

ISBN : 978.979.495.901.5

PROSIDING

SEMINAR NASIONAL

ENTREPRENEURSHIP DALAM PERSPEKTIF PAUD

Program Studi S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan Kependidikan Dasar dan Prasekolah
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Malang

PENGEMBANGAN MODEL KEGIATAN BERMAIN UNTUK ANAK USIA 3-6 TAHUN BERBASIS MASYARAKAT DI CIANGSANA, JAWA BARAT

Pupung Puspa Ardini
pupungpuspa@gmail.com
Pendidikan Guru Anak Usia Dini
Universitas Negeri Gorontalo

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui model pembelajaran atau program kegiatan bermain dan proses pengembangannya serta model final pembelajaran atau program kegiatan bermain untuk anak usia 3-6 tahun berbasis masyarakat. Penelitian ini menggunakan pendekatan *reaserch and development* yang merupakan modifikasi antara pendekatan *sistem* menurut Dick dan Carey dengan Borg dan Gall. Objek penelitian pada penelitian ini adalah model program kegiatan bermain untuk anak usia 3-6 tahun berbasis masyarakat yang terdiri dari buku panduan pengelola PAUD, buku panduan guru PAUD, dan CD Pembelajaran. Subjek penelitian ini adalah pengelola PAUD, perangkat desa, warga desa yang memiliki anak berusia 3-6 tahun, guru PAUD, anak berusia 3-6 tahun dalam wilayah desa Ciangsana, Bogor Jawa Barat. Salah satu kegiatan *social help* yang dikembangkan yaitu kegiatan puncak "market day" dan kantin sekolah dengan sistem pembayaran menggunakan "celengan". Orang tua bahkan perangkat desa berperan aktif pada kegiatan pembelajaran menjadi guru bantu atau menggantikan guru mengajar sebagai narasumber *cooking time* untuk kegiatan *market day*. Orang tua siswa bergantian sesuai jadwal yang disepakati bersama menjadi penjaga kantin atau narasumber.

Kata kunci: Program kegiatan bermain, anak usia 3-6 tahun, berbasis masyarakat

Keberadaan pendidikan merupakan salah satu kunci kemajuan, semakin baik kualitas pendidikan yang diselenggarakan oleh suatu bangsa, maka akan diikuti dengan semakin baiknya kualitas bangsa tersebut. Menyadari akan hal tersebut, pemerintah sangat serius menangani bidang pendidikan, sebab dengan sistem pendidikan yang baik diharapkan muncul generasi penerus bangsa yang berkualitas dan mampu menyesuaikan diri untuk hidup bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Di Indonesia pendidikan sangat diutamakan, karena pendidikan memiliki peranan yang sangat penting terhadap terwujudnya peradaban bangsa yang bermartabat. Begitu pentingnya pendidikan, sehingga tujuan pendidikan telah diatur dengan jelas dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional, yakni Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3, beberapa tujuan pendidikan di Indonesia adalah menanamkan dan mengembangkan nilai-nilai non akademis pada peserta didik. Bahkan, pada undang-undang tersebut menyatakan bahwa pendidikan yang berkualitas adalah pendidikan yang menyeimbangkan antara kemampuan akademis dan non-akademis seperti perilaku dan psikomotor.

Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya pemberian stimulasi atau rangsangan perkembangan dan pertumbuhan, bimbingan serta asuhan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan selanjutnya (Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional nomor 20 tahun 2003, BAB I Pasal 1 ayat 14).

Pendidikan anak usia dini penting karena pada usia 0-8 tahun, berada dalam periode emas perkembangan otak. Pada usia ini 75-80 % otak anak berkembang dengan pesat, terutama pada usia empat tahun pertama. Selain itu juga merupakan upaya deteksi dini jika anak mengalami

hambatan perkembangan dan pertumbuhan, agar anak dapat berkembang dan tumbuh dengan optimal sesuai tahap perkembangan dan kemampuannya (Diamond,2015:7).

Dengan demikian diharapkan tingkat pengulangan kelas dan putus sekolah pada kelas satu dan dua di Indonesia semakin berkurang. Karena pada kenyataannya masyarakat terutama di daerah pedesaan masih belum menganggap penting pendidikan untuk anak usia dini sebagai fondasi dasar bagi perkembangan dan pertumbuhan anak ditahap selanjutnya. Bagi masyarakat pedesaan yang terpenting hanyalah anak dapat membaca-menulis dan berhitung, dan untuk keterampilan hidup yang lainnya masih belum dianggap penting sehingga bagi mereka sekolah pertama bagi anak ketika usia sekolah dasar. Hal ini menyebabkan terjadinya beberapa kasus pengulangan kelas hingga 5,40% sejak tahun 2001/2002 dan putus sekolah hingga 2,66% sejak tahun 2001/2002 (UNICEF, a World fit for children,New York 2002).

Pentingnya pendidikan sejak usia dini sebagai peletak dasar bagi perkembangan selanjutnya disebutkan bahwa pendidikan untuk anak usia dini merupakan fondasi dasar bagi perkembangan selanjutnya bukan hanya secara akademis namun yang utama adalah tentang akhlak dan akidah atau karakter Yust, 2007 :5-8).

Pemerintah seperti yang dikemukakan oleh menteri pendidikan Anies Baswedan mencanangkan wajib TK sebelum masuk SD pada tahun 2016. Hal ini merupakan hasil pengkajian dari kebijakan UNESCO sebagai upaya untuk kesiapan belajar anak ketika di sekolah dasar dan untuk mengurangi angka putus sekolah serta mengulang kelas. Sebagai permulaan Kemendikbud menjalankan program rintisan wajib PAUD. Program ini rencananya akan digulirkan di 83 kabupaten atau kota yang angka partisipasi kasar (APK) PAUD lebih dari 90 persen. Saat ini jumlah sarana pendidikan anak usia dini (TK dan kelompok bermain) masih sekitar 73 ribu unit (<http://www.gurud.net/2015/06/wajib-tk-sebelum-masuk-sd-pada-tahun.html> diunduh pada 5 September 2015).

Pendidikan anak usia dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan, dan pendidikan dengan menciptakan suasana serta lingkungan yang menyenangkan melalui bermain. Dunia anak adalah bermain, Cara yang paling dekat dengan fase perkembangan anak untuk memahami dunianya adalah melalui bermain (www.msuextension.org). Karena melalui bermain yang menyenangkan dapat terpenuhi rasa ingin tahu anak terhadap sesuatu. Seperti ketika anak ingin memahami tentang jauh dan dekat, dapat dilakukan kegiatan bermain aktif berlari menjauhi dan mendekati sebuah objek. Selain untuk memperoleh kesenangan dan informasi, melalui aktivitas bermain anak dapat memanfaatkan energy berlebih yang anak miliki agar dapat berguna bagi tubuhnya (Samuelson dan Carlsson,2008:623-641).

Perkembangan otak anak yang lebih dominan adalah otak kanan. Tahapan perkembangan kognitif anak masih masuk pada masa menerima informasi kemudian mengolahnya melalui pemahaman yang konkret atau nyata, membuat anak memerlukan suatu tindakan nyata seperti menyentuh,meraba, merasa dan bahkan mengeksplorasi suatu benda. Melalui kegiatan tersebutlah anak dapat memperoleh pengetahuan, dapat belajar untuk mengetahui sesuatu. Tidak hanya perkembangan kognitif,perkembangan berbagai aspek lainpun seperti bahasa, motorik, emosi, sosial kreativitas dan lain sebagainya masih berada pada tahap awal sebuah perkembangan, tahapan-tahapan perkembangan ini merupakan fondasi dasar bagi tahapan perkembangan selanjutnya (Permendikbud nomor 137 tahun 2014, pasal 13).

Namun pada kenyataannya hal ini masih saja terabaikan. Pendidik lebih mementingkan keinginan orang tua yang ingin agar anak cepat membaca, menulis, dan berhitung (*calistung*). Sehingga lembaga PAUD menjadikan *calistung* sebagai menu utama dalam kurikulum. Lembaga mengabaikan kegiatan bermain sebagai proses belajar anak. Anak terus saja dilatih untuk membaca, menulis dan berhitung. Jika sekolah tidak mengakomodir, orang tua akan berbondong-bondong memasukan anak ke lembaga bimbingan belajar *calistung*, orang tua tidak menyadari bahwa yang dilakukan dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak

kelak ditahap selanjutnya. Karena anak mendapatkan paksaan ketika memperoleh informasi. Salah satu yang akan dialami anak adalah *down shifting* atau penurunan kemampuan otak (The S'meru Reaserch Institute-UNICEF, Edisi Khusus : Seminar Riset Kebijakan Pendidikan Anak, Nomor 33 Desember 2012).

Upaya ini tidak dapat berjalan dengan baik jika tidak didukung oleh upaya pemberian pelayanan yang memperhatikan kesehatan dan gizi anak. Mengelola kelas yang sehat berhubungan dengan bagaimana membuat program pembelajaran yang meliputi kegiatan olah raga, latihan, mencuci tangan pengenalan gizi yang sehat dan pemeriksaan kesehatan. Selain itu hal yang tidak kalah pentingnya adalah memahami berbagai gejala penyakit yang sering dialami anak. Dengan demikian diperlukan program kegiatan pembelajaran melalui bermain bagi anak usia dini terutama di desa-desa yang belum terjangkau pendidikan untuk anak usia dini dan pelayanan kesehatan agar memperoleh pelayanan yang berkesinambungan secara menyeluruh dan terpadu baik itu pelayanan kesehatan dan gizi, perawatan kesehatan, pendidikan serta pengasuhan atau disebut juga holistik integratif.

Pengembangan pendidikan anak usia dini yang menyeluruh dan terpadu memiliki 5 model pelayanan program, salah satunya layanan PAUD yang tersedia belum lengkap dan tersebar belum terintegrasi dan tidak terkoordinasi (Nina Sardjunani (Deputi Menteri PPN/ Kepala BAPPENAS Bidang SDM dan Kebudayaan), *Strategi Nasional Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) holistik-integratif*,Konfransi Nasional PAUD HOLISTIK INTEGRATIF,(Hotel Borobudur : 2012). Hal ini seperti yang terjadi di desa Ciangsana, Bogor, Jawa Barat. Belum terdapat lembaga pendidikan untuk anak Usia dini dan pos pelayanan kesehatan terpadu bagi anak balita. Hal ini masih kurang terlaksana dengan baik terutama pada lembaga-lembaga PAUD swadaya masyarakat yang berada di daerah-daerah pedesaan. Pelayanan yang lengkap terintegrasi dan terkoordinasi belum tersedia dengan optimal bahkan cenderung belum ada sehingga masyarakat untuk memenuhi kebutuhan akan pelayanan pendidikan maupun kesehatan balita harus berjalan ke desa lain bahkan tidak bisa terlayani pendidikannya karena kurangnya biaya untuk bersekolah (Berdasarkan observasi dan wawancara peneliti dengan warga dan perangkat desa Oktober 2015).

Pendidik seperti guru memang menjadi salah satu pihak yang bertanggung jawab dalam pendidikan dan juga upaya mengenalkan kepada anak untuk peduli pada kesehatan di sekolah, tapi yang paling bertanggung jawab adalah orang tua. Terdapat tiga domain penting dalam pendidikan anak, diantaranya rumah, sekolah dan masyarakat. Secara umum ketiga domain ini berperan penting untuk memperkuat ekosistem pendidikan. Karena anak belajar dari keteladanan dan kebiasaan, gaya hidup orang tua sangat mempengaruhi. Pendidikan dan penanaman rasa peduli pada kesehatan ini sebaiknya diberikan sejak dini, karena pada usia ini karena pada usia ini 80 % perkembangan otak anak meningkat dengan pesat. Selain itu menurut Freud, bahwa pengalaman masa kanak-kanak awal dapat membentuk kepribadian seorang individu secara permanen (Naskah Akademik Layanan Pendidikan Keluarga, (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum dan Perbukuan, 2015:34).

Kenyataan lain, pendidikan bagi anak usia dini terutama usia 3-6 tahun belum menjangkau secara merata di seluruh wilayah Indonesia terutama di pedesaan. Angka partisipasi kasar pelayan pendidikan untuk anak usia dini untuk kalangan menengah kebawah sejak tahun 2001-2004 masih hanya 20% (United Nations Educational scientific and Cultural Organization, *Laporan review Kebijakan: Pendidikan dan Perawatan Anak Usia Dini di Indonesia*,2005). Seperti yang ada di desa Ciangsana, Jawa Barat.. Daerah di sekitar desa banyak terdapat sekolah-sekolah Internasional. Sehingga yang dapat terlayani pendidikan anak usai dini dalam hal ini hanya untuk kalangan menengah atas yang tinggal di perumahan-perumahan elit. Sedangkan untuk anak-anak yang tinggal di perkampungan belum terlayani pendidikan anak usia dini. selain itu pos pelayanan terpadu kesehatan anak maupun dewasa juga belum ada di

desa Ciangsana. Sehingga sangat dibutuhkan lembaga terpadu sebagai pusat pendidikan dan pelayanan kesehatan terpadu untuk anak usia dini. Mata pencaharian warga desa Ciangsana adalah buruh bangunan dan pedagang kopi keliling.

Dalam hal ini masyarakat sebagai salah satu domain pendidikan ikut berperan serta dalam rangka mengoptimalkan pemerataan pendidikan di berbagai lapisan. Tidak perlu menunggu aksi dari pemerintah mengingat begitu luasnya wilayah Indonesia sehingga pemerintah juga memerlukan peran serta masyarakat untuk mewujudkan terlaksananya program satu paud satu desa. Diperlukan pengembangan pendidikan berbasis masyarakat yaitu pendidikan dimana setiap anggota masyarakat memiliki hak dan tanggung jawab untuk terlibat dalam kegiatan pendidikan tersebut terutama pendidikan anak usia dini. Hal ini didasari oleh beberapa prinsip pendidikan berbasis masyarakat menurut Galbraith, diantaranya menentukan sendiri dan mengidentifikasi kebutuhan masyarakatnya (*self determination*), serta setiap anggota masyarakat harus difasilitasi untuk dapat menolong dirinya sendiri (*self help*) menjadi bagian dari solusi dan dibantu untuk dapat membangun kemandirian lebih baik sehingga tidak tergantung pihak lain. Selain itu pemberian pelayanan harus dilakukan secara terpadu. Hubungan antara masyarakat dan agen-agen yang menjalankan pelayanan publik harus terkoordinasi dan terjalin dengan baik agar tujuan program pelayanan pendidikan berjalan dengan baik.

Dengan demikian, peneliti tertarik untuk mengembangkan model program kegiatan bermain berbasis masyarakat bagi anak usia 3-6 tahun. Program kegiatan dirancang sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Program yang dirancang merupakan program terpadu antara sekolah, masyarakat dan juga keluarga. Pendidikan yang diberikan bukan hanya untuk anak tetapi juga orang tua dan keluarga serta memberdayakan masyarakat sekitar untuk peduli terhadap pendidikan anak usia dini yang holistik dan integratif. Hal ini diidentifikasi berdasarkan kebutuhan masyarakat di desa Ciangsana yang belum memiliki layanan pendidikan anak usia dini, pos pelayanan terpadu dan layanan pendidikan keluarga.

PEMBAHASAN

1. Pengertian Program Kegiatan Bermain

Pembelajaran pada anak usia dini bisa disebut sebagai program kegiatan bermain. Karena pada anak usia dini belajar dilakukan sambil bermain. Seperti yang dikemukakan oleh Sutton-Smith bahwa:

while play can be educational in the school sense, we should never forget that its much more vital role in learning has to do with child culture, not with adult culture, and furthermore, it has festive role to perform that is often the very antithesis of our educational concerns (Forst, Wortham, dan Reifel, 2012: 246).

Sementara bermain dapat menjadi pendidikan dalam sekolah. Kita tidak boleh melupakan bahwa peran yang sangat penting dalam pembelajaran harus dilakukan dengan budaya anak, bukan budaya orang dewasa dan lebih jauh lagi terdapat peran kegembiraan dalam pelaksanaannya yang seringkali berkebalikan dalam perhatian pendidikan kita. Terkadang masih terabaikan bahwa pembelajaran bagi anak-usia dini dilakukan melalui bermain. Karena dunia anak yang sesungguhnya adalah bermain. Bermain adalah bentuk aktif dari belajar yang menyenangkan, memberikan informasi, mengembangkan imajinasi anak dengan menyatukan pikiran, tubuh dan semangat anak untuk mengeksplorasi dunianya (Hurlock, 2001: 321, Eliason dan Jenkins, 2008: 25, Fleer, 2010: 101, Sudono, 2000: 1, Goldstein, 2012: 5).

Menurut Forst, Wortham dan Reifel (2012: 246-256), program kegiatan bermain terdiri dari beberapa elemen, diantaranya ruang kelas yang dirancang berdasarkan kegiatan bermain, ruang kelas yang dirancang dan diatur menggunakan sentra-sentra, aman, terjadwalkan disetiap

harinya, melakukan pengamatan dan asesmen atau pengumpulan informasi kegiatan bermain. Elemen selanjutnya adalah interaksi orang dewasa ketika anak bermain.

Pada elemen ruang kelas yang terdiri dari sentra-sentra, Forst dan kawan-kawan menekankan bahwa pada rancangan sentra tersebut dirancang modifikasi perencanaan yang terbuka atau fleksibel, terdapat pusat-pusat untuk merangsang berbagai aspek perkembangan anak secara menyeluruh, aktifitas yang banyak dan merupakan ekspresi kreatifitas anak.

Menurut Grounlund (dalam Zumwalt, 2012:12), program kegiatan bermain adalah segala sesuatu yang terdapat dalam program dari anak tiba di sekolah sampai anak pulang. Guru membuat perencanaan kemudian mengimplemmentasikan perencanaan tersebut. Selanjutnya guru melakukan pengamatan melakukan refleksi dan mengambil keputusan berdasarkan kebutuhan individu setiap anak dan juga kebutuhan sekelompok anak. Program kegiatan bermain merupakan proses yang berjalan yang membutuhkan pemikiran guru tentang optimalisasi perkembangan anak di kelas. Mengamati bagaimana anak belajar dan tumbuh di kelas. Serta membuat ratusan keputusan tentang cara terbaik membantu mengembangkan potensi anak sepenuhnya.

Menurut Konselnic dan Grady (2009:129), Program kegiatan bermain adalah kurikulum yang melibatkan semua pengalaman terencana, kegiatan dan peristiwa, baik itu langsung maupun tidak langsung yang terjadi dalam rancangan yang diatur untuk mendorong anak belajar dan berkembang, termasuk di dalamnya : isi dan keahlian anak-anak untuk dipelajari, kegiatan, strategi, dan alat serta bahan yang digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran, interaksi antara anak dengan orang dewasa, dan antara teman sebaya, serta konteks dalam pengajaran dan pembelajaran yang terjadi.

Menurut Catron dan Allen (1999 :4), Program kegiatan bermain adalah sebuah kerangka yang menggambarkan konten atau isi yang akan dipelajari oleh anak-anak di sekolah, prosesnya melalui apa yang anak raih berdasarkan identifikasi tujuan pembelajaran, yang guru lakukan untuk membantu anak mencapai tujuan serta isi/materi pembelajaran.

Menurut Eliason dan Jenkins (2008 : 82) Program kegiatan bermain merupakan sketsakegiatan yang direncanakan untuk setiap hari sepanjang satu durasi. Sketsa atau rancangan pembelajaran ini memberikangambaran dari unit sehingga dapat dilihat dalam sebuah perspektif. Harus ada keseimbangan jenis kegiatan (seni, bahasa musik, dan melek huruf, dll) serta jeniskelompok.

Menurut Dodge, Colker dan Heroman (2002:15), Program kegiatan bermain adalah *blue print* untuk merencanakan dan melaksanakan program yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Efektivitasnya dalam membantu anak-anak memperoleh kompetensi sosial dan keterampilan yang mereka butuhkan untuk berhasil sebagai peserta didik serta terdokumentasikan dengan baik. Menurut Jackman (2012:24), Program kegiatan bermain adalah Semua program anak usia dini meliputi jadwal dasar, kurikulum dan kegiatan yang membentuk kerangka jadwal harian

Koselniik dan Grady (2009:129) mengemukakan beberapa indikator program kegiatan bermain yang efektif, diantaranya : anak-anak yang terlibat secara aktif dalam kegiatan bermain, Tujuan kegiatan yang jelas dan dibagikan untuk semua, program yang konkret, nilai konten dipelajari melalui penyelidikan, bermain dan disengaja, program dibangun dari pembelajaran dan pengalaman awal anak, program yang menyeluruh, konten pembelajaran berdasarkan standar validasi program yang profesional, serta program yang bermanfaat untuk anak.

Menurut Click dan Karkos, program kegiatan bermain terdiri dari dua macam, yaitu *short term planning* dan *Long term planning*. *Short term planning* adalah program perencanaan kegiatan yang dilakukan setiap hari. Berawal dari perencanaan mingguan kemudian perencanaan harian. Sedangkan, *Long term planning* adalah program kegiatan dari mulai tujuan pembelajaran, penataan lingkungan, yang disesuaikan dengan kebutuhan anak dan

tahapan perkembangan anak (2008:14). Click dan Karkos juga mengemukakan beberapa tipe program, diantaranya : *half-day schools* dan *All-day schools* (2008 :44-56). *Half-day school* memiliki sesi pertemuan kegiatan belajar selama empat jam atau lebih. Tujuan dari tipe program ini adalah untuk melayani anak-anak dari usai 2-6 tahun, sebagai persiapan anak sebelum masuk ke lembaga pendidikan pada jenjang selanjutnya yaitu sekolah dasar. Program ini disebut program pra sekolah (*pre-school*), pusat belajar (*learning centers*), dan lembaga pusat pendidikan anak usia dini. beberapa sekolah juga memiliki program untuk bayi dan batita.

All-day schools memiliki sesi pertemuan kegiatan belajar lebih dari empat jam setiap harinya, selama sepuluh sampai 12 jam. Tujuan program ini untuk memberikan stimulasi dan perawatan kepada anak-anak sementara orang tua bekerja. Tipe ini beroperasi selama 12 bulan dalam setahun dan tidak beroperasi pada hari libur nasional atau hari besar tertentu.

Dengan demikian program kegiatan bermain adalah sebuah kerangka yang menggambarkan konten atau isi yang akan dipelajari oleh anak-anak di sekolah, prosesnya melalui apa yang anak raih berdasarkan identifikasi tujuan pembelajaran, yang guru lakukan untuk membantu anak mencapai tujuan serta isi/materi pembelajaran selama 2-4 jam atau lebih (*half-day school*) yang disebut *long-term planning* serta program perencanaan harian yang disebut *short-term planning*.

2. Pengertian Pendidikan Berbasis Masyarakat

Pendidikan berbasis masyarakat pada dasarnya dikembangkan dan dilaksanakan dari masyarakat, oleh masyarakat dan untuk kepentingan masyarakat itu sendiri. Melalui lembaga-lembaga pendidikan berbasis masyarakat, masyarakat berupaya untuk memperbaiki kehidupannya secara terus-menerus melalui pemberdayaan dengan sarana pendidikan dan pelatihan. Dari sini kemudian berkembang model-model atau bentuk pendidikan berbasis masyarakat. Beberapa contoh dari lembaga pendidikan berbasis masyarakat adalah TKA/TPA, lembaga kursus yang dikelola masyarakat, pesantren, dan sebagainya.

Dalam Pendidikan Berbasis masyarakat masyarakatlah yang menjadi tuan atau pemilik di rumahnya sendiri. Pihak lain dalam hal ini pemerintah hanya bisa menjadi mitra atau rekan yang berfungsi untuk memfasilitasi, mendanai, atau mendampingi segala kegiatan yang ada kaitannya dengan Pendidikan Berbasis masyarakat, tanpa ada unsur memaksakan kepentingan.

Pendidikan Berbasis masyarakat merupakan mekanisme yang memberikan peluang bagi setiap orang dalam masyarakat untuk memperkaya ilmu pengetahuan dan teknologi melalui pembelajaran seumur hidup (Zubaedi,2009:130). Pendidikan Berbasis masyarakat merupakan wujud dari demokratisasi pendidikan melalui perluasan pelayanan pendidikan untuk kepentingan masyarakat (Suharto,2011:195). Masyarakat mempunyai kesempatan untuk mengembangkan dan memberdayakan dirinya sendiri melalui pendidikan yang dikembangkan oleh masyarakat. Pada aspek tertentu Pendidikan Berbasis masyarakat hanya dapat eksis dan berjalan dengan baik manakala suasana kehidupan yang demokratis telah tumbuh dan berkembang dengan baik serta masyarakat mampu dan memiliki kesadaran pentingnya pemberdayaan.

Pendidikan Berbasis masyarakat dianggap sebagai segala hal yang terkait di dalamnya berada di tangan masyarakat, seperti perencanaan hingga pelaksanaan. Sebaliknya, jika semua penyelenggaraan pendidikan ditentukan pemerintah maka disebut pendidikan berbasis pemerintah atau negara (*state-based education*) atau jika semuanya ditentukan oleh sekolah maka disebut pendidikan berbasis sekolah (*school-based education*) (Smith dan Sobel,2010:21). Dalam konteks Indonesia, Pendidikan Berbasis masyarakat menurut Nielsen merujuk pada pengertian yang beragam yaitu: 1) Peran serta masyarakat dalam pendidikan, 2) Pengambilan keputusan yang berbasis sekolah, 3) Pendidikan yang diberikan oleh sekolah swasta atau yayasan, 4) Pendidikan dan pelatihan yang diberikan oleh pusat pelatihan milik swasta, 5) Pendidikan luar sekolah yang disediakan oleh pemerintah, 6) Pusat kegiatan belajar

masyarakat, 7) Pendidikan luar sekolah yang diberikan oleh organisasi akar rumput seperti LSM dan pesantren.

Konsep Pendidikan Berbasis masyarakat adalah dari masyarakat, oleh masyarakat, dan untuk masyarakat (Rennie, 1990:1-2) atau pendidikan yang berada di masyarakat, untuk menjawab kebutuhan belajar masyarakat, dikelola oleh masyarakat dengan memanfaatkan fasilitas yang ada di masyarakat, dan menekankan pentingnya partisipasi masyarakat pada setiap kegiatan belajar maupun bermasyarakat. Adapun definisi umum Pendidikan Berbasis masyarakat adalah pendidikan yang sebagian besar keputusan-keputusannya dibuat oleh masyarakat. Jadi, Pendidikan Berbasis masyarakat lebih banyak melibatkan peran masyarakat daripada pemerintah.

Tujuan Pendidikan Berbasis masyarakat biasanya mengarah pada isu-isu masyarakat seperti pelatihan karir, perhatian terhadap lingkungan, pendidikan dasar, pendidikan keagamaan, penanganan masalah kesehatan, dan sebagainya. Tujuan Pendidikan Berbasis masyarakat hakikatnya adalah pemberdayaan masyarakat ke arah yang lebih baik demi terwujudnya masyarakat yang unggul dalam segala bidang. Melalui Pendidikan Berbasis masyarakat, masyarakat diberdayakan segala potensi dan kemampuan yang dimilikinya. Pemberdayaan dan pendidikan ini berlangsung terus-menerus dan seumur hidup (*long life education*).

Sementara implikasi Pendidikan Berbasis masyarakat terhadap masyarakat itu sendiri adalah 1) Masyarakat diberdayakan, 2) Masyarakat diberi peluang untuk mengembangkan kemampuan, dan, 3) Masyarakat diberi kebebasan mendesain, merencanakan, membiayai, mengelola, dan menilai diri.

Masyarakat melalui Pendidikan Berbasis masyarakat akan mampu mengembangkan potensi dan kemampuannya ke arah perubahan. Pendidikan Berbasis masyarakat menjadi model dalam pemberdayaan masyarakat yang mengakomodasi kebutuhan dan kepentingan masyarakat.

Peran pemerintah atau hubungan antara pemerintah dan masyarakat dalam Pendidikan Berbasis masyarakat hendaknya didasarkan pada hubungan kemitraan (*partnership*) artinya pemerintah tidak lebih dari sekedar pelayan, fasilitator, pendamping, mitra, dan penyandang dana bagi Pendidikan Berbasis masyarakat. Dengan hubungan seperti ini pemerintah tidak mendominasi, memonopoli, dan sebagainya atas lembaga pendidikan yang berbasis masyarakat.

Pendidikan Berbasis masyarakat lebih berorientasi pada keterlibatan atau peran masyarakat dalam pendidikan yang dikelolanya. Untuk mengaitkannya dengan pembelajaran yakni dalam konteks teori pembelajaran, Pendidikan Berbasis masyarakat dapat mengakomodasi berbagai teori-teori pembelajaran. Teori kecerdasan majemuk (*multiple intelligence*), belajar sosial (*social learning*), dan sebagainya, dapat diterapkan dalam Pendidikan Berbasis masyarakat.

Hal-hal yang terkait dengan Pendidikan Berbasis masyarakat dalam konteks pembelajaran adalah sebagai berikut, 1) Proses belajar terjadi secara spontan dan alamiah, 2) Belajar dengan melakukan (*learning by doing*) dan belajar berbasis pengalaman (*experience-based learning*), 3) Melibatkan aktivitas mental dan fisik, 4) Belajar berbasis kompetensi (*competence-based learning*), 5) Pemecahan masalah (*problem solving*), 6) Berlangsung dalam interaksi aktif dalam lingkungan, 7) Aktualisasi diri, 8) Menyenangkan dan mencerdaskan, dan 9) Produktif.

Hal-hal tersebut di atas tidaklah mutlak semuanya ada dalam Pendidikan Berbasis masyarakat yang dikembangkan oleh masyarakat, karena masyarakat memiliki kecenderungan dan kebutuhan yang berbeda-beda dalam upaya memberdayakannya dirinya. Di satu sisi masyarakat mungkin mengembangkan Pendidikan Berbasis masyarakat yang berorientasi pada pengembangan kemampuan (*skill*), sementara di sisi lain masyarakat juga mungkin mengembangkan pendidikan yang berorientasi pada pengembangan intelektual dan moral.

Prinsip-prinsip Pendidikan berbasis masyarakat, menurut Galbraith, diantaranya :a) *self determination*, b) *self help*, c) pengembangan kepemimpinan, d) keterlibatan masyarakat

ditingkat lokal, e) keterpaduan pemberian layanan, f) mengurangi keberagaman layanan, g) menerima perbedaan, h) tanggung jawab kelembagaan, i) pembelajaran seumur hidup (Mc Donald, 2014 : 30-32).

Menurut Einon, pada anak usia dini, kategori fungsi keterampilan bantu diri (*self help*) adalah untuk mencapai kemandirian anak. Keterampilan tersebut meliputi keterampilan makan, berpakaian, merawat diri, dan mandi. Pada waktu memasuki usia sekolah penguasaan keterampilan bantu diri harus dapat membantu anak membantu diri sendiri setingkat keterampilan dan kecepatan seperti orang dewasa. Kategori fungsi keterampilan bantu sosial (*social help*) untuk menjadi anggota masyarakat, yang diterima dalam keluarga, sekolah dan tetangga, anak belajar menjadi anggota masyarakat yang kooperatif. Keterampilan tersebut meliputi membantu pekerjaan di rumah atau sekolah (2000:206).

3. Perkembangan Anak usia 3-6 tahun

Perkembangan adalah perubahan individu dari segi kualitas secara kumulatif sebagai akibat dari proses perubahan fisik. Individu menjadi lebih matang. Proses perubahan ini didasarkan pada beberapa prinsip perkembangan melalui pengalaman belajar (Hawadi, 2001; 13, Dariyo, 2007: 20, Jamaris dalam Sujiono, 2009: 54, Ariyanti, 2006: 22, Einon, 2000 : 206).

Istilah pertumbuhan dan perkembangan anak sebenarnya mencakup dua peristiwa yang sifatnya berbeda, tetapi saling berkaitan dan sulit dipisahkan. Pertumbuhan (*growth*) merupakan suatu proses perubahan bentuk dan ukuran tubuh atau anggota tubuh, misalnya bertambah tinggi badan, bertambah berat badan, dan bertambah lingkaran kepala. Atau sering disebut pertumbuhan fisik. Proses ini berjalan baik apabila kondisi tubuh anak sehat dan mendapat gizi yang sesuai dengan kebutuhan anak. Sedangkan perkembangan (*development*) adalah suatu proses yang kompleks dengan bertambah sempurnanya fungsi secara psikis. Perkembangan merupakan hasil dari proses pematangan fungsi sel-sel, jaringan dan sistem organ tubuh secara diferensial misalnya dengan bertambahnya kemampuan (*skill*), serta sebagai hasil interaksi seseorang dengan lingkungannya, misalnya perkembangan emosi, intelektual, tingkah laku sosialisasi dan komunikasi. Proses pertumbuhan dan perkembangan anak memiliki sifat yang unik. Artinya setiap anak memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial-emosional, bahasa dan komunikasi yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan yang sedang dilalui oleh anak tersebut, tetapi kecepatannya berbeda antara satu anak dengan yg lainnya.

Faktor yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak adalah faktor a) Faktor Internal : Genetik ditambah proses sejak kehamilan, b) Faktor eksternal : asupan gizi/ nutrisi, penyakit, aktivitas fisik, pola pengasuhan dan interaksi dengan lingkungan. Deteksi dan penanganan secara dini sangat penting dilakukan dengan tujuan untuk memantau, menganalisis serta mengambil tindakan yang perlu agar kebutuhan pertumbuhan dan perkembangan anak dapat terpenuhi dan terstimulasi secara optimal.

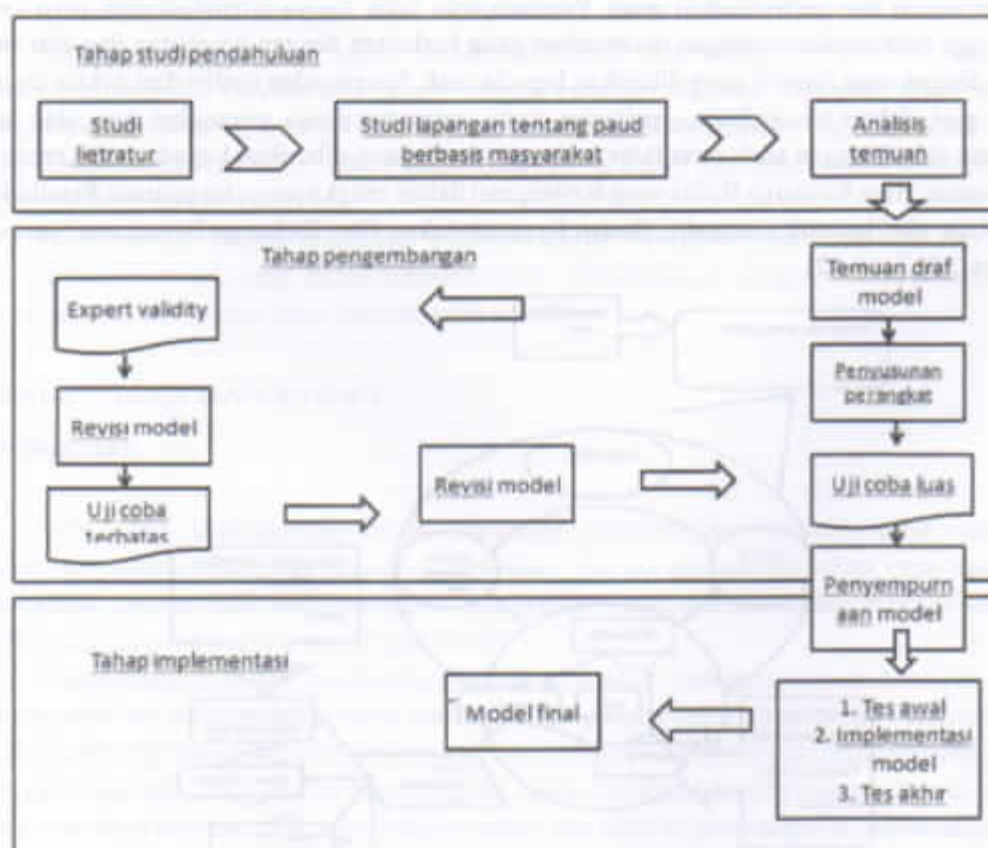
Sebagian orang tua menganggap awal masa kanak-kanak sebagai usia yang mengandung masalah atau usia sulit, orangtua juga menganggap masa awal kanak-kanak sebagai usia mainan, karena sebagian besar waktunya dihabiskan dengan mainan. Sebutan yang digunakan Para pendidik menyebut tahun-tahun awal masa kanak-kanak sebagai *usia prasekolah* yaitu rentang usia 3-5 tahun. Ataupun para psikolog menyebutnya sebagai *usia kelompok*, yaitu masa di mana anak-anak mempelajari dasar-dasar perilaku social sebagai persiapan bagi kehidupan social yang lebih tinggi yang diperlukan untuk penyesuaian diri pada waktu mereka masuk kelas satu. Karena perkembangan utama yang terjadi selama awal masa kanak-kanak seputar penguasaan dan pengendalian lingkungan, banyak ahli psikologi melabelkan awal masa kanak-kanak sebagai usia menjelajah, artinya menunjukkan bahwa anak-anak ingin mengetahui keadaan lingkungannya, bagaimana mekanismenya, bagaimana

perasaannya dan bagaimana ia dapat menjadi bagian dari lingkungan. Salah satu caranya dengan bertanya. Jadi periode ini sering disebut sebagai usia bertanya. Hal lain juga yang paling menonjol adalah meniru pembicaraan dan tindakan orang lain. Sehingga dikenal dengan usia meniru. Namun demikian kecenderungan yang lebih dari sekedar meniru adalah menunjukkan kreatifitas dalam bermain dibandingkan dengan masa-masa lain dalam kehidupannya. Dengan alasan ini, ahli psikologi juga menamakan sebagai usia kreatif.

Selama masa anak-anak awal, pertumbuhan fisik berlangsung secara lambat, dibandingkan dengan tingkat pertumbuhan selama masa bayi. Pertumbuhan fisik yang lambat ini berlangsung sampai mulai munculnya tanda-tanda pubertas, yakni kira-kira 2 tahun menjelang anak-anak matang secara seksual dan pertumbuhan fisik kembali berkembang pesat. Meskipun selama anak-anak pertumbuhan fisik mengalami perlambatan, namun ketrampilan motorik kasar dan motorik halus justru berkembang pesat. Anak usia 3-5 tahun tidak lagi mempunyai lemak bayi dan tampak lebih ramping dan semampai dan meningkatkan koordinasi gerak, dan memudahkan anak untuk lebih percaya diri berpartisipasi dalam aktivitas perpindahan yang sangat penting dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan ini.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini digunakan modifikasi pendekatan *reaserch and development* menurut Borg dan Gall serta Dick dan Carey yang terdiri dari 10 tahap dalam mengembangkan model pembelajaran melalui tiga tahapan diantaranya, tahap studi pendahuluan, tahap pengembangan, dan tahap implementasi. Seperti bagan berikut ini.



Gambar 1. Bagan Pengembangan Model modifikasi model Borg dan Gall dengan Dick dan Carey

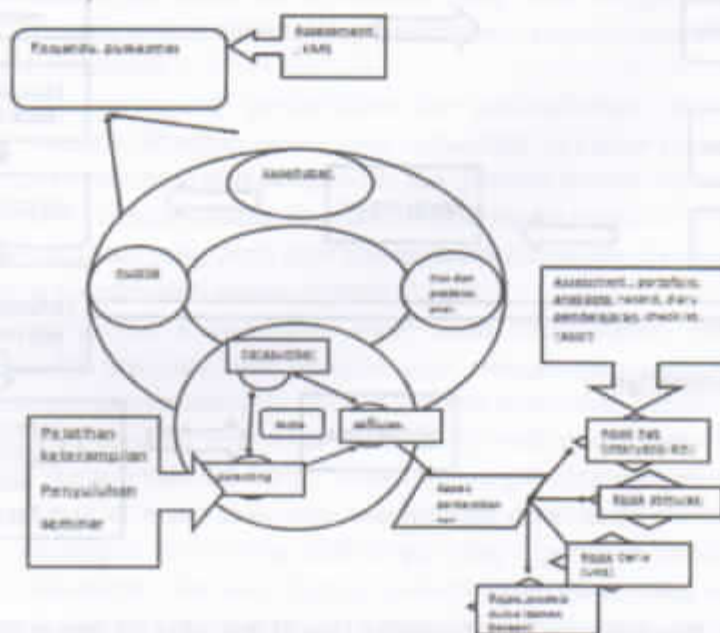
Langkah 1 adalah studi pendahuluan melalui studi literatur yang berkaitan dengan konsep-konsep model yang akan dikembangkan. Kemudian dilakukan penelitian awal atau studi lapangan tentang pengetahuan awal mengenai program kegiatan bermain untuk anak usia 3-5 tahun berbasis masyarakat. Selanjutnya melakukan analisis kebutuhan sebagai dasar untuk mengembangkan model. Langkah 2 adalah tahap pengembangan dimulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi, dan langkah 3 adalah implementasi model program kegiatan bermain. Implementasi dilakukan untuk melihat efektifitas model program kegiatan bermain berbasis masyarakat.

Studi pendahuluan dilakukan di kecamatan Gunung Putri, Desa Ciangsana, Bogor, Jawa Barat. Studi pendahuluan dilakukan sebagai langkah untuk mengumpulkan data analisis kebutuhan di lapangan. Desa Ciangsana dipilih sebagai lokasi untuk penelitian pendahuluan karena di desa ini belum memiliki paud selain itu posyandu juga belum berfungsi dengan baik. Dengan demikian dapat dikumpulkan informasi program kegiatan PAUD yang seperti apa yang dibutuhkan oleh masyarakat desa.

Tahapan selanjutnya setelah melakukan perencanaan pengembangan model adalah melaksanakan validasi, evaluasi, dan revisi model. tujuan dilaksanakan tahapan evaluasi adalah untuk memberikan gambaran kelebihan dan kekurangan model yang dikembangkan selama tahapan proses pengembangan.

Disain Model Program kegiatan Bermian merupakan pengembangan dari model pelayanan PAUD holistik integratif yang memiliki Layanan PAUD lengkap dan terintegrasi, pada satu tempat.

Program kegiatan bermain untuk anak terintegrasi dengan program parenting untuk orang tua. Sehingga orang tua juga memperoleh pembekalan untuk mengoptimalkan perkembangan dan pertumbuhan anak. Pembelajaran tidak hanya diberikan oleh guru kelas tetapi juga berkoordinasi dengan narasumber yang berkaitan dengan kesehatan dan gizi serta sesuai dengan topik/materi yang diberikan kepada anak. Narasumber terdiri dari dokter umum, dokter gigi, dokter hewan, Bidan, psikolog, koki, orang tua siswa, perangkat desa, dan lain-lain yang dekat dengan anak serta relevan dengan topik yang diberikan kepada anak (Panduan Pelaksanaan Bina Keluarga Balita yang terintegrasi dalam rangka penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia dini holistik integratif, Badan Kependudukan Dan Keluarga Berencana Nasional (Jakarta, 2013 :11-12)



Gambar 2. Rancangan Model Konseptual adaptasi dari model layanan PAUD holistik integratif

Hasil evaluasi merupakan pijakan dalam melakukan revisi sehingga menghasilkan model yang berkualitas baik. Penjelasan tentang tahapan evaluasi formatif yang dilaksanakan adalah sebagai berikut:

a. Validasi Pakar

Tahapan validasi model yang dikembangkan dilaksanakan dengan melibatkan para pakar. Para pakar melakukan telaah terhadap model yang dikembangkan, kemudian hasil telaah pakar tersebut dijadikan dasar dalam melakukan revisi dan atau validasi model yang dikembangkan. Pakar yang dilibatkan adalah yang ahli dalam bidang disain program kegiatan bermain untuk anak usia dini, dan ahli materi/ isi dalam program kegiatan bermain anak usia dini. Teknik yang digunakan adalah peneliti bertemu satu persatu dengan setiap pakar. Instrumen yang digunakan pada proses telaah pakar adalah angket terbuka.

b. Uji coba Satu-Satu

Prosedur yang dilakukan dalam ujicoba satu-satu adalah: (1) peneliti memilih tiga orang anak dengan kemampuan yang berbeda-beda dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini; (2) peneliti melaksanakan kegiatan bermain sesuai model yang dikembangkan; dan (3) peneliti melakukan observasi terhadap perubahan yang terjadi pada ketiga anak tersebut dengan menggunakan lembar observasi.

c. Uji coba Kelompok Kecil

Langkah-langkah yang dilakukan dalam uji coba kelompok kecil adalah: (1) peneliti memilih 8 anak yang memiliki karakteristik yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini; (2) melakukan pengamatan awal menggunakan lembar observasi; (3) melaksanakan kegiatan sesuai model yang dikembangkan; dan (4) melakukan observasi terhadap perubahan yang terjadi dengan menggunakan lembar observasi.

d. Uji coba Kelompok Besar

Tahapan yang dilakukan dalam uji coba kelompok besar adalah: (1) peneliti memilih 30 anak yang memiliki karakteristik sesuai dengan karakteristik anak usia dini; (2) melakukan pengamatan awal menggunakan lembar observasi; (3) melaksanakan kegiatan sesuai model yang dikembangkan; dan (4) melakukan observasi terhadap perubahan yang terjadi dengan menggunakan lembar observasi.

Implementasi Model dilakukan Peneliti setelah melalui proses evaluasi dan revisi. Implementasi model yang telah dikembangkan dilaksanakan dengan mempertimbangkan biaya, tenaga, dan waktu yang dimiliki oleh peneliti.

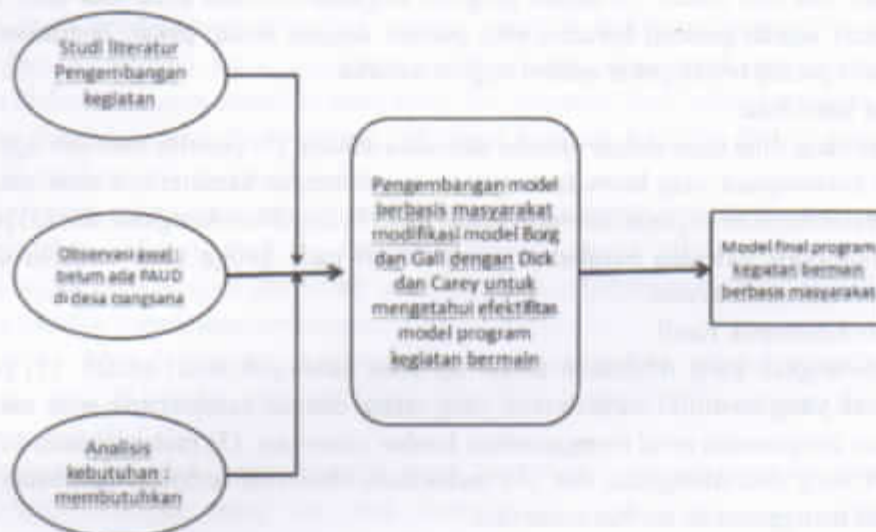
KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Pada tahap implementasi model sangatlah membutuhkan banyak kerja sama dan koordinasi antara pihak sekolah dan masyarakat. Hal ini merupakan tahap yang agak sulit disebabkan karena tidak semua anggota masyarakat dapat membaca dan menulis sehingga membutuhkan pendekatan yang sangat intensif.

Pengembangan model pembelajaran pada umumnya menggunakan pendekatan sistem sehingga proses pembelajaran dapat mencapai kompetensi yang diharapkan. Pengembangan model pembelajaran adalah pengembangan sistematis tentang spesifikasi pembelajaran dengan menggunakan teori belajar dan pembelajaran untuk mencapai kualitas pembelajaran. Proses yang dimaksud mencakup pengembangan materi dan aktivitas pembelajaran, uji lapangan, dan evaluasi terhadap seluruh pembelajaran dan aktivitas-aktivitas peserta didik. Pengembangan model pembelajaran secara konkret merupakan perwujudan dari teori perkembangan anak, teori belajar, dan pembelajaran, dan teori bermain bagi anak usia dini yang mengacu pada pendekatan model pembelajaran terpadu.

Dalam penelitian ini memodifikasi model Borg dan Gall dengan Dick dan Carey. Langkah 1 adalah studi pendahuluan melalui studi literatur yang berkaitan dengan konsep-konsep model yang akan dikembangkan. Kemudian dilakukan penelitian awal atau studi lapangan tentang pengetahuan awal mengenai program kegiatan bermain untuk anak usia 3-5 tahun berbasis masyarakat. Selanjutnya melakukan analisis kebutuhan sebagai dasar untuk mengembangkan model. Langkah 2 adalah tahap pengembangan dimulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi, dan langkah 3 adalah implementasi model program kegiatan bermain. Implementasi dilakukan untuk melihat efektifitas model program kegiatan bermain berbasis masyarakat.



Gambar 3. Bagan Tahap Pengembangan Model

Program kegiatan bermain adalah sebuah kerangka yang menggambarkan konten atau isi yang akan dipelajari oleh anak-anak di sekolah, prosesnya melalui apa yang anak raih berdasarkan identifikasi tujuan pembelajaran, yang guru lakukan untuk membantu anak mencapai tujuan serta isi/materi pembelajaran selama 2-4 jam atau lebih (*half-day school*) yang disebut *long-term planning* serta program perencanaan harian yang disebut *short-term planning*.

Pendidikan Berbasis masyarakat dianggap sebagai segala hal yang terkait di dalamnya berada di tangan masyarakat, seperti perencanaan hingga pelaksanaan. Prinsip-prinsip Pendidikan berbasis masyarakat, diantaranya :a)*self determination*, b)*self help*, c) pengembangan kepemimpinan, d) keterlibatan masyarakat ditingkat lokal, e) keterpaduan pemberian layanan, f) mengurangi kebergandaan layanan, g) menerima perbedaan, h) tanggung jawab kelembagaan, i) pembelajaran seumur hidup.

Pada anak usia dini, kategori fungsi keterampilan bantu diri (*self help*) adalah untuk mencapai kemandirian anak. Keterampilan tersebut meliputi keterampilan makan, berpakaian, merawat diri, dan mandi. Pada waktu memasuki usia sekolah penguasaan keterampilan bantu diri harus dapat membantu anak membantu diri sendiri setingkat keterampilan dan kecepatan seperti orang dewasa. Kategori fungsi keterampilan bantu sosial (*social help*) untuk menjadi anggota masyarakat, yang diterima dalam keluarga, sekolah dan tetangga, anak belajar menjadi anggota masyarakat yang kooperatif. Keterampilan tersebut meliputi membantu pekerjaan di rumah atau sekolah.

Salah satu kegiatan *social help* yaitu kegiatan puncak "market day" dan kantin sekolah dengan sistem pembayaran menggunakan "celengan". Orang tua bahkan perangkat desa berperan aktif pada kegiatan pembelajaran menjadi guru bantu atau menggantikan guru

mengajar sebagai narasumber *cooking time* untuk kegiatan *market day*. Orang tua siswa bergantian sesuai jadwal yang disepakati bersama menjadi penjaga kantin atau narasumber.

a. Kegiatan puncak "market day"

Salah satu kegiatan *Market day* atau hari pasar dilakukan pada saat perayaan Hari Kartini. Anak dibiasakan dan dilatih untuk mengembangkan kemampuannya untuk melakukan bisnis sederhana dan mempersiapkan penyelenggaraan bazar. Anak membuat sendiri secara berkelompok dengan beberapa teman membuat kue yang mudah tanpa menggunakan oven atau kompor serta souvenir sederhana seperti pembatas buku atau gantungan kunci. Anak juga dibantu oleh guru dan orang tua mempersiapkan penyelenggaraan Bazar, dimulai dari membuat undangan, mendekorasi dan membuat makanan yang akan dijual.

JADWAL KUNJUNGAN NARASUMBER DI KELAS

	Narasumber
Per tri wulan sekali	
I	polisi atau pemadam kebakaran
II	Chef /koki
III	Dokter
IV	Orang tua

JADWAL PARENTING

BULAN	I	II	III	IV
Pembicara	Paedagog	dokter	psikolog	paedagog

Contoh Rencana Kegiatan Harian

- Kelompok : Care
 Usia : 5-6 tahun
 Tanggal : 20 April 2016
 Tema : Super Hero
 Subtema : RA kartini
 Konsep : mengenal peristiwa perjuangan RA Kartini

Waktu	Kegiatan
07.30-07.45	Pojok jurnal dan bermain bebas Merapihkan kelas dan membantu guru menyiapkan peralatan untuk kegiatan pojok (piket kelas)
07.45-08.15	Pembukaan : berdo'a,salam, bercakap-cakap tentang tema dan kegiatan hari sebelumnya dan yang akan dilakukan hari ini Kegiatan kelompok Besar : Kerja bakti persiapan perayaan "kartinian"
08.15-08.30	Membahas aturan kegiatan
08.30-09.30	Kegiatan di pojok Pojok esa : membuat/menghias undangan bazaar untuk orang tua Pojok dwi : membuat teh manis Pojok tri : menata ruangan untuk kegiatan perayaan Membersihkan ruangan setelah kegiatan

Waktu	Kegiatan
09.30-09.45	Istirahat makan Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan Membaca do'a sebelum dan sesudah makan Menggosok gigi setelah makan Merapihkan peralatan makan Membersihkan ruangan
09.45-10.00	Bermain out door
10.00-10.15	Penutupan : berdo'a, salam, review kegiatan satu hari

Kelompok : Care
 Usia : 5-6 tahun
 Tanggal : 21 April 2016
 Puncak Tema : Super hero
 Subtema : RA kartini
 Konsep : Perayaan Kartinian
 Kegiatan :

1. Bazaar makanan sehat
2. Fashion show baju adat

b. Kantin Sekolah

Kantin sekolah diadakan untuk membantu biaya operasional sekolah. Karena sekolah tidak memungut biaya bulanan hanya sumbangan sukarela yang dimasukan ke dalam celengan ditambah dengan hasil penjualan kantin sekolah. Barang-barang yang dijual di kantin adalah alat tulis, buku, kertas origami, makanan ringan sehat bukan snack ber-msg dan minuman ringan. Cara membeli barang-barang di kantin dengan melihat daftar harga yang tertera dipintu kantin kemudian anak tinggal memasukkan uang ke dalam celengan. Bukan hanya mengajarkan tentang jual beli tetapi juga kejujuran anak apakah sesuai antara uang yang dimasukkan dalam celengan dengan barang yang dibeli.

Saran

Secara praktis penelitian ini dapat diaplikasikan dalam proses pembelajaran di lembaga PAUD sehingga internalisasi nilai-nilai kebangsaan berbasis masyarakat sebagai upaya untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Selain itu penelitian dapat menjadi acuan bagi penelitian lebih lanjut terutama yang berkaitan dengan pengembangan model kegiatan bermain bagi anak usia 3-6 tahun Berbasis masyarakat.

DAFTAR RUJUKAN

- Ariyanti, Fitri dkk, 2006. *Diary Tumbuh Kembang Anak* ,Bandung : Mizan Media Utama,
 Catron Carol E.dan Allen,Jan. 1999. *Early Childhood Curriculum:A Creative play Model*
 .New Jersey :Prentice Hall
 Click, Phyllis dan Karkos, Kimberly A.2008. *Administration of Programs for Young Children*
 (New York : Thomson Delmar Learning.
 Dariyo, Agoes. 2007. *Psikologi Perkembangan* .Bandung : PT. Refika Aditama,
 Diamond, Adele. 2015. *Neuroscience as basic education and development of children*,(UPI
 Bandung, Seminar Internasional dan workshop,
 Dodge, Diane Trister, Colker, Laura J.dan Heroman, Cate. 2002. *The creative Curriculum for
 preschool* .Washington Dc : Teaching StrategiesInc,
 Einon, Dorothy. 2000. *Learning Early*. Jakarta : Dian Rakyat,

- Eliason, Caludia dan Jenkin, Lon. 2008. *A practical Guide to Early childhood curriculum* (Ohio : Pearson Merrill Preantice Hall,
- Fleer, Marilyn. 2010. *Early Learning and Development : Cultural Historical concepts in play* (New York : Cambridge University Press,
- Forst, Joe L., Wortham, Sue C. dan Reifel, Stuart. 2012. *Play and Child Development 4th Ed.* (New Jersey : Pearson,
- Goldstein, Jeffrey. 2012. *Play in children development, healths, and well being.* Toy Industries Europe,
- Hawadi, Reni Akbar 2001. *Psikologi Perkembangan Anak* (Jakarta : PT. Grasindo,
- Hurlock, Elizabeth B. 2001. *Perkembangan Anak Jilid II.* Jakarta : Erlangga,
- Jackman Hilda L. 2012. *Early Education Curriculum : A Child Connections to the world* (Belmont : Wadsworth,
- Koselniik Marjorie J. dan Grady, Marilyn L. 2009. *Getting it right from the start*. California : Sage Company,
- Mc Donald, Angela Stone 2014. *Community Based Education for students with developmental disabilities in Tanzania*, Boston : Springer,
- Mcnamee, Jonna K. Anderson dan. Bailey, Sandra J. *The Importance of play in early childhood development* Montana State University Extension MT201003HR new 4/10 (www.msuxtension.org)
- Naskah Akademik Layanan Pendidikan Keluarga, (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum dan Perbukuan, 2015
- Nurani, Yuliani, 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini.* Jakarta : PT. Indeks
- Panduaan Pelaksanaan Bina Keluarga Balita (BKB) yang terintegrasi dalam rangka penyelenggaraan pengembangan anak usia dini holistik integratif, Badan kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional. Jakarta, 2013
- Panduan Implementasi Layanan Pendidikan keluarga, (kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum dan Perbukuan, 2015)
- Permendikbud nomor 137 tahun 2014, pasal 13
- Rennie, John. 1990. *Community education in Western World* London : Routledge,
- Samuelson, Ingrid Pramling dan Carlsson, Maj Arsplun. *The Playing Learning child: Towards a paedagogy to early childhood*, Scandinavian Journal of educational reaserch, Volume 52 Nomor 6 December 2008,
- Santrock, John 1996. *Child Development*, New York: McGrow,
- Sardjunani, Nina (Deputi Menteri PPN/Kepala BAPPENAS Bidang SDM dan Kebudayaan), *Strategi Nasional Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) holistik-itegratif*, Konfrensi Nasional PAUD HOLISTIK INTEGRATIF, (Hotel Borobudur : 2012)
- Smith Gregory A. dan Sobel, David. 2010. *Place and Community based education in school*, New York : Routledge,
- Sudono, Anggani. 2000. *Sumber permainan dan Alat permainan* Jakarta ; Grasindo,
- Suharto, Toto 2011. *Filsafat Pendidikan Islam* Yogyakarta: Ar-Ruzz Media,
- The S'meru Reaserch Institute-UNICEF, Edisi Khusus : Seminar Riset Kebijakan Pendidikan Anak, Nomor 33 Desember 2012
- Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional nomor 20 tahun 2003, BAB I Pasal 1 ayat 14
- UNICEF, 2002. *a world fit for children*, New York
- UNICEF, Ringkasan Kajian, *Gizi Ibu dan Anak*, Oktober 2012
- United Nations Educational scientific and Cultural Organization, *Laporan review Kebijakan: Pendidikan dan Perawatan Anak Usia Dini di Indonesia*, 2005
- Wajib TK Sebelum masuk SD (<http://www.gurugd.net/2015/06/wajib-tk-sebelum-masuk-sd-pada-tahun.html> diunduh pada 5 September 2015)
- Yust, Karen Marie. *Childhood and spiritual wisdom : constructing a critical conversation for*

- the 21st century* (International Journal of children spirituality, volume 12 nomor 1 April 2007, Virginia : Routledge, Taylor and France Group)
- Yuwanto, Endro. *Balita diajarkan Calistung saat SD potensi terkena mental hectic*, [http://www.republika.co.id/berita/pendidikan/berita/10/07/18/125274-balita-diajarkan-calistung-saat-sd-potensi-terkena-mental-hectic-\(diunduh-pada-12-Januari-2015\)](http://www.republika.co.id/berita/pendidikan/berita/10/07/18/125274-balita-diajarkan-calistung-saat-sd-potensi-terkena-mental-hectic-(diunduh-pada-12-Januari-2015))
- Zubaedi, 2009. *Pendidikan Berbasis Masyarakat: Upaya Menawarkan Solusi terhadap Berbagai Problem Sosial* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Zumwalt, Cindy. 2013. *Illinois Early learning and development Standard* .University of Illinois.