

Setelah melalui proses pengembangan berdasarkan kajian teori perkembangan anak usia dini khususnya anak usia 5-6 tahun (anak TK kelompok B) dan dilakukannya uji validitas serta uji reliabilitas terhadap rancangan instrument yang dikembangkan maka instrumen final yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1) Instrumen asesmen Kemampuan Kognitif dan Sosial-emosional Anak Kelompok B

INSTRUMEN ASESMEN KEMAMPUAN KOGNITIF DAN SOSIAL-EMOSIONAL ANAK TK KELOMPOK B (Digunakan oleh Guru)

Nama Anak	:
Tanggal Lahir/Usia	:
Jenis Kelamin	:
Tanggal Asesmen	:

Beri tanda check (√) pada pengamatan yang dianggap paling akurat menggambarkan kemampuan anak pada setiap pertanyaan

Keterangan

- BM (Belum Muncul) = indikator kemampuan anak belum muncul dan anak belum bisa melakukannya meski dibantu, skor = 1
- MDB (Muncul dan Bantuan) = indikator kemampuan anak sudah muncul namun anak masih perlu bantuan dalam melakukannya, skor = 2
- SM (Sudah Muncul) = indikator kemampuan anak sudah muncul dan anak dapat melakukannya sendiri, skor = 3

No	Pernyataan/Pertanyaan	Pengamatan			Keterangan
		BM	MDB	SM	
		1	2	3	
1.	Melakukan pengamatan terhadap benda yang bergerak (mainan, orang, binatang)				
2.	Mencoba cara-cara baru dalam menggunakan mainan				
3.	Bertanya pada orang lain dengan menggunakan kata "mengapa"				
4.	Menjawab pertanyaan guru dengan cepat				

No	Pernyataan/Pertanyaan	Pengamatan			Keterangan
		BM	MDB	SM	
		1	2	3	
5.	Menjawab pertanyaan guru dengan benar				
6.	Menyahut ketika dipanggil orang lain				
7.	Bertanya pada orang lain hal yang belum dimengerti				
8.	Mengikuti kegiatan belajar dengan senang hati				
9.	Menyiapkan alat belajar dengan lengkap dan rapi sebelum kegiatan dimulai				
10.	Menentukan dengan cepat ketika diminta memilih mainan				
11.	Mengatakan akan membuat apa ketika bermain balok				
12.	Menyebutkan bagian-bagian dari benda yang ditunjukkan guru				
13.	Berani mencoba mainan baru				
14.	Menemukan perbedaan dua gambar yang hampir sama				
15.	Menyelesaikan puzzle 3-5 keping				
16.	Mengerjakan maze sederhana				
17.	Menemukan kejanggalan sebuah gambar				
18.	Menirukan gerakan salah satu binatang yang disebutkan guru				
19.	Menjelaskan apa yang dilakukan jika... (kehujanan, tasnya hilang, tidak membawa bekal makanan)				
20.	Membentuk sesuatu dengan plastisin				
21.	Menggambar sesuatu dengan krayon secara bebas				
22.	Menyelesaikan tugas sampai selesai				
23.	Menunjukkan gambar benda yang sama warnanya				
24.	Menunjukkan gambar benda yang sama bentuk				
25.	Menunjukkan gambar yang berbeda diantara gambar yang sama				
26.	Memilah dan mengumpulkan 4-5 benda dengan warna atau bentuk sama (kancing baju/balok)				
27.	Menceritakan kebiasaannya sebelum berangkat sekolah				
28.	Menceritakan proses mandi				
29.	Mengurutkan balok dari yang terkecil-terbesar				
30.	Mengurutkan gambar geometri dari yang terkecil-terbesar				
31.	Meronce manik-manik dengan pola yang ditentukan guru (ab-ab, aabb-aabb, aabbcc-aabbcc)				
32.	Melengkapi gambar dengan bentuk geometri (lingkaran/segitiga/persegi)				
33.	Menjelaskan apa yang terjadi jika... (hujan turun, lupa				

No	Pernyataan/Pertanyaan	Pengamatan			Keterangan
		BM	MDB	SM	
		1	2	3	
	gosok gigi, jajan sembarangan, dll)				
34.	Menjelaskan alasan suatu perbuatan, misal supaya pintar harus..., supaya sehat harus...				
35.	Menyebutkan nama-nama hari				
36.	Menyebutkan nama hari sesudah/sebelum hari yang disebutkan guru				
37.	Menyebutkan nama benda dalam gambar (binatang, kendaraan, benda lainnya)				
38.	Menceritakan isi gambar (gambar anak menangis, makan, minum, main bola)				
39.	Menunjukkan benda dalam gambar yang lebih besar/kecil, lebih panjang/pendek				
40.	Menyebutkan nama temannya yang lebih tinggi/pendek dari dirinya				
41.	Mendeskrripsikan ciri-ciri sebuah benda dengan kata sederhana. Misal: daun ini berwarna hijau, bola ini bundar				
42.	Menyebutkan nama permainan yang disukainya				
43.	Menjelaskan salah satu aturan permainan yang disukainya				
44.	Menyebutkan posisi benda. (Misal bola itu ada di bawah/atas/samping meja)				
45.	Meletakkan benda pada posisi yang diperintahkan guru (di atas/di bawah/ di samping/ di dalam)				
46.	Memasangkan angka sesuai jumlah benda				
47.	Menghubungkan benda dengan pasangannya (Misal: baju dengan rok atau celana, sendok dengan garpu, sepatu dengan kaki)				
48.	Mengikuti aturan permainan				
49.	Menjelaskan apa yang tidak boleh dilakukan saat bermain balok/lego/plastisin				
50.	Menjelaskan apa yang akan dilakukan dengan sebuah kursi/kertas				
51.	Menjelaskan apa yang akan dilakukan jika... (Misalnya: hujan tapi tak ada payung, tidak dijemput saat pulang sekolah, bertemu dengan orang asing, tersesat, terjatuh tapi tak ada orang lain, dsb)				
52.	Menjelaskan apa yang dilakukan saat bertemu guru di jalan				
53.	Memberi contoh cara berterima kasih/meminta maaf/meminta tolong				
54.	Melanjutkan syair lagu dalam nyanyian				
55.	Mengulang kata-kata dalam nyanyian yang dinyanyikan guru				
56.	Melakukan 3-4 perintah secara berurutan (Misal: berdiri, ambil pensil, berjongkok, letakkan pensil di meja)				

No	Pernyataan/Pertanyaan	Pengamatan			Keterangan
		BM	MDB	SM	
		1	2	3	
57.	Menjelaskan apa yang dirasakan saat.... (Misal: mendapat hadiah, ditinggal Ibu, terjatuh dsb)				
58.	Menjelaskan apa yang akan dilakukan jika.... (memiliki uang banyak, sudah besar, memiliki mainan banyak)				
59.	Bercakap-cakap dengan anak lain saat kegiatan				
60.	Membuat kalimat sederhana dengan benda yang ditunjuk guru (Misal: pensil= Saya mengambil pensil)				
61.	Membuat cerita sederhana dengan topik yang disebutkan guru (Misal: Andai aku jadi pilot)				
62.	Berpartisipasi dalam diskusi kelompok				
63.	Menyebutkan judul buku kesayangannya				
64.	Mendengarkan cerita dengan tekun				
65.	Menceritakan kembali isi cerita yang diceritakan guru dengan bahasa sendiri				
66.	Dapat menunjukkan bagian-bagian dari buku (sampul depan dan belakang)				
67.	Dapat membuka buku dengan benar				
68.	Dapat menunjukkan nomor halaman buku				
69.	Dapat membedakan gambar dan tulisan dalam buku				
70.	Membuat gambar benda sederhana (gambar rumah, bola, pohon)				
71.	Melengkapi sebuah gambar yang belum sempurna dengan mencoret				
72.	Membuat coretan seseperti huruf dan angka dengan alat tulis.				
73.	Meniru membuat huruf dan angka seperti contoh dengan alat tulis.				
74.	Meniru menuliskan nama panggilanannya dengan alat tulis				
75.	Menuliskan nama gambar sebuah benda (bola, baju, sapu dsb).				
76.	Melengkapi tulisan nama benda.				
77.	Menuliskan kata-kata pada sebuah kartu (nama-nama binatang/ temannya/daftar belanja/ dan lain-lain)				
78.	menyebutkan namanya sendiri dengan benar.				
79.	menyebutkan jenis kelaminnya dengan benar.				
80.	menyebutkan nama anggota keluarganya sendiri (ayah, ibu, kakak/adik).				
81.	menunjukkan gambar dirinya sendiri pada sebuah foto bersama				
82.	Menyebutkan tempat liburan yang pernah dikunjungi keluarganya				

No	Pernyataan/Pertanyaan	Pengamatan			Keterangan
		BM	MDB	SM	
		1	2	3	
83.	menyebutkan makanan kesukaan dalam keluarganya.				
84.	Menunjukkan kesenangan saat dapat melakukan keterampilan baru (senyum atau tepuk tangan).				
85.	Menunjukkan rasa percaya diri saat melakukan suatu kegiatan (menggambar, menyanyi, bermain puzzle, dsb).				
86.	Menyatakan tentang kemampuannya (Misal: saya tidak bisa mengerjakan ini sendiri).				
87.	Memilih dan mengembalikan mainan sendiri;				
88.	Dapat mencuci tangan tanpa bantuan;				
89.	Memilih buku bacaan yang disukainya sendiri;				
90.	Mengatakan "ini giliran dia" ketika temannya diserobot.				
91.	Memperagakan cara melarang teman melempar mainan ke arah orang lain.				
92.	Memberi contoh cara membela teman yang dianiaya.				
93.	Memperagakan cara meminta bantuan pada orang dewasa.				
94.	Mengikuti saran guru ketika menemui masalah.				
95.	Tidak ditunggu orang tua saat di sekolah.				
96.	Berpartisipasi dalam setiap kegiatan di sekolah.				
97.	Berani mencoba kegiatan baru tanpa diperintah.				
98.	Mengikuti kegiatan rutin di kelas tanpa protes.				
99.	Bertindak sesuai harapan guru (misal duduk tenang saat kegiatan bercerita).				
100.	Bermain bersama teman di area bermain.				
101.	Memulai percakapan dengan orang dewasa/guru.				
102.	Mengajak anak lain untuk bermain bersama.				
103.	Mendengarkan ketika anak lain sedang berbicara				
104.	Menunjukkan perbedaan yang dimiliki teman dengan dirinya (misal: rambutnya/jenis kelaminnya/ dan lain-lain)				
105.	Meletakkan mainan pada tempat yang benar.				
106.	Membuang sampah pada tempatnya.				
107.	Menjaga kebersihan kelas (misal memungut sampah di kelas dan membuangnya ke tempat sampah).				
108.	Membantu membawakan tas teman yang membutuhkan.				
109.	Membantu teman mengambilkan peralatan main.				
110.	Menghibur teman yang sedih atau menangis.				
111.	Bermain bersama anak lain tanpa mengganggu temannya				

No	Pernyataan/Pertanyaan	Pengamatan			Keterangan
		BM	MDB	SM	
		1	2	3	
	tersebut.				
112.	Berhenti bermain guna memberi kesempatan pada teman untuk bermain (misalnya main ayunan).				
113.	Berbagi mainan dengan anak lain .				
114.	Meminjamkan peralatanya ketika teman membutuhkan.				
115.	Bekerjasama saat bermain dalam kelompok.				
116.	Berbagi mainan saat bermain bersama.				
117.	meminta bantuan guru ketika tidak ditemukan kesepakatan dengan teman.				
118.	menawarkan kesepakatan lain ketika ada teman tidak menyetujui aturan bermain.				

Asesor

(.....)

2) Instrumen Pedoman Observasi Penerapan Pembelajaran Berbasis Permainan Komprehensif

PEDOMAN OBSERVASI PENERAPAN PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN KOMPREHENSIF (Digunakan oleh Observer)

Nama TK :

Nama Guru :

Tanggal/hari Kegiatan :

Observer :

Beri tanda check (√) pada pengamatan yang dianggap paling akurat menggambarkan pelaksanaan pembelajaran

Kegiatan	Pengamatan	Baik	Sedang	Buruk	Keterangan
1. Persiapan	a. Rancangan kegiatan				
	b. Persiapan alat permainan				
	c. Penataan ruang kelas				
	d. Persiapan bahan belajar (lembar kerja				

Kegiatan	Pengamatan	Baik	Sedang	Buruk	Keterangan
	anak)				
	e. Mengondisikan anak				
2. Pembukaan	a. Penyapaan awal				
	b. Apersepsi				
	c. Penjelasan tujuan dan aturan permainan				
3. Inti	a. Langkah-langkah pembelajaran				
	b. Penjelasan aturan main				
	c. Memimpin permainan atau menunjuk anak untuk memimpin				
	d. Pengaturan anak sesuai tujuan (kelompok atau individual)				
	e. Pemberian contoh cara bermain				
	f. Pengawasan anak saat bermain				
	g. Pemberian bantuan pada anak yang membutuhkan bantuan				
	h. Pemberian rangsangan				
	i. Penguatan/reward pada anak				
	4. Penutup	a. Mengulas kegiatan yang telah dilakukan			
b. Penyapaan akhir					

Catatan pelaksanaan pembelajaran secara umum

Observer

(.....)

3) Instrumen Keterbacaan Panduan dan Alat Permainan Komprehensif
untuk Anak TK

**INSTRUMEN KETERBACAAN
PANDUAN DAN ALAT PERMAINAN KOMPREHENSIF
UNTUK ANAK TAMAN KANAK-KANAK
(Untuk Pakar dan Pembelajar/Guru)**

Nama :
Instansi :
Tanggal/hari Evaluasi :

Beri tanda check (√) pada pendapat yang dianggap paling akurat yang menggambarkan pemahaman Anda terhadap panduan dan alat permainan

No	Pertanyaan	Pendapat			
		Ya	Ragu	Tidak	Catatan
A.	PANDUAN				
1.	Panduan ini mudah dipahami?				
2.	Anda memahami isi panduan tersebut?				
3.	Anda dapat memahami panduan ini dalam waktu singkat				
4.	Penggunaan bahasa dalam panduan operasional dan dapat dilaksanakan dengan mudah?				
5.	Penyajian materi dalam panduan runtut dan sistematis sehingga memudahkan pemahaman (tidak bermakna ganda atau menimbulkan salah tafsir)?				
6.	Konsep-konsep yang disajikan dalam panduan valid dan tidak ada yang keliru?				
7.	Dengan panduan ini Anda dapat menerapkan proses pembelajaran berbasis permainan komprehensif?				
8.	Langkah-langkah penerapan permainan komprehensif yang disajikan dalam panduan mudah dilaksanakan?				
9.	Panduan ini dibutuhkan dalam menerapkan pembelajaran berbasis permainan komprehensif				

No	Pertanyaan	Pendapat			
		Ya	Ragu	Tidak	Catatan
B.	Permainan Komprehensif				
10.	Alat permainan ini mudah digunakan oleh anak-anak				
11.	Aspek kemampuan yang dikembangkan melalui permainan ini lebih dari satu aspek				
12.	Alat Permainan komprehensif dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak				
13.	Alat permainan komprehensif ini dapat meningkatkan kemampuan sosial-emosional anak				
14.	Alat permainan ini sesuai dengan tingkat perkembangan anak				
15.	Alat permainan ini dapat digunakan secara individual				
16.	Alat permainan ini dapat digunakan secara berkelompok				
17.	Alat permainan ini dapat digunakan di dalam dan di luar ruangan				
18.	Permainan ini dapat dilaksanakan secara mandiri (tanpa bimbingan guru)				
19.	Permainan ini menyenangkan bagi anak				
20.	Alat permainan ini dimainkan anak dengan antusias				
21.	Permainan ini membosankan bagi anak				
22.	Alat permainan ini tidak berbahaya bagi anak				
23.	Permainan komprehensif ini memiliki kelebihan-kelebihan				
24.	Permainan komprehensif ini memiliki kelemahan-kelemahan				

Masukan terhadap panduan

Masukan terhadap alat permainan

Pakar/Pengguna

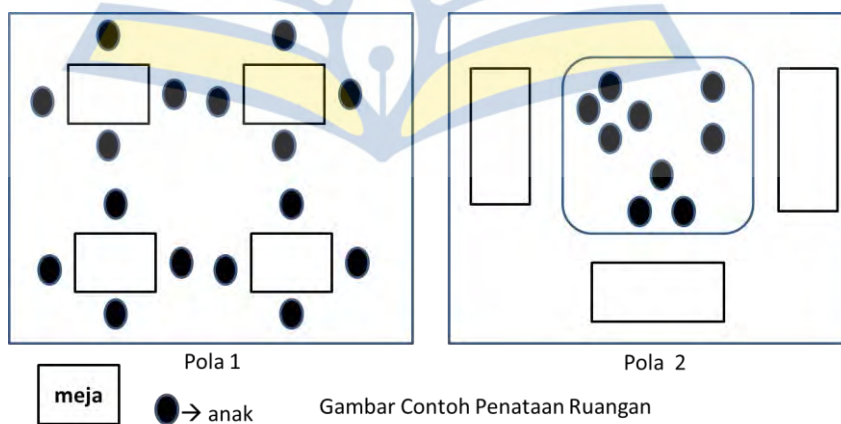
(.....)

c. Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran yang dikembangkan meliputi persiapan, perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi yang tergambar dalam model konseptual. Hasil pengembangan strategi pembelajaran tersebut adalah sebagai berikut.

1) *Persiapan*

Hasil pengembangan pengelolaan ruangan adalah seperti berikut ini.



Gambar 4.3 Penataan Ruangan untuk Pembelajaran berbasis Permainan Komprehensif Awal

Hasil pengembangan cara pengorganisasian anak meliputi: pengorganisasian secara individual dan kelompok.

a) Individual

Pengorganisasian anak secara individual maksudnya adalah anak-anak memainkan alat permainan komprehensif sendiri-sendiri. Mereka memainkannya seorang diri dengan atau tanpa bimbingan guru.

b) Kelompok

Pengorganisasian anak secara kelompok adalah ketika anak memainkan alat permainan tradisional ini secara bersamaan antara dua orang anak, tiga orang anak atau empat orang anak atau dapat pula antara dua kelompok anak yang masing-masing kelompok beranggota dua orang, tiga orang atau empat orang.

2) *Perencanaan*

a) Penyusunan RKM

RKM yang harus disusun guru meliputi kemampuan kognitif, sosial-emosional. Berikut adalah contoh RKM yang disusun guru.

RANCANGAN KEGIATAN MINGGUAN

Kelompok/Semester/Minggu : B//4

Tema/Sub Tema : Aku / Panca Indra

Hari/Tanggal : Senin, 2 Agustus 2015

Hari Ke/ Sentra	Kemampuan	
	Kognitif	Sosial-Emosional
I Balok	Kog 1 Melakukan pengamatan terhadap benda yang bergerak (mainan, orang, binatang) Kog 2 Mencoba cara-cara baru dalam menggunakan mainan Kog 8 Mengikuti kegiatan belajar dengan senang hati	Sosem 1 Menyebutkan namanya sendiri dengan benar. Sosem 2 Menyebutkan jenis kelaminnya dengan benar.
II Persiapan	Kog 4 Menjawab pertanyaan guru dengan cepat Kog 5 Menjawab pertanyaan guru dengan benar Kog 6 Menyahut ketika dipanggil orang lain	Sosem 3 Menyebutkan nama anggota keluarganya sendiri (ayah, ibu, kakak/adik). Sosem 4 Menunjukkan gambar dirinya sendiri pada sebuah foto bersama
III Imtaq	Kog 3 Bertanya pada orang lain dengan menggunakan kata "mengapa" Kog 10 Menentukan dengan cepat ketika diminta memilih mainan Kog 11 Mengatakan akan membuat apa ketika bermain balok	Sosem 5 Menyebutkan tempat liburan yang pernah dikunjungi keluarganya Sosem 10 Memilih dan mengembalikan mainan sendiri;
IV Bahan Alam	Kog 9 Menyiapkan alat belajar dengan lengkap dan rapi sebelum kegiatan dimulai Kog 12 Menyebutkan bagian-bagian dari benda yang ditunjukkan guru	Sosem 7 Menunjukkan kesenangan saat dapat melakukan keterampilan baru (senyum atau tepuk tangan). Sosem 9 Menyatakan tentang

Hari Ke/ Sentra	Kemampuan	
	Kognitif	Sosial-Emosional
	Kog 14 Menemukan perbedaan dua gambar yang hampir sama	kemampuannya (Misal: saya tidak bisa mengerjakan ini sendiri).
V Balok	Kog 7 Bertanya pada orang lain hal yang belum dimengerti Kog 15 Menyelesaikan puzzle 3-5 keping Kog 13 Berani mencoba mainan baru	Sosem 8 Menunjukkan rasa percaya diri saat melakukan suatu kegiatan (menggambar, menyanyi, bermain puzzle, dsb). Sosem 6 Menyebutkan makanan kesukaan dalam keluarganya.

Mengetahui :

Jakarta, Tanggal Bulan Tahun

Ka. TK Islam Fithria

Guru

(Nurmala, S. Pd)

(Salis Wiwitri, S.Pd)



b) Penyusunan RKH

Hasil penyusunan RKH yang dikembangkan adalah sebagai berikut.

CONTOH RANCANGAN KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK/SEMESTER/MINGGU : B/I/4
TEMA/SUB TEMA : Aku / Panca Indra
HARI/TANGGAL : Senin, 2 Maret 2015
SENTRA : Persiapan

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/ SUMBER BELAJAR	PENILAIAN	
			KEGIATAN	KEMAMPUAN ANAK
Berani tampil di depan umum (Sosem .IV.3)	Berberis Baca ikrar	Lonceng Syahadat	Observasi	
Membiasakan diri mengucapkan salam (Moral.VI.1) Berdo'a sebelum melakukan kegiatan (Moral. III.1) Berani mengungkapkan pendapatnya (B.IX.1)	I.Pembukaan (± 30 menit) Salam Berdo'a Bercakap-cakap tentang Panca Indra	السلام عليكم Surat Al-Fatihah Surat Al-Ikhlas, Al-Falaq, An-Nas Gambar Mata, Hidung, Lidah, Mulut dan Kulit.	Observasi Percakapan	
Kog 1 Melakukan pengamatan terhadap benda yang bergerak (mainan, orang, binatang) Kog 2 Mencoba cara-cara baru dalam menggunakan mainan Kog 8 Mengikuti kegiatan belajar dengan senang hati Sosem 1 Menyebutkan namanya sendiri dengan benar. Sosem 2 Menyebutkan jenis kelaminnya dengan benar.	II. Inti (± 60 menit) Menyusun balok mengikuti pola Bermain komprehensif Mengerjakan LKA	Balok Alat Permainan Komprehensif LKA	Observasi Penugasan	

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/ SUMBER BELAJAR	PENILAIAN	
			KEGIATAN	KEMAMPUAN ANAK
Sabar menunggu giliran (Sosem.IV.1) Berdo'a sebelum melakukan kegiatan (Moral. III.1) Mau berbagi dengan teman (Sosem.II.2) Bersedia bermain dengan teman (Sosem .II.3)	III.Istirahat (\pm 30 menit) Cuci tangan Berdoa Mau makan Makan Bermain	Do'a masuk dan keluar kamar mandi Do'a sebelum dan sesudah Makan	Observasi	
Menyanyi lagu anak (B. VII.5) Berani menyatakan alasan terhadap sesuatu yang diinginkan atau ketidaksetujuan (B.X.1) Berdo'a sesudah melakukan kegiatan (Moral. III.2) Membiasakan diri mengucapkan salam (Moral.VI.1)	IV. Penutup Menyanyikan lagu “ mata ada dua Evaluasi, Berdo'a, Salam, Pulang	Surah Al-Ashr Do'a keluar dari sekolah Do'a naik kendaraan	Percakapan	

Jakarta, Tanggal Bulan Tahun

Mengetahui :

Ka. TK Islam Fithtria

(Nurmala, S. Pd)

Guru Persiapan

(Salis Wiwitri, S.Pd)

c) Menyusun Skenario Pembelajaran

Hasil pengembangan format scenario pembelajaran dalam penerapan pembelajaran berbasis permainan komprehensif adalah sebagai berikut.

SKENARIO PEMBELAJARAN

Tujuan Pembelajaran Khusus (Indikator) :

1. Kog 1 Melakukan pengamatan terhadap benda yang bergerak (mainan, orang, binatang)
2. Kog 2 Mencoba cara-cara baru dalam menggunakan mainan
3. Kog 8 Mengikuti kegiatan belajar dengan senang hati
4. Sosem 1 Menyebutkan namanya sendiri dengan benar.
5. Sosem 2 Menyebutkan jenis kelaminnya dengan benar. Kegiatan pengembangan:

Kegiatan pengembangan:

- 1) Bermain komprehensif: kegiatan bermain menggunakan alat permainan komprehensif dengan berbagai variasi
- 2) Mengerjakan LKA: kegiatan penugasan yang dilakukan dengan mengerjakan lembar kerja yang telah disiapkan guru secara individual

Pengelolaan Kelas:

Penataan ruang:

- a. Penataan ruang: kursi dan meja disusun dalam kelompok kecil
- b. Pengorganisasian anak: Posisi anak dalam kelompok kecil (3-4 anak)





Langkah-langkah pembelajaran:

- 1) Guru menyiapkan alat permainan komprehensif dan membaginya sesuai jumlah kelompok anak
- 2) Guru mengondisikan anak-anak untuk siap dalam kelompoknya masing-masing
- 3) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran komprehensif, aturan bermain dan tugas yang harus dikerjakan anak
- 4) Guru membagi alat permainan komprehensif pada tiap kelompok
- 5) Guru mempersilakan anak bermain dalam kelompoknya masing-masing

- 6) Guru mengawasi dan membantu anak yang membutuhkan bantuan
- 7) Guru menghentikan kegiatan bermain komprehensif
- 8) Guru membagikan LKA
- 9) Guru meminta anak menyelesaikan LKA nya masing-masing
- 10) Guru membantu anak yang memerlukan bantuan
- 11) Guru memberi penguatan dan motivasi pada anak-anak
- 12) Guru mengumpulkan LKA setiap anak

d) Membuat Lembar Kerja Anak

Hasil Lembar kerja anak yang dikembangkan tersebut adalah seperti berikut ini. berikut.

Lembar Kerja Anak				Nama Anak:.....
Hari/tanggal:				
Tempelkan pola gambar daun yang sama bentuknya dengan gambar di				
				
Komentar guru				

Catatan: Pada kegiatan tindak lanjut menggunakan LKA ini, setiap anak diberi pola gambar daun pada kertas lain yang harus digunting dan hasil guntingannya ditempelkan pada kolom kosong sesuai petunjuk LKA.

Gambar 4.4 Contoh LKA Pengembangan Awal

3) Pelaksanaan

Strategi tahap pelaksanaan yang dikembangkan meliputi komponen waktu pelaksanaan dan strategi pembelajaran berbasis permainan komprehensif.

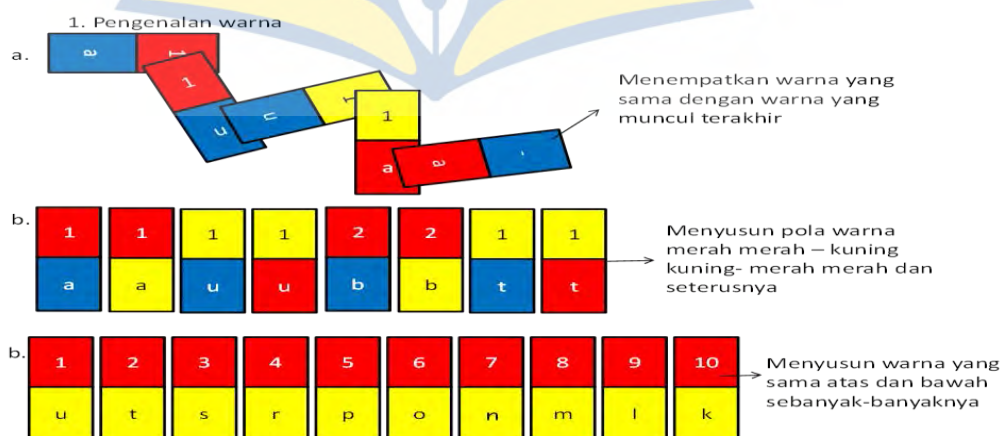
a) Waktu Pelaksanaan

Penerapan PBPK dilaksanakan minimal tiga hari dalam satu minggu pembelajaran dan dilakukan pada kegiatan inti. Hal ini bertujuan agar kegiatan PBPK tidak membosankan dan guru dapat lebih bervariasi dalam memanfaatkan alat permainan lainnya dan lebih leluasa dalam menentukan kegiatan untuk menstimulasi perkembangan anak secara keseluruhan.

b) Strategi pelaksanaan

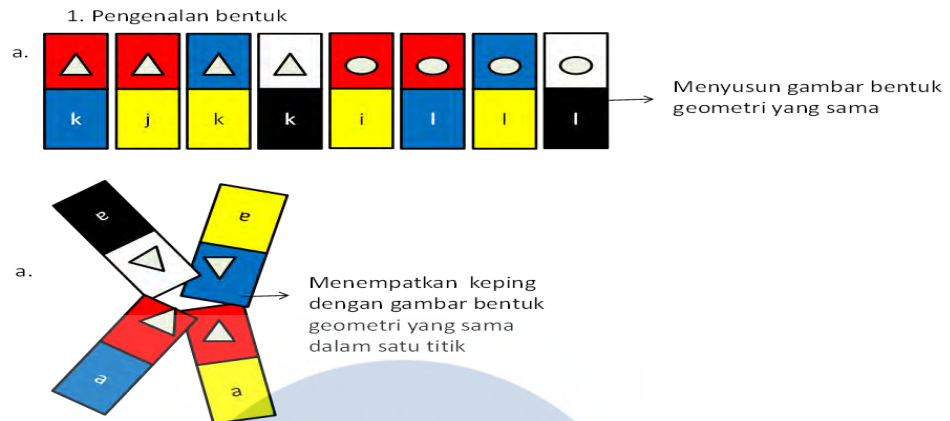
Strategi pelaksanaan pembelajaran berbasis permainan komprehensif yang dikembangkan adalah sebagai berikut.

(1) Pengenalan warna



Gambar 4.5 Contoh Strategi Pengenalan Warna

(2) Pengenalan bentuk



Gambar 4.6 Contoh Strategi Pengenalan Bentuk

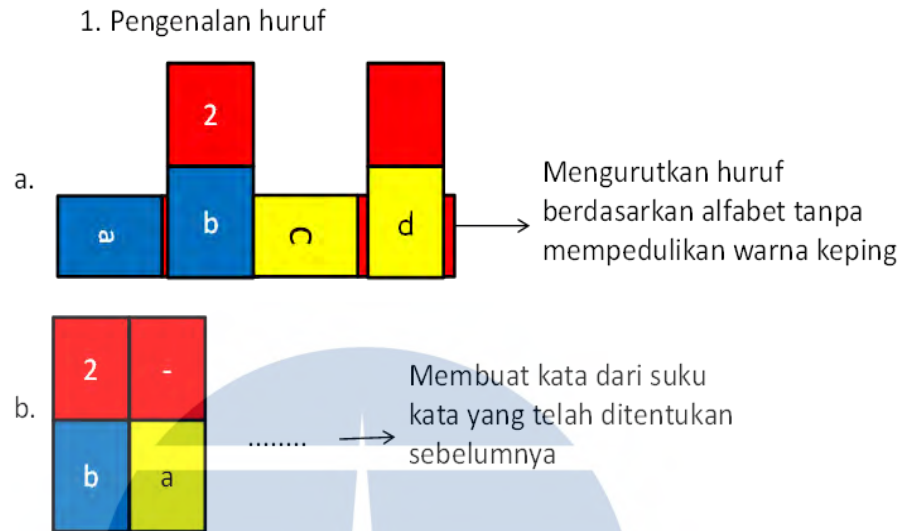
(3) Pengenalan angka

Sebagai contoh, pengenalan konsep angka 1 (satu)



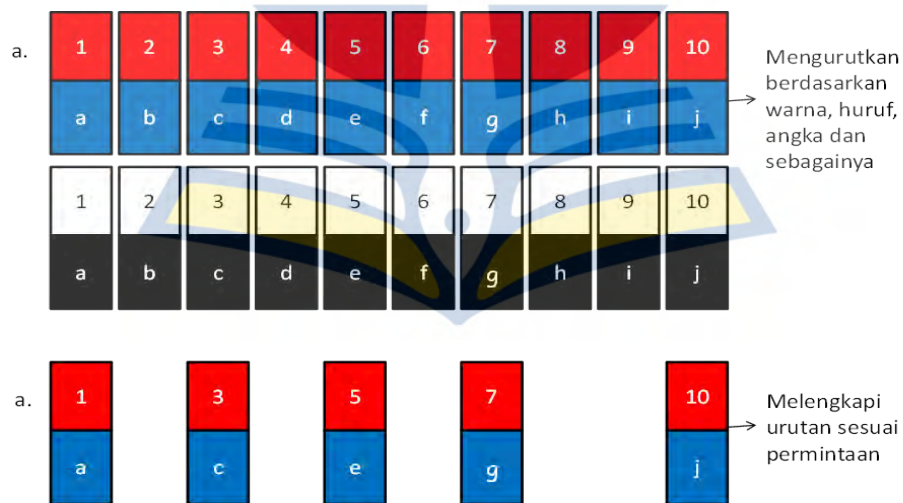
Gambar 4.7 Contoh Strategi Pengenalan Angka

(4) Pengenalan huruf



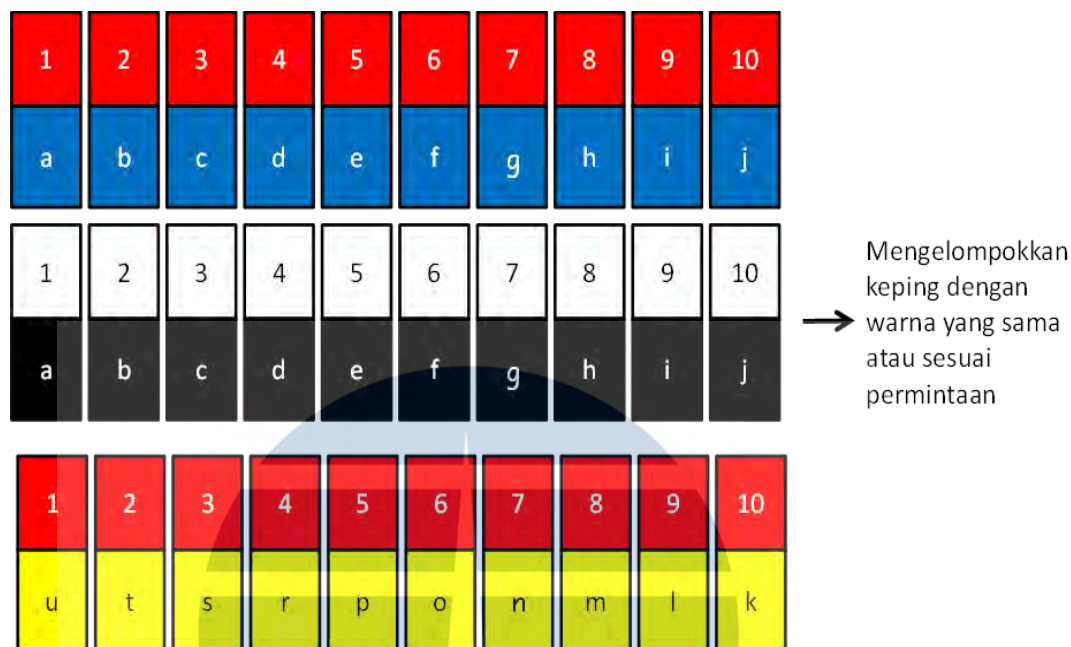
Gambar 4.8 Contoh Strategi Pengenalan Huruf

(5) Pengenalan urutan/serial



Gambar 4.9 Contoh Strategi Pengenalan Urutan/Serial

(6) Pengenalan klasifikasi



Gambar 4.10 Contoh Strategi Pengenalan Klasifikasi

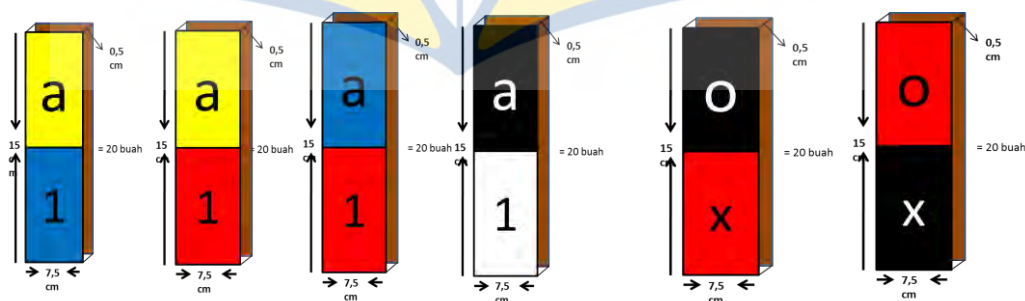
4) *Evaluasi*

Pada tahap evaluasi ini dilakukan penilaian kemampuan anak, khususnya kemampuan kognitif maupun kemampuan sosial-emosional anak. Penilaian ini dilakukan menggunakan instrumen asesmen yang telah disusun dalam tahap pengembangan sebelumnya. Asesmen dilakukan oleh guru melalui teknik observasi dan wawancara terhadap anak secara individual. Observasi dan wawancara ini dapat dilakukan selama dan setelah proses pembelajaran berbasis permainan komprehensif berlangsung. Keberhasilan atau hasil belajar setiap anak didapat melalui perbandingan hasil asesmen sebelum dan setelah penerapan pembelajaran berbasis permainan komprehensif ini.

d. Bahan Pembelajaran

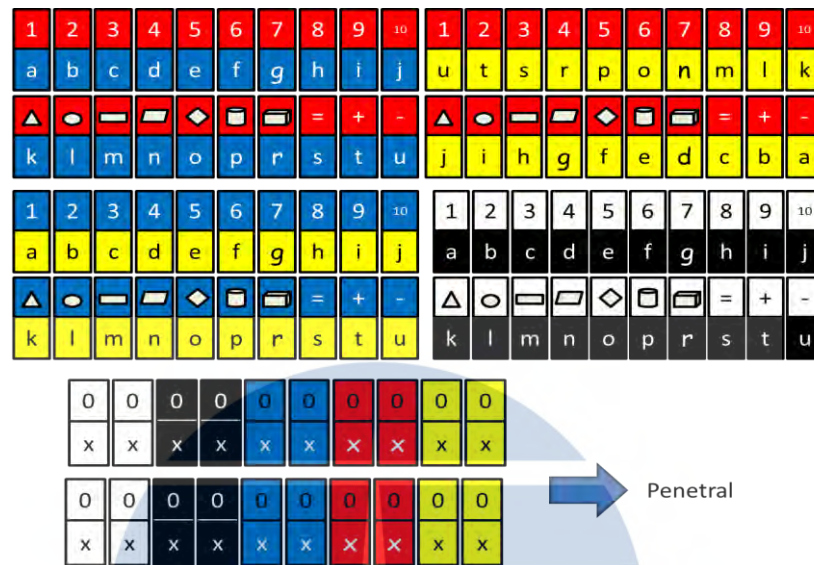
1) Hasil Pengembangan Alat Permainan Komprehensif

Alat permainan komprehensif ini menyerupai bentuk kartu domino dan terbuat dari kayu. Dengan ukuran panjang 15 cm, lebar 7,5 cm dan tebal 0,5 cm. Setiap keping, bagian mukanya terdiri dari 2 warna dan bagian belakangnya warna coklat kayu. Setiap pasangan warna berjumlah 20 keping. Selain itu, terdapat keping dengan warna yang sama, masing-masing 2 keping sebagai penetral. Pada tiap keping terdapat simbol angka 1 sampai 10, simbol operasi matematika (+, - dan =), simbol bentuk segitiga (Δ), lingkaran (o), persegi panjang (\square), belah ketupat (\diamond), silinder (silinder) dan kubus (kubus) dan huruf alfabet kecuali q,v,w,x,y,z karena diasumsikan huruf-huruf tersebut jarang muncul dalam kata-kata yang dikenal anak. Pemasangan huruf dan angka serta simbol lainnya diatur sedemikian rupa sehingga saat bermain dapat dipasangkan dengan lebih fleksibel. Berikut adalah bentuk tiap keping alat permainan komprehensif.



Gambar 4.11 Bentuk Alat Permainan Komprehensif

Bentuk alat permainan komprehensif seluruhnya (satu set) sebagai berikut.



Gambar 4.12. Bentuk Satu Set Alat Permainan Komprehensif



Gambar 4. 13 Model fisik Alat Pembelajaran Berbasis Permainan
Komprehensif Hasil Pengembangan Awal

2) Pengembangan Bahan belajar (Panduan) penerapan pembelajaran berbasis permainan komprehensif

Hasil pengembangan panduan untuk guru terdapat dalam lampiran 3.

Panduan ini berjumlah 40 halaman yang terdiri dari 4 bagian, yaitu

pengalaman belajar yang harus dimiliki oleh guru dan anak didik. Bagian

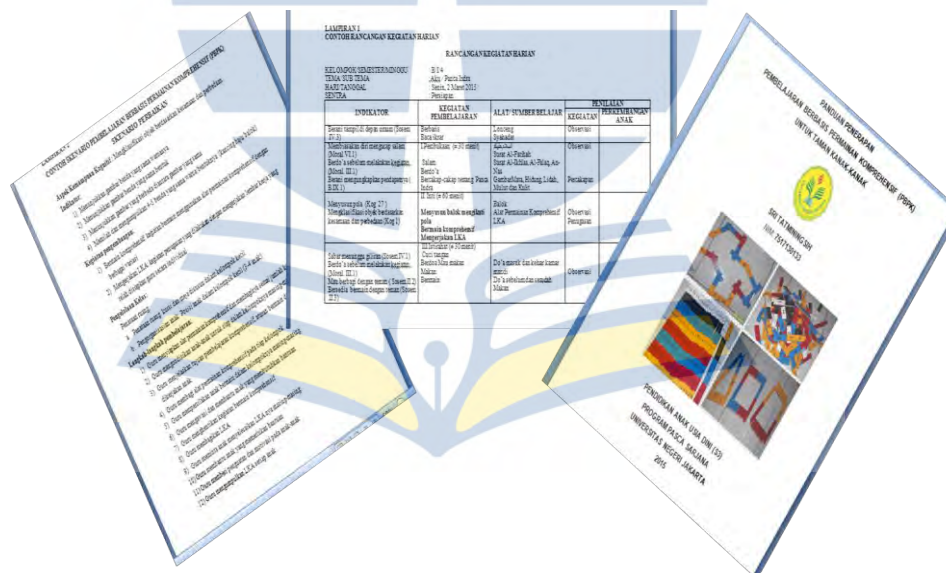
kedua, adalah konsep PBPK yang meliputi: pengertian bermain,

pengertian permainan komprehensif dan konsep kemampuan kognitif

dan sosial emosional pada anak. Bagian ketiga, berupa langkah-langkah

penerapan PBPK. Bagian keempat menjelaskan komponen yang diases

dan cara mengasesnya dan lampiran.



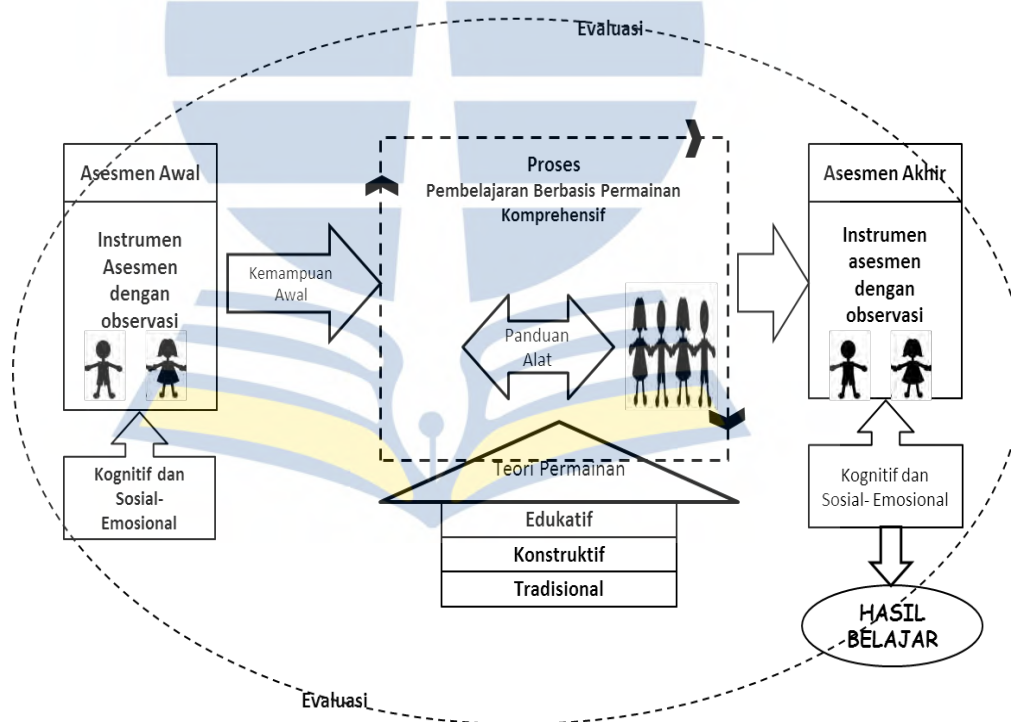
Gambar 4. 14 Model fisik (Panduan) Pembelajaran Berbasis Permainan Komprehensif Hasil Pengembangan Awal

e. Evaluasi Formatif

1) evaluasi satu-satu oleh pakar

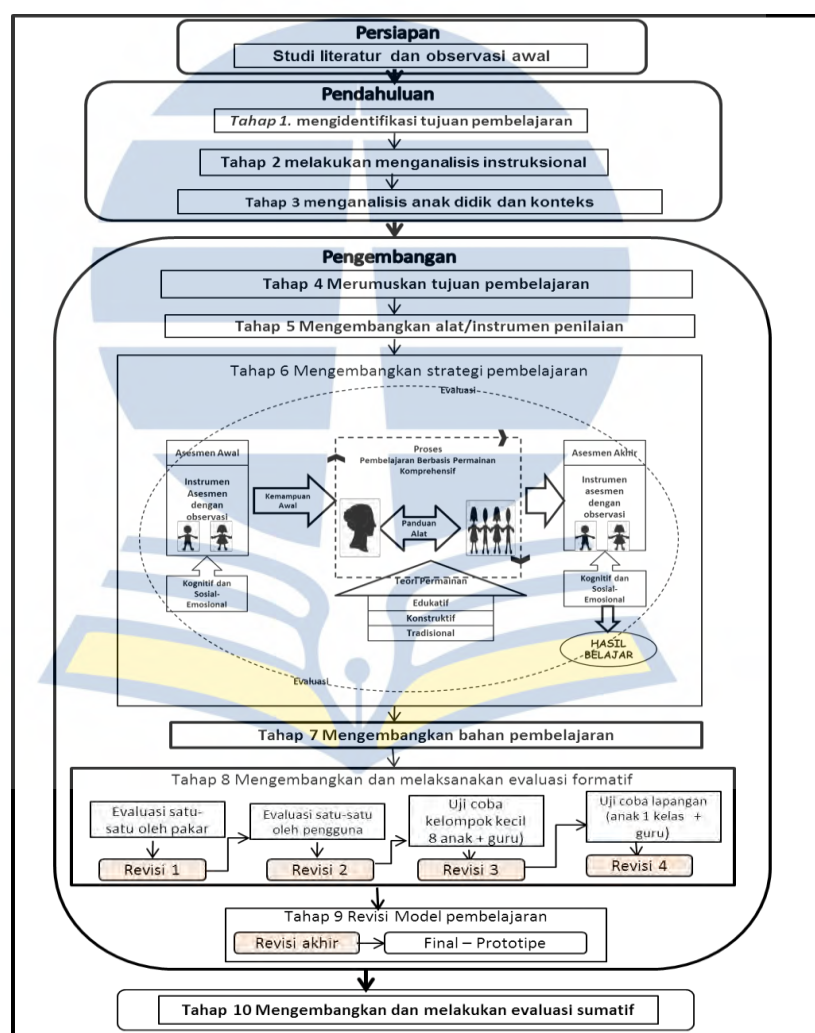
Berdasarkan masukan dan hasil diskusi dengan pakar-pakar tersebut maka dilakukanlah berbagai revisi, baik terhadap model pembelajaran secara konseptual, model prosedural maupun fisik yang berupa panduan penerapan dan alat permainan pembelajaran berbasis permainan komprehensif. Revisi tersebut meliputi beberapa hal berikut ini.

(a) Model konseptual Pembelajaran Berbasis Permainan Komprehensif direvisi menjadi seperti berikut ini.



Bagan 4. 1 Model Konseptual Pembelajaran Berbasis Permainan Komprehensif (Revisi 1)

- (b) Alat permainan dalam Pembelajaran Berbasis Permainan Komprehensif yang semula disingkat menjadi PBPK diganti menjadi **Stik Berwarna** agar lebih menarik dan mudah diingat oleh pengguna dan anak-anak.
- (c) Model prosedural Pembelajaran Berbasis Permainan Komprehensif secara diubah menjadi seperti berikut ini.



Bagan 4.2 Model Prosedural Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Komprehensif (Revisi 1)

(d) Panduan diperbaiki dan disederhanakan. Semua teori dan definisi dihilangkan, langkah-langkah penerapan dibuat dalam bentuk tabel dan dilengkapi dengan foto-foto. Berikut adalah perubahan dalam panduan.

**BAB III
STRATEGI PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN KOMPREHENSIF**

A. PIHAK YANG TERLIBAT
Dalam proses PBPK terdapat beberapa personal yang terlibat, yaitu sebagai berikut.
1. Guru
Dalam menciptakan proses pengembangan, seorang guru perlu memperhatikan kriteria keberhasilan kegiatan pengembangan agar selalu berusaha mencapai kriteria tersebut. Kriteria keberhasilan pengembangan ditinjau dari dua hal, yaitu proses dan hasil belajar yang dicapai anak. Dari segi proses, kegiatan pengembangan haruslah merupakan interaksi dinamis sehingga anak mampu mengembangkan potensi dirinya sendiri melalui berbagai kegiatan belajar untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Sedangkan dari segi hasil belajar, keberhasilan kegiatan pengembangan dilihat dari tingkat pencapaian tujuan oleh anak baik dari segi kualitas maupun kuantitas. Tahap-tahap dalam penyelenggaraan kegiatan pengembangan, seperti merencanakan, melaksanakan, serta mengevaluasi dan memanfaatkan hasil evaluasi kegiatan pengembangan merupakan satu kesatuan yang utuh.

**BAB II
KONSEP-KONSEP DALAM PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN KOMPREHENSIF (PBPK)**

A. PEMBELAJARAN PADA ANAK TAMAN KANAK-KANAK
PBPK merupakan kegiatan pembelajaran yang ditujukan untuk anak usia dini, khususnya anak Taman Kanak-kanak (TK). Oleh karena itu dalam penerapannya PBPK juga memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran pada anak usia dini secara umum. Prinsip-prinsip tersebut adalah sebagai berikut:
1. Berorientasi pada Perkembangan Anak
Dalam melakukan kegiatan pendidikan perlu memberikan kegiatan yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Anak merupakan individu yang unik, maka perlu memperhatikan perbedaan secara individual, usia dan latar belakang budaya anak. Dengan demikian dalam kegiatan yang disiapkan perlu memperhatikan cara belajar anak yang dimulai dari cara sederhana ke rumit, konkrit ke abstrak, gerakan ke verbal, dan dari ke-akutan ke rasa sosial. Prinsip ini sesuai dengan developmentally appropriate practice yang merupakan salah satu dasar penyelenggaraan pendidikan.
2. Berorientasi pada Kebutuhan Anak
Kegiatan pembelajaran pada anak harus senantiasa berorientasi kepada kebutuhan anak. Anak usia dini adalah anak yang sedang membutuhkan upaya-upaya pendidikan untuk mencapai optimalisasi semua aspek perkembangan baik perkembangan fisik maupun psikis, yaitu intelektual, bahasa, motorik, dan sosio emosional.
3. Bermain sambil Belajar atau Belajar Seraya Bermain
Bermain merupakan onosis pembelajaran di PAUD. Melalui bermain anak diajak

**BAGIAN III
STRATEGI JARSIS INKOM**

A. PIHAK YANG TERLIBAT
Dalam proses Jarsis Inkom terdapat beberapa personal yang terlibat, yaitu sebagai berikut.
1. Guru
Peran guru dalam proses Jarsis Inkom ini sangat penting dan tidak dapat digantikan dengan alat permainan yang tersedia dalam pembelajaran ini. Peran guru dalam pembelajaran berbasis permainan komprehensif ini adalah sebagai berikut.
a. Perencana
Sebagai perencana, guru harus mempersiapkan pembelajaran dengan sistematis. Beberapa faktor yang harus diperhatikan dalam merencanakan proses pembelajaran ini agar berlangsung secara efektif, yaitu sebagai berikut.
1) Memberikan peluang kepada anak agar secara langsung dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran.
2) Memberikan kesempatan kepada anak untuk merefleksikan apa yang telah dilakukannya.
3) Memonitor dan menilai perkembangan anak.

**BAGIAN II
PERMAINAN KOMPREHENSIF**

A. BENTUK ALAT PERMAINAN KOMPREHENSIF
Alat permainan komprehensif ini merupakan bentuk kartu domino dan terbuat dari kayu. Dengan ukuran panjang 15 cm, lebar 7,5 cm dan tebal 0,5 cm. Setiap keping bagian mukanya terdiri dari 2 warna dan bagian belakangnya warna corlat kayu. Setiap pasangan warna berjumlah 20 keping. Selain itu, terdapat keping dengan warna yang sama, masing-masing 2 keping sebagai penutup. Pada tiap keping terdapat simbol angka 1 sampai 10, simbol operasi matematika (+, - dan ×), simbol bentuk segitiga (Δ), lingkaran (o), persegi panjang (□), belah ketupat (◇), silinder (⊢) dan kubus (⊠) dan huruf alfabet kecuali q, w, x, z karena dianggap huruf-huruf tersebut jarang muncul dalam kata-kata yang dikenal anak. Pemisangan huruf dan angka serta simbol lainnya diatur sedemikian rupa sehingga saat bermain dapat dipasangkan dengan lebih fleksibel. Bentuk adalah bentuk tiap keping

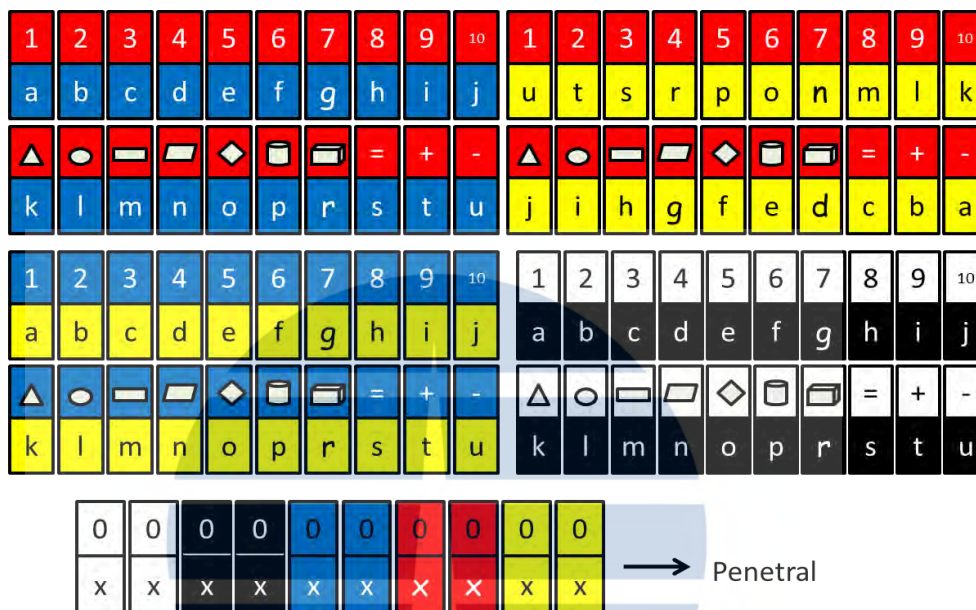
Contoh strategi permainan dalam menggunakan konsep-konsep yang akan disampaikan pada anak didik digambarkan seperti berikut ini.

No	Konsep yang disampaikan	Strategi	Langkah-langkah bermain
1	Persegi panjang	Strategi 1 Warna	<p>Jika dimainkan secara kelompok:</p> <ol style="list-style-type: none"> Posisi duduk anak melingkar. Anak melakukan pertandingan untuk menentukan siapa yang paling cepat menang. Selanjutnya masing-masing 10-20 keping secukupnya. Jika ada yang menang pertandingan melakukan kegiatan pembelajaran. Anak melakukan pertandingan yang di sebutkan ini tidak hanya untuk belajar mengenal bentuk, tetapi juga untuk melatih kemampuan berinteraksi sosial. Anak diharapkan memperhatikan kepingnya berdasarkan warna berdasarkan warna. Permainan berakhir jika ada anak yang sudah habis kepingnya. Anak yang kepingnya habis boleh menang. Dia adalah pemenangnya. <p>Jika dimainkan secara individu:</p> <ol style="list-style-type: none"> Anak melakukan kegiatan berdasarkan strategi yang mendapat hasil. Permainan berakhir ketika anak sudah memiliki 20 keping atau dia ingin menghentikan permainan tersebut.
		Strategi 2	<p>Jika dimainkan secara kelompok:</p> <ol style="list-style-type: none"> Posisi duduk melingkar. Anak melakukan pertandingan untuk menentukan siapa yang paling cepat menang. Selanjutnya masing-masing 10-20 keping secukupnya. Anak yang menang pertandingan melakukan pertandingan pembelajaran. Anak diharapkan dapat yang di sebutkan ini tidak hanya untuk belajar mengenal bentuk, tetapi juga untuk melatih kemampuan berinteraksi sosial. Anak diharapkan memperhatikan kepingnya berdasarkan warna berdasarkan warna.

Gambar 4. 15 Contoh Perbaikan Panduan pada Revisi 1

(e) Alat Permainan komprehensif ditata dan dirapikan kembali, sehingga pewarnaan dan penulisan lambangnya menjadi lebih jelas. Jumlah keping dan urutannya dikurangi hingga menjadi sebanyak 90 keping.

Bentuk dan warnanya masih tetap sama. Berikut adalah keseluruhan keping dalam satu paket alat permainan komprehensif.



Gambar 4.16 Alat Permainan Komprehensif setelah revisi 1

2) Evaluasi Satu-satu oleh Pengguna

Berdasarkan evaluasi dan masukan dari para pengguna yang berjumlah 8 orang tersebut maka dilakukanlah revisi terhadap panduan penerapan dan alat permainan Stik Berwarna. Revisi tersebut meliputi hal-hal sebagai berikut.

- a) Panduan penerapan Alat Permainan Stik Berwarna diperbaiki pengetikannya sehingga tidak ada lagi kata-kata yang salah dalam panduan tersebut.

- b) Penjelasan tentang penggunaan simbol matematika (+, -, x dan :) serta penggunaan keping penetral ditambahkan ke dalam panduan.
- c) Penjelasan tentang tidak digunakannya semua kepin saat sedang mempelajari satu konsep juga ditambahkan ke dalam panduan.
- d) Contoh RKH dan LKA disesuaikan sehingga terkait, penulisan nomor indikator dalam contoh RKH diperbaiki.






















RKH revisi 1

INDIKATOR		KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/SUMBER BELAJAR	KEGIATAN PERKEMBANGAN ANAK	PENILAIAN
Berani tampil di depan umum (Sistem IV.3)	Berkonstruksi dan mengkonstruksi	Berkonstruksi dan mengkonstruksi	Lembar Syalafin	Observasi	
Membuatkan dan mengkonstruksi (Mend. VI.1)	Berakap-cakap dengan teman (Mend. II.2)	Berakap-cakap dengan teman (Mend. II.2)	Surat Al-Fatih, Al-Falaq, An-Nas, Qanbala, Hiding, Lidah, Muband dan Kuda	Percakapan	
Mengurutkan pola (Keg. 27)	Mengurutkan objek berdasarkan kesamaan dan perbedaan (Keg. 1)	Mengurutkan objek berdasarkan kesamaan dan perbedaan (Keg. 1)	Balok	Observasi	
Sabar menunggu giliran (Sistem IV.1)	Berakap-cakap dengan teman (Mend. II.1)	Berakap-cakap dengan teman (Mend. II.1)	Da'amarak dan bahan kerajinan	Observasi	

RKH revisi 2

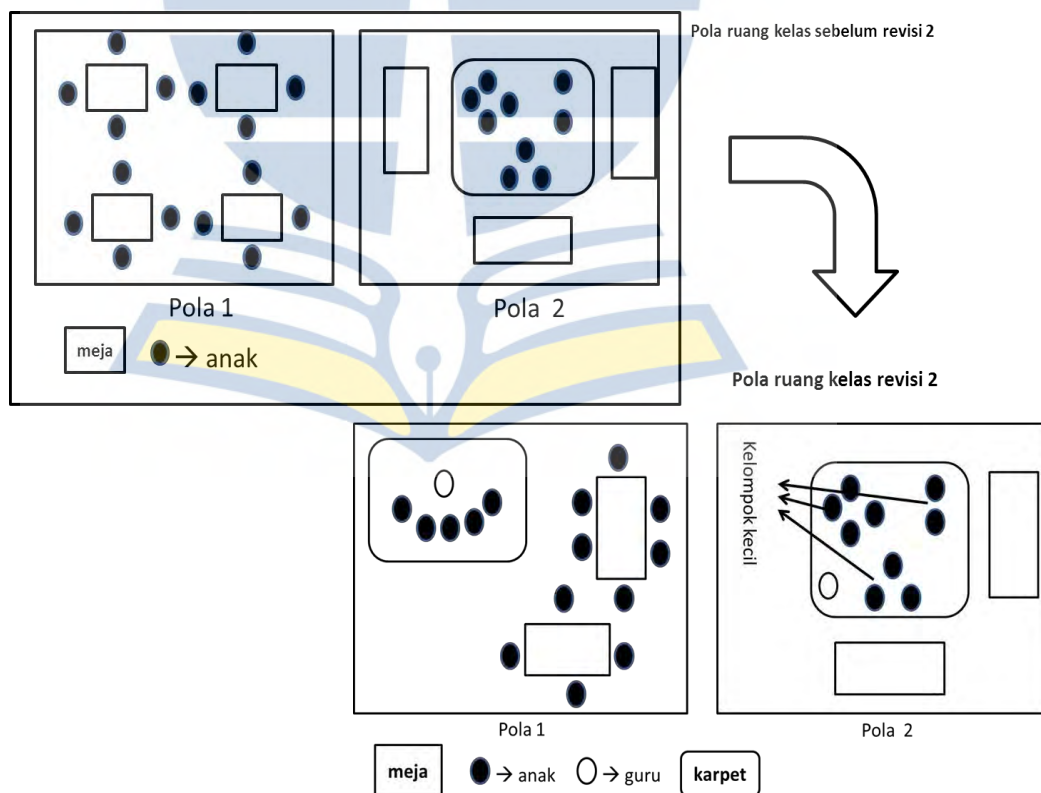
INDIKATOR		KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/SUMBER BELAJAR	KEGIATAN PERKEMBANGAN ANAK	PENILAIAN
Berani tampil di depan umum (Sistem IV.3)	Berkonstruksi dan mengkonstruksi	Berkonstruksi dan mengkonstruksi	Lembar Syalafin	Observasi	
Membuatkan dan mengkonstruksi (Mend. VI.1)	Berakap-cakap dengan teman (Mend. II.2)	Berakap-cakap dengan teman (Mend. II.2)	Surat Al-Fatih, Al-Falaq, An-Nas, Qanbala, Hiding, Lidah, Muband dan Kuda	Percakapan	
Mengurutkan pola (Keg. 27)	Mengurutkan objek berdasarkan kesamaan dan perbedaan (Keg. 1)	Mengurutkan objek berdasarkan kesamaan dan perbedaan (Keg. 1)	Balok	Observasi	
Sabar menunggu giliran (Sistem IV.1)	Berakap-cakap dengan teman (Mend. II.1)	Berakap-cakap dengan teman (Mend. II.1)	Da'amarak dan bahan kerajinan	Observasi	

Gambar 4.17 Revisi RKH

<p style="text-align: center;">Lembar Kerja Anak</p> <p style="text-align: right;">Nama Anak:.....</p> <p>Hari/tanggal:</p> <p>Tempelkan pola gambar daun yang sama bentuknya dengan gambar di atasnya</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </table> <p>Komentar guru</p> <p style="text-align: center;">LKA revisi 1</p>									<p style="text-align: center;">Lembar Kerja Anak</p> <p style="text-align: right;">Nama Anak:.....</p> <p>Hari/tanggal:</p> <p>Buat urutan warna sesuai urutan warna Jarsis Inkom sebanyak 5 urutan dengan menggunakan potongan kertas origami</p> <table style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p>Komentar guru</p> <p style="text-align: center;">LKA revisi 2</p>					
														
														

Gambar 4.18 Perubahan Contoh LKA dari revisi 1 ke revisi 2

e) Alat Permainan tidak dapat digunakan di atas meja maka pola ruangan yang tercantum dalam panduan harus diubah. Dengan demikian maka kegiatan penerapan Alat permainan Stik Berwarna saat menggunakan alat permainannya harus dilakukan di lantai. Kegiatan dilakukan secara kelompok. Permainan akan efektif jika digunakan oleh 8 anak sekali bermain. Oleh karenanya jika jumlah anak dalam kelas lebih dari 8 maka anak yang lainnya meengerjakan permainan lainnya terlebih dahulu. Permainan juga dapat digunakan oleh kelompok-kelompok kecil dengan jumlah 2 anak, 3 anak atau 4 anak. Perubahan tersebut digambarkan sebagai berikut.



Gambar 4. 19 Perubahan Pola Ruang Kelas

- f) Penulisan angka, huruf dan bentuk geometri dalam keping alat permainan diperbaiki yaitu dituliskan dengan benar terutama huruf b, o, g, p dan angka 6,8,9 dan 10.

3) Hasil Ujicoba Kelompok Kecil

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil ini maka dilakukan revisi terhadap proses pembelajaran berbasis permainan komprehensif, khususnya terhadap panduan penerapan untuk guru dan alat permainan dalam model pembelajaran berbasis permainan komprehensif. Revisi tersebut selanjutnya disebut revisi 3. Hal-hal yang direvisi dijabarkan sebagai berikut.

a) Revisi terhadap model konseptual

Model konseptual pembelajaran berbasis permainan komprehensif tidak mengalami revisi karena tidak ada masukan dan tidak ada hal-hal yang perlu diubah. Oleh karenanya, hasil revisi 2 dianggap sebagai revisi 3.

b) Revisi terhadap model prosedural

Seperti juga model konseptual, model procedural pengembangan model pembelajaran berbasis permainan komprehensif tidak mengalami revisi karena tidak ada masukan dan tidak ada hal-hal yang perlu diubah. Oleh karenanya, hasil revisi 2 juga dianggap sebagai revisi 3.

c) Revisi terhadap model Fisikal

Revisi yang dilakukan terhadap model fisikal yang berupa panduan dan alat permainan komprehensif ini meliputi beberapa hal berikut.

(1) Dalam panduan dimasukkan format atau blanko kosong Rancangan Kegiatan Harian (RKH), Skenario Perbaikan dan Lembar Kerja Anak (RKA), seperti di bawah ini.

The image shows three forms related to educational planning and child work. The top left form is 'Skenario Perbaikan' (Improvement Scenario) with sections for 'Indikator Kemampuan Kognitif', 'Indikator Kemampuan Sosial-emosional', 'Kemampuan pramula', and 'Prinsip-prinsip dasar'. The top right form is 'Format Rancangan Kegiatan Harian' (Daily Activity Plan Format) with columns for 'INSTRUKSI', 'KEGIATAN PEMBELAJARAN', 'ALAT/SUMBER BELAJAR', and 'PENILAIAN KEGIATAN/PERKEMBANGAN ANAK'. The bottom form is 'Lembar Kerja Anak' (Child Work Sheet) with fields for 'Nama Anak', 'Hari/tanggal', and 'Komentarguru'.

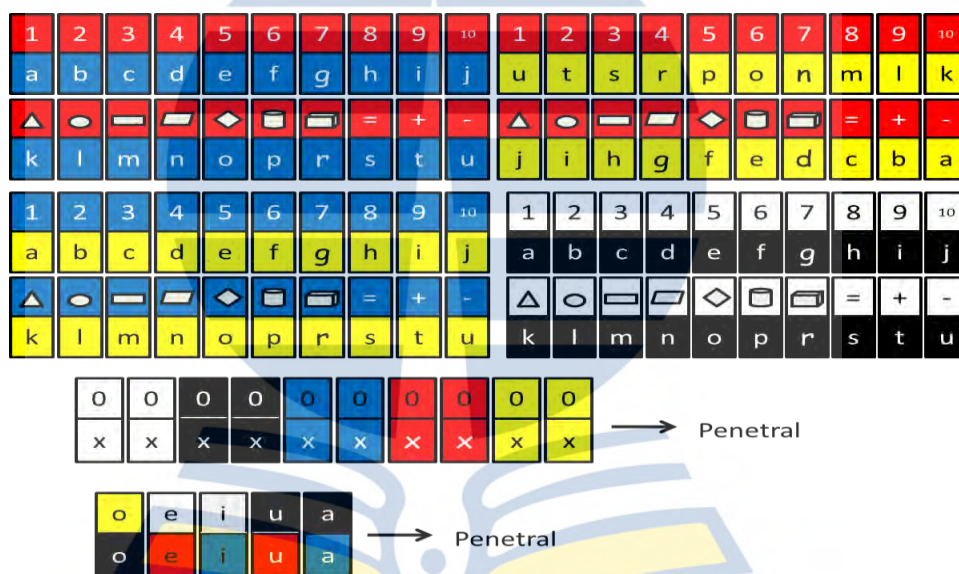
Gambar 4. 20 Format RKH, SP dan LKA

(2) Alat permainan Stik Berwarna ditambah kepingannya, yaitu yang bertuliskan huruf vokal a, e, i, o dan u. Keping-keping ini dianggap sebagai penetral yang akan dapat digunakan pada sisi manapun karena tulisan sama. Keping tersebut seperti berikut ini.



Gambar 4.21 Keping tambahan bertuliskan huruf vokal

Dengan tambahan keping tersebut maka keseluruhan alat permainan pembelajaran berbasis permainan tradisional tersebut dalam satu setnya menjadi berjumlah 95 keping (semula hanya 90 keping). Satu set alat permainan tersebut adalah seperti berikut ini.



Gambar 4. 22.Satu Set Alat Permainan Stik Berwarna

4) Hasil Ujicoba Kelompok Besar

Berdasarkan analisis hasil uji coba kelompok besar maka terdapat beberapa hal yang harus direvisi, yaitu sebagai berikut.

a) Revisi terhadap model konseptual

Model konseptual pembelajaran berbasis permainan komprehensif tidak mengalami revisi karena tidak ada masukan dan tidak ada hal-hal yang perlu diubah. Oleh karenanya, hasil revisi 3 dianggap sebagai revisi 4.

b) Revisi terhadap model prosedural

Seperti juga model konseptual, model procedural pengembangan model pembelajaran berbasis permainan komprehensif tidak mengalami revisi karena tidak ada hal-hal yang perlu diubah. Oleh karenanya, hasil revisi 3 dianggap sebagai revisi 4.

c) Revisi terhadap Model Fisikal

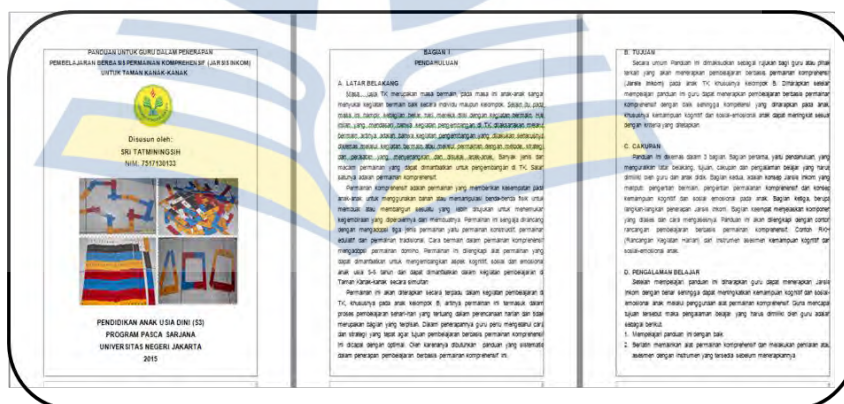
Revisi yang dilakukan terhadap model fisikal berdasarkan analisis hasil uji coba kelompok besar adalah sebagai berikut.

- (1) Alat permainan Stik Berwarna ditempatkan pada wadah yang lebih baik, lebih besar, lebih kuat dan lebih permanen yaitu wadah yang dibuat dari kayu. Dengan demikian maka alat permainan Stik Berwarna dapat lebih aman untuk disimpan dan mudah dibawa pindah kelas. Gambar wadah tersebut adalah sebagai berikut.



Gambar 4. 23 Wadah tempat Alat Permainan Stik Berwarna

(2) Panduan untuk guru dibuat dengan ukuran lebih kecil. Semula menggunakan ukuran kertas A4, setelah revisi menggunakan ukuran kertas A5.



Gambar 4.24 Revisi Panduan Penerapan Alat Permainan Stik Berwarna

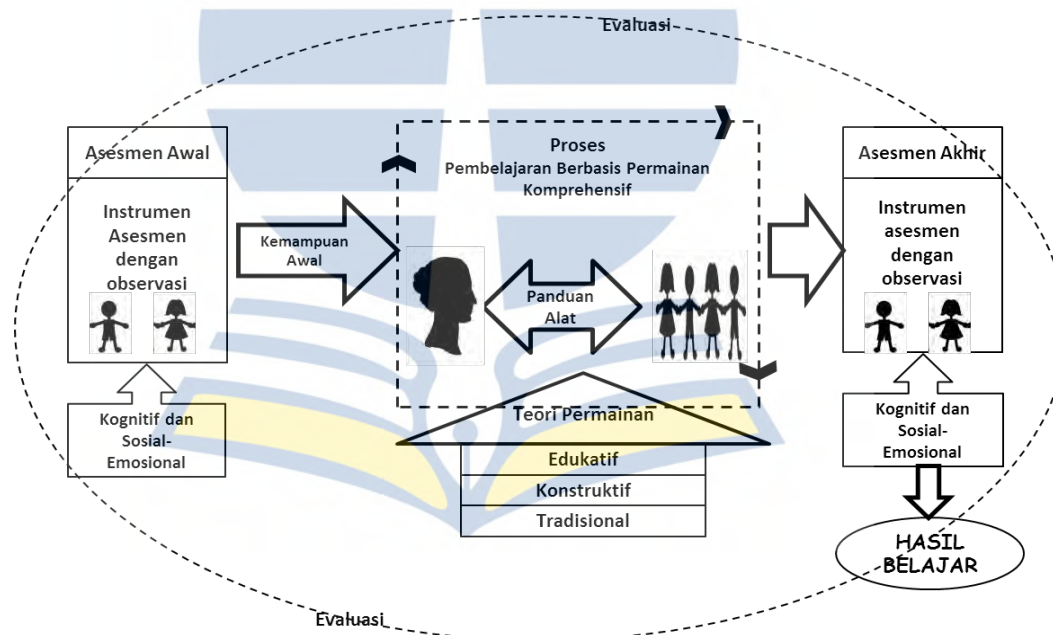
(3) Format RKH, SP dan LKA dimasukkan dalam panduan sehingga memudahkan guru jika ingin menggunakannya. Format ini

diletakkan pada bagian strategi di bawah contoh RKH, SP dan LKA. Letak ini memudahkan guru untuk melihat dan menggunakan berkas-berkas tersebut.

f. Revisi Akhir Model Pembelajaran

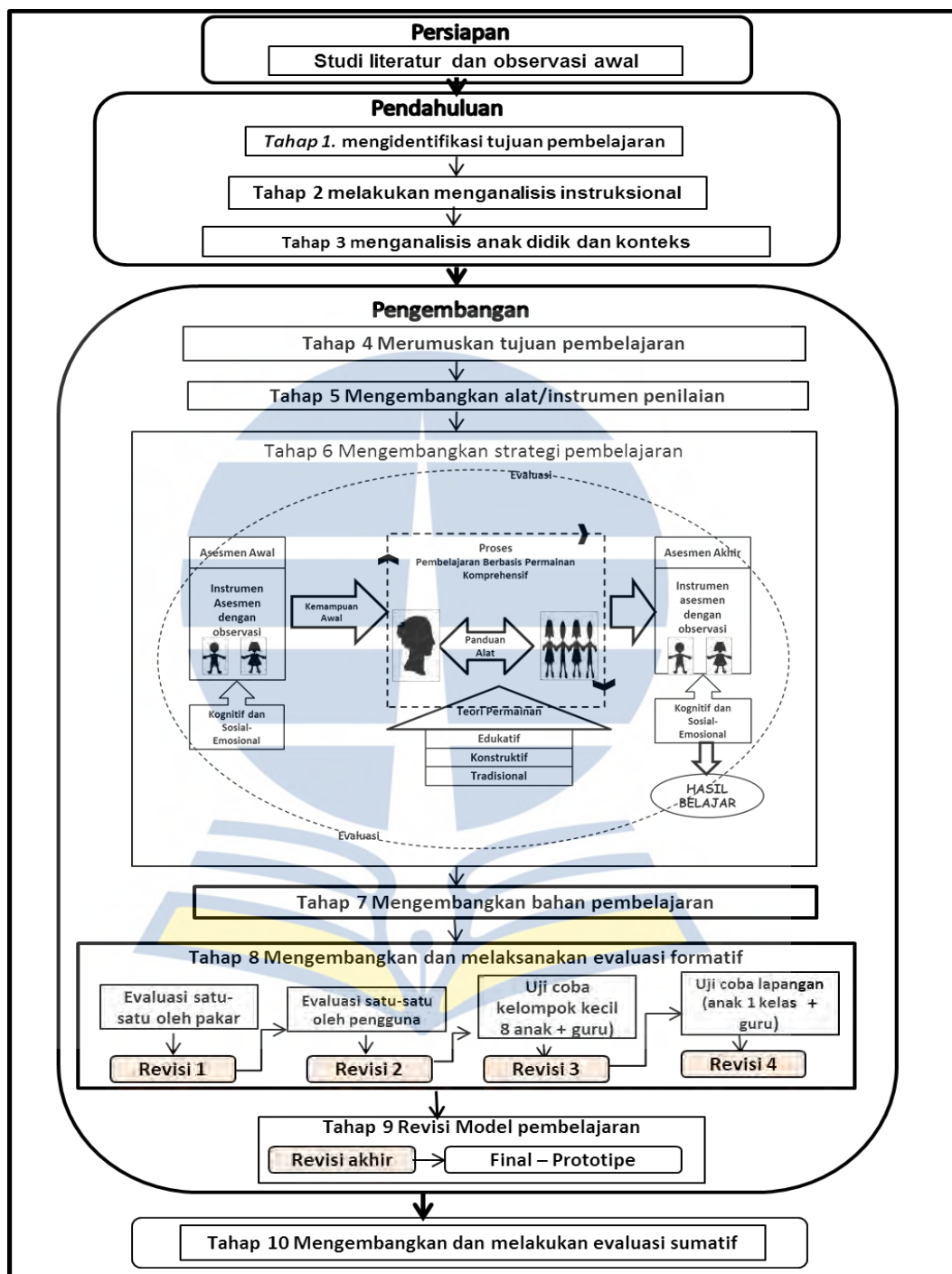
Revisi terakhir yang dilakukan terhadap model pembelajaran konseptual, prosedural dan fisik pembelajaran berbasis permainan komprehensif ini menghasilkan prototipe model sebagai berikut.

a. Prototipe model konseptual



Bagan 4.3 Hasil Revisi Akhir Model Konseptual Pembelajaran Berbasis Permainan Komprehensif

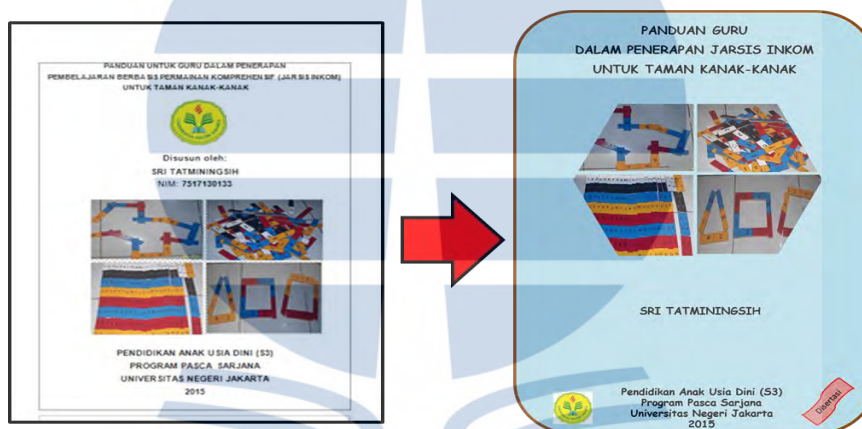
b. Prototipe Model Prosedural



Bagan 4.4 Hasil Revisi Akhir Model Prosedural Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Komprehensif.

c. Prototipe Model Fisikal

Revisi akhir terhadap model fisik hanya dilakukan terhadap panduan. Sedangkan alat permainan komprehensif tidak mengalami revisi lagi sehingga hasil revisi 4 dianggap sebagai revisi akhir dan menjadi prototipe alat permainan berbasis permainan komprehensif. Revisi Panduan yang dilakukan digambarkan dalam gambar 4.30. Sedangkan panduan final atau prototipe panduan guru dalam penerapan pembelajaran berbasis permainan tradisional terdapat dalam lampiran 9.



Gambar 4.25 Revisi Akhir Panduan Guru dalam Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Komprehensif

B. EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN

Efektivitas Pembelajaran Berbasis Permainan Komprehensif ini dianalisis berdasarkan ketercapaian tujuan pembelajaran khusus atau ketercapaian kompetensi khusus yang ditetapkan pada awal pengembangan program ini. Efektivitas ini dilihat dari ada atau tidak adanya peningkatan

kemampuan kognitif dan sosial-emosional anak-anak yang menjadi subjek dalam penelitian ini. Berikut adalah penjabaran efektivitas pembelajaran terhadap peningkatan kemampuan kognitif dan sosial-emosional anak kelompok B di TK Islam Fithria Jakarta Selatan.

1. Efektivitas terhadap Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak

Dalam proses penerapan pembelajaran berbasis permainan komprehensif pada ujicoba kelompok kecil ditemukan bahwa kemampuan kognitif anak-anak distimulasi dan dirangsang melalui proses pembelajaran berbasis permainan komprehensif ini. Data hasil evaluasi formatif pada tahapan ujicoba kelompok kecil tersebut menunjukkan bahwa setiap anak mengalami peningkatan dalam kemampuan kognitifnya. Meskipun besarnya tidak terlalu tinggi namun tetap tampak bahwa setiap anak mengalami kemajuan. Besaran peningkatan mulai dari 3,5 % hingga 8,2 %. Ke delapan anak yang menjadi subjek penelitian mengalami peningkatan dalam kemampuan kognitifnya.

Hasil perhitungan uji-t terhadap kemampuan kognitif menunjukkan uji beda rata-rata berpasangan antara data pretes dan postes terlihat ada perbedaan yang signifikan ($p\text{-value} < 1\%$) sebesar 0.272 point. Hal ini berarti bahwa ada peningkatan kemampuan kognitif anak setelah dilakukan penerapan pembelajaran berbasis permainan komprehensif atau pembelajaran berbasis permainan komprehensif dapat meningkatkan

kemampuan kognitif anak TK kelompok B pada ujicoba kelompok kecil secara signifikan.

Setiap anak menunjukkan perbedaan dalam butir yang mengalami peningkatan. Ananda A1, misalnya. Peningkatan yang dialaminya terdapat pada butir nomor 2 hingga nomor 5, yaitu dia lebih sering bertanya “mengapa”, mencoba cara-cara baru dalam bermain, menjawab pertanyaan guru lebih cepat dan lebih benar. Peningkatan lainnya terdapat pada nomor 26 hingga 31, yaitu dapat menunjukkan gambar atau bentuk atau huruf yang sama bentuk atau warnanya, dapat memilah 4-5 benda berdasarkan warna, bentuk dan ukurannya, dapat mengurutkan balok, benda berbentuk geometri, atau melengkapi gambar berbentuk geometri berdasarkan ukuran, urutan dan bentuknya.

Pada Uji coba kelompok Besar, data yang dihasilkan menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan kognitif pada 11 anak yang menjadi subjek penelitian dalam ujicoba kelompok besar. Kesebelas anak tersebut mengalami peningkatan mulai dari 1,3 5 hingga 23,4%. Seperti juga pada uji kelompok kecil, peningkatan setiap anak terdapat pada nomor butir indikator kemampuan kognitif yang berbeda-beda. Data lengkap hasil asesmen awal dan akhir terdapat dalam lampiran 9 dan 10.

Berdasarkan hasil uji-t terhadap beda rata-rata berpasangan antara data pretes dan postes terlihat ada perbedaan yang signifikan ($p\text{-value} < 1\%$) sebesar 0,425 point. Hal ini berarti bahwa ada peningkatan kemampuan

kognitif anak setelah dilakukan penerapan pembelajaran berbasis permainan komprehensif atau pembelajaran berbasis permainan komprehensif dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak TK kelompok B pada ujicoba lapangan kelompok besar secara signifikan.

Pada ketiga anak yang belum mengalami peningkatan dalam kemampuan kognitifnya, bukan berarti bahwa ketiga anak ini tidak mendapat stimulasi atau tidak mengalami peningkatan sama sekali. Dalam beberapa kemampuan seperti dapat menjawab dengan cepat, mengenal warna, angka dan huruf serta dapat mendengarkan saat guru menjelaskan, tetap mengalami peningkatan. Ketiga Ananda ini memang sejak awal sudah menjadi catatan bagi guru karena berbagai alasan. Ananda H, sudah 3 tahun bersekolah di TK ini namun belum memiliki kemampuan seperti pada anak-anak seumurnya. Dia belum mampu berbicara dengan lancar dan cenderung tidak bisa lepas dari ibunya. Sedangkan Ananda K, merupakan murid pindahan dari daerah Jawa Tengah, sehingga belum memahami benar bahasa Indonesia dan masih sangat bergantung pada pengantarnya (neneknya). Ananda N merupakan anak yang sangat pendiam dan cenderung mudah menangis (cengeng) serta masih sangat bergantung pada guru dan orangtuanya (Ibunya). Jika ibunya tidak muncul di sekolah maka dia akan menangis sepanjang hari. Hal inilah yang mungkin menjadi penyebab belum terjadinya peningkatan dalam kemampuan kognitif Ananda, meskipun asumsi ini belum dapat dipastikan kebenarannya karena memerlukan

penelitian lebih lanjut. Namun paling tidak sejak awal ketiga anak ini memang sudah menjadi catatan bagi guru walikelas kelompok B 1.

2. Efektifitas Terhadap Kemampuan Sosial-Emosional Anak

Efektivitas pembelajaran berbasis permainan komprehensif terhadap pencapaian kemampuan sosial emosional anak kelompok B merujuk pada ketercapaian kompetensi atau indikator kemampuan sosial emosional anak yang telah dirumuskan pada tahap sebelumnya.

Hasil perhitungan terhadap skor asesmen awal dan akhir pada hasil ujicoba kelompok kecil menggambarkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis permainan komprehensif dapat meningkatkan kemampuan sosial-emosional anak TK kelompok B. Peningkatan tersebut terlihat dari selisih antara asesmen awal dan akhir yang mengalami peningkatan sebesar 0,1 poin atau 4,88% hingga 0,29 poin atau sebesar 9,76%.

Pada hasil tersebut tampak bahwa ada anak yang jika dilihat dari rata-rata hasil asesmen kemampuan sosial-emosionalnya tidak mengalami peningkatan, yaitu ananda Je. Hal ini terjadi karena pada saat diobservasi, Ananda Je sangat pendiam dan masih ditunggu oleh ibunya di dalam kelas. Ananda Je juga baru pertama kali masuk sekolah sehingga masih belum dapat beradaptasi dengan teman, guru dan lingkungan sekolahnya. Selain itu Ananda Je juga jarang masuk ke dalam kelas saat kegiatan Dengan alat

permainan Stik Berwarna meskipun sudah berusaha dibujuk dan dirayu. Namun demikian secara umum setiap anak tampak mengalami peningkatan dalam kemampuan sosial-emosionalnya setelah mengikuti pembelajaran berbasis permainan komprehensif ini.

Hasil tersebut juga menunjukkan hal yang sama saat dilakukan uji-t terhadap kemampuan sosial-emosional menunjukkan hasil uji beda rata-rata berpasangan antara data pretes dan postes terlihat ada perbedaan yang signifikan ($p\text{-value} < 1\%$) sebesar 0,383 point. Hal ini berarti bahwa ada peningkatan kemampuan sosial-emosional anak setelah dilakukan penerapan pembelajaran berbasis permainan komprehensif atau pembelajaran berbasis permainan komprehensif dapat meningkatkan kemampuan sosial-emosional anak TK kelompok B pada ujicoba kelompok kecil secara signifikan

Data yang dihasilkan pada uji coba kelompok besar menggambarkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis permainan komprehensif dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional anak TK kelompok B. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada skor selisih antara asesmen awal dan akhir pada setiap anak. Dari 14 anak, 11 anak diantaranya mengalami peningkatan kemampuan sosial-emosionalnya setelah dilakukan penerapan pembelajaran berbasis permainan komprehensif selama 3 putaran sentra. Peningkatan kemampuan sosial-emosional yang terjadi pada anak sebesar 0,05 point hingga 0,93 point atau sebesar 1,63% hingga 30,83%.

Peningkatan ini terjadi dalam diri anak secara bervariasi dan setiap anak mengalami kemajuan dalam kemampuan sosial-emosionalnya dalam butir atau indikator kemampuan sosial-emosional yang berbeda-beda. Hal ini sangat mungkin terjadi karena setiap anak memiliki kemampuan menyerap yang tidak sama. Anak juga memiliki perbedaan dan keunikannya masing-masing sehingga peningkatan yang dialaminya sangat bergantung pada kemampuan anak itu sendiri.

Perbandingan asesmen akhir dan asesmen awal kemampuan sosial-emosional anak pada uji kelompok besar juga menunjukkan terdapat 3 anak yang tidak mengalami peningkatan dalam kemampuan sosial-emosional bahkan ada yang mendapatkan skor selisih minus (kurang). Ketiga anak tersebut adalah Ananda F, J dan M. Tidak terjadinya peningkatan kemampuan sosial-emosional pada ketiga anak ini bukan berarti bahwa ketiganya tidak mendapatkan stimulasi atau berbeda dalam pemberian rangsangannya saat penerapan Alat permainan Stik Berwarna. Seperti telah dikemukakan sebelumnya bahwa setiap anak memiliki kemampuan menyerap yang berbeda-beda dan memiliki karakteristik dan gaya belajar yang tidak sama. Maka ketiga anak ini juga memiliki karakteristik, gaya belajar dan kemampuan menyerapnya masing-masing. Kemungkinan tidak terjadinya peningkatan atau kemajuan dalam kemampuan sosial-emosional pada ketiga anak ini antara lain disebabkan karena ketiga ananda merupakan murid baru yang masuk ke TK tanpa melalui TK A sebelumnya sehingga

pengalaman belajar yang dimilikinya masih belum ada. Selain itu ketiganya juga masih sangat bergantung pada orang tua atau pengantarnya. Hampir setiap hari Ananda F dan J harus dirayu agar mau masuk ke dalam kelas dan mengikuti kegiatan bersama-teman-temannya. Sementara ananda M sering tidak masuk sekolah. Setelah ditanyakan ternyata ketidakhadiran M disebabkan tidak ada orang dewasa yang bisa mengantar ke sekolah bahkan M sering tinggal (dititipkan) di rumah neneknya di wilayah Tangerang. Dengan adanya informasi tersebut maka salah satu faktor yang juga dapat mempengaruhi peningkatan kemampuan sosial-emosional anak adalah kehadirannya di sekolah, pengalaman belajar yang dimiliki anak sebelumnya serta adanya dukungan dari orang tua atau pihak keluarga.

Hasil perhitungan uji-t terhadap uji beda rata-rata berpasangan antara data pretes dan postes terlihat ada perbedaan yang signifikan ($p\text{-value} < 1\%$) sebesar 0,451 point. Hal ini berarti bahwa ada peningkatan kemampuan sosial-emosional anak setelah dilakukan penerapan pembelajaran berbasis permainan komprehensif atau pembelajaran berbasis permainan komprehensif dapat meningkatkan kemampuan sosial-emosional anak TK kelompok B pada uji coba lapangan kelompok besar secara signifikan

Dengan data tersebut juga menggambarkan bahwa setelah mengikuti pembelajaran berbasis permainan komprehensif ini setiap anak tampak mengalami peningkatan dalam kemampuan sosial-emosionalnya apalagi jika pembelajaran berbasis permainan komprehensif ini diterapkan secara terus-

menerus, berkesinambungan dan konsisten selama tahun pelajaran berlangsung.

3. Efektifitas Terhadap Kemampuan Kognitif dan Sosial-Emosional Anak

Sementara itu secara keseluruhan hasil peningkatan kemampuan kognitif dan kemampuan sosial-emosional pada uji coba kelompok kecil menunjukkan bahwa setiap anak mengalami peningkatan kemampuan kognitif dan sosial-emosionalnya secara signifikan. Peningkatan paling kecil terjadi pada Ananda Kanza, yaitu sebesar 3,39%. Sedangkan yang tertinggi peningkatannya dialami oleh Ananda Albi, sebesar 8,76%. Data tersebut tidak dihitung rata-rata keseluruhan anak karena tidak bijaksana jika membandingkan kemampuan anak satu dengan anak lainnya. Akan sangat baik jika perbandingan kemampuan anak dilakukan antara kemampuan anak sebelumnya dengan kemampuan yang sekarang atau sesudahnya. Data tersebut juga menunjukkan bahwa proses pembelajaran berbasis permainan komprehensif dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan sosial-emosional anak secara signifikan sebesar 3,39% hingga 8,76%.

Hasil tersebut diperkuat dengan hasil uji-t terhadap kemampuan kognitif dan sosial-emosional anak yang menunjukkan hasil uji beda rata-rata berpasangan antara data pretes dan postes terlihat ada perbedaan yang signifikan ($p\text{-value} < 1\%$) sebesar 0,320 point. Hal ini berarti bahwa ada

peningkatan kemampuan kognitif dan sosial-emosional anak setelah dilakukan penerapan pembelajaran berbasis permainan komprehensif atau pembelajaran berbasis permainan komprehensif dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan sosial-emosional anak TK kelompok B pada uji coba kelompok kecil secara signifikan.

Sedangkan perbandingan hasil asesmen akhir dan awal pada uji coba kelompok besar menunjukkan bahwa setiap anak mengalami peningkatan kemampuan kognitif dan sosial-emosionalnya secara signifikan. Peningkatan paling kecil terjadi pada Subjek N, yaitu sebesar 0,01 point atau sebesar 0,28%. Sedangkan yang tertinggi peningkatannya dialami oleh Subjek L, sebesar 0,64 point atau sebesar 21,19%. Data tersebut tidak dihitung rata-rata keseluruhan anak karena tidak bijaksana jika membandingkan kemampuan anak satu dengan anak lainnya. Perbandingan kemampuan anak dilakukan antara kemampuan anak itu sendiri sebelum dan kemampuan sesudah uji coba pembelajaran berbasis permainan komprehensif. Data tersebut juga menunjukkan bahwa proses pembelajaran berbasis Permainan Komprehensif dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan sosial-emosional anak secara signifikan sebesar 0,28% hingga 21,19%.

Hasil uji-t terhadap kemampuan kognitif dan sosial-emosional anak menunjukkan uji beda rata-rata berpasangan antara data pretes dan postes terlihat ada perbedaan yang signifikan ($p\text{-value} < 1\%$) sebesar 0,452 point. Hal ini berarti bahwa ada peningkatan kemampuan kognitif dan sosial-

emosional anak setelah dilakukan penerapan pembelajaran berbasis permainan komprehensif atau pembelajaran berbasis permainan komprehensif dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan sosial-emosional anak TK kelompok B pada ujicoba lapangan kelompok besar secara signifikan.

C. PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

1. Pembahasan Hasil Penelitian Pendahuluan

Hasil penelitian pendahuluan menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran yang dijadikan acuan adalah kurikulum 2013 namun dimodifikasi sesuai dengan situasi dan kebutuhan TK Islam Fithria. Kemampuan anak yang dijadikan sebagai tujuan atau kompetensi meliputi kemampuan kognitif, sosial-emosional, bahasa, motorik kasar, motorik halus serta moral dan nilai agama. Hal ini yang tertuang dalam *Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs*¹²⁵ bahwa domain perkembangan anak meliputi Fisik, sosial-emosional dan kognitif. Artinya adalah bahwa pembelajaran yang dilakukan di TK Islam Fithria sesungguhnya sudah sesuai dengan teori perkembangan anak pada umumnya dimana seluruh aspek perkembangan anak yang meliputi fisik (motorik kasar dan halus), sosial-emosional dan kognitif (termasuk bahasa, kreativitas dan kognitif) distimulasi secara komprehensif dan menyeluruh. Namun berdasarkan hasil observasi juga

¹²⁵ Getswicky, Carol, *op. cit.* hh 12-15

tampak bahwa dalam kegiatan sehari-hari, kemampuan kognitif dan sosial-emosional merupakan kemampuan yang paling sering distimulasi untuk dikembangkan dengan berbagai cara dan kemampuan lainnya kurang distimulasi secara intensif.

Pendekatan pembelajaran berfokus pada anak dengan menerapkan model sentra. Namun pendekatan model sentra yang digunakan masih belum optimal karena fasilitas yang dimiliki masih sangat terbatas. Hal ini disebabkan oleh dana dan kemampuan serta pemahaman guru tentang sentra masih sangat minim sehingga penerapan pembelajaran sesungguhnya masih bersifat klasikal dengan cara belajar kelompok. Sentra yang tersedia: sentra persiapan, sentra imtaq, sentra balok, sentra bahan alam. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan adalah sama untuk semua anak dalam satu kelompok namun dilaksanakan dalam sentra dan disesuaikan dengan sentra. Contoh: Hari Senin anak-anak kelompok B 1 bermain dan belajar di sentra persiapan dengan kegiatan menyusun puzzle dan menulis huruf atau angka. Guru masih banyak menjelaskan dan campur tangan dalam kegiatan yang dilakukan anak dan guru kurang menstimulasi agar anak yang bercerita atau menanggapi lebih dalam tentang cerita guru. Hasil ini tidak sesuai dengan teori belajar Piaget¹²⁶ yang menyatakan bahwa belajar dan perubahan perilaku terjadi ketika anak membangun pengetahuannya melalui eksplorasi dan berpetualang secara aktif dalam

¹²⁶ Jackman, Hilda L. , *Early Education Curriculum: A child's Connection to The World*. (USA: Wadsworth Cengage learning, 2012). h.7

lingkungan fisik maupun sosial mereka. Dalam pandangan Piaget, pengetahuan datang dari tindakan, perkembangan kognitif sebagian besar bergantung kepada seberapa jauh anak aktif memanipulasi dan aktif berinteraksi dengan lingkungannya. Namun mengingat media dan alat permainan yang tersedia dan digunakan secara umum (semua kelas) di TK Islam Fithria sangat terbatas maka anak-anak menjadi sangat sedikit berinteraksi dengan alat permainan dan lingkungannya apalagi kesempatan anak untuk memanipulasi alat permainan masih belum optimal karena terbatasnya jumlah alat dan jumlah anak yang lumayan banyak.

Kegiatan pengembangan untuk kemampuan kognitif meliputi materi membaca dan menulis permulaan dengan menggunakan buku paket yang disusun sendiri oleh guru-guru serta matematika dan berhitung dengan menggunakan lembar kerja anak. Materinya meliputi angka, dan operasi tambah dan kurang. Sedangkan untuk kemampuan sosial-emosional materinya meliputi: Identitas diri, kedisiplinan, ketekunan, kesabaran, keberanian, sopan santun. Untuk materi kerjasama, pemahaman diri, kurang ditanamkan dalam kegiatan sehari-hari. Materi sosial-emosional ini ini tidak tercantum dalam RKM dan RKH namun diterapkan secara tidak langsung. Para guru menanamkan kemampuan sosial-emosional tanpa disengaja dan hanya dilakukan sesuai dengan situasi dan kondisi yang terjadi saat pembelajaran berlangsung.

Metode atau Strategi yang digunakan pada pengembangan kemampuan kognitif meliputi beberapa hal, yaitu: kegiatan pengembangan kognitif tercantum dalam RKH namun pelaksanaannya tidak sesuai dan berbeda dengan yang terdapat dalam RKH. Saat mengajarkan di kelas, guru menggunakan metode ceramah (menjelaskan apa yang harus dilakukan anak), pemberian contoh dan penugasan (anak melakukan sesuai dengan perintah guru). Guru kurang memanfaatkan alat permainan yang terdapat di dalam kelas. Mereka lebih sering menggunakan buku paket, kertas dan alat tulis (pensil, krayon, spidol) dan terdapat beberapa anak mengikuti les (pelajaran tambahan di luar jam sekolah selama satu jam).

Sementara itu hasil analisis terhadap karakteristik anak didik dijabarkan seperti berikut ini. Anak didik di TK Islam Fithria berjumlah 58 anak, terdiri dari 26 anak laki-laki dan 32 anak perempuan. Rata-rata anak berusia 4-6 tahun. Sebagian besar anak didik tinggal di Wilayah sekitar TK berada, yaitu di wilayah Kebayoran Lama, namun ada beberapa anak yang tinggal di luar DKI, yaitu di Tangerang Selatan Banten. Anak yang tinggal jauh adalah mereka yang orang tuanya dulu tinggal di wilayah Kebayoran Lama, dan karena alasan tertentu mereka pindah ke wilayah Banten.

Karakteristik anak-anak TK Fithria secara umum adalah normatif atau tidak ada yang memiliki gangguan tertentu. Dalam kemampuan kognitif dan sosial emosional secara umum mereka tidak mengalami gangguan atau hambatan yang berarti. Meskipun demikian terdapat beberapa anak didik

yang usianya masih terlalu muda untuk masuk kelompok B yaitu masih berusia sekitar 4 tahun. Hal ini terjadi karena desakan orang tua murid yang menginginkan anaknya masuk kelompok B meskipun guru telah menyarankan anak tersebut untuk masuk kelompok A. Alasan orang tua melakukan hal tersebut, adalah karena faktor biaya. Jika anak masuk kelompok A maka dia perlu dua tahun untuk berada di TK dan artinya biaya yang dibutuhkan lebih besar. Sementara itu ada beberapa anak didik (2 anak) yang usianya lebih dari 6 tahun. Hal ini terjadi karena orangtua murid menginginkan anaknya masih di kelompok B karena mereka menganggap anaknya belum mampu masuk ke sekolah dasar. Orangtua beranggapan demikian setelah mengetahui hasil laporan guru-guru selama ananda berada di sekolah.

2. Pembahasan Hasil Pengembangan Model

Model Pembelajaran berbasis permainan komprehensif atau disebut model pembelajaran berbasis permainan komprehensif. Ketiga model ini dikembangkan melalui proses yang cukup panjang dan sistematis. Model pembelajaran berbasis permainan komprehensif ini mengandung karakteristik sebagai berikut.

- a. Model pembelajaran ini dikembangkan dengan tujuan menciptakan proses pembelajaran yang berpusat pada anak melalui kegiatan bermain yang menyenangkan, menarik dan sistematis.

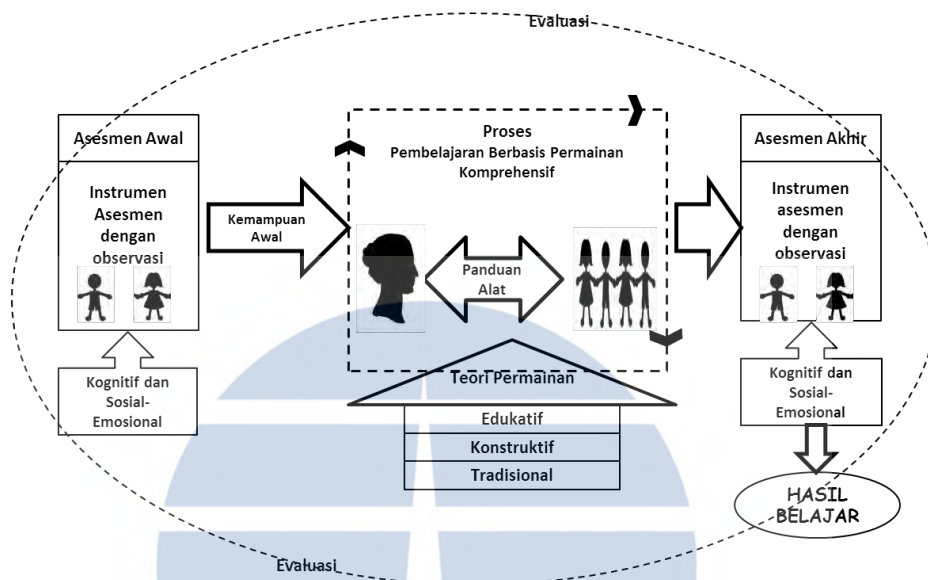
- b. Model pembelajaran yang dikembangkan mengadopsi pembelajaran terpadu, holistik dan terintegrasi dalam seluruh proses pembelajaran yang dilakukan pada anak kelompok B di Taman Kanak-kanak.
- c. Model pembelajaran yang dikembangkan dirancang sesuai dengan kebutuhan di lapangan yang diperoleh melalui identifikasi kebutuhan dan karakteristik anak usia kelompok B di TK.
- d. Model pembelajaran yang dikembangkan diujcoba baik dari sisi keterbacaan, efektivitas dan kesesuaian dengan perkembangan anak usia kelompok B.
- e. Terdapat asesmen awal dan akhir terhadap kemampuan anak yang meliputi kemampuan kognitif dan sosial-emosional.
- f. Terdapat peran guru dalam proses perencanaan, pengembangan, dan penerapan hingga revisi model pembelajaran yang dikembangkan.
- g. Sasaran pengembangan model ini adalah anak kelompok B di TK Fithria Jakarta Selatan pada tahun pelajaran 2015/2016.

Model pembelajaran berbasis permainan komprehensif yang dikembangkan terdiri dari model konseptual, model prosedural dan model fisik.

- a. Model konseptual

Setelah melalui evaluasi formatif satu-satu oleh pakar dan dilakukan revisi lalu evaluasi formatif oleh learner atau para guru TK lalu direvisi

kembali, maka model konseptual pembelajaran berbasis komprehensif final yang dihasilkan digambarkan sebagai berikut.



Bagan 4. 5 Model Konseptual Pembelajaran berbasis Permainan Komprehensif (Final)

Model konseptual ini menggambarkan proses pembelajaran di TK untuk anak kelompok B dengan menggunakan model pembelajaran berbasis permainan komprehensif. Dalam model tersebut tergambar bahwa proses pembelajaran berbasis permainan komprehensif ini harus dimulai dengan melakukan asesmen awal terhadap kemampuan kognitif dan kemampuan sosial-emosional anak. Asesmen dilakukan dengan teknik observasi dan menggunakan instrumen asesmen kemampuan kognitif dan sosial-emosional anak yang telah dikembangkan sebelumnya. Asesmen ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal setiap anak kelompok B yang akan mengikuti proses pembelajaran

berbasis permainan komprehensif ini. Setelah itu proses pembelajaran dilaksanakan dalam jangka waktu yang ditentukan, misalnya selama satu bulan atau satu semester. Dalam pembelajaran berbasis permainan komprehensif ini terdapat alat yang digunakan, yaitu alat permainan komprehensif. Alat ini merupakan alat yang dikembangkan dengan mengacu pada teori tentang permainan konstruktif, edukatif dan tradisional. Selain itu dalam penerapannya juga terdapat panduan bagi guru yang perlu dipelajari sebelum guru menerapkan pembelajaran ini. Panduan ini dikembangkan melalui berdasarkan kebutuhan, dan telah divalidasi dan dievaluasi secara formatif oleh pakar dan pengguna. Dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis permainan komprehensif ini kepada anak didik kelompok B, peran guru tetap diperlukan. Artinya adalah bahwa peran guru tidak digantikan oleh alat permainan komprehensif. Setelah dan selama pembelajaran berbasis permainan komprehensif ini dilaksanakan dilakukan asesmen akhir terhadap anak-anak kelompok B yang mengikuti proses pembelajaran ini. Asesmen menggunakan instrument asesmen kemampuan kognitif dan sosial-emosional yang sama dengan asesmen awal. Asesmen akhir ini merupakan hasil belajar yang didapat anak dan dianggap sebagai kompetensi akhir dalam kemampuan kognitif dan sosial-emosional. Selama proses pembelajaran, evaluasi terhadap keseluruhan proses dilakukan evaluasi oleh kepala TK.

Model pembelajaran berbasis permainan komprehensif ini termasuk dalam model pembelajaran kelompok model sistem perilaku seperti yang dikemukakan oleh Joyce dan Weil. Kedua pakar ini mengelompokkan model pembelajaran ke dalam empat rumpun, yang salah satunya adalah:

Kelompok model sistem perilaku

Model ini memusatkan perhatian pada perilaku yang teramati (terobservasi). Model ini beranjak dari psikologi behaviorisme, model mengajar kelompok ini mementingkan penciptaan sistem lingkungan belajar yang memungkinkan manipulasi penguatan pola tingkah laku yang dikehendaki. Belajar tuntas, pengajaran langsung, simulasi belajar sosial ¹²⁷

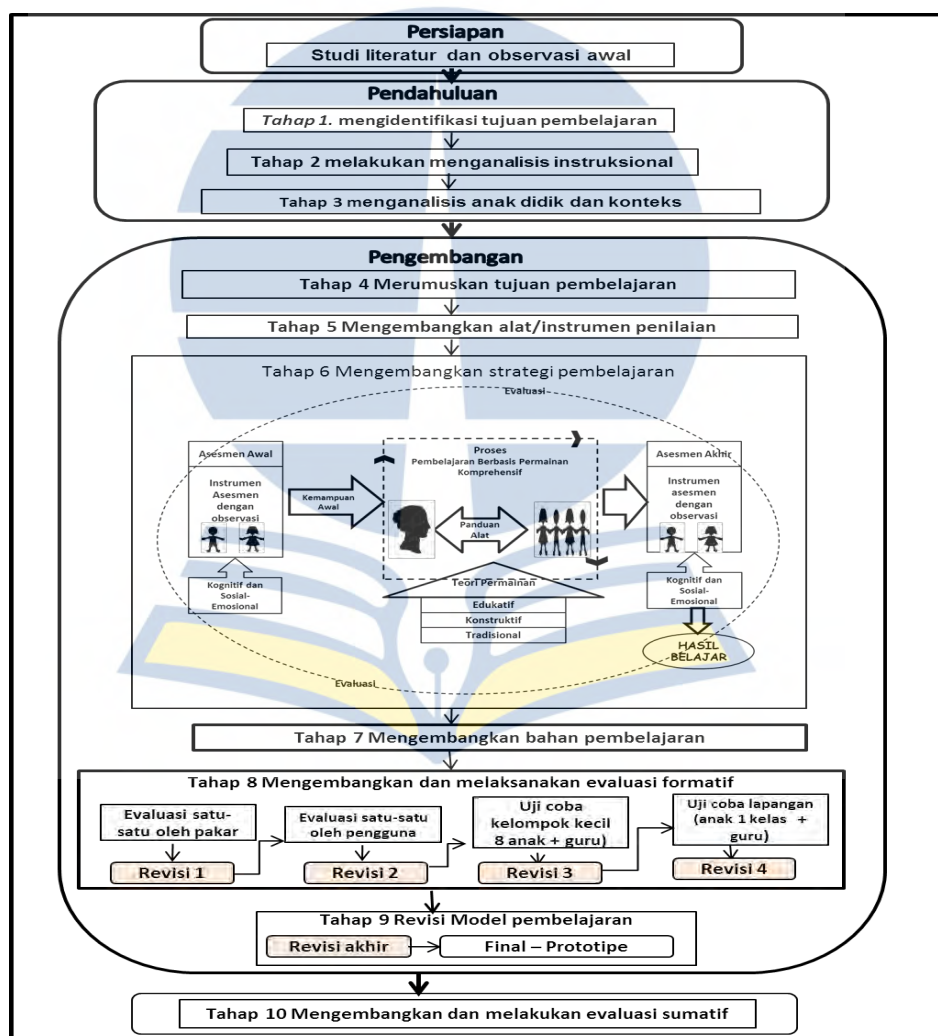
Pada kelompok model sistem perilaku ini, pembelajaran dilakukan dengan memusatkan perhatian pada perilaku yang teramati (terobservasi). Model ini beranjak dari psikologi behaviorisme, model mengajar kelompok ini mementingkan penciptaan sistem lingkungan belajar yang memungkinkan manipulasi penguatan pola tingkah laku yang dikehendaki.

Penciptaan lingkungan dilakukan dengan menggunakan alat permainan yang sengaja diciptakan sehingga memungkinkan terjadinya manipulasi penguatan pola tingkah laku yang diharapkan yaitu pencapaian kompetensi yang diharapkan dari anak didik. Penerapan model pembelajaran ini dilakukan dengan tetap menekankan pada prinsip-prinsip pembelajaran pada anak usia dini, yaitu prinsip-prinsip pembelajaran yang berorientasi perkembangan khususnya anak usia Taman Kanak-kanak. Prinsip-prinsip

¹²⁷ Bruce Joyce, Marsha Weil, Emily Calhoun, *Models of Teaching* (New York San Francisco: Pearson Education, 2009). h. 41

pembelajaran ini dapat diidentifikasi dari beberapa dimensi pembelajaran yang bersangkutan, antara lain dari penciptaan iklim belajar, lingkungan dan jadwal kegiatan, pengalaman belajar, strategi belajar, motivasi dan bimbingan, kurikulum dan sistem penilaian.

b. Model prosedural



Bagan 4.6 Model prosedural Pembelajaran berbasis Permainan Komprehensif (Final)

Model prosedural ini menggambarkan alur proses pengembangan model pembelajaran berbasis permainan komprehensif. Model prosedural ini diadaptasi dari *Steps of System Approach Models of Educational Research and Development* by Borg and Gall dengan tahapan 10 tahapan, yaitu: Tahapan tersebut adalah **Tahap Penelitian pendahuluan** yang terdiri dari: 1) *Identify Instruction Goal(s)* atau mengidentifikasi tujuan pembelajaran; 2) *Conduct Instructional analysis* (melakukan menganalisis instruksional); 3) *Analyze learner and context* (Menganalisis anak didik dan konteks). **Tahap Pengembangan** yang terdiri dari: 4) *Write Performance objectives* (menuliskan atau merumuskan tujuan pembelajaran); 5) *Develop assessment instruments* (Mengembangkan alat dan instrumen penilaian); 6) *Develop instructional strategy* (mengembangkan strategi pembelajaran); 7) *Develop and select instructional materials* (Mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran); 8) *Design and conduct formative evaluation of instruction* (Merancang dan melaksanakan evaluasi formatif); 9) *Revises Instruction* (Revisi pembelajaran) dan tahap terakhir berupa mengembangkan dan melaksanakan evaluasi sumatif¹²⁸. Sebelum dilakukan tahap pendahuluan, peneliti melakukan **tahap persiapan**, yaitu melakukan studi literatur, observasi awal dan wawancara dengan guru-guru TK untuk mengetahui fenomena-fenomena dan fakta-fakta proses pembelajaran di Taman Kanak-kanak yang seharusnya dan yang terjadi pada saat ini.

¹²⁸ Walter R Borg and Gall, M Darmien., *Educational Research. An Introduction*. (New York: Pitman Publishing Inc. 2007). hh. 589-594

Pada tahap ke delapan, yaitu merancang dan melaksanakan evaluasi formatif, prosedurnya diadaptasi dari model pengembangan Indonesia yang disampaikan oleh Atwi Suparman.¹²⁹ Tahapan evaluasi formatif tersebut adalah: Evaluasi formatif yang pertama dilakukan adalah evaluasi satu-satu oleh pakar, lalu Evaluasi oleh calon pengguna program, yaitu para guru TK, Ujicoba terhadap kelompok kecil dilakukan terhadap calon pengguna program yaitu guru dengan sekelompok anak-anak yang berjumlah 8 (delapan) anak pada anak kelompok B untuk mendapat masukan untuk memperbaiki kualitas program pembelajaran baik prosesnya maupun alat dan bahannya dan evaluasi lapangan yaitu uji coba kelompok besar. Uji coba program yang dilakukan terhadap calon pengguna program sebelum program tersebut diterapkan dalam situasi pembelajaran yang sesungguhnya. Pada setiap akhir evaluasi formatif dilakukan revisi terhadap komponen yang digunakan dalam penerapan pembelajaran berbasis permainan komprehensif.

c. Model fisikal

Model fisikal yang dihasilkan dari penelitian ini ada beberapa jenis, yaitu berupa alat permainan komprehensif, panduan guru dalam menerapkan pembelajaran berbasis permainan komprehensif di Taman Kanak-kanak dan format-format yang digunakan dalam penerapan pembelajaran berbasis permainan komprehensif.

¹²⁹ Atwi Suparman. *op.cit*, h. 334

1) Alat Permainan Komprehensif



Gambar 4.26 Alat Permainan Komprehensif (Final)

Alat permainan komprehensif ini merupakan alat yang dibuat dengan menggabungkan tiga jenis permainan, yaitu permainan konstruktif, permainan edukatif dan permainan tradisional.

Permainan konstruktif adalah bentuk permainan dimana anak-anak menggunakan bahan untuk membuat sesuatu yang bukan untuk tujuan bermanfaat melainkan lebih ditujukan bagi kegembiraan yang diperolehnya dari membuatnya.¹³⁰ Menurut teori bermain kognitif, bermain konstruktif meliputi bermain fungsional. Bermain konstruktif melibatkan manipulasi benda-benda fisik untuk membangun atau membentuk sesuatu. Kegiatan bermain konstruktif merupakan kegiatan yang dapat dilakukan dengan sesama teman sebaya. Alat permainan komprehensif ini bersifat konstruktif, artinya adalah bahwa alat ini dapat dibongkar pasang sesuai dengan keinginan dan kreativitas anak. Alat ini juga bersifat menyenangkan dimana anak dapat bermain-main dengan gembira namun

¹³⁰ Deny Willy, Muhammad Ihsan, Siti Saftiah, *op.cit.*

secara langsung maupun tidak langsung mereka juga belajar tentang berbagai konsep kognitif. Dengan alat ini, anak-anak juga berlatih memanipulasi benda-benda sesuai dengan imajinasinya. Mereka menyentuh, memegang lalu membuat berbagai desain atau membangun berbagai bentuk sesuai arahan guru atau sesuai dengan keingin tahuannya. Permainan ini ini juga digunakan anak-anak secara bersama-sama dengan teman-teman sekelasnya atau teman sebayanya sehingga alat ini termasuk dalam permainan konstruktif.

Permainan edukatif¹³¹ adalah permainan yang sengaja dirancang khusus untuk kepentingan pendidikan. Permainan edukatif memiliki beberapa ciri tertentu, yaitu:

- a) Permainan ini dapat digunakan dengan berbagai cara, maksudnya adalah bahwa permainan ini dapat digunakan untuk berbagai macam tujuan, manfaat dan dapat dijadikan bermacam-macam bentuk (bersifat multi guna).
- b) Ditujukan terutama untuk anak-anak prasekolah yang berfungsi untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan serta motorik anak.
- c) Memperhatikan segi keamanan baik dari bentuk maupun penggunaan bahannya.
- d) Dapat membuat anak terlibat secara aktif.
- e) Bersifat konstruktif dan edukatif

¹³¹ Tedjasaputra, Mayke S., *op.cit.* hh. 81-87

Alat permainan komprehensif yang dikembangkan dan digunakan dalam proses pembelajaran berbasis permainan komprehensif ini memenuhi ciri-ciri sebagai permainan edukatif, yaitu: alat ini sengaja dirancang untuk mendukung proses pembelajaran bagi anak-anak TK kelompok B dengan konsep-konsep dan tujuan yang sengaja dibuat untuk meningkatkan kemampuan anak dalam kognitif dan sosial-emosional. Proses dan hasil pembuatan alat ini sangat mengedepankan keamanan dan keselamatan bagi anak saat bermain. Keamanan ini mulai dari bahannya, cara membuatnya hingga hasil final permainan ini telah dilakukan uji coba sebanyak dua kali sehingga alat ini benar-benar aman, nyaman dan dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan anak. Alat ini juga dirancang sedemikian rupa agar anak-anak dapat bermain secara aktif, mandiri dan kreatif.

Permainan tradisional merupakan salah satu *folklore* yang beredar secara lisan dan turun temurun serta banyak mempunyai variasi sehingga permainan tradisional usianya sudah tua, tidak diketahui asal usulnya juga tidak diketahui siapa pencipta permainan tersebut.¹³² Permainan tradisional mengandung nilai-nilai budaya, seperti: melatih sikap mandiri, berani mengambil keputusan, penuh tanggung jawab, jujur, kontrol terhadap sikap, saling menjaga, saling membantu, kerjawama, membela kepentingan kelompok (solidaritas), demokrasi, patuh terhadap aturan, penuh

¹³². Danandjaya, Jamaes, *op.cit.* h. 171

perhitungan, ketepatan berpikir dan bertindak, tidak cengeng, sopan dan luwes dan perlu dilestarikan keberadaannya.¹³³ Permainan tradisional yang diadopsi dalam permainan komprehensif disini adalah permainan domino¹³⁴

Alat permainan komprehensif ini Alat permainan komprehensif ini menyerupai bentuk kartu domino dan terbuat dari kayu. Dengan konsep-konsep yang dikembangkan dalam alat permainan komprehensif (**Alat permainan Stik Berwarna**) meliputi: bentuk, warna, ukuran, klasifikasi dan urutan.¹³⁵

Kemampuan anak yang dikembangkan melalui alat permainan komprehensif ini meliputi kemampuan kognitif dan sosial-emosional. Kemampuan kognitif adalah kemampuan seorang individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu peristiwa. Proses kognitif berkaitan dengan tingkat kecerdasan atau inteligensi yang ditunjukkan dengan minatnya. Kemampuan kognitif meliputi berbagai variasi kemampuan mental seperti belajar, bahasa, ingatan, memberikan alasan, berpikir dan berhubungan pula dengan aspek motorik dan emosional seseorang. Kemampuan kognitif juga termasuk kemampuan dalam berpikir abstrak, kemampuan menyesuaikan dengan lingkungannya, memroses pengetahuan melalui indra, dan kemampuan membangun pengetahuannya sendiri melalui kegiatan eksplorasi dan berinteraksi

¹³³ Andang Ismail., *op.cit.* h.106

¹³⁴ Dewadomino88, *op.cit.*

¹³⁵ Maxim, George W., *op.cit.* h. 223-224

dengan lingkungan sekitarnya. Kemampuan kognitif dapat berkembang dengan baik jika ada interaksi individu dengan lingkungan sosialnya dan kematangan dengan adanya pijakan yang diberikan oleh lingkungannya. Kemampuan kognitif meliputi kemampuan dalam aspek-aspek: belajar menemukan dan keterampilan memecahkan masalah; mengembangkan keterampilan berpikir; menemukan konsep dan informasi awal untuk memahami dunia di sekitarnya; menunjukkan keterampilan dalam bermain khayalan; memperluas keterampilan komunikasi verbal; dan mengembangkan keterampilan membaca awal Menemukan keterampilan menulis awal.

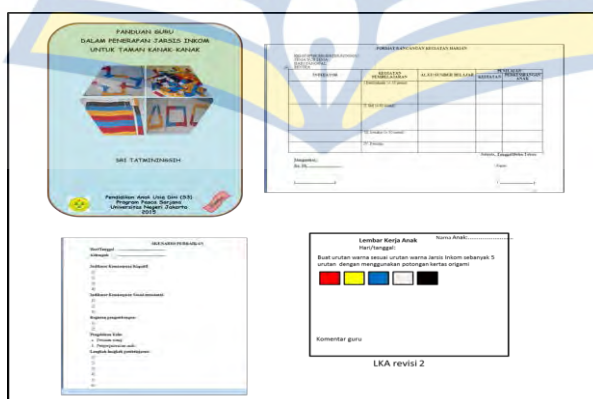
Sedangkan kemampuan sosial-emosional merupakan dua kemampuan yang terpisah namun keduanya merupakan kemampuan yang saling berkaitan dan saling mempengaruhi. Hal ini disampaikan oleh Laura E Berk, yang menyatakan bahwa emosi anak-anak adalah sinyal seperti tersenyum, menangis, penuh perhatian, diyakini sangat kuat mempengaruhi orang lain. Demikian pula sebaliknya, dimana reaksi emosional anak-anak juga dipengaruhi oleh perilaku orang lain.¹³⁶

Kemampuan sosial-emosional yang baik merupakan suatu kemampuan yang perlu dimiliki anak sejak anak masih kecil karena perilaku ini akan sangat mempengaruhi dan menentukan kemampuan anak di kemudian hari. Rapuhnya kemampuan anak dalam berperilaku sosial di

¹³⁶ Berk, Laura E., *op.cit.* h. 396

lingkungannya akan menghambat perkembangan anak untuk mencapai keberhasilan hidup anak di kemudian hari karena suatu keberhasilan dalam kehidupan tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuan kognitif saja tetapi lebih dipengaruhi oleh bagaimana individu dapat berinteraksi secara baik dengan orang lain dalam lingkup yang lebih luas. Keberhasilan individu dalam kehidupannya juga diwarnai oleh keberhasilan individu dalam berinteraksi dengan orang lain. Kemampuan sosial emosional yang telah dikembangkan sejak anak masih kecil akan memberikan kontribusi positif pada proses perkembangan atau interaksi anak dengan orang lain di kemudian hari.¹³⁷

2) Panduan Guru dalam Penerapan alat permainan Stik Berwarna di TK dan Format-format yang digunakan dalam penerapan Alat permainan Stik Berwarna



Gambar 4.27. Panduan guru dan format yang digunakan dalam penerapan Alat permainan Stik Berwarna (Final)

¹³⁷. Ernawulan Saodih. *op.cit.* hh. 31-32

Panduan atau bahan belajar ini dimaksudkan sebagai rujukan atau acuan bagi guru atau pihak terkait yang akan menerapkan pembelajaran berbasis permainan komprehensif pada anak TK khususnya kelompok B. Diharapkan setelah mempelajari panduan ini guru dapat menerapkan pembelajaran berbasis permainan komprehensif dengan baik sehingga kompetensi yang diharapkan pada anak, khususnya kemampuan kognitif dan sosial-emosional anak dapat meningkat sesuai dengan kriteria yang ditetapkan.

Panduan ini dikemas dalam 3 bagian. Bagian pertama, yaitu pendahuluan, yang menguraikan latar belakang, tujuan, cakupan dan pengalaman belajar yang harus dimiliki oleh guru dan anak didik. Bagian kedua, adalah Permainan Komprehensif yang meliputi: bentuk alat permainan komprehensif, konsep dan kemampuan anak yang dikembangkan. Bagian ketiga, strategi pembelajaran berbasis permainan komprehensif yang meliputi: pihak yang terlibat, pengelolaan kegiatan secara umum dan tahapan pembelajaran, serta dilengkapi dengan lampiran berupa contoh dan format yang digunakan dalam penerapan pembelajaran berbasis permainan komprehensif, yaitu format RKM, RKH, Skenario pembelajaran dan lembar kerja anak.

Panduan ini dilengkapi dengan contoh rancangan pembelajaran berbasis permainan komprehensif, Contoh RKM (Rancangan Kegiatan

Mingguan), RKH (Rancangan Kegiatan Harian) dan instrumen asesmen kemampuan kognitif dan sosial-emosional anak.

Setelah mempelajari panduan ini diharapkan guru dapat menerapkan pembelajaran berbasis permainan komprehensif ini dengan benar sehingga dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan sosial-emosional anak melalui penggunaan alat permainan komprehensif. Guna mencapai tujuan tersebut maka pengalaman belajar yang harus dimiliki oleh guru adalah sebagai berikut.

- a) Mempelajari panduan ini dengan baik
- b) Berlatih memainkan alat permainan komprehensif dan melakukan penilaian atau asesmen dengan instrumen yang tersedia sebelum menerapkannya
- c) Melakukan refleksi untuk menemukan kekurangan/ kelemahan/ masalah dalam menerapkan PBPK.
- d) Berlatih mempertanggungjawabkan keputusan/tindak perbaikan/ peningkatan kualitas kegiatan pengembangan secara ilmiah

3. Pembahasan Hasil Uji Coba

Ujicoba lapangan kelompok kecil maupun kelompok besar merupakan bagian dari evaluasi formatif dalam tahapan penelitian pengembangan. Ujicoba ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas keseluruhan model yang dikembangkan, termasuk model konseptual, procedural maupun fisikal.

Berdasarkan hasil ujicoba yang telah dilakukan tampak bahwa pembelajaran berbasis permainan komprehensif ini cukup efektif dalam membantu anak kelompok B meningkatkan kemampuan kognitif dan kemampuan sosial-emosionalnya. Hal ini terlihat dari skor rerata perbandingan hasil asesmen akhir dan asesmen awal yang dilakukan terhadap anak-anak kelompok B.

Sesuai dengan teori pengembangan kognitif yang disampaikan oleh Piaget¹³⁸ yang menyatakan bahwa anak menyatakan bahwa belajar dan perubahan perilaku terjadi ketika anak membangun pengetahuannya melalui eksplorasi dan berpetualang secara aktif dalam lingkungan fisik maupun sosial mereka. Maka pembelajaran berbasis permainan komprehensif ini cukup efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B. Hal ini karena alat permainan yang digunakan memiliki karakteristik menyenangkan, dapat dieksplorasi oleh anak-anak secara bebas dan kreatif. Alat permainan ini mengandung konsep-konsep yang dapat mengembangkan kognitif anak, seperti bentuk, warna, ukuran, klasifikasi dan seriasi.¹³⁹ Selain itu menurut Piaget dalam Jackman yang menyatakan *Play provides opportunities for many types of learning in young children, with emphasis on developing representational language and thought. Piaget also calls in the beginning of preoperational stage around the ages of two to four or five, symbolic play or dramatic play become observable in a young child by the*

¹³⁸ Jackman, hilda L., *op.cit.* h 7

¹³⁹ Maxim, George W., *op.cit.* h. 223-224

*way he spontaneously uses objects, image and language.*¹⁴⁰ Artinya: bermain memberikan kesempatan bagi berbagai jenis belajar pada anak-anak, dengan penekanan pada pengembangan bahasa representasional dan pikiran. Piaget juga menyerukan pada awal tahap praoperasional sekitar usia dua sampai empat atau lima, bermain simbolik atau bermain dramatis menjadi diamati pada anak muda dengan cara dia spontan menggunakan benda-benda, gambar dan bahasa. Dengan demikian alat permainan komprehensif yang digunakan dapat menstimulasi kemampuan kognitif anak.

Demikian pula hasil ujicoba pembelajaran berbasis permainan komprehensif ini pada kelompok kecil dan besar cukup efektif dalam membantu anak meningkatkan kemampuan sosial dan emosionalnya. Hal ini sesuai dengan teori yang disampaikan Pendapat Erikson dalam Jackman yang menyatakan bahwa hal penting dalam bermain adalah membantu anak mengembangkan hubungan pertemanan yang dilandasi saling percaya. Erikson percaya bahwa anak-anak mengembangkan harga diri (*self esteem*) dan rasa berdaya dengan penguasaan obyek. Sedangkan Hughes memperkuat pernyataan Erikson, yaitu bahwa bermain juga dapat membangun fungsi ego seiring perkembangan fisik dan keterampilan sosial dan bertambahnya harga diri anak.¹⁴¹ Lev Vigotsky menyatakan bahwa *“that social experiences shape children's way of thinking and that social play offer children a way to interpret the world by focusing on rules that underlie all play*

¹⁴⁰ Jackman, hilda L., *op.cit.* h 7

¹⁴¹ *Ibid.* h.21

activities and social interactions". Maksudnya adalah bahwa pengalaman sosial membentuk cara anak-anak berpikir dan bahwa anak-anak bermain sosial menawarkan cara untuk menafsirkan dunia dengan berfokus pada aturan yang mendasari semua kegiatan bermain dan interaksi sosial.¹⁴²

Pembelajaran berbasis permainan komprehensif ini membantu anak mengembangkan sosialnya karena proses pembelajarannya dapat dilaksanakan secara kelompok. Selain itu juga emosional anak juga dikembangkan karena alat permainan yang digunakan sangat mudah digunakan oleh anak sehingga sangat membantu anak menanamkan rasa percaya diri dan penghargaan terhadap dirinya sendiri. Anak juga tidak mudah frustrasi karena konsep-konsep yang terdapat dalam alat Permainan Stik Berwarna ini sesuai dengan usia dan perkembangan anak. Dalam pembelajaran berbasis permainan komprehensif juga anak-anak melatih kesabarannya karena mereka harus menunggu gilirannya untuk bermain.

4. Inovasi dan keunggulan Model Pembelajaran

Keunggulan model pembelajaran berbasis permainan komprehensif ini adalah sebagai berikut.

- a. Model pembelajaran ini dikembangkan dengan tujuan menciptakan proses pembelajaran yang berpusat pada anak melalui kegiatan bermain yang menyenangkan, menarik dan sistematis.

¹⁴² *Ibid.* h.21

- b. Model pembelajaran yang dikembangkan mengadopsi pembelajaran terpadu, holistik dan terintegrasi dalam seluruh proses pembelajaran yang dilakukan pada anak kelompok B di Taman Kanak-kanak.
- c. Model pembelajaran yang dikembangkan dirancang sesuai dengan kebutuhan di lapangan yang diperoleh melalui identifikasi kebutuhan dan karakteristik anak kelompok B di TK.
- d. Model pembelajaran yang dikembangkan telah diujcoba baik dari sisi keterbacaan, efektivitas dan kesesuaian dengan perkembangan anak kelompok B.
- e. Terdapat asesmen awal dan akhir terhadap kemampuan anak yang meliputi kemampuan kognitif dan sosial-emosional.
- f. Terdapat peran guru dalam proses perencanaan, pengembangan, dan penerapan hingga revisi model pembelajaran yang dikembangkan.

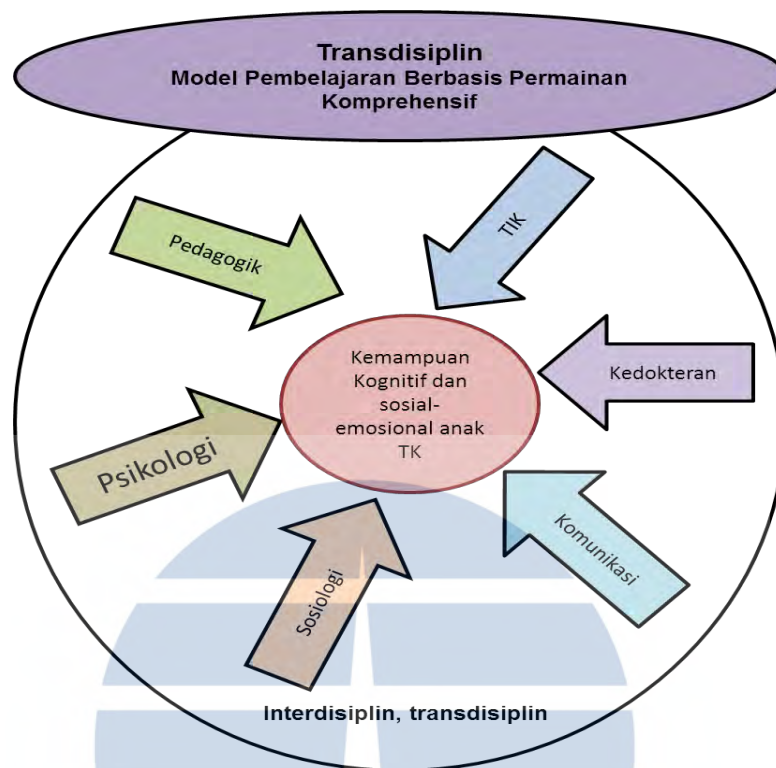
Keunggulan atau perbedaan alat permainan komprehensif dibandingkan dengan alat permainan konstruktif, edukatif maupun tradisional lainnya adalah, sebagai berikut.

- a. Alat ini merupakan integrasi atau gabungan dari permainan konstruktif, edukatif dan tradisional yang sengaja dirancang untuk proses pembelajaran yang dapat menstimulasi kemampuan anak TK.

- b. Alat permainan ini berupa kepingan yang terbuat dari kayu yang dapat dibongkar pasang sesuai dengan tujuan permainan dan pembelajaran khusus.
- c. Alat ini mengandung unsur pendidikan, yaitu mengandung konsep-konsep angka, huruf, warna, bentuk, klasifikasi, seriasi dan operasi dasar matematika
- d. Cara bermainnya mengadaptasi permainan domino namun disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak, menyenangkan, mengandung kegembiraan dan dapat dimainkan secara individual maupun kelompok.
- e. Alat ini aman, nyaman dan sesuai digunakan untuk anak TK baik secara fisik maupun konsepnya karena telah diuji melalui tahapan ilmiah yang dapat dipertanggungjawabkan.

5. Interdisiplin, Multidisiplin dan Transdisiplin Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang berupa model pembelajaran berbasis permainan komprehensif baik model konseptual, prosedural maupun fisikal dapat diimplementasikan secara interdisiplin, multidisiplin dan transdisiplin yang digambarkan dalam bagan berikut ini.



Bagan 4.7

Interdisiplin, Multidisiplin dan Transdisiplin Ilmu Terkait Model Pembelajaran Berbasis Permainan Komprehensif

Penjabaran dari bagan tersebut disampaikan dalam table yang disajikan berikut ini.

Tabel 4.3

Interdisiplin, Multidisiplin dan Transdisiplin Hasil Penelitian

MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN KOMPREHENSIF		
1.	Pedagogik	Model ini dapat membantu pendidik menstimulasi dan meningkatkan kemampuan anak TK Kelompok B, khususnya kemampuan kognitif dan sosial-emosional.

MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN KOMPREHENSIF		
		<p>Model ini juga menerapkan konsep-konsep dasar pendidikan, seperti: 1) terdapat komponen tujuan, pendidik, peserta didik, media, materi, kegiatan dan proses; 2) guru tetap merupakan sumber belajar dan memiliki peran yang tidak dapat digantikan dengan alat permainan; 3) memperhatikan tingkat perkembangan, usia, kemampuan dan latar belakang peserta didik; 4) dalam penerapannya pendidik harus menyusun rancangan kegiatan dan evaluasi.</p>
2.	Psikologi	<p>Penerapan model pembelajaran ini secara umum harus memperhatikan kondisi psikologis anak. Guru juga harus memiliki kemampuan untuk menelaah dan menganalisis situasi dan kondisi anak agar proses stimulasi berlangsung secara efektif.</p>
3.	Kedokteran (Fisiologi dan Neurologi)	<p>Alat permainan yang dikembangkan dalam model ini ukuran, bentuk, warna dan modelnya sesuai dengan anak-anak sehingga mudah dipegang, ringan, dan aman (tidak terdapat unsur yang membahayakan seperti tajam, lancip, beracun).</p> <p>Alat permainan dalam model pembelajaran berbasis</p>

MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN KOMPREHENSIF		
		permainan komprehensif ini dapat merangsang perkembangan otak anak sehingga kemampuan berpikirnya akan semakin berkembang dan terstimulasi sesuai dengan tingkat perkembangan anak.
4.	Komunikasi	Model pembelajaran ini diterapkan sebagai salah satu sarana komunikasi yaitu sebagai penghantar atau penghubung antara guru dan anak didik sehingga materi yang akan disampaikan guru dapat disampaikan melalui perantara alat permainan komprehensif.
5.	Teknologi (TIK)	Alat permainan dan panduan guru yang terdapat dalam model pembelajaran berbasis permainan komprehensif ini dapat dijadikan media dalam pembelajaran pada anak TK, yaitu dapat digunakan sebagai penghubung antara pendidik dan anak didik dan dapat dimanfaatkan untuk menstimulasi kemampuan anak secara efektif dan efisien.
6.	Sosiologi	Alat permainan dalam model pembelajaran berbasis permainan komprehensif ini dapat merangsang

MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN KOMPREHENSIF		
		kemampuan emosi dan sosial anak sehingga mereka dapat beradaptasi dengan lingkungan masyarakat di sekitarnya melalui kemampuan dalam mengelola emosinya. Selain itu, karena mengadaptasi permainan tradisional maka anak-anak dan guru dapat lebih mengenal salah satu jenis permainan tradisional, yaitu permainan domino.

D. KETERBATASAN PENELITIAN

Penelitian dan pengembangan model pembelajaran berbasis permainan komprehensif ini cukup efektif dan efisien untuk diterapkan pada kegiatan pembelajaran di Taman kanak-kanak. Penerapan model pembelajaran berbasis permainan komprehensif ini dapat membantu guru menstimulasi dan meningkatkan kemampuan kognitif dan kemampuan sosial-emosional anak seperti yang telah dijabarkan dalam efektivitas program. Meskipun demikian, proses dan hasil penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Beberapa keterbatasan tersebut adalah sebagai berikut.

1. Penelitian ini hanya dilakukan pada satu TK, yaitu TK Islam Fithria di Pondok Pinang, Kebayoran Lama, Jakarta Selatan. Meskipun TK Islam Fithria menjadi salah satu TK rujukan bagi TK-TK yang berada di

Kebayoran Lama namun proses pembelajaran yang dilakukan di TK ini masih banyak yang belum sesuai dengan konsep pendidikan pada anak usia dini yang benar sehingga hasil penelitian ini juga belum dapat digeneralisir pada semua lembaga TK.

2. Evaluasi formatif pada tahap ujicoba kelompok kecil dan kelompok besar hanya dapat diterapkan pada jumlah anak yang tidak terlalu besar, yaitu 8 anak dan 14 anak. Hal ini merupakan keterbatasan penelitian karena agak sulit menemukan kelas di TK yang jumlah muridnya mencapai 30 anak karena sesuai dengan standar pelayanan minimal pada Taman Kanak-kanak, yang menyatakan bahwa jumlah murid dalam satu kelas di TK maksimal hanya sebanyak 25 anak. Oleh karenanya hasil penelitian ini belum dapat digeneralisir untuk seluruh anak TK Kelompok B. Hasil penelitian ini baru berupa hasil studi kasus yang hanya dapat diterapkan pada kelompok B dengan jumlah anak yang tidak lebih dari 15 anak.
3. Kompetensi yang dicapai melalui model pembelajaran berbasis permainan komprehensif ini hanya kemampuan kognitif dan sosial-emosional anak. Kemampuan ini sesuai dengan hasil identifikasi tujuan pembelajaran pada awal penelitian. Sementara itu di TK atau lembaga PAUD pada umumnya pembelajaran harusnya dilakukan secara terpadu dan komprehensif yang diterapkan untuk menstimulasi dan meningkatkan seluruh aspek kemampuan anak. Oleh karenanya hasil penelitian ini masih terbatas hanya pada kemampuan kognitif dan sosial-emosional

anak dan tidak mengukur kemampuan lainnya seperti kemampuan bahasa ekspresif dan reseptif, kemampuan fisik motorik dan kemampuan moral dan nilai agama atau aspek kemampuan lainnya seperti kreativitas dan kemampuan berpikir yang lebih tinggi lagi.

4. Penelitian ini dilakukan pada subjek penelitian guru dan murid pada anak kelompok B. Anak yang menjadi subjek dalam penelitian ini dibatasi pada anak kelompok B bukan anak usia 5-6 tahun yang merupakan batasan usia untuk masuk kelompok B yang ditetapkan dalam standar pelayanan minimal Taman Kanak-kanak. Pemilihan kelompok B ini dilakukan karena ada beberapa murid yang duduk di kelompok B berusia kurang dari 5 tahun dan lebih dari 6 tahun. Oleh karenanya peneliti membatasi subjek penelitian pada anak kelompok B dengan asumsi anak yang berada di kelompok B berada pada rentang usia 4 hingga 7 tahun.
5. Ujicoba dilakukan di TK Islam Fithria yang menerapkan pembelajaran sentra dalam kegiatan pembelajarannya. Namun demikian, sentra yang diterapkan di TK Islam Fithria sangat terbatas, yaitu sentra persiapan, sentra bahan alam, sentra balok dan sentra iman dan taqwa. Oleh karenanya hasil penelitian hanya menjabarkan proses penerapan pembelajaran berbasis permainan komprehensif pada keempat sentra tersebut. Peneliti tidak dapat menjabarkan penerapannya pada sentra lain yang tidak terdapat pada TK Islam Fithria, misalnya sentra seni dan kreativitas, sosio drama, sentra pasir dan air dan sentra lainnya. Peneliti

juga tidak dapat menjabarkan penerapan pada TK yang bersifat umum (yang tidak menggunakan sistem sentra) atau pada TK yang menggunakan sistem dan pendekatan lain, Misalnya: pendekatan area, TK alam dan sebagainya.



BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

A. KESIMPULAN

Sesuai dengan tujuan penelitian yang telah ditetapkan maka kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Proses pembelajaran yang diarahkan untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan kemampuan sosial-emosional anak kelompok B di TK Islam dalam kegiatan sehari-hari, merupakan kemampuan yang paling sering distimulasi untuk dikembangkan dengan berbagai cara. Namun terdapat beberapa ketidaksesuaian dengan teori perkembangan dan pembelajaran untuk anak usia dini seperti: materi sosial-emosional tidak tercantum dalam RKM dan RKH namun diterapkan secara tidak langsung yang ditanamkan tanpa disengaja dan hanya dilakukan sesuai dengan situasi dan kondisi yang terjadi saat pembelajaran berlangsung. Strategi yang diterapkan lebih sering dengan metode ceramah dengan penjelasan yang panjang lebar.
2. Model pembelajaran yang efektif yang diciptakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan kemampuan sosial-emosional dalam penelitian pengembangan ini disebut model pembelajaran berbasis permainan komprehensif. Dalam model ini tergambar proses pembelajaran dimulai

dengan asesmen awal terhadap kemampuan kognitif dan sosial-emosional anak yang dilakukan dengan teknik observasi menggunakan instrumen asesmen kemampuan kognitif dan sosial-emosional anak. Asesmen ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal setiap anak. Setelah itu proses pembelajaran dilaksanakan dalam jangka waktu yang ditentukan, misalnya selama satu bulan atau satu semester. Dalam pelaksanaan pembelajaran peran guru tetap diperlukan. Artinya adalah bahwa peran guru tidak digantikan oleh alat permainan Stik Berwarna. Pada akhir program dilakukan asesmen akhir terhadap kemampuan kognitif dan sosial-emosional anak dengan teknik observasi menggunakan instrumen yang sama dengan asesmen awal. Selama proses pembelajaran, evaluasi terhadap keseluruhan proses dilakukan evaluasi oleh kepala TK.

Rancangan prosedur pengembangan model yang dihasilkan melalui penelitian dan pengembangan ini menggambarkan alur pengembangan model pembelajaran berbasis permainan komprehensif. Model prosedura ini meliputi 9 tahap, yang diawali dengan tahap persiapan yaitu melakukan penelitian dan pengumpulan data awal. Tahap pendahuluan yang terdiri dari: 1) mengidentifikasi tujuan pembelajaran; 2) melakukan menganalisis instruksional; 3) menganalisis anak didik dan konteks. Tahap pengembangan yang terdiri dari: 4) menuliskan atau merumuskan tujuan pembelajaran; 5) Mengembangkan alat dan instrumen penilaian; 6)

mengembangkan strategi pembelajaran; 7) Mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran; 8) Merancang dan melaksanakan evaluasi formatif; 9) Revisi model pembelajaran. Pada tahap ke delapan, meliputi: evaluasi satu-satu oleh pakar, lalu evaluasi oleh calon pengguna program, yaitu para guru TK, ujicoba kelompok kecil dan evaluasi lapangan yaitu uji coba kelompok besar.

Model fisik yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini berupa alat permainan komprehensif dan buku panduan untuk guru.

a. Alat permainan komprehensif

Alat permainan yang disebut Stik Berwarna ini berupa alat yang dibuat dengan menggabungkan tiga jenis permainan, yaitu permainan konstruktif, permainan edukatif dan permainan tradisional. Alat ini berbentuk menyerupai kartu domino terbuat dari kayu. Dengan ukuran panjang 15 cm, lebar 7,5 cm dan tebal 0,5 cm. Setiap keping, bagian mukanya terdiri dari 2 warna dan bagian belakangnya warna coklat kayu. Setiap pasangan warna berjumlah 20 keping. Pemasangan huruf dan angka serta simbol lainnya diatur sedemikian rupa sehingga saat bermain dapat dipasangkan dengan lebih fleksibel. Alat ini aman baik dari bentuk maupun penggunaan bahannya dan dapat membuat anak terlibat secara aktif dan bersifat membangun.

b. Panduan untuk guru

Panduan guru digunakan sebagai acuan bagi guru atau pihak terkait yang akan menerapkan pembelajaran berbasis permainan komprehensif pada anak TK khususnya kelompok B.

Panduan ini dikemas dalam 3 bagian. Bagian pertama, yaitu pendahuluan, berisi: latar belakang, tujuan, cakupan dan pengalaman belajar yang harus dimiliki oleh guru dan anak didik. Bagian kedua, adalah permainan komprehensif yang meliputi: bentuk alat permainan komprehensif, konsep dan kemampuan anak yang dikembangkan. Bagian ketiga, strategi pembelajaran berbasis permainan komprehensif yang meliputi: pihak yang terlibat, pengelolaan dan tahapan kegiatan pembelajaran secara umum serta dilengkapi dengan lampiran berupa contoh dan format yang digunakan, yaitu format RKM, RKH, Skenario pembelajaran dan lembar kerja anak dan instrumen asesmen kemampuan kognitif dan sosial-emosional anak.

3. Hasil uji efektivitas model fisik pembelajaran berbasis permainan komprehensif dalam uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan kelompok besar menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan komprehensif ini efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan sosial-emosional anak yang dilihat dari selisih hasil postes dan pretes menunjukkan adanya peningkatan kemampuan tersebut pada setiap

anak. Kemampuan kognitif dan sosial-emosional anak kelompok B pada ujicoba kelompok kecil mengalami peningkatan sebesar 3,39% hingga 8,76% dan hasil uji-t menunjukkan ada perbedaan yang signifikan (p -value < 1%) sebesar 0,383 point. Pada ujicoba lapangan kelompok besar peningkatannya terjadi sebesar 0,28% hingga 21,19% dan hasil uji-t menunjukkan ada perbedaan yang signifikan (p -value < 1%) sebesar 0,452 point.

4. Kesimpulan **Disertasi:** Jika pendidik ingin menstimulasi dan meningkatkan kemampuan kognitif dan sosial-emosional anak TK kelompok B secara efektif, sistematis dan terpadu maka pendidik dapat menggunakan model pembelajaran berbasis permainan komprehensif ini. Penerapan model ini harus menggunakan alat permainan komprehensif yang menyertai model ini dan harus mengikuti prosedur atau proses yang tertuang dalam panduan untuk guru. Selain itu dalam model ini, peran guru tidak dapat digantikan oleh alat permainan komprehensif ini.

B. IMPLIKASI

Dari sisi proses pembelajarannya, model konseptual pembelajaran berbasis permainan komprehensif menerapkan proses yang sistematis dengan alur yang jelas dan terarah sehingga pendidik menjadi lebih kreatif karena dalam model pembelajaran berbasis permainan komprehensif ini

dimungkinkan guru untuk mencari dan menerapkan strategi pembelajarannya sendiri yang disesuaikan dengan sentra dan situasi yang terjadi saat penerapan berlangsung. Selain itu, proses pembelajaran berbasis permainan komprehensif ini juga menerapkan pembelajaran kontekstual yaitu setiap konsep yang diajarkan pada anak selalu dikaitkan dengan situasi dan kondisi dalam kehidupan anak sehari-hari sehingga konsep-konsep yang disampaikan menjadi lebih konkrit dan nyata.

Dari sisi prosedural pengembangan, proses pengembangan model pembelajaran berbasis permainan komprehensif ini menggunakan prosedur ilmiah yang dapat dipertanggung jawabkan keabsahan dan kesahihannya karena prosedur yang dilakukan telah melalui uji formatif yang dilakukan oleh pakar, pengguna (dalam hal ini adalah guru TK) dan telah dilakukan dua kali uji coba lapangan yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Dengan proses yang demikian panjang dan ketat tersebut maka model prosedural pengembangan model pembelajaran berbasis permainan komprehensif ini dapat diterapkan pada proses pengembangan model pembelajaran sejenisnya.

Dari segi model fisikalnya, alat permainan ini dapat dimanfaatkan secara mandiri oleh anak-anak didik namun alat permainan dan panduan dalam pembelajaran berbasis permainan komprehensif ini tidak disarankan untuk digunakan sebagai pengganti peran guru di kelas karena biar bagaimanapun peran guru tetap utama dalam proses pembelajaran di TK. Namun diperlukan

pemahaman yang mendalam oleh guru TK yang akan menerapkan model ini dalam pembelajarannya. Oleh karenanya diperlukan pelatihan tentang konsep dan proses pembelajaran berbasis permainan komprehensif ini.

Alat permainan komprehensif yang terdapat dalam model pembelajaran ini dapat dimodifikasi oleh guru dengan menggunakan alat yang dapat dibuatnya sendiri sesuai dengan kondisi lingkungan di sekitar TK, misalnya dengan menggunakan kertas karton atau bahan sisa seperti kardus bekas.

C. REKOMENDASI

Berdasarkan hasil analisis terhadap temuan-temuan dalam penelitian dan pengembangan ini maka rekomendasi yang dapat peneliti sampaikan diantaranya adalah sebagai berikut.

1. Proses pembelajaran di TK terutama kelompok B sebaiknya dilakukan secara holistik dan terpadu dengan upaya untuk membantu anak mengembangkan seluruh aspek kemampuannya baik kognitif, sosial-emosional, motorik kasar dan halus, bahasa, dan moral serta nilai-nilai agama. Seluruh aspek kemampuan anak ini harus dikembangkan secara simultan dan dilakukan sesuai dengan karakteristik anak secara individual. Setiap anak harus diberi stimulasi sesuai dengan karakteristik, gaya dan kemampuan belajarnya sendiri-sendiri karena setiap anak adalah unik. Pendidik perlu memastikan bahwa dia melakukan kegiatan

yang membantu anak mengembangkan seluruh aspek kemampuannya dan bukan hanya satu atau dua aspek saja.

2. Terkait dengan temuan model pembelajaran berbasis permainan komprehensif yang dihasilkan dari penelitian ini maka rekomendasi yang diberikan adalah bahwa model pembelajaran ini efektif untuk membantu anak TK kelompok B meningkatkan kemampuan kognitif dan sosial-emosionalnya. Selain membantu anak meningkatkan kemampuannya, model ini juga menyenangkan dan menarik bagi anak-anak karena alat permainan yang digunakan dalam model ini berbentuk sederhana, aman dan mengandung warna yang menarik serta berisi konsep huruf, angka, dan bentuk geometri serta tanda operasi matematika yang paling sederhana.

Sebelum penerapan model ini oleh pendidik sebaiknya pendidik perlu mempelajari panduan dan mencoba alat permainannya terlebih dahulu sehingga penerapan yang dilakukannya akan efektif dan sistematis. Selain itu pendidik juga harus memiliki kreativitas dan bertanggung jawab dalam memilih dan menggunakan strategi yang tepat saat menerapkan model pembelajaran ini. Perencanaan yang disusun guru juga harus jelas dan menggunakan format-format yang terdapat dalam panduan. Perencanaan sebaiknya disusun guru minimal sehari sebelum penerapan model ini. Terkait prosedur pengembangan model maka rekomendasi yang disampaikan adalah apabila peneliti atau pihak yang berminat

melakukan penelitian pengembangan terkait pembelajaran pada anak usia dini dapat menggunakan model prosedural yang dihasilkan dalam penelitian ini sebagai rujukan. Meskipun model ini mungkin belum sempurna namun secara teoritis model ini dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya.

3. Rekomendasi yang disampaikan terkait temuan model fisikal dalam penelitian ini adalah bahwa setiap pendidik dapat mengembangkan bahan pembelajaran yang diperlukan dengan cara mengadaptasi atau mengadopsi bahan-bahan pembelajaran yang sudah ada atau menciptakan bahan pembelajaran baru yang belum ada. Bahan pembelajaran yang dikembangkan harus sesuai dengan kebutuhan anak dan guru, dapat membantu anak mengembangkan aspek-aspek kemampuannya, bersifat aman, nyaman dan mudah digunakan oleh anak dan guru, menggunakan bahan-bahan yang terjangkau dan mudah didapat di lingkungan sekitar serta mudah dipahami dan digunakan oleh guru dan anak didik. Meskipun alat dan bahan belajar yang dihasilkan dalam penelitian ini memiliki banyak keterbatasan namun setidaknya alat dan bahan yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat menjadi rujukan dan referensi bagi pihak-pihak yang berkenan mengembangkan alat dan bahan pembelajaran yang efektif dan efisien guna membantu anak meningkatkan seluruh aspek kemampuannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Andang Ismail.). *Education games: Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta, : Pilar Media, 2006
- Atin Fatimah, Improving Logical Mathematical Intelligence Through Block Play. *Prociding. The Pacific Early Childhood Education Research Association: Living Harmony Through Early Childhood Education and Care*. 15th Annual Conference. Augusts 8-10 2014. Bali- Indonesia
- Atwi Suparman, *Desain Pembelajaran*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka, 2004
- Atwi Suparman. *Desain Instruksional Modern: Panduan Para pengajar dan Inovator Pendidikan*. Edisi keempat. Jakarta: Erlangga. 2014
- Benny A Pribadi, *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat, 2009
- Bruce Joyce, Marsha Weil, Emily Calhoun. *Models of Teaching*. New York San Francisco: Pearson Education, 2009
- Cheng Su-Tan & Chen Li Chun, Picture Books teaching Elementary School Children to Enhance Emotional Intelligence. *Prociding. The Pacific Early Childhood Education Research Association: Living In Harmony Through Early Childhood Education and care*. 15 th Annual Conference August 8-10 2014 Bali- Indonesia
- Colin Marsh, *Handbook for beginning teachers*. Sydney : Addison Wesley Longman Australia Pty Limited, 1996.
- Danandjaya, James. *Folklore Indonesia*. Jakarta: Gramedia, 1987
- Denny Setiawan, Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini, Siti Aisyah, dkk., *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Universitas Terbuka, 2007
- Deny Willy, Muhammad Ihsan, Siti Saftiah, dkk. (2006) *Pengembangan Piranti Permainan Alternatif Bagi Pendidikan Anak Dini Usia (PADU)*. Laporan Penelitian, Bandung: Dirjen PLSP, LPPM ITB dan PKBM Gerakan Ganesha Siliwangi. http://yayasanapikayu.org/_kumpulan_tulisan/Laporan%20Penguujian%20Piranti%20Mainan%20KEPING%20PADU%20PKBM.pdf
- Depdiknas. *Kamus besar Bahasa Indonesia*, ed ketiga. Jakarta: Balai Pustaka, 2005
- Desti Pujiati, Peningkatan Keterampilan Sosial melalui Metode Bermain Peran (Penelitian Tindakan di kelompok B1 TK Universitas Muhammadiyah Purwokerto Pembina kecamatan kembaran Tahun 2013. *Jurnal Pendidikan Usia Dini Volume 7 No.2 Novemer*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2013
- Devinta Norma F. Pengaruh Permainan Konstruktif untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Sekolah: *Artikel Publikasi Ilmiah*. Surakarta: Univ. Muhammadiyah Surakarta, 2013

- Dina Rosalina *Efektivitas Permainan Konstruktif terhadap Peningkatan Kreativitas Anak Usia Prasekolah*, Surakarta: Fakultas Psikologi Univ Muhammadiyah Surakarta, 2008
- Dinata, Marta. *Permainan Kecil dan permainan Tradisional*. Lampung: Cerdas Jaya, 2003
- Dodge, Diane T and Colker, Laura J., *The Creative curriculum for Early Childhood*. Washington: Teaching Strategies. Inc., 2001
- Dunia Anak, Sekilas mengenai Pengertian anak usia dini dan yang Penting Kita Ketahui. **Diunduh Pada 28 Januari 2013 Pukul 09.00** (2012). dari: <http://duniaanak.org/seputar-anak/pengertian-anak-usia-dini-yang-perlu-kita-ketahui.html>
- Erina Dwi Rahmah, Peningkatan Kreativitas melalui Pendekatan Inquiry dalam Pembelajaran Sains: (Penelitian Tindakan di TK Bintang Kecil Kelompok B Jakarta, tahun 2013. *Jurnal Pendidikan Usia Dini. Volume 7 No.2 November*. (akarta: Universitas Negeri Jakarta, 2013)Freeman, Joan. Munandar, Utami, *Cerdas dan Cemerlang*. (akarta: Gramedia, 2001)Goleman, D. *Emotional Intelligence*. (akarta: Gramedia, 1995.
- Hendraswati Astria. *Hubungan Perilaku Bermain dengan Kreativitas anak Prasekolah (TK)*. *Jurnal. Gunadarma.ac.id*, 2012
- Hilda L Jackman, *Early Education Curriculum: A Child's Connection to The World*, Fifth Edition. USA: Wadsworth, 2012.
- Hurlock, B Elizabeth. *Child Development 6thEd*. Tokyo: McGraw Hill Inc.International Student Ed, 1997.
- Irma Yuliantina Peningkatan kemampuan bahasa awal melalui alat permainan edukatif. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Volume 8 Edisi 1, April 2014. ISSN: 1693-1602*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2014.
- Januszewski, Alan, *Educational: technology The Development of a Concept*, USA: Libraries Unlimited Inc, 2004.
- Kemdiknas, *UU Sisdiknas Nomor 20*. Jakarta: Kemdiknas, 2003
- Khusnul Laely (2013). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan melalui Penerapan Media Kartu Gambar. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Volume 7 No. 2. November*. ISSN: 1693-1602. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2013
- Krobo, Andrianus, Peningkatan Kecerdasan Intrapersonal melalui Kegiatan bermain Peran. *Jurnal pendidikan Anak Usia Dini Volume 8 Edisi 1 April 2014*. Jakarta: Universitas Negeri jakarta, 2014
- Linda Harasim. *Learning Theory and Online Technologies*. New York: Routledge, 2012.
- Lisa C yamagata and Lynch. Understanding and Examining Design Activities with Cultural Historical Activity Theory dalam Brad, Hokanson. *Design in Educational Technology (Design Thinking, Design Process, and The Design Studio)*. London: Springer, 2014
- Loree, M.R. *Psychology of Education*. New York: The Ronald Press,1970.

- Martini Jamaris. *Orientasi Baru dalam Psikologi Pendidikan*. Jakarta, Ghalia Indonesia, 2013
- Maxim, George W., *The very Young: Guiding Children from Infancy Through the Early Years*. New York: McMillan Publishing Co., 1993
- Metakupan J. *Materi Pokok teori Bermain*, Modul 1-6. Jakarta: Depdikbud.Ditjendikdasmen. Dirjen PG tTB Proyek Peningkatan Mutu Guru pendidikan Jasmani dan Kesehatan SD setara D-3, 1995.
- Miarso, Yusufhadi, *Menyemai benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Gramedia, 2005.
- Moyles Janet. *Just Playing*. New York: Open University Press, 1995.
- Moyles, Janet R. (Editor). *The Excellence of Play*. New York: Open University Press, 1995.
- Muhibin, S. *Psikologi belajar*. Jakarta: Logos Wacana Ilmu, 1999).
- Mulya Sari. Peningkatan Kecerdasan Kinestetik melalui Kegiatan Bermain Air. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Volume 8 Edisi 1, April 2014. ISSN: 1693-1602*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2014
- Nesna Agustriana, Pengaruh Metode Edutainment dan Konsep Diri terhadap Keterampilan Sosial Anak (Eksperimen di Kelompok A TK Auladuna Bengkulu tahun 2013). *Jurnal. Pendidikan Usia Dini Volume 7 No. 2 November 2013*. Jakarta: Universitas negeri jakarta, 2013
- Padmonodewo, S., *Buku Ajar Pendidikan Prasekolah*. (Jakarta: Depdikbud,1995).
- Papalia, Diane E, *A Child's World*. New York: McGraw-Hills Publishing Company, 1995.
- Patilima, Hamid, Peran Pendidik Pos PAUD dalam Membangun Resiliensi Anak (Studi Kasus di Kelas B Pos PAUD melati, Pamulang Barat Tangsel, 2012). *Jurnal. Pendidikan Usia Dini, Volume 7 No.1 April 2013*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2013
- Putri Admi Perdani. Peningkatan Keterampilan Sosial Anak melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Volume 8 Edisi I. April 2014. ISSN: 1693-1602*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2014.
- Rachmawati, Yeni, Perkembangan Sosial-emosional pada Anak TK. dalam Nugraha, Ali., dkk., *Metode Pengembangan Sosial-emosional*. Jakarta: Universitas terbuka. 2013.
- Rahmah Novianti. Pengaruh Permainan Kartu Bergambar dan Kecerdasan Linguistik terhadap Kemampuan Membaca Permulaan. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Volume 7 No. 2. November 2013. ISSN: 1693-1602*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2013
- Ratna Istiarini Peningkatan Kemampuan Berbicara melalui Bermain Balok. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Volume 8 Edisi 1, April 2014. ISSN: 1693-1602*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2014.
- Ratih Permata Sari, *Kegiatan Bermain Matematika (Studi Kasus Kelompok A di TK RA Kartini Aisyah 21, Kota Malang, Tahun 2013)*. *Jurnal*

- Pendidikan Usia Dini Volume 7 No 2 November 2013*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2013
- Ratu Tuti Alawiyah. Peningkatan keterampilan Motorik Kasar melalui Permainan Tradisional Banten. *Jurnal pendidikan Anak Usia Dini. Volume 8 Edisi 1*, April 2014. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2013
- Reynold, V. A Practical Guide to Child Development. Vol.1 The Child. England: Stanley Thrones (Publisher) Ltd, 1987.
- Robert Maribe Branch. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Georgia,: Departemen of Educational Psychology and Instruction Technology University of Georgia, 2009
- Seameo Seamolec. *Materi TOT Pelatihan Instruktur dalam Pengembangan Kurikulum Integratif untuk Siswa di Aceh*, disajikan dalam Kegiatan TOT Deutsche Bank – Seameo Seamolec di Banda Aceh tgl. 26 – 30 Maret 2007
- Seels, Barbara B and Richey, Rita C., *Teknologi Pembelajaran Definisi dan kawasannya, Terjemahan Dewi S Prawiradilaga, Rapahael Rahardjo, Yusufhadi Miarso*, Jakarta: UNJ, 1994.
- Sheridan., Mary D. *Play in Early Childhood. From Birth to Six years*. New York: Routledge, 2011.
- Snelbecker, Glen E., *Learning Theory, Instructional Theory and Pscycocoeeducational*, New York: McGraw Hill Book Company, 1974.
- Sri Tatminingsih, Legis Noor Said, Triyono. Child Grossmotor Development Alternative Based on Local Wisdom. *Prociding. The Pasivic Early Childhood Education Research Associaation: Living in Harmony Through Early Childhood Education & Care*. 15th Annual Conference. August 8-10 2014. Bali-Indonesia
- Stewart,A. C. Et.all *Child development A Topical Approach*. New York: John Wiley & Son, 1985.
- Syamsuddin. *Psikologi Pendidikan (edisi revisi)*. Bandung: Remaja Rosda Karya, 2000.
- Tedjasaputra, Mayke S. Bermain, Mainan dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini. Jakarta: Grasindo, 2001.
- Ton De Jong and Wouter R Van Jooligen, *Model Facilitied Learning. Handbook of Reserch on Education Communication and Technology*. Ed. J. Michael Specter, et.all. New York: Lawrence Erlbaum Associaties, 2008.
- Walter Dick, et.al. *The Systematic Design of Instruction*. New York: Pearson, 2005
- Walter R Borg and Gall, M Darmien. *Educational Research. An Introduction*. New York: Pitman PublishingInc. 2007.
- Wijana D Widarmi, Konsep Dasar pendidikan Anak Usia Dini dalam Wijana D Widarmi, dkk. *Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2008.

Syamsu Yusuf. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Remaja Rosda Karya, 2014.

Yuliani Nurani Hakikat Perkembangan Kognitif, dalam Yuliani Nurani S. *Metode Perkembangan Kognitif* (Ed kesatu cetakan kesembilan). Jakarta: Universitas Terbuka. 2007.

