

PENGEMBANGAN MODEL PELATIHAN PERMAINAN TRADISIONAL EDUKATIF

Ruslin Badu
Universitas Negeri Gorontalo

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan saat ini menghadapi tantangan besar yang diakibatkan oleh globalisasi, sehingga berbagai upaya patut dilaksanakan agar anak kelak mampu mendapatkan kehidupan layak dilingkungannya sendiri. Pendidikan pertama diperoleh anak dalam keluarga, dari orang tuanya, selanjutnya anak dalam memasuki dunianya yang kedua, dilembaga pendidikan. UUSPN No 20 Tahun 2003 Pasal 13 ayat 1, jalur pendidikan terdiri atas pendidikan formal, non formal, informal yang dapat saling melengkapi dan memperkaya. Rujukan tersebut memberi keyakinan pentingnya posisi pendidikan luar sekolah, yang diharapkan dapat bersama-sama dengan pendidikan sekolah dalam menangani berbagai persoalan bangsa, terutama dalam menyiapkan sumber daya manusia yang handal.

Dalam peraturan Pemerintah (PP) nomor 73 tahun 1991 tentang Pendidikan Luar Sekolah dijelaskan bahwa:

“ Pendidikan Luar Sekolah bertujuan (1) melayani warga belajar supaya tumbuh dan berkembang sedini mungkin dan sepanjang hayatnya guna meningkatkan martabat dan mutu kehidupannya; (2) membina warga belajar memiliki pengetahuan, keterampilan dan sikap mental yang diperlukan untuk mengembangkan diri, bekerja mencari nafkah, atau melanjutkan ke tingkat dan/atau jenjang pendidikan yang lebih tinggi, dan (3) memenuhi kebutuhan belajar yang tidak dapat dipenuhi dalam lajur pendidikan sekolah”. PP 73/ 1991 tersebut mengatur pula adanya enam satuan pendidikan dalam PLS yaitu (1) keluarga, (2) kelompok belajar, (3) kursus, (4) kelompok bermain, (5) tempat penitipan anak, dan (6) satuan pendidikan sejenis. Pada tahun 2006 tidak kurang dari 39.000 satuan pendidikan non-formal yang memberikan layanan berbagai jenis program pendidikan non formal kepada 48 juta penduduk diantaranya; 18,3 juta dilayani melalui program pendidikan anak usia dini, 12,7 juta mengikuti program pendidikan kesetaraan, 16,5 juta mengikuti program pendidikan keaksaraan dan 1,5 juta mengikuti program teknis melalui berbagai macam kursus dan pelatihan (Ditjen. PLSP, 2006).

Mengingat betapa krusialnya pendidikan bagi anak usia dini serta betapa penting dan fundamentalnya rangsangan-rangsangan yang dibutuhkan anak untuk mengembangkan potensi yang dimiliki maka bermain menjadi kegiatan yang sangat penting dan merupakan sentral dari segala kegiatan karena aktivitas bermain merupakan kebutuhan bagi anak dan *appropriate* dengan perkembangan yang dimiliki oleh anak. Namun bagaimana implementasi bermain dalam pembelajaran di pendidikan anak usia dini masih harus senantiasa diperbaiki dan ditingkatkan, artinya di lapangan memungkinkan sekali terjadi *miss* implementasi dengan konsep bermain yang sebenarnya dikehendaki dalam pendidikan anak usia dini.

Upaya mencerdaskan anak sewajarnya dilakukan sedini mungkin, supaya anak tumbuh dan berkembang sebagai individu yang cerdas baik secara intelektual, emosional ataupun

spiritual. Selanjutnya, secara dini pula orang dewasa (guru dan orang tua) perlu memahami dan membantu membimbing anak supaya berbagai aspek seperti fase dan tugas perkembangan mereka dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.

Terdapat beberapa alasan yang memperkuat pemikiran tersebut di atas, *pertama* laporan hasil analisis Tim *Education for all* (Pendidikan Untuk Semua) Indonesia tahun 2000, yang berpangkalan di Departemen Pendidikan Nasional disebutkan bahwa pada tahun 2000 dari sekitar 26 juta anak Indonesia usia 0-6 tahun, lebih dari 80 % belum mendapatkan layanan pendidikan anak usia dini. Khususnya anak usia 4-6 tahun yang berjumlah 12 juta, baru sekitar 2 juta yang terlayani di Taman Kanak-Kanak (TK) dan *Raudatul Athfal* (RA) (Gutama, 2002:33).

Anak-anak adalah generasi penerus keluarga dan sekaligus penerus bangsa. Betapa bahagianya orang tua yang melihat anak-anaknya berhasil, baik dalam pendidikan, dalam berkeluarga, dalam masyarakat, maupun dalam karir dengan keluhuran moral dan pemahamannya akan arti hidup untuk dapat selalu menjadi pribadi yang bermanfaat dan prestatif. Sebaliknya orang tua mana yang tidak sedih melihat anak-anaknya gagal dalam pendidikannya, dalam berkeluarga, dan dalam karirnya bahkan memiliki moral yang tidak disukai oleh lingkungan serta menjadi pribadi yang selalu menjadi benalu bagi masyarakatnya.

Betapa hancurnya perasaan orang tua mendengar anak-anaknya melakukan kejahatan atau tindakan kriminal yang kemudian berurusan dengan polisi. Oleh karena itu betapa pentingnya peran keluarga sebagai institusi sosial yang pertama dan utama bagi seorang makhluk manusia, dimana dia pertama dilahirkan dan hidup dalam lingkungan yang pertama yang dinamakan keluarga tersebut.

Salah satu fungsi keluarga yang utama selain fungsi seksual melalui perkawinan dan fungsi perekonomian adalah fungsi edukasi. Fungsi edukasi berkaitan erat dengan pola pengasuhan yang ada dalam setiap keluarga. Pola pengasuhan yang dilakukan keluarga/orang tua pun hendaknya sudah dilakukan sejak anak-anak usia dini, bahkan sejak anak masih ada dalam kandungan. Pola pengasuhan dan interaksi-interaksi yang sebaiknya sudah dilakukan dalam keluarga, sangatlah penting untuk dapat dipahami oleh setiap keluarga/orang tua, agar keberhasilan pendidikan anak dapat dicapai sehingga dapat membawa keberhasilan dalam perkembangan anak selanjutnya.

Secara tradisional lembaga keluarga memiliki kedudukan dan fungsi yang sangat penting. Dalam terminologi kajian pendidikan, lembaga keluarga merupakan lembaga pendidikan yang pertama dan utama. Nursal dan Daniel Fernandez, (1995:72) mengemukakan bahwa di dalam keluargalah (anggotanya) merefleksi nilai dan pola perilaku keluarganya yaitu orang tua.

Keluarga memegang peran penting dalam membentuk kepribadian anak melalui kegiatan interaksi sosial yang terjadi pada anggota keluarganya. Interaksi sosial tersebut dipelajari anak melalui pola-pola tingkah laku, sikap, keyakinan, cita-cita dan nilai-nilai serta budaya lokal yang terjadi dalam masyarakat untuk perkembangan kepribadiannya.

Secara teoretis konsep diri pada anak merupakan pandangan, serta kesan anak tentang karakteristik yang dimilikinya baik secara fisik maupun psikis, penerimaan, penilaian, penghargaan dan keyakinan yang terdapat dalam diri anak yang dipengaruhi oleh lingkungan sosialnya. Apabila anak memiliki konsep diri yang positif, maka ia akan mengembangkan sifat-sifat seperti percaya diri, rasa berharga dan kemampuan untuk menilai dirinya secara realistis, sedangkan anak yang memiliki konsep diri yang negatif, akan mengembangkan sikap merasa tidak mampu dan rendah diri sehingga muncul perilaku kurang percaya diri.

Rangsangan yang diberikan kepada anak usia dini tentunya harus sesuai dengan perkembangan mereka, di mana tahap perkembangan ini dapat ditinjau dari berbagai aspek

seperti kognitif, bahasa, emosi, sosial, fisik, dan sebagainya. Rangsangan yang paling mudah diberikan kepada anak usia dini adalah melalui kegiatan bermain. Untuk memberikan rangsangan secara tepat maka dibutuhkan pengetahuan dan keterampilan orang tua, agar semua aspek perkembangan pada anak usia dini berkembang secara optimal melalui kegiatan bermain.

Bermain merupakan proses mempersiapkan diri untuk memasuki dunia selanjutnya. Bermain merupakan cara yang baik bagi anak untuk memperoleh pengetahuan tentang segala sesuatu. Bermain akan menumbuhkan kegiatan anak melakukan eksplorasi, melatih pertumbuhan fisik serta imajinasi, serta memberikan peluang yang luas untuk berinteraksi dengan orang dewasa dan teman lainnya, mengembangkan kemampuan berbahasa dan menambah kata-kata, serta membuat belajar yang dilakukan sebagai belajar yang sangat menyenangkan.

Hal senada juga dijelaskan oleh Santrock (1995) bahwa permainan mampu meningkatkan afiliasi dengan teman sebaya, mengurangi tekanan, meningkatkan perkembangan kognitif, meningkatkan daya jelajah, dan memberi tempat berteduh yang aman bagi perilaku yang secara potensial berbahaya. Permainan meningkatkan kemungkinan bahwa anak-anak akan berbicara dan berinteraksi dengan satu sama lain. Selama interaksi tersebut, anak-anak mempraktikkan peran-peran yang akan mereka laksanakan dalam hidup untuk masa depannya.

Plato dan Aristoteles dalam Moeslichatoen (1996) menjelaskan bahwa bermain sebagai kegiatan yang mempunyai nilai praktis, artinya bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Menurut Mulyadi (2004) bermain dengan teman sebaya membuat anak-anak belajar membangun suatu hubungan sosial dengan anak-anak lain yang belum dikenalnya dan mengatasi berbagai persoalan yang ditimbulkan oleh hubungan tersebut.

Hasil kajian *neurologi* menunjukkan bahwa pada saat lahir otak bayi membawa potensi sekitar 100 milyar yang pada proses berikutnya sel-sel dalam otak tersebut berkembang dengan begitu pesat dengan menghasilkan bertriliyun-triliyun sambungan antar neuron. Supaya mencapai perkembangan optimal sambungan ini harus diperkuat melalui berbagai rangsangan psikososial, karena sambungan yang tidak diperkuat akan mengalami *atrofi* (penyusutan) dan musnah. Inilah yang pada akhirnya akan mempengaruhi kecerdasan anak. Hal ini telah dibuktikan dengan hasil penelitian di *Baylor College of Medicine* (Jalal, 2002: 21-25) yang menemukan bahwa apabila anak jarang memperoleh rangsangan pendidikan, maka perkembangan otaknya lebih kecil 20-30 % dari ukuran normal anak seusianya. Pertumbuhan dan perkembangan anak tersebut perlu difasilitasi supaya dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Proses penyampaianya pun harus sesuai dengan dunia anak, karena bermain merupakan belajarnya bagi anak-anak.

Bangunan keluarga selalu diawali oleh ikatan perkawinan (hukum nikah), yang berarti ikatan lahir batin antara seorang pria dan seorang wanita sebagai suami-isteri dengan tujuan membentuk keluarga (rumah tangga) yang bahagia dan kekal berdasarkan Ketuhanan Yang Maha Esa (UU Nomor 10 Tahun 1974 Tentang Perkawinan Bab 1 ayat 1). Atas dasar itu, maka keluarga merupakan institusi dasar bagi masyarakat bangsa dan negara, dimana anggota keluarga sebahagian besar menghabiskan waktu dan dalam institusi keluarga tiap individu anggota keluarga pertama kali mengalami sosialisasi.

Dengan demikian kehadiran anak dalam keluarga merupakan tanggung jawab orang tua untuk memberikan pengaruh yang mendalam bagi pertumbuhan dan perkembangannya dengan melakukan pembinaan yang baik dan terarah dalam suasana yang harmonis. Disisi lain lembaga keluarga merupakan lembaga sosial yang tertua, dan terkecil dalam struktur, akan tetapi sangat

lengkap dalam fungsinya. Peran keluarga demikian penting dan urgen dan merupakan sentral dalam kaitan dengan tripusat pendidikan nasional.

Fungsi utama keluarga masih tetap nampak melekat, terutama fungsi melindungi, memelihara sosialisasi dan memberikan suasana tenang bagi anggota keluarganya, walaupun adanya perkembangan proses industrialisasi, urbanisasi dan sekularisasi saat ini. Soelaeman (1994:85-115) menyatakan bahwa ada delapan fungsi keluarga, yakni: a) fungsi edukasi, b) fungsi sosialisasi, c) fungsi proteksi dan perlindungan, d) fungsi afeksi atau fungsi perasaan, e) fungsi religius, f) fungsi ekonomis, g) fungsi rekreasi, dan h) dan fungsi biologis.

Disamping itu Rogers, et al (1988: 176-179) mengidentifikasi adanya enam fungsi lembaga keluarga, yakni (1) reproduksi, (2) fungsi hubungan seksual, (3) fungsi ekonomi, (4) fungsi status sosial, (5) fungsi sosialisasi, dan (6) fungsi psikologis (*emotional support*). Keluarga bukanlah hanya tempat mengabsyahkan hubungan seks, kehamilan maupun melahirkan anak untuk meneruskan keturunan dan kelangsungan hidup didunia, akan tetapi sebagai tempat kerja atau melakukan usaha, menimba ilmu, ibadah, kesehatan, tempat hiburan/rekreasi, sumber status/prestise sosial dalam masyarakat, dan tempat berlindung dari berbagai bahaya dari luar. Keluarga bukan hanya sebagai tempat tinggal orang-orang yang serumah, tetapi juga berperan sebagai sekolah, lembaga agama, poliklinik, badan asuransi, serta tempat hiburan dan rekreasi bagi anggota keluarga.

Hubungan sosial dan pendidikan sangat intensif dalam suatu keluarga, karena keluarga merupakan suatu kelompok institusi sosial yang kuat dan fundamental untuk mengantarkan setiap anggota keluarga menjadi “orang”. Perwujudan pendidikan seperti ini mulai hilang dikalangan masyarakat. Masalah yang dihadapi masyarakat Indonesia sehubungan dengan pendidikan dalam keluarga sekarang ini sangat variatif. Masalah ini merupakan konsekwensi langsung dari beragamnya latar geografis, sosial budaya, komunikasi, transportasi dan faktor lainnya seperti sekarang ini banyaknya orang tua yang memperlakukan anaknya membantu mencari nafkah untuk menambah penghasilan keluarga misalnya mengemis dijalanan, mengamen dan lain sebagainya.

Orang tua tidak memahami bagaimana meningkatkan peran pendidikan keluarga agar kekurangan yang dialami anggota keluarganya dapat diatasi melalui pendidikan keluarga yang bermutu atau melalui penyediaan berbagai sarana dan prasarana berkaitan dengan aktivitas bermain yang mendukung aktivitas pendidikan anaknya. Mereka kurang mengerti bahwa keluarga sebagai ujung tombak utama pelaksana pendidikan anak.

Orang tua belum sepenuhnya mempunyai andil dalam melaksanakan proses dan fungsi penggunaan permainan tradisional bagi perkembangan anak usia dini. Untuk itu penelitian ini mengkaji tentang pentingnya permainan tradisional edukatif bagi orang tua yang memiliki anak usia dini agar memahami dan memanfaatkan dalam kegiatan bermain anaknya untuk lebih meningkatkan berbagai aspek perkembangan pada anak usia dini, sekaligus untuk melestarikan budaya lokal yang kurang difahami anak usia dini masa kini.

Untuk menciptakan interaksi pendidikan antara orang tua dan anak, perlu pengetahuan dan keterampilan orang tua tentang permainan tradisional edukatif. Permainan tradisional edukatif sangat sarat dengan nilai etika, moral dan budaya masyarakat pendukungnya. Di samping itu permainan tradisional edukatif atau permainan rakyat mengutamakan nilai kreasinya juga sebagai media belajar. Permainan tradisional edukatif menanamkan sikap hidup dan keterampilan seperti nilai kerja sama, kebersamaan, kedisiplinan, kejujuran, dan musyawarah mufakat karena ada aturan yang harus dipenuhi oleh anak sebagai pemain.

Dalam permainan tradisional edukatif ada yang melibatkan gerak tubuh dan ada juga yang melibatkan lagu. Permainan yang melibatkan lagu lebih mengutamakan syair lagu yang isinya memberi ajakan, menanamkan etika dan moral. Disamping itu melalui permainan tradisional edukatif, anak usia dini bisa mengembangkan imajinasi, kreativitas, berpikir, kecerdasan emosional dan kecerdasan spiritual. Oleh karena itu kajian tentang pentingnya pendidikan anak di usia dini telah menjadi perhatian dunia internasional.

Dalam pertemuan Forum Pendidikan Dunia tahun 2000 di Dakar misalnya, telah menghasilkan kesepakatan sebagai kerangka aksi pendidikan untuk semua (*The Dakar Framework for Action Education for All*), salah satu butir kesepakatan adalah “ memperluas dan memperbaiki keseluruhan perawatan dan pendidikan anak usia dini, terutama bagi anak-anak yang sangat rawan dan kurang beruntung”.

Dit PAUD (2002:6) ditegaskan bahwa sekitar 50% kapabilitas kecerdasan orang dewasa telah terjadi ketika anak berusia 4 tahun, sekitar 80% telah terjadi ketika anak berusia 8 tahun, dan mencapai titik kulminasi ketika anak berusia sekitar 18 tahun. Berbagai upaya dilakukan agar anak mendapatkan pendidikan yang sebaik-baiknya. Pendidikan berfungsi untuk memupuk kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermanfaat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi anak agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, mandiri, dan menjadi warga negara yang bertanggung jawab. Untuk mencapai tujuan tersebut dilakukan berbagai usaha peningkatan kualitas sikap, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan anak sebelum memasuki pendidikan dasar.

Untuk memberikan rangsangan pada anak usia dini, adalah melalui bermain dengan menggunakan berbagai macam permainan, salah satunya dengan menggunakan permainan tradisional edukatif. Hal ini dimaksudkan untuk selain mengenalkan berbagai jenis permainan tradisional edukatif kepada anak, juga untuk melestarikan permainan tradisional edukatif sebagai budaya lokal yang hampir punah dan sudah terlupakan oleh generasi sekarang. Permainan tradisional edukatif mengandung banyak manfaat dan persiapan bagi anak untuk menjalani kehidupan bermasyarakat. Dengan permainan tradisional edukatif anak-anak dapat memiliki pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Permainan tradisional juga dapat mengembangkan aspek moral, nilai agama, sosial, bahasa dan fungsi motorik. Bermain merupakan sarana yang efektif untuk menghibur di kalangan anak-anak, disamping itu permainan juga dapat melatih ketangkasan anak-anak sesuai permainan yang ia mainkan, untuk itu diperlukan latihan dan keterampilan khusus untuk menguasai suatu permainan. Kegiatan bermain bagi anak merupakan aktivitas yang dapat membantu mengembangkan kreativitas yang sekaligus memupuk sikap kerjasama, sportifitas, sosialisasi, menahan diri, imajinasi, intelegensi, responsive, tenggang rasa, persuasif, dan emosional.

Melalui kegiatan bermain, anak akan menemukan hal-hal yang baru yang dapat menambah pengetahuan dan keterampilan. Ironis memang permainan-permainan modern yang sebagian besar berasal bukan dari negara sendiri justru semakin digemari oleh anak-anak (generasi muda). Padahal, permainan tradisional edukatif dapat menjadi identitas warisan budaya di tengah keterpurukan kondisi bangsa ini, nilai edukasinya juga banyak. Selain bermanfaat untuk melatih fisik anak agar lebih kuat, juga dapat mengasah kemampuan bersosialisasi, bekerja sama dan menaati aturan, sesuatu yang tidak ditemukan pada permainan modern yang mungkin dapat membuat cerdas tapi cenderung membentuk watak individualistik.

Berbeda dengan anak-anak di zaman dulu, arus globalisasi sangat besar pengaruhnya terhadap pilihan permainan anak. Hampir seluruh anak yang tinggal di kota tidak mengenal permainan tradisional edukatif. Mereka memainkan permainan elektronik yang minim gerakan fisik. Pada perkembangannya kini, permainan elektronik tidak mengajarkan menang dan kalah, tetapi anak-anak tidak pernah diajarkan merespons perasaan lawan mainnya sehingga tidak terbiasa berempati dan peduli.

Permainan tradisional edukatif bagi anak usia dini banyak mengandung nilai-nilai pendidikan yang dapat menumbuhkan dan mengembangkan kecerdasan dan kemampuan anak. Nilai-nilai pendidikan dalam permainan tradisional tersebut terkandung dalam permainan, gerak, syair lagu maupun tembangnya. Sebagai mana yang dikatakan oleh Dharmamulya (1991:54), bahwa permainan tradisional edukatif bagi anak mengandung unsur rasa senang, dimana rasa senang dapat mewujudkan suatu kesempatan yang baik menuju kemajuan. Disisi lain dikatakan bahwa masa terpenting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak sangat tergantung pada masa kecilnya.

Diharapkan sejak dini mereka menggunakan permainan tradisional edukatif sebagai suatu permainan masyarakat Gorontalo, sebagai budaya lokal yang didalamnya banyak terkandung nilai-nilai pendidikan dan nilai-nilai budaya serta dapat menyenangkan hati yang memainkannya.

Salah satu alternatif yang dilakukan agar permainan tradisional edukatif digunakan dalam kegiatan bermain anak adalah melalui pelatihan permainan tradisional edukatif kepada orang tua yang memiliki anak usia dini. Ini sangat strategis untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan orang tua dalam membuat sendiri sekaligus menggunakan permainan tradisional edukatif dalam kegiatan bermain anak. Hal ini karena orang tua yang selalu berada dilingkungan anak sejak anak lahir sampai anak dewasa bisa mandiri, sehingga cukup waktu bagi orang tua untuk merancang permainan tradisional edukatif tersebut untuk digunakan anak-anak dalam kegiatan bermainnya.

Banyak manfaat penggunaan permainan tradisional edukatif Gorontalo oleh orang tua kepada anak-anak mereka, misalnya dilihat dari: (1) segi ekonomi, lebih hemat dan mudah dibuat, bahan-bahannya ada di lingkungan sekitar, sehingga orang tua mudah mencarinya, tanpa membuang biaya, (2) segi pendidikan untuk melatih kreativitas anak untuk menciptakan sendiri alat permainan tradisional edukatif dibawah bimbingan orang tua, (3) permainan tradisional edukatif, selain dapat menyenangkan hati anak, gerakan dan aturan yang terdapat di dalamnya juga dapat melatih sportivitas, kerjasama, keuletan, ketekunan, kedisiplinan, etika, kejujuran, kemandirian dan kepercayaan diri, (4) disamping itu orang tua perlu mewariskan permainan tradisional edukatif kepada anaknya sebagai budaya lokal yang perlu dilestarikan. Jika fungsi pewarisan budaya tersebut tidak dilakukan oleh orang tua, maka eksistensi permainan tradisional edukatif akan punah dan hanya sebagai catatan sejarah yang tidak ada lagi, artinya eksistensi permainan tradisional edukatif sebagai budaya lokal Gorontalo akan punah, sehingga sistem nilai yang terkandung dalam permainan tradisional edukatif Gorontalo sebagai budaya lokal yang tidak diwariskan lagi oleh orang tua kepada anak-anaknya, konsekwensinya adalah punahnya permainan tradisional edukatif sebagai budaya Gorontalo.

Terdapat 21 macam permainan tradisional edukatif Gorontalo yang ada akan tetapi selama ini mulai terlupakan adalah antara lain sebagai berikut: Permainan koi-koi, Permainan kokojili, Permainan buntu-buntu balanga, Permainan modemu/modaka, Permainan awuta, Permainan bilu-bilulu, Permainan tapula, Permainan tumbawa, Permainan batata, Permainan tulawota, Permainan momotahu, Permainan ti bagogo, Permainan tumbu-tumbu balanga, dan

Permainan cur-pal yang sangat syarat nilai pendidikan, nilai budaya dan memiliki keindahan karena rasa senang bagi orang yang memainkannya.

Tidak mudah bagi orang tua untuk membuat dan memainkan permainan tradisional edukatif pada kegiatan bermain anak, untuk itu orang tua perlu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan agar dapat membuat sekaligus dapat memanfaatkan permainan tradisional edukatif dalam aktivitas bermain anaknya, terutama dalam rangka memecahkan permasalahan anaknya untuk mengembangkan semua potensi yang dimiliki anak.

Apabila orang tua berada pada ketidak tahuan terus tanpa berusaha, maka akan memberikan kesulitan tersendiri bagi orang tua. Banyak hal yang perlu diketahui oleh orang tua tentang manfaat permainan tradisional edukatif untuk perkembangan anak, apabila orang tua tidak memiliki kepedulian terhadap anaknya maka akan menjadi hambatan atau rintangan khusus bagi proses pendidikan anak selanjutnya.

Hal yang mendorong dilaksanakan penelitian dan pengkajian terhadap model pelatihan permainan tradisional edukatif adalah: 1) Peran strategis orang tua sebagai tempat pertama dan utama dalam pendidikan anak, 2) Perhatian orang tua terhadap bimbingan dan bantuan terhadap aktivitas bermain bagi anaknya di lingkungan keluarga masih kurang, terutama menggunakan permainan tradisional edukatif, kurangnya pengetahuan dan keterampilan membelajarkan anak, 3) kesulitan anak dalam menggunakan permainan tradisional edukatif untuk perkembangan kompetensinya.

Secara teoritis pelatihan permainan tradisional edukatif diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan orang tua di PAUD Kota Gorontalo.

1.2 Rumusan Masalah

Fokus masalah penelitian ini adalah sebagai berikut: **Pertama** Model konseptual pelatihan permainan tradisional edukatif meningkatkan pengetahuan dan keterampilan orang tua. **Kedua** Implementasi model pelatihan permainan tradisional edukatif yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan orang tua. **Ketiga** Efektivitas model pelatihan permainan tradisional edukatif untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan orang tua.

Berdasarkan uraian di atas, maka perumusan masalah dalam penelitian difokuskan pada permasalahan “Apakah model pelatihan permainan tradisional edukatif dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini?”. Untuk memudahkan dalam melakukan penelitian ini, maka rumusan masalah tersebut dijabarkan menjadi beberapa pertanyaan penelitian yaitu:

1. Bagaimana kondisi awal pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini?
2. Bagaimana model konseptual pelatihan permainan tradisional edukatif dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini?.
3. Bagaimana implementasi model pelatihan permainan tradisional edukatif meningkatkan pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini?.
4. Bagaimana efektivitas model pelatihan permainan tradisional edukatif meningkatkan pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini?.

C. Tujuan Penelitian.

Secara umum penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengembangkan model pelatihan permainan tradisional edukatif dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan orang tua agar mampu memperbaiki aktivitas bermain anak.

Secara Khusus: diharapkan dapat:

- a. Menetapkan kondisi awal pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini.
- b. Menyusun model konseptual pelatihan permainan tradisional edukatif meningkatkan pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini.
- c. Mengimplementasi model pelatihan permainan tradisional edukatif meningkatkan pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini.
- d. Menguji efektivitas model pelatihan permainan tradisional edukatif meningkatkan pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini.

D. Manfaat Penelitian.

1. Manfaat teoritis.

Secara teoritis temuan penelitian ini dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan keilmuan dan kajian Pendidikan Luar Sekolah, khususnya untuk penguatan program kegiatan bermain anak usia dini yang didalamnya termasuk model pelatihan dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan bagi orang tua. Masalah pembelajaran bagi anak usia dini merupakan masalah dasar bagi keberhasilan pendidikan anak kelak dan merupakan masalah bagi keberhasilan Pendidikan Luar Sekolah dalam meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan perubahan sikap orang tua (sasaran pelatihan). Disamping itu temuan penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pelestarian budaya gorontalo sebagai tradisi yang dijunjung tinggi oleh masyarakat.

Hasil analisis penelitian diharapkan memberikan manfaat bagi model pelatihan pada satuan-satuan Pendidikan Luar Sekolah, terutama dalam rangka peningkatan kemampuan dan keterampilan orang tua agar mereka dapat mendidik dan membimbing anak mereka dengan menggunakan permainan tradisional.

2. Manfaat praktis.

Secara praktis penelitian ini dapat memberikan rekomendasi kepada instansi terkait khususnya Dinas Pendidikan Provinsi, Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota, dan Lembaga Paud dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan orang tua dalam rangka perbaikan pendidikan anak usia dini dilingkungan keluarga, melalui aktivitas bermain dengan menggunakan permainan tradisional edukatif.

BAB II

KAJIAN TEORITIS

2.1 Hakikat Pelatihan Dalam Meningkatkan Pengetahuan Dan Keterampilan Orang Tua Anak Usia Dini.

a. Pengertian Pelatihan

Pelatihan dapat didefinisikan sebagai suatu “proses mendapatkan keterampilan tertentu agar lebih baik dalam menjalankan tugas (Jucious, dalam Halim dan Ali, 1993) dan bertujuan “membantu manusia untuk menjadi lebih berkualifikasi dan mahir dalam menjalankan beberapa pekerjaan” (Dahama, dalam Halim dan Ali, 2003). Sedangkan dalam pandangan Van Dersal (dalam Halim dan Ali, 1993), pelatihan adalah “ proses mengajar, menginformasikan, atau mendidik manusia sehingga menjadi lebih baik kualifikasinya dalam menjalankan pekerjaan dan menjadi lebih baik dalam menjalankan jabatan dengan kesulitan dan tanggung jawab yang lebih besar”.

Secara umum pelatihan merupakan bagian dari pendidikan yang menggambarkan suatu proses dalam mengembangkan individu, masyarakat, lembaga dan organisasi. Pendidikan dengan pelatihan merupakan dua bagian yang tak dapat dipisahkan dalam sistem pengembangan sumberdaya manusia, yang didalamnya terjadi proses perencanaan, penempatan, dan pengembangan tenaga manusia. Dalam proses pengembangannya diupayakan agar sumberdaya manusia dapat diberdayakan secara optimal, sehingga apa yang menjadi tujuan dalam memenuhi kebutuhan individu, masyarakat, lembaga dan organisasi tersebut dapat terpenuhi.

Pendidikan dan pelatihan sulit untuk menarik batasan yang tegas, karena baik pendidikan maupun pelatihan merupakan suatu proses kegiatan pembelajaran yang mentransfer pengetahuan dan keterampilan dari sumber belajar kepada peserta pelatihan sebagai penerima pesan. Walaupun demikian perbedaan keduanya akan lebih terlihat dari tujuan yang ingin dicapai melalui kegiatan tersebut. Pendidikan formal pada umumnya selalu berkaitan dengan mata pelajaran secara konseptual, sifatnya teoritis dan merupakan pengembangan sikap dan falsafah pribadi seseorang. Bila pelatihan lebih menitikberatkan pada kegiatan yang dirancang untuk memperbaiki tugas, maka pendidikan lebih menitikberatkan pada pengembangan pengetahuan dan keterampilan terhadap keseluruhan kebutuhan lingkungan.

Dubois dan Rothwell (2004: 126) menyatakan bahwa pelatihan adalah intervensi pembelajaran berjangka pendek. Pelatihan dilakukan untuk membangun sikap, pengetahuan dan keterampilan guna memenuhi kebutuhan kerja saat ini dan masa depan. Secara umum pelatihan merupakan bagian dari pendidikan yang menggambarkan suatu proses dalam mengembangkan suatu lembaga, organisasi dan masyarakat. Pendidikan dan pelatihan pada hakikatnya adalah suatu sub sistem pendidikan, yang berfungsi menyiapkan dan mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas, yang terarah pada pembangunan ekonomi/atau sektor-sektor industri. Kegiatan pendidikan dan pelatihan itu bukan menjadi tanggung jawab semua jenjang pendidikan sejak pendidikan dasar sampai dengan pendidikan tinggi, paling tidak memberikan kontribusinya terhadap penyelenggaraan program pelatihan.

Peter (Dalam Kamil: 2010: 6) mengemukakan, “Konsep pelatihan bisa diterapkan ketika (1) ada sejumlah jenis keterampilan yang harus dikuasai, (2) latihan diperlukan untuk

menguasai keterampilan tersebut, (3) hanya diperlukan sedikit penekanan pada teori”

Disamping itu pendidikan dan pelatihan merupakan serangkaian kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan sikap seseorang guna melaksanakan tugasnya. Pelatihan merupakan latihan sumber daya manusia yang berpusat pada pengidentifikasian, penilaian dan melalui proses belajar yang berencana membantu pengembangan kemampuan-kemampuan kunci yang memungkinkan seseorang dapat melaksanakan pekerjaannya.

Moekijat 1993:3 mengatakan bahwa: pelatihan adalah suatu bagian pendidikan yang menyangkut proses belajar untuk memperoleh dan meningkatkan keterampilan di luar sistem pendidikan yang berlaku, dalam waktu yang relatif singkat dan dengan metode yang lebih mengutamakan praktek dari pada teori.

Pada umumnya tiap organisasi menganggap bahwa pelatihan adalah suatu proses yang bertujuan mempersiapkan orang-orang agar mampu bekerja dan melaksanakan pekerjaan (job) tertentu, membantu mereka memperbaiki perilaku dan mengembangkan semua potensi yang dimilikinya. Didalam suatu pelatihan terjadi hubungan timbal balik terus menerus antara pelatih dan peserta. Hubungan ini merupakan suatu instrumen yang efektif untuk mentransmisikan keterampilan-keterampilan tertentu, yang pada gilirannya menjadi dasar yang amat penting bagi seseorang kelak bila mereka melaksanakan tugasnya. Dengan kata lain, pelatihan adalah suatu proses yang berada dalam rentang yang luas dengan menggunakan teknik-teknik tertentu untuk melakukan modifikasi sikap, pengetahuan, dan keterampilan supaya memiliki perilaku yang efektif untuk melaksanakan tugas-tugas tertentu. Pelatihan menitikberatkan pada pengembangan kemampuan (*abilitet*) perorangan dan merupakan bagian integral dalam perencanaan ketenagaan (*manpower planing*). Ini berarti bahwa pelatihan berfungsi menyiapkan tenaga kerja yang terlatih sesuai dengan kebutuhan lingkungan tertentu.

Dalam suatu lembaga, organisasi atau perusahaan, pelatihan dianggap sebagai suatu terapi yang dapat memecahkan permasalahan, khususnya yang berkaitan dengan peningkatan kinerja dan produktivitas lembaga, organisasi atau perusahaan. Pelatihan dikatakan sebagai terapi, karena melalui kegiatan pelatihan para karyawan diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya sehingga dapat memberikan kontribusi yang lebih tinggi terhadap produktivitas organisasi atau perusahaan. Dengan meningkatnya pengetahuan dan keterampilan sebagai hasil pelatihan, maka karyawan akan semakin matang dan terampil dalam menghadapi semua perubahan dan perkembangan yang dihadapi lembaga atau organisasi.

Dalam pengembangan lembaga atau organisasi, pelatihan merupakan upaya untuk meningkatkan kemampuan sumber daya manusia dalam melakukan layanan yang lebih profesional kepada anggota masyarakat. Pemberian pelatihan bagi warga masyarakat bertujuan untuk memberdayakan, sehingga warga masyarakat menjadi berdaya dan dapat berpartisipasi aktif pada proses perubahan. Pelatihan dapat membantu seseorang untuk menerapkan ilmu pengetahuan dan kemampuan yang telah dimiliki. Dengan pelatihan juga dapat menimbulkan perubahan dalam kebiasaan-kebiasaan bekerja seseorang, perubahan sikap terhadap pekerjaan, serta dalam informasi dan pengetahuan yang mereka terapkan dalam pekerjaannya sehari-hari.

Dalam konteks pendidikan luar sekolah (PLS), pelatihan dapat dipandang sebagai satuan pendidikan yang dapat menggunakan pendekatan pendidikan orang dewasa. Karena itu, konsep-konsep pendidikan orang dewasa digunakan dalam penyelenggaraan pelatihan (lihat Knowles & Hartl, 1995; Blank, 1982; dan Laird, 1985). Pelatihan dapat dipandang sebagai kelanjutan atau perbaikan dari pendidikan formal atau pendidikan nonformal lain yang sudah diikuti seseorang. Hal ini memang sejalan dengan definisi pendidikan orang dewasa menurut UNESCO

(dalam Sudjana, 2000 : 51) sebagai “ seluruh proses pendidikan yang terorganisasi dengan berbagai bahan belajar, tingkatan dan metode, baik bersifat resmi maupun tidak, meliputi upaya kelanjutan atau perbaikan pendidikan yang diperoleh di sekolah, akademi, universitas atau magang”. Pendidikan orang dewasa ini bertujuan agar orang dewasa bisa mengembangkan kemampuan, memperkaya pengetahuan, meningkatkan keterampilan dan profesi yang telah dimiliki, memperoleh cara-cara baru, serta mengubah sikap dan perilaku orang dewasa (Sudjana : 2000 :57).

Kegiatan pelatihan dapat terjadi apabila seseorang menyadari perlunya mengembangkan potensi dan kemampuan dalam memenuhi kebutuhan maupun kepuasan hidupnya, oleh sebab itu untuk mengetahui penjelasan mengenai pelatihan berikut ini diuraikan beberapa pengertian pelatihan, antara lain yang dikemukakan para ahli. Robinson (1981:12) mengemukakan bahwa: *“Training is therefore we are seeking by any instructional or experiential means to develop a person behavior patterns in the ureas of knowledge, skill or attitude in order to achlievea disered standar”*. Dengan demikian pelatihan merupakan instruksional atau experensial untuk mengembangkan pola-pola perilaku seseorang dalam bidang pengetahuan, keterampilan atau sikap untuk mencapai standar yang diharapkan.

Disamping itu Gardner (1981:5) mengatakan bahwa *“ Training can be defined broadly is the techniques and arrangement aimed at fostering and experiencing learning. The focus in on learning”*. Gardner mengemukakan, bahwa pelatihan itu lebih difokuskan pada kegiatan pembelajaran. Me. Gahee, dalam buku *“ The Complete book of Training, “* mengemukakan bahwa, pelatihan dalam prosedur formal yang difasilitasi dengan pembelajaran guna terciptanya perubahan tingkah laku yang berkaitan dengan peningkatan tujuan perusahaan atau organisasi”.

Michael J. Jacius (1968:296), mengemukakan istilah pelatihan menunjukkan suatu proses peningkatan sikap, kemampuan, dan kecakapan dari para pekerja untuk menyelenggarakan pekerjaan secara khusus”. Hal ini mengungkapkan bila kegiatan pelatihan merupakan proses membantu peserta belajar untuk memperoleh keefektifan dalam melakukan pekerjaan mereka baik pada saat sekarang maupun masa yang akan datang melalui pengembangan kebiasaan pikiran dan tindakan-tindakan, kecakapan, pengetahuan dan sikap-sikap.

Alex S. Nitisesmito (1982:86) mengemukakan tentang tujuan pelatihan sebagai usaha untuk memperbaiki dan mengembangkan sikap, tingkah laku dan pengetahuan, sesuai dari keinginan individu (orang tua), masyarakat, maupun lembaga yang bersangkutan. Dengan demikian pelatihan dimaksudkan dalam pengertian yang lebih luas, dan tidak terbatas semata-mata hanya untuk mengembangkan keterampilan dan bimbingan saja. Pelatihan diberikan dengan harapan orang tua dapat melaksanakan pekerjaannya dengan baik. Orang tua yang telah mengikuti pelatihan dengan baik biasanya akan memberikan hasil pekerjaan lebih banyak dan baik pula dari pada orang tua yang tidak mengikuti pelatihan.

Betapa pentingnya suatu pelatihan baik bagi organisasi maupun lembaga didasari berbagai alasan seperti:

1. Pengeluaran biaya pelatihan yang sistematis jauh lebih kecil bila dibandingkan dengan pengeluaran yang disebabkan dari hasil coba-coba dalam mencari pemecahan masalah dalam pekerjaannya sendiri.
2. Seseorang yang mengikuti program pelatihan biasanya lebih menyenangkan pekerjaannya dan cenderung meningkatkan unjuk kerjanya.
3. Adanya berbagai macam pekerjaan tertentu yang sangat membutuhkan program pelatihan, karena tanpa pelatihan pekerjaan tersebut tidak akan mencapai sasaran yang tepat dan

maksimal.

Oleh karena itu kegiatan pelatihan lebih ditekankan pada peningkatan pengetahuan, keterampilan (*skill*), pengalaman dan sikap peserta pelatihan tentang bagaimana melaksanakan pekerjaan tertentu. Hal ini sejalan dengan pendapat Henry Simamora (1995:287) yang menjelaskan bahwa “pelatihan merupakan serangkaian aktivitas yang dirancang untuk meningkatkan keahlian, pengetahuan, pengalaman ataupun perubahan sikap seorang individu atau kelompok dalam menjalankan tugasnya”

Beberapa pengertian dan rumusan pelatihan yang telah dipaparkan pada umumnya tidak bertentangan, melainkan memiliki ciri, yaitu: (a) direncanakan dengan sengaja, (b) adanya tujuan yang hendak dicapai, (c) ada peserta (kelompok sasaran) pelatihan, (d) ada kegiatan pembelajaran secara praktis, (e) isi belajar dan berlatih menekankan pada keahlian atau keterampilan suatu pekerjaan tertentu, (f) dilaksanakan dalam waktu relatif singkat, dan (g) ada tempat belajar dan berlatih.

Berdasarkan beberapa pengertian pelatihan dan tujuan pelatihan serta ciri-ciri yang digambarkan dalam suatu pelatihan tersebut, maka pelatihan dapat diartikan sebagai suatu upaya melalui proses pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap seseorang atau sekelompok orang dalam suatu pekerjaan tertentu dan dilaksanakan dalam waktu yang relatif singkat pada tempat tertentu.

2.1 Manfaat Pelatihan.

Beberapa manfaat pelatihan menurut Robinson dalam Marjuki (1992:28) sebagai berikut:

- a. Pelatihan sebagai alat untuk memperbaiki penampilan/kemampuan individu atau kelompok dengan harapan memperbaiki performance organisasi. Perbaikan-perbaikan itu dapat dilaksanakan dengan berbagai cara. Pelatihan yang efektif dapat menghasilkan pengetahuan dalam pekerjaan/tugas, pengetahuan tentang struktur dan tujuan organisasi, tujuan-tujuan bagian-bagian tugas masing-masing karyawan dan sasarannya tentang sistem dan prosedur.
- b. Keterampilan tertentu diajarkan agar para karyawan dapat melaksanakan tugas-tugas sesuai dengan standar yang diinginkan.
- c. Pelatihan juga dapat memperbaiki sikap-sikap terhadap pekerjaan, terhadap pimpinan atau karyawan. Sering kali sikap-sikap yang tidak produktif timbul dari salah pengertian yang disebabkan oleh informasi yang membingungkan.
- d. Bahwa pelatihan dapat memperbaiki standar keselamatan kerja.

Disisi lain Siagian (1985:183-185) mengemukakan 10 manfaat yang dapat dipetik dari kegiatan pelatihan sebagai berikut:

- a. Membantu pegawai membuat keputusan yang lebih baik,
- b. Meningkatkan kemampuan para pekerja menyelesaikan berbagai masalah yang dihadapinya,
- c. Terjadinya interaksi dan operasionalisasi faktor-faktor motivasional
- d. Timbul dorongan dalam diri pekerja untuk terus meningkatkan kemampuan kerjanya.
- e. Peningkatan kemampuan pegawai untuk mengatasi stress, frustasi, dan konflik yang pada gilirannya memperbesar rasa percaya diri sendiri
- f. Tersedianya informasi berbagai program yang dapat dimanfaatkan para pegawai dalam rangka pertumbuhan secara teknikal dan intelektual,
- g. Meningkatkan kepuasan kerja,
- h. Semakin besar pengakuan atas kemampuan seseorang,

- i. Makin besarnya tekad pekerja untuk lebih mandiri,
- j. Mengurangi ketakutan menghadapi tugas-tugas baru dimasa depan.

Bagi orang tua yang memiliki anak usia dini kegiatan pelatihan yang diberikan dapat memberikan beberapa manfaat, seperti:

- a. Membantu orang tua memahami berbagai perkembangan anak yang membutuhkan rangsangan sejak dini.
- b. Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan agar mampu beradaptasi dengan perubahan yang terjadi karena pengaruh IPTEK serta dapat melaksanakan pendidikan dengan baik dan benar kepada anaknya.
- c. Meningkatkan motivasi untuk mengembangkan diri dan senantiasa bersedia untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam mendidik anaknya.
- d. Menumbuhkan rasa percaya diri dan solidaritas yang tinggi diantara sesama orang tua anak.
- e. Menyatukan persepsi antar orang tua dalam melaksanakan pendidikan yang benar dilingkungan keluarga masing-masing.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pelatihan bagi orang tua yang memiliki anak usia dini merupakan sarana dalam upaya untuk lebih meningkatkan pengetahuan dan keterampilan orang tua sebagai pendidik yang dipandang kurang efektif sebelumnya. Dengan adanya pelatihan akan mengurangi berbagai dampak negatif yang disebabkan oleh kurangnya pengetahuan, keterampilan, kepercayaan diri maupun pengalaman yang terbatas dari orang tua anak usia dini.

Oleh sebab itu untuk pengembangan sumberdaya manusia khususnya meningkatkan pengetahuan dan keterampilan menggunakan permainan tradisional pada diri orang tua anak usia dini, maka pelatihan mutlak diperlukan, hal ini tergambar pada berbagai jenis manfaat yang dapat diambil dari kegiatan pelatihan tersebut, khususnya bagi orang tua anak usia dini di PAUD.

2.3 Pendekatan Pelatihan.

Dalam menyelenggarakan pelatihan, ada langkah-langkah yang perlu ditempuh merupakan bagian dari keseluruhan penyelenggaraan pelatihan. Langkah-langkah yang diambil harus sesuai dengan model pelatihan yang akan digunakan, berbagai model dan pendekatan pelatihan yang dikembangkan. Sepanjang sejarah pelatihan, bermacam-macam model pelatihan dikembangkan, begtu juga dengan langkah-langkah pelatihan, ada beberapa langkah pelatihan yang dikembangkan (dalam Sudjana, 2000 : 13-22). Misalnya teknik 4 langkah dan teknik 9 langkah. Namun pada setiap model tersebut ada kesamaan, yakni pelatihan selalu diawali dengan identifikasi atau mengkaji kebutuhan dan diakhiri dengan evaluasi.

Paul G Friedman dan Elaine A. Yarbrough dalam buku” *Training Strategies*” bahwa dalam pelaksanaan pelatihan dapat ditelusuri dari dimensi langkah-langkahnya, pelatih dan metodenya. Proses pelatihan secara umum dilakukan melalui dua pendekatan yaitu pendekatan menerima (*receptive*) yang digunakan sebagai fase diagnostik atau lebih dikenal dengan sebutan pendekatan “*bottom-up*”, dan pendekatan instruksi (*directive*) yang digunakan sebagai fase instruksional atau disebut dengan pendekatan “*top-down*”. Kedua pendekatan ini mempunyai kepentingan yang sama sesuai dengan fungsinya, serta digunakan untuk saling melengkapi walaupun dalam situasi yang berbeda. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Paul G Friedman, et al (1985:2), yaitu: “ *although the adaptive and directive approaches may appear contradictory, both can be effective when used appropriately. In fact, both are necessary*”.

Halim dan Ali (1993:20) mengemukakan tiga pendekatan dalam menyelenggarakan pelatihan, yaitu: (1) pendekatan tradisional, (2) pendekatan *eksperiesial*, (3) pendekatan berbasis

kinerja.

Pendekatan tradisional staf pelatihan merancang tujuan, konten, teknik pengajaran, penugasan, rencana pembelajaran, motivasi, tes dan evaluasi. Fokus model pelatihan ini adalah intervensi yang dilakukan staf pelatihan. **Pendekatan eksperiensial**, pelatih memadukan pengalaman sehingga warga belajar menjadi lebih efektif dan mempengaruhi proses pelatihan. Model pelatihan ini menekankan pada situasi nyata atau simulasi. Tujuan pelatihannya ditetapkan bersama oleh pelatih dan warga belajar. Pelatih menjalankan peran sebagai fasilitator, katalis atau nara sumber. **Pendekatan berbasis kinerja**, tujuan diukur berdasarkan pencapaian tingkat kemahiran tertentu dengan menekankan pada penguasaan keterampilan yang bisa diamati.

Orang tua yang memiliki anak usia dinisebagai peserta pelatihan tergolong orang dewasa. Oleh karena itu prinsip-prinsip yang diterapkan dalam proses pelatihannya harus mengacu pada prinsip pembelajaran orang dewasa, dimana dalam pembelajaran orang dewasa (*andragogy*) Knowles (1980:41) mengemukakan tentang konsep andragogi dengan “*the art and science of helping adults learn*”, yaitu seni dan ilmu dalam membantu orang dewasa belajar.

Proses pembelajaran orang dewasa menggunakan beberapa asumsi sebagai berikut:

1. Orang dewasa telah memiliki konsep diri, dan tidak mudah untuk menerima konsep yang datang dari luar dirinya, sehingga dalam proses pelatihannya perlu memperhatikan: a) iklim belajarnya perlu diciptakan sesuai dengan keadaan orang dewasa, b) warga belajar perlu dilibatkan dalam mendiagnosis kebutuhan belajarnya, c) warga belajar perlu dilibatkan dalam proses perencanaan belajarnya, d) proses belajarnya merupakan tanggung jawab bersama antara sumber belajar dengan warga belajar, dan e) evaluasi pembelajarannya ditekankan pada evaluasi diri sendiri.
2. Orang dewasa telah memiliki pengalaman, dan berbeda-beda sehingga: a) proses pembelajarannya lebih ditekankan pada teknik yang sifatnya menyadap pengalaman mereka, b) proses pembelajarannya lebih ditekankan pada aplikasi praktis.
3. Orang dewasa memiliki masa kesiapan belajar seiring dengan adanya peran sosial yang mereka tampilkan. Peran ini akan berubah sejalan dengan perubahan usianya sehingga dalam pembelajarannya perlu: a) urutan program belajar perlu disusun berdasarkan urutan logik mata pelajaran, b) dengan adanya konsep mengenai tugas-tugas perkembangan pada orang dewasa akan memberikan petunjuk dalam belajar secara kelompok.
4. Orang dewasa memiliki perspektif waktu dan orientasi belajar, sehingga cenderung memiliki perspektif untuk secepatnya mengaplikasikan apa yang mereka pelajari, sehingga dalam proses pembelajarannya: a) sumber belajar berperan sebagai pemberi bantuan kepada warga belajar dan, b) kurikulum tidak berorientasi pada mata pelajaran, tetapi berorientasi pada masalah (Knowles, 1980:45-54).

Ciri-ciri tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang tepat digunakan dalam pelatihan adalah pendekatan yang bobot dukungannya terhadap kegiatan pembelajaran partisipatif sangat tinggi, yakni pendekatan yang mengikut sertakan orang tua semaksimal mungkin dalam proses pelatihan. Kegiatan lain yang hampir sama dalam bentuk partisipasi juga dari pendekatan yang dikemukakan oleh Halim dan Ali seperti; dalam pendekatan tradisional pelatih memberikan tugas memotivasi dan melakukan evaluasi kepada peserta. Pada pendekatan eksperiensial pelatih juga tidak lupa memperhatikan dan berusaha memadukan pengalaman yang telah dimiliki peserta sebelumnya.

Goad (1982:11) menggambarkan siklus pelatihan yang juga menunjukkan tahapan-tahapan dalam pelatihan. Langkah-langkah tersebut sebagai berikut: a) analisis untuk menentukan kebutuhan-kebutuhan pelatihan, b) desain pendekatan pelatihan, c) pengembangan

materi pelatihan, d) pelaksanaan pelatihan, e) evaluasi dan pemutahiran pelatihan.

Sedangkan Nadler (1982:12) mengemukakan model Critical Events yang unsur-unsurnya lebih rumit dibandingkan model Goad. Model ini disebut sebagai model terbuka, mengingat tidak semua variabel bisa diidentifikasi atau ditetapkan tatkala dilakukan perancangan program pelatihan. Selain itu, model yang dikembangkan Nadler ini, menempatkan evaluasi dan balikan sebagai titik penting dalam langkah-langkah pelatihan. Hampir semua langkah pelatihan dievaluasi dan memberikan balikan untuk langkah berikutnya. Dengan demikian, evaluasi bukan hanya dilakukan pada saat dan setelah pelatihan dilaksanakan, melainkan sejak tahap perencanaan, evaluasi sudah dilakukan.

Model Mancraft (Stole, 2001:7) membedakan antara pendekatan konvensional dengan pendekatan enterpreneurial. Pendekatan konvensional sama dengan pendekatan tradisional dalam uraian Halin dan Ali (1993). Pendekatan enterpreneurial ditandai dengan : (a) kepemimpinan oleh warga belajar, (b) peran pelatih sebagai fasilitator/ pendamping warga belajar, (c) peran partisipasi sebagai penghasil dan pembagi pengetahuan, (d) sesi pelatihan bersifat fleksibel dan responsif terhadap kebutuhan, (e) penekanan pada praktik dan teori yang membawa pada praktik, dan (f) fokus pada permasalahan dan multidisiplin. Sedangkan pendekatan kompetensi yang dikembangkan Dubois dan Rothwell (2004:138), khususnya dalam model pelatihan swa-arah berbasis kompetensi sangat menekankan peningkatan tanggung jawab pribadi dalam kegiatan pembelajarannya. Individu merasakan perlunya menguasai kompetensi baru yang tidak dimilikinya, dengan mempelajari sendiri kompetensi tersebut.

Berdasarkan model-model pelatihan di atas dapat disimpulkan bahwa pelatihan selalu diawali dengan analisis kebutuhan. Kebutuhan tersebut dapat berupa kebutuhan organisasi atau ada juga yang menyebutnya kebutuhan makro dan kebutuhan individu yang berada dalam organisasi tersebut atau biasa dinamakan kebutuhan mikro (Stole, 2001; Doving & Elstad, 2003). Setelah kebutuhan dianalisis, disusun desain pelatihan, dilanjutkan dengan pengembangan bahan pelatihan, penyelenggaraan pelatihan dan terakhir evaluasi pelatihan. Hal tersebut dapat dikatakan sebagai langkah standar dalam penyelenggaraan pelatihan. Perbedaan antara satu model pelatihan dengan pelatihan lain lebih terletak pada pendekatan pembelajaran dan pengorganisasian pelatihan.

Dari beberapa pendekatan yang ada, maka penyelenggaraan pelatihan ini lebih menekankan untuk menggunakan pendekatan partisipatif. Dengan pendekatan partisipatif, pendekatan lain akan mudah untuk diadaptasikan. Karena dengan pendekatan partisipatif orang tua yang memiliki anak usia dini sebagai peserta pelatihan tidak akan merasa dipaksa bila diperintah dan akan dengan senang hati untuk menerima. Pendekatan ini akan lebih efektif karena sebagaimana diungkapkan sebelumnya bahwa yang menjadi sasaran utamanya adalah orang dewasa yang pada umumnya sudah banyak memiliki pengalaman.

Disamping itu melalui pendekatan partisipatif orang tua yang direkrut dari masyarakat sebagai peserta pelatihan akan ikut berperan lebih banyak, baik dari sejak dilakukan identifikasi kebutuhan, perencanaan, pelaksanaan dan sampai pada menilai hasil kegiatan pelatihan. Secara khusus pendekatan ini digunakan untuk melibatkan orang tua sebagai peserta pelatihan agar berpartisipasi aktif dalam proses pelatihan.

Penggunaan pendekatan partisipatif dapat dilakukan secara langsung dan tidak langsung. Secara langsung biasanya dilaksanakan dalam kelompok kecil atau dalam tatap muka, dan ini akan terasa lebih efektif karena akan terjadi hubungan keakraban diantara peserta pelatihan. Secara tidak langsung biasanya dilakukan dalam kelompok yang lebih besar yang tidak

memungkinkan bagi setiap peserta pelatihan untuk bertatap muka langsung, (Sudjana, 1992: 266). Dengan demikian dalam pelatihan ini pendekatannya menggunakan pendekatan partisipatif yang dilakukan secara langsung karena jumlah pesertanya yang relatif kecil begitu juga untuk penilaian hasil pelatihan untuk mengukur tingkat penguasaan pengetahuan dan keterampilan orang tua.

2.4 Asas-Asas Pelatihan.

Dalam merencanakan dan melaksanakan suatu pelatihan, harus selalu diingat adanya perbedaan-perbedaan peserta pelatihan baik dilihat dari latar belakang pendidikan, pengalaman, maupun motivasi. Nasution.S. (1986:25) mengemukakan bahwa pembelajaran tidak mungkin tanpa mengenal peserta didik, oleh karena itu dalam pelatihan perbedaan dari peserta pelatihan harus mendapat perhatian baik dalam perencanaan, pelaksanaan maupun penilaian pelatihan, sehingga pelatihan tersebut benar-benar dapat memberikan manfaat yang optimal. Ungkapan Dale Voder (1962:235) mengemukakan asas-asas umum pelatihan sebagai berikut: (1) *Individual difference*, (2) *Relation to job analysis*, (3) *Motivation*, (4) *Active participation*, (5) *Selection of trainers*, (6) *Trainer's training*, (7) *Training methods*, and (8) *Principles of learning*.

Asas yang juga penting adalah sikap dan penampilan pelatih, karena sikap dan penampilan pelatih turut menentukan keberhasilan suatu pelatihan. Alex S. Nitisemito (1982:105) mengemukakan peranan pelatih sangat menentukan berhasil tidaknya pelatihan tersebut.

Zaenudin Arif (1981: 54-55) mengemukakan bahwa “peran utama pelatih adalah memperlancar atau memberikan kemudahan agar setiap peserta pelatihan merupakan sumber yang efektif bagi yang lain”. Disamping memiliki pengetahuan dan skill yang memadai, seorang pelatih juga harus memiliki ciri-ciri pribadi yang penting bagi keberhasilan pekerjaannya, yaitu: (a) memiliki konsep diri yang sehat dan terintegrasi dengan baik, (b) memiliki kemampuan empati, (c) mempunyai sikap yang baik terhadap keanggotaan kelompok, (d) kemauan dan kemampuan untuk mengambil resiko pribadi, dan (e) mampu mengatasi tekanan emosional yang erat hubungannya dengan kemampuan menghadapi resiko.

Dengan demikian peran pelatih adalah sebagai fasilitator. Menurut Bonnie J. Cain dan John F. Comings (1977:8-10) menyatakan bahwa tujuan seorang fasilitator adalah :

(1) memaksimalkan partisipasi peserta pelatihan, (2) membantu peserta pelatihan melihat seluruh masalahnya dalam proses pengambilan suatu keputusan, dan (3) memberikan keahlian teknis yang dibutuhkan peserta pelatihan dalam meningkatkan kinerjanya (pekerjaannya). Tri Susilawati (1989:6) mengungkapkan untuk menjadi pelatih yang baik, maka seorang diharuskan untuk : (1) mengetahui alasan mengapa ide-ide baru yang diterapkan dapat berhasil dan bila mungkin kita dapat menjelaskan kepada orang lain, (2) terampil atau dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan peserta (apabila kita tidak tahu menjawabnya, katakan saja tidak tahu), dan (3) dapat memotivasi peserta melalui praktek lapangan dan sarana belajar.

Dari beberapa asas pelatihan, yang sangat penting adalah metode pelatihan. Metode setiap kegiatan pelatihan yang ditetapkan oleh sumber belajar untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan (Sudjana, 1993:10). Dengan demikian metode pelatihan harus cocok dengan jenis pelatihan yang diberikan. Meskipun tidak ada suatu metode yang paling tepat dalam kegiatan pelatihan, tetapi dapat dicarikan beberapa alternatif metode pembelajaran yang dapat dipilih. Di dalam memilih metode pelatihan yang tepat, perlu mempertimbangkan beberapa hal. Adapun yang dimaksud pemilihan metode pelatihan dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti: (1) tujuan pelatihan, (2) peserta pelatihan, (3) situasi, (4) fasilitas dan, (5) pribadi pelatih. Sementara itu yang terpenting bahwa faktor yang perlu dipertimbangkan dalam memilih metode pelatihan adalah: (1) manusia,

yang meliputi sumber belajar dan warga belajar serta masyarakat sekitar, (2) tujuan belajar, (3) bahan dan (4) waktu dan fasilitas.

Berkaitan dengan metode pelatihan dimana alat bantu atau media pembelajaran juga sangat penting dalam pelatihan, karena: (1) dapat mengurangi salah tafsir, (2) pelatihan yang diberikan akan lebih mudah, cepat dan jelas ditangkap, (3) menegaskan dan memberikan dorongan kuat untuk menerapkan apa yang dianjurkan. Alat atau fasilitas dan sarana berhubungan dengan tempat pelaksanaan kegiatan pelatihan, sedangkan alat bantu berhubungan dengan media yang digunakan dalam menyampaikan materi pelatihan.

2.5 Model-Model Pelatihan.

Para pakar pelatihan biasanya melaksanakan pelatihan dengan menggunakan langkah-langkah atau siklus tersendiri berdasarkan model yang mereka kembangkan. Di antara model-model pelatihan yang ada para pakar mengembangkannya bermacam-macam, ada yang menggambarkan hanya melalui siklus yang sederhana, dan ada juga yang digambarkan secara detail. Walaupun demikian dari beberapa model yang dikembangkan ditemukan adanya langkah-langkah atau tahapan yang memiliki kesamaan, seperti pada pelaksanaan pelatihan umumnya, misalnya diawali dengan identifikasi, dengan tujuan untuk menemukan dan mengkaji kebutuhan yang akan diberi pelatihan serta diakhiri dengan pelaksanaan evaluasi.

Berdasarkan model-model pelatihan yang ada, dapat dilihat diantaranya sebagaimana diungkapkan Goad (1982:11) menggambarkan siklus pelatihan yang juga menunjukkan tahapan-tahapan dalam pelatihan. Langkah-langkah tersebut sebagai berikut: (1) analisis untuk menentukan kebutuhan-kebutuhan pelatihan, (2) desain pendekatan pelatihan, (3) pengembangan materi pelatihan, (4) pelaksanaan pelatihan, (5) evaluasi dan pemutahiran pelatihan.

Sedangkan Nadler (1982:12) mengemukakan model Critical Events yang unsur-unsurnya lebih rumit dibandingkan model Goad. Model ini disebut sebagai model terbuka, langkah-langkahnya terlihat lebih detail dan spesifik. Pada model ini tidak semua variabel bisa diidentifikasi atau ditetapkan tatkala dilakukan perancangan program pelatihan. Selain itu, model yang dikembangkan Nadler ini, menempatkan evaluasi dan balikan sebagai titik penting dalam langkah-langkah pelatihan. Hampir semua langkah pelatihan dievaluasi dan memberikan balikan untuk langkah berikutnya. Dengan demikian, evaluasi bukan hanya dilakukan pada saat dan setelah pelatihan dilaksanakan, melainkan sejak tahap perencanaan, evaluasi sudah dilakukan.

Model yang dikembangkan Nedler dimulai dari : (1) menentukan kebutuhan organisasi, (2) menentukan spesifikasi pelaksanaan tugas, (3) menentukan kebutuhan pembelajaran, (4) merumuskan tujuan, (5) menentukan kurikulum, (6) memilih strategi pembelajaran, (7) mendapatkan sumber belajar, dan (8) melaksanakan pelatihan, dan selanjutnya kembali lagi ke menentukan kebutuhan. Perputaran ini bertujuan untuk melihat keunggulan dan kelemahan dari pelatihan yang telah dilaksanakan, apakah masih perlu diadakan perbaikan atau memang sudah selesai dengan tujuan yang diinginkan oleh organisasi.

Model Mancraft (Stole, 2001:7) dibedakan antara pendekatan konvensional dengan pendekatan enterpreneurial. Pendekatan konvensional sama dengan pendekatan tradisional dalam uraian Halin dan Ali (1993). Pendekatan enterpreneurial ditandai dengan : (a) kepemimpinan oleh warga belajar, (b) peran pelatih sebagai fasilitator/ pendamping warga belajar, (c) peran partisipasi sebagai penghasil dan pembagi pengetahuan, (d) sesi pelatihan bersifat fleksibel dan responsif terhadap kebutuhan, (e) penekanan pada praktik dan teori yang membawa pada praktik, dan (f) fokus pada permasalahan dan multidisiplin. Sedangkan pendekatan kompetensi yang dikembangkan Dubois dan Rothwell (2004:138), khususnya dalam model pelatihan swa-arrah

berbasis kompetensi sangat menekankan peningkatan tanggung jawab pribadi dalam kegiatan pembelajarannya. Individu merasakan perlunya menguasai kompetensi baru yang tidak dimilikinya, dengan mempelajari sendiri kompetensi tersebut.

Selanjutnya model pelatihan menurut Paul G Friedman dan Elaine A.Y. (1985:4) mengemukakan enam tahap dalam proses pelatihan (*six stages of the training process*). Posisi enam tahap yang digunakan dalam proses pelatihan dimaksud adalah sebagai berikut:

Tahap pertama, menyadari kebutuhan (*awareness of need*). Kesenjangan antara keadaan sekarang dengan keadaan yang diharapkan biasanya disebabkan oleh dua sifat yang melekat dalam fungsi manusia, yaitu perubahan dan aspirasi. Perubahan adalah merupakan “dorongan” dan aspirasi adalah “tarikan” yang menimbulkan kebutuhan pada pelatihan. Perubahan-perubahan menciptakan masalah yang harus segera dipecahkan, sedangkan aspirasi cenderung kepada tahap pertumbuhan untuk adanya nilai tambah.

Tahap kedua, menganalisis masalah (*analyzing the problem*). Apabila kebutuhan itu dirasakan masih bersifat umum, maka perlu dianalisis secermat mungkin, sehingga rumusnya tidak terlalu umum atau tidak terlalu khusus. Jika menganalisis setiap performans maka sebaiknya dilakukan dengan menjawab lebih dahulu pertanyaan-pertanyaan apakah yang menjadi perbedaan antara performans sekarang dan yang diharapkan?. Apakah performans tersebut berguna untuk mengatasi kekurangan? Dan apakah performance itu dapat meningkatkan keterampilan?.

Tahap ketiga, menentukan pilihan (*knowing options*). Ketika mempersiapkan pilihan-pilihan, perlu dimasukkan suatu penjelasan tujuan tentang keuntungan-keuntungan dan kelemahan-kelemahannya, serta pengalaman yang dapat membantu peserta pelatihan mengembangkan pedoman-pedoman untuk menentukan pilihan-pilihan yang terbaik.

Tahap keempat, menyadari suatu pemecahan (*adopting solution*). Dalam menghadapi suatu solusi pertama-tama adalah dengan memberikan penjelasan tentang prosedur sehingga menjadi jelas dan dapat difahami oleh mereka yang akan menentukan prosedur tersebut. Selanjutnya adalah pemberian dukungan dimana prosedur tersebut harus dijalankan mengenai keuntungan-keuntungan dan kelemahan-kelemahannya. Dalam hal ini peranan pelatihan adalah mempersempit pilihan-pilihan peserta pelatihan yang menyalurkan usaha-usaha peserta pelatihan pada cara atau jalur khusus.

Tahap kelima, mengajarkan suatu keterampilan (*teaching a skill*). Apabila pelatihan diharapkan untuk mampu mempengaruhi cara berpikir peserta pelatihan, sikap atau pengetahuannya, maka peranan pelatihan adalah membantu peserta pelatihan dalam mempelajari suatu keterampilan. Kemudian memberikan umpan balik pada pekerjaan peserta pelatihan sesuai dengan langkah-langkah yang ditempuh sampai kepada penilaian hasil belajar atau hasil kerjanya.

Tahap keenam, integrasi dalam sistem (*integration in the system*). Apabila dalam prosedur belajar peserta pelatihan tidak menimbulkan pengaruh kerjasama dalam situasi belajarnya, maka dalam tindakannya perlu membantu para peserta pelatihan untuk melakukan prosedur kerjasama tersebut dalam sistem yang membutuhkan kerjasama, misalnya dalam “*team work*”. Pengintegrasian ini sangat diperlukan karena pada tahap akhir pelatihan selalu muncul masalah-masalah yang dihadapi para pelatih dalam mengintegrasikan hasil-hasil belajarnya yang baru ke dalam konteks pekerjaannya. Tipe lain dari “integrasi dalam sistem” ini adalah dengan memusatkan pengembangan interaksi “*team*” yang lebih baik dalam suatu kelompok kerja yang utuh.

Dalam konteks Pendidikan Luar Sekolah, model pelatihan lebih tertuju untuk menggambarkan proses pelatihan tersebut dapat dilihat dari hubungan fungsional antara

komponen-komponen PLS seperti yang digambarkan Sudjana (2000a: 34). Hubungan fungsional yang digambarkan Sudjana ini dapat memberikan konteks bagi penyelenggaraan pelatihan dalam kerangka PLS. Pelatihan sebagai salah satu kegiatan PLS, tidak lepas dari 7 (tujuh) komponen yang terdiri dari: (a) masukan lingkungan, (b) masukan sarana, (c) masukan mentah, (d) masukan lain, (e) proses, (f) keluaran, dan (g) pengaruh. Dalam penelitian ini model pelatihan yang akan dikembangkan adalah model pelatihan permainan tradisional edukatif dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan orang tua.

Disamping itu Sudjana (2005:78) mengembangkan model pelatihan partisipatif dengan sepuluh langkah, yang uraiannya sebagai berikut:

a. Identifikasi Kebutuhan, Sumber dan Kemungkinan Hambatan Pelatihan.

Untuk dapat melaksanakan kegiatan pelatihan yang efektif sehingga berguna dan bermanfaat bagi peserta, maka sebelum kegiatan dilaksanakan perlu diidentifikasi kebutuhan belajar, sumber belajar dan kemungkinan hambatan yang akan dihadapi baik dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan maupun dalam mengembangkan hasil pelatihan yang diperoleh. Identifikasi kebutuhan pelatihan merupakan hal yang sangat perlu karena suatu kegiatan pelatihan akan sangat bermanfaat bagi peserta bila yang diikutinya tersebut dapat memenuhi kebutuhan yang dirasakannya. Setelah mengetahui kebutuhan belajar atau pelatihan, maka selanjutnya adalah mengidentifikasi sumber belajar yang tepat dengan kegiatan pelatihan yang akan dan dapat pula berupa non manusia. Disamping mengidentifikasi kebutuhan dan sumber belajar yang mungkin dapat dimanfaatkan, maka perlu diidentifikasi kemungkinan hambatan yang akan dihadapi atau dijumpai baik dalam melaksanakan kegiatan pelatihan maupun dalam mengembangkan hasil pelatihan. Kemungkinan hambatan ini dapat berupa faktor manusia seperti keterbatasan kemampuan sumber belajar dalam memberikan dan menyajikan materi, ketidakmampuan peserta dalam mengembangkan keterampilan. Sedangkan faktor non manusia seperti, dukungan lingkungan sekitar, bantuan dari pihak lain non manusia seperti, dukungan lingkungan sekitar, bantuan dari pihak lain berupa modal stimulant dalam mengembangkan keterampilan yang dimiliki.

b. Perumusan Tujuan Pelatihan. Tujuan adalah merupakan arah atau target yang akan dicapai dalam suatu kegiatan pelatihan. Untuk dapat mengarahkan pelaksanaan kegiatan pelatihan, maka perlu dirumuskan tujuan dengan jelas dan terarah, baik yang menyangkut tujuan umum, maupun tujuan khusus. Dengan rumusan tujuan akan mengarahkan penyelenggaraan dalam melaksanakan program pelatihan, atau dengan kata lain bahwa tujuan merupakan penuntun penyelenggaraan dalam melaksanakan program. Rumusan tujuan yang ingin dicapai melalui pelatihan tersebut harus jelas, terarah dan konkrit, sehingga dapat diukur. Dengan demikian bahwa dalam merumuskan tujuan pelatihan harus menggunakan ungkapan-ungkapan yang operasional.

c. Penyusunan Program Pelatihan. Pada tahap penyusunan program pelatihan berarti menentukan metode dan strategi pelatihan, waktu pelaksanaan pelatihan dan nara sumber pelatihan (instruktur).

d. Penyusunan Alat Evaluasi Awal dan Evaluasi Akhir Peserta. Alat evaluasi awal digunakan untuk mengadakan evaluasi awal (*pretest*) guna mengetahui pengetahuan, sikap dan keterampilan dasar yang dimiliki peserta. Sedangkan alat evaluasi akhir (*posttest*) adalah digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta setelah mengikuti kegiatan pelatihan.

e. Latihan Untuk Pelatih. Kegiatan ini dilakukan untuk memberikan pemahaman kepada pelatih/sumber belajar tentang kegiatan program pelatihan secara menyeluruh.

f. Pelaksanaan Kegiatan Pelatihan, memanfaatkan bahan belajar dan menerapkan Metode dan

Teknik Pelatihan. Urutan kegiatan pelatihan menyangkut urutan rangkaian kegiatan pelaksanaan mulai dari awal hingga akhir kegiatan. Menentukan bahan belajar dalam menentukan dan menetapkan materi yang akan disajikan berdasarkan kompetensi yang didasarkan pada tingkat kesesuaiannya dengan materi dan karakteristik peserta serta daya dukungnya terhadap intensitas kegiatan pelatihan.

- g. Melaksanakan Evaluasi Terhadap Peserta Pelatihan. Evaluasi awal ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan dasar yang dimiliki oleh peserta menyangkut pengetahuan, sikap dan keterampilannya. Evaluasi awal ini dapat berupa test tertulis dan dapat juga test lisan.
- h. Mengimplementasikan Proses Latihan. Tahapan ini merupakan inti pelaksanaan kegiatan pelatihan. Pada tahap ini terjadi proses pembelajaran yaitu proses interaksi dinamis antara peserta pelatihan dan sumber belajar/ fasilitator, serta materi pelatihan.
- i. Melaksanakan Evaluasi Akhir. Kegiatan evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui hasil belajar yang dicapai oleh peserta setelah mengikuti program pelatihan. Untuk mengevaluasi akhir kegiatan dapat menggunakan alat evaluasi yang digunakan pada saat evaluasi awal.
- j. Melaksanakan Evaluasi Program Pelatihan. Evaluasi program pelatihan adalah kegiatan dijadikan masukan dalam pengambilan keputusan untuk pelaksanaan kegiatan pelatihan di masa mendatang.

Adapun model pelatihan yang akan dikembangkan berorientasi pada pelatihan dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan orang tua anak usia dini untuk melakukan suatu pembelajaran yang benar dalam mendidik anakdilingkungan keluarga, sekaligus mampu mentransfer nilai-nilai pendidikan, mampumemanfaatkan potensi lokal dan dapat melestarikan budaya lokal. Dengan kata lain model pelatihan yang dikembangkan adalah model pelatihan permainan tradisional edukatif dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini.

2.6 Kondisi Pengetahuan dan Keterampilan Orang Tua Anak Usia Dini.

Orang tua sebagai pendidik utama dan pertama dalam lingkungan keluarga, perlu memiliki pengetahuan, sebagai modal dasar dalam mendidik dan membimbing anak, karena mendidik dan membimbing perlu pemahaman tentang tingkat perkembangan yang terjadi pada anak, sehingga anak akan mengalami perkembangan sesuai dengan tingkat usianya, dan orang tua tidak salah serta menemui hambatan dalam memberikan rangsangan kepada anaknya. Pengetahuan orang tua merupakan hasil proses dari usaha untuk tahu, setelah melakukan pengindraan terhadap suatu objek tertentu. Pengetahuan jugamerupakan domain yang sangat penting dalam membentuk tindakan seseorang (*over behavior*).

Prasetyo (2007) berpendapat bahwa pengetahuan adalah segala sesuatu yang ada dikepala kita.Kita dapat mengetahui sesuatu berdasarkan pengalaman yang kita miliki. Selain pengalaman, kita juga menjadi tahu karena kita diberi tahu oleh orang lain. Pengetahuan juga didapat dari tradisi. Sedangkan Sidi Gazalba mengemukakan bahwa pengetahuan ialah apa yang diketahui atau hasil pekerjaan tahu. Pekerjaan tahu tersebut adalah hasil dari pada kenal, sadar, insaf, mengerti dan pandai.Pengetahuan itu semua miliki atau isi pikiran. Lebih lanjut Bertrand Russel mengemukakan: “ *I conclude that ‘truth’ in the fundamental concept and that ‘knowledge’ must be defined in term of ‘truth’ not vice versa*”.

Pengetahuan merupakan hasil “Tahu” dan ini terjadi setelah orang tua melakukan pengindraan terhadap suatu objek tertentu. Penginderaan terjadi melalui pancaindera manusia yakni: penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa dan raba. Sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh melalui mata dan telinga (Notoatmodjo: 2003). Pengetahuan (*Knowledge*)

adalah suatu proses dengan menggunakan pancaindera yang dilakukan seseorang terhadap objek tertentu dapat menghasilkan pengetahuan dan keterampilan (Hidayat: 2007). Pengetahuan merupakan hasil tahu dari manusia yang sekedar menjawab pertanyaan “*what*”, misalnya, apa air, apa manusia, alam dan sebagainya (Notoatmodjo: 2005). Pengetahuan seseorang biasanya diperoleh dari pengalaman yang berasal dari berbagai macam sumber seperti: media poster, kerabat dekat, media massa, media elektronik, buku petunjuk dan sebagainya. Pengetahuan dapat membentuk keyakinan tertentu, sehingga seseorang berperilaku sesuai dengan keyakinannya tersebut (Istiarti, 2000).

Notoatmodjo (2003:128) mengemukakan pengetahuan yang dicakup dalam domain kognitif mempunyai 6 tingkatan yaitu:

- (1) Tahu (*Know*): tahu diartikan sebagai mengingat suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya. Dalam pengetahuan tingkat ini adalah mengingat kembali (*recall*) terhadap suatu yang spesifik dari seluruh bahan yang dipelajari atau rangsangan yang telah diterima. Untuk mengukur bahwa orang tahu tentang apa yang dipelajari antara lain, menyebutkan, menguraikan, mendefinisikan, menyatakan.
- (2) Memahami (*Comprehension*) : memahami diartikan sebagai suatu kemampuan menjelaskan secara benar tentang objek yang diketahui dan dapat mengimplementasikan materi tersebut secara benar.
- (3) Aplikasi (*Application*). Artinya sebagai kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi atau kondisi riil (sebenarnya). Aplikasi disini dapat diartikan aplikasi atau penggunaan hukum-hukum, rumus, metode, prinsip, dalam konteks atau situasi yang lain.
- (4) Analisis (*Analysis*): adalah suatu kemampuan untuk menjabarkan materi atau suatu objek ke dalam komponen-komponen tetapi masih didalam suatu struktur organisasi tersebut dan masih ada kaitannya satu sama lain. Analisa dapat dilihat dari penggunaan kata, dapat menggambarkan, membedakan, mengisahkan, mengelompokkan dan lain sebagainya.
- (5) Sintesis (*Synthesis*) : adalah menunjuk kepada suatu kemampuan untuk meletakkan atau menghubungkan bagian-bagian didalam suatu bentuk keseluruhan yang baru. Sistesis suatu kemampuan untuk menyusun, merencanakan, dapat meringkaskan, dapat menyesuaikan.
- (6) Evaluasi (*Evaluation*): evaluasi ini berkaitan dengan kemampuan untuk melakukan justifikasi atau penilaian terhadap suatu materi atau objek. Penilaian-penilaian itu berdasarkan suatu kriteria-kriteria yang telah ada.

Pengetahuan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan yang dimiliki orang tua anak usia dini tentang permainan tradisional terutama pengetahuan dalam membuat sekaligus memanfaatkan permainan tradisional dalam aktivitas bermain anak. Selain pengetahuan orang tuapun perlu memiliki keterampilan membuat sekaligus memanfaatkan permainan tradisional dalam aktivitas bermain anak.

Keterampilan atau *skills* merupakan kecakapan untuk menyelesaikan tugas. *Human Resources and Skills Development Canada, Guide Lines For Project Proposal* (2005:16) dalam Rahmat Yuliadi (2006:18), mendefinisikan” *Skills are the technical ability of individuals in Science, art or craft. Especially importance are employability skills, wether certified by recognized institution or based on experienced and informal learning*”.

Keterampilan adalah kemampuan teknis seseorang dalam keilmuan, seni, dan kerajinan. Keterampilan bagi pekerja ditandai oleh kepemilikan sertifikat, mempunyai pengalaman dan diperoleh melalui pembelajaran informal. Pengertian *skills* tersebut menunjukkan kemampuan seseorang dalam bidang tertentu secara teknis sehingga kata skill lebih mengarah pada keahlian

dan atau keterampilan. Conny dkk (1988: 16-18) memandang keterampilan lebih menekankan kepada kemampuan seseorang pada bidang akademik. Keterampilan adalah kemampuan-kemampuan yang mendasar seperti mengobservasi atau mengamati, menghitung, mengukur, mengklasifikasikan, mencari hubungan ruang atau waktu, membuat hipotesis, merencanakan penelitian, mengendalikan variabel, menginterpretasikan, menyusun kesimpulan sementara, meramalkan dan mengkomunikasikan. Keterampilan merupakan bagian dari konatif yang memiliki makna mendalam dan luas.

Aspek-aspek yang dikembangkan melalui keterampilan adalah:

- (1) **Keterampilan berpikir kreatif** : Berpikir kreatif membutuhkan daya imajinasi yang menunjang proses berpikir. Tidak dibelenggu oleh pikiran hidup seperti iri, merasa bodoh, khawatir, sombong, takut gagal, dan memiliki cara berpikir yang ilmiah seperti merumuskan tujuan, merumuskan masalah, menghimpun fakta, mengolah, memilih alternatif, menemukan gagasan dan mencetuskan gagasan,
- (2) **Keterampilan dalam perbuatan keputusan.** Keputusan merupakan suatu hasil penilaian. Keputusan hanya ada dua yaitu diterima atau ditolak. Jika dalam membuat keputusan ada keraguan maka tunda dulu. Dan jika sudah disepakati bersama maka putuskan. Keraguan dalam mengambil keputusan memiliki manfaat untuk memungkinkan penerimaan bersama terhadap keputusan yang diambil, memperkaya alternatif untuk menghasilkan keputusan yang mantaf, merangsang daya imajinasi untuk mengambil keputusan yang benar,
- (3) **Keterampilan dalam kepemimpinan.** Keterampilan ini dapat diperoleh dengan mengenal diri sendiri, melatih kemauan dan melatih disiplin diri sendiri. Keterampilan memimpin ditentukan oleh beberapa faktor yaitu kemauan bergaul dengan orang lain, mengenal dan belajar melayani kebutuhan orang lain, suka mengambil inisiatif, memiliki keterampilan berkomunikasi dengan orang lain, mampu membangun moral kerja dalam kelompok, menciptakan situasi pekerjaan yang menantang dan menyenangkan, berusaha memberikan banyak sumbangan bagi pemecahan masalah kelompok, mampu membimbing pengertian dan tingkah laku kelompok untuk tujuan bersama, dan suka bertukar pikiran dan pendapat dengan orang lain,
- (4) **Keterampilan manajerial.** Diantaranya adalah : (a) menyusun perencanaan yang dimulai dengan tujuan, kegiatannya berorientasi kepada tujuan, biaya, waktu, tenaga. (b) pengorganisasian, *the right man in the right place*, (c) memberikan dorongan atau motivasi untuk bekerja sama. (d) mengkoordinir pelaksanaan tugas dan pekerjaan orang lain agar tidak tumpang tindih, (e) mengadakan pengawasan yang ketat, (f) mengadakan penilaian terus menerus,
- (5) **Keterampilan dalam bergaul antar manusia.** Keterampilan bergaul dapat dimiliki dengan kiat-kiat sebagai berikut: menghormati kepentingan orang lain, menghargai pendapat , orang lain, memberikan sumbangan pikiran kepada orang lain.

Sementara itu jenis keterampilan yang dapat dimiliki melalui pendidikan/pelatihan berorientasi pada *life skills* menurut Yusuf (2003:6-7) adalah:

Pertama, Keterampilan Personal (menenal diri). Konsep mengenal diri merupakan suatu konsep diri (*self-concept*) untuk mengetahui kemampuan (keunggulan) dan kelemahan dirinya dan masa depannya. Elizabeth Hurlock (Yusuf, 2003:6-7) mengemukakan bahwa pola kepribadian merupakan suatu penyatuan struktur yang multidimensi yang terdiri atas "*self-concept*" sebagai inti atau pusat gravitasi kepribadian dan "*traits*" sebagai struktur yang mengintegrasikan kecenderungan pola-pola respons. *Self concept* ini dapat diartikan sebagai: (a) persepsi, keyakinan, perasaan atau sikap seseorang tentang dirinya sendiri, (b) kualitas

persifatan individu tentang dirinya sendiri, dan (c) suatu sistem pemaknaan individu tentang dirinya sendiri dan pandangan orang lain tentang dirinya. *Self concept* ini memiliki tiga komponen: Yaitu: (a) *perceptual atau physical self-concept*, citra seseorang tentang penampilan dirinya (kemegahan tubuh atau badinya), seperti kecantikan, keindahan atau kemolekan tubuhnya, (b) *conceptual atau psychological self-concept*, konsep seseorang tentang kemampuan (keunggulan) ketidakmampuan (kelemahan) dirinya dan masa depannya *interdependency*, dan *courage*, serta (c) *attitudinal*, yang menyangkut perasaan seseorang sudah masuk dewasa, komponen ketiga ini terkait juga dengan aspek-aspek keyakinan, nilai-nilai, idealitas, aspirasi, dan komitmen terhadap filsafat hidupnya. Apabila dilihat dari jenisnya, *self-concept* ini terdiri atas beberapa jenis, yaitu: (a) *the basic self-concept*. Jame menyebutnya " *real-self*" yaitu konsep seseorang tentang dirinya sebagaimana apa adanya, (b) *the transitoriself-concept*. Ini berarti bahwa saat sangat situasional sangat dipengaruhi oleh suasana perasaan (emosi) atau pengalaman yang telah lalu, (c) *the social self-concept*, jenis ini berkembang berdasarkan cara individu mempercayai orang lain yang mempersepsikan dirinya baik melalui perkataan maupun tindakan, (d) *the ideal self-concept*. Konsep diri ideal merupakan persepsi seseorang tentang apa yang diinginkan mengenai dirinya, atau keyakinan tentang apa yang seharusnya mengenai dirinya.

Kedua, membelajarkan diri. Konsep membelajarkan diri merupakan suatu konsep pengajaran dan pembelajaran diri (*self instruction*) yaitu usaha yang dilakukan individu untuk mengembangkan kemampuan berpikir simbolik dan kemampuan melakukan komunikasi yang efektif sebagai dasar untuk menanamkan keterampilan hidupnya.

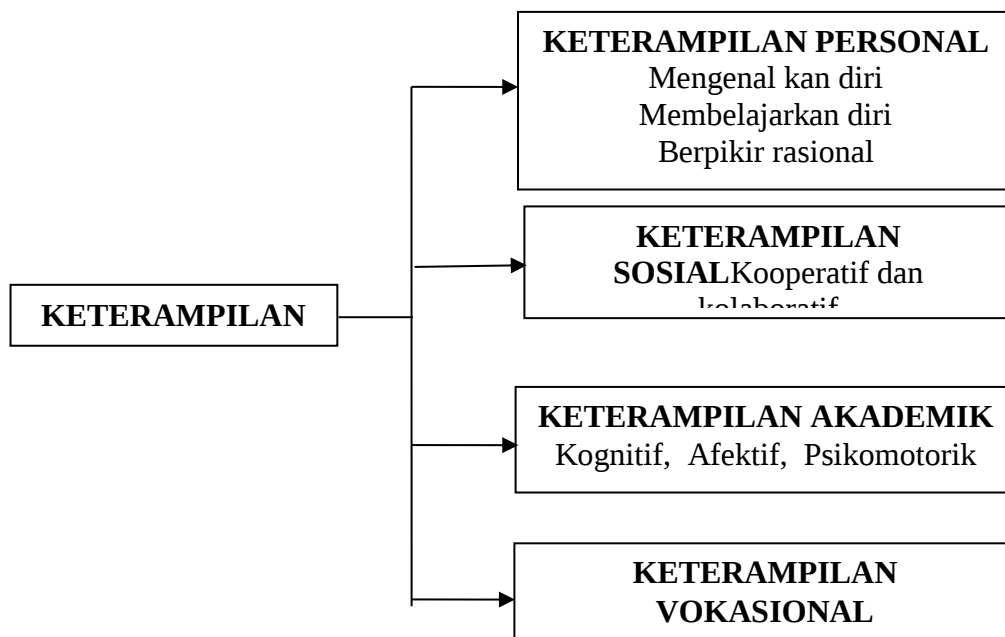
Nelson (1995: 429) menjelaskan target pembelajaran keterampilan hidup, yaitu dan stress bahwa pembelajaran diri dapat membantu pengembangan keterampilan menjadi lebih kuat atau menjadi lebih lemah.

Ketiga, Keterampilan sosial (bekerja kooperatif dan kolaboratif). Konsep bekerja kooperatif dan kolaboratif merupakan suatu konsep dimana individu dapat bekerjasama dalam kelompok yang diwarnai oleh semangat tinggi, kerjasama yang lancar dan mantap, serta adanya saling mempercayai diantara anggota-anggota kelompok dan memiliki tanggung rasa serta pertanggungjawaban kelompok menuju pertanggungjawaban sosial.

Keempat, kecakapan akademik, konsep kecakapan akademik merupakan suatu konsep kecakapan dasar atau penguasaan konsep-konsep dasar keilmuan (baik kognitif, afektif dan psikomotorik) yang harus dimiliki oleh individu dalam mempelajari keterampilan. Keterampilan merupakan tujuan dari seluruh materi pembelajaran melalui pelatihan baik yang bertujuan normatif yaitu berorientasi pada pemilihan nilai dan sikap (afektif), yang bertujuan adaptif yaitu berorientasi pada pemilihan keilmuan (kognitif) dan yang bersifat psikomotorik. Kognitif merupakan teori yang berdasarkan proses berpikir di belakang perilaku. Perubahan perilaku diamati dan digunakan sebagai indikator terhadap apa yang terjadi pada peserta pelatihan. Gagasan utama teori kognitif adalah perwakilan mental. Semua gagasan dan citraan (*image*) seseorang diwakili dalam struktur mental yang disebut skema. Jadi teori kognitif : (1) semua gagasan dan citraan (*image*) diwakili dalam skema, (2) jika informasi sesuai dengan skema akan diterima, jika tidak akan disesuaikan atau skema yang akan disesuaikan, (3) belajar merupakan pelibatan penguasaan atau penataan kembali struktur kognitif dimana seseorang memproses dan menyimpan informasi. Kekuatannya melatih peserta pelatihan agar mampu mengerjakan tugas dengan cara yang sama dan konsisten.

Kelima, Kecakapan vokasional. Konsep kecakapan vokasional merupakan suatu kecakapan untuk menerapkan konsep-konsep kunci keilmuan atau keterampilan proses yang harus dimiliki oleh individu dalam kehidupan di masyarakat. Kecakapan vokasional merupakan

kecakapan untuk mengaplikasikan konsep dan prinsip dasar keilmuan yang telah dimiliki oleh warga belajar dalam kehidupan sehari-hari, melalui kecakapan proses yang telah dikuasai.



Kegiatan pembelajaran keterampilan menggunakan tipe perpaduan antara kegiatan belajar keterampilan, pengetahuan, sikap dan pemecahan masalah. Menurut D. Sudjana (2005: 120) yang dimaksud dengan tipe-tipe kegiatan belajar dimaksud adalah sebagai berikut:

Pertama, tipe kegiatan pembelajaran keterampilan adalah berfokus pada pengalaman belajar di dalam dan melalui gerak yang dilakukan peserta pembelajaran. *Travers* menyebutnya dalam buku Psikologi Belajar bahwa gerak dapat disebutkan dengan berbagai istilah seperti *motor learning*, *motor skills*, *psikomotor skills*, *skills*, dan *skills performance*. Yang dimaksud dengan gerak (motor) ialah kegiatan badani yang disebabkan oleh adanya ketiga unsur yang tergabung dalam situasi belajar. Ketiga unsur itu ialah gerak, stimulus, dan respons. Ketiga unsur itu menumbuhkan pola gerak yang terkoordinasi pada diri pebelajar.

Kegiatan belajar terjadi apabila peserta menerima stimulus kemudian merespons dengan menggunakan gerak. Penggunaan gerak ini dilakukan berulang-ulang dengan maksud untuk menguatkan atau memantapkan gerak yang telah dilakukan serta untuk menjadikan gerak itu sebagai pola perilaku pada waktu menghadapi stimulus yang sama. Keterampilan gerak berhubungan dengan keterampilan intelek dan keterampilan gerakan badan.

Keterampilan intelek berhubungan dengan kegiatan untuk memecahkan masalah, menyelenggarakan penelitian, melakukan perencanaan, mengerjakan soal-soal, membuat proposal dan lain sebagainya. Sedangkan keterampilan gerak yang berhubungan dengan gerakan badan untuk menghasilkan suatu benda seperti mengukir patung, membuat anyaman, memotong bahan pakaian, dan membuat bangunan. Keterampilan intelek, lebih menekankan pada peningkatan kemampuan berpikir rasional sedangkan pada keterampilan gerak, lebih mengutamakan gerakan badani. Dan disamping kedua keterampilan tersebut, terdapat keterampilan produktif, keterampilan teknik, keterampilan fisik, keterampilan sosial, dan keterampilan manajerial.

Dalam pembelajaran keterampilan dituntut adanya kondisi belajar yang memungkinkan pengalaman belajar yang telah dilalui warga belajar dapat dijadikan dasar untuk kegiatan belajar keterampilan berikutnya. Sebagaimana dikemukakan di atas bahwa belajar keterampilan akan efektif apabila memperhatikan kondisi kegiatan belajar. Kondisi itu antara lain dilakukan dalam waktu yang cukup dan berkelanjutan. Dalam kegiatan belajar keterampilan diperlukan kejelasan tujuan dan proses kegiatan belajar.

Menurut Sudjana (2005:10) pembelajaran keterampilan dapat menghasilkan: "... keterampilan produktif, keterampilan teknik, keterampilan sosial, keterampilan manajerial, dan keterampilan intelektual".

Keterampilan produktif merupakan keterampilan untuk menghasilkan suatu barang atau jasa sehingga hasil kegiatan seseorang dapat diketahui kemanfaatannya bagi diri sendiri atau orang lain. *Keterampilan teknik* merupakan keterampilan untuk melakukan sesuatu kegiatan sehingga kegiatan yang dilakukan dapat terhindar dari kesalahan. Keterampilan teknik memerlukan kecermatan, ketelitian, ketepatan dan kemandirian dalam melakukannya.

Keterampilan sosial merupakan keterampilan untuk menjalin hubungan antara seseorang dengan yang lain dan menjalin kerja sama antar sesamanya. Keterampilan sosial dapat mengatasi persoalan-persoalan yang terjadi dalam berkomunikasi sehingga komunikasi dapat berjalan lancar. Keterampilan sosial (*social skills*) adalah kemampuan berinteraksi dengan orang lain di dalam konteks sosial. Kemampuan ini merupakan cara khusus yang dilakukan untuk dapat diterima atau dihargai secara sosial sehingga memperoleh keuntungan secara personal (*personally beneficial*), saling menguntungkan (*mutual beneficial*), utamanya memberi keuntungan pada orang lain (*beneficial primary to others*) dalam waktu yang lama. Keterampilan sosial merupakan kemampuan individu dalam mempersiapkan situasi sehingga menyadari bahwa serangkaian perilaku tertentu dilakukan untuk memperoleh hasil positif.

Keterampilan manajerial adalah keterampilan untuk mengelola sesuatu kegiatan atau hasil kegiatan yang dilakukan oleh seseorang atau kelompok, keterampilan ini menjadikan sesuatu pekerjaan dapat menjadi lancar dan pada akhirnya pekerjaan tersebut dapat menghasilkan sesuatu secara maksimal. Sedangkan *keterampilan intelek* merupakan keterampilan yang berhubungan dengan kegiatan untuk memecahkan masalah dan keterampilan ini menekankan pada berpikir rasional. Keterampilan ini sangat diperlukan oleh setiap orang karena tiap-tiap orang akan selalu menghadapi permasalahan dalam pekerjaan atau kehidupan sehari-hari.

2.7 Permainan Tradisional Edukatif

Hakikat Teori Bermain dan Permainan Tradisional.

Bermain adalah istilah yang sulit untuk didefinisikan. Bahkan menurut Jhonson (Tedjasaputra, 2001:15) karena sulit memberikan definisi kata bermain, dalam Oxford English

Dictionary terdapat 116 definisi tentang bermain. Hurlock (1986: 234) mendefinisikan bermain sebagai kegiatan yang dilakukan tanpa mempertimbangkan hasil akhir, semata-mata untuk menimbulkan kesenangan dan kegembiraan belaka.

Ahli lain Huizinga (1990: 39) mengartikan bermain adalah suatu kegiatan atau perbuatan suka rela, yang dilakukan dalam batas-batas ruang dan waktu tertentu yang sudah ditentukan, menurut aturan yang telah diterima secara suka rela tetapi mengikat sepenuhnya, dengan tujuan dalam dirinya sendiri, disertai oleh perasaan tenang dan gembira dan kesadaran “lain dari pada kehidupan sehari-hari”.

Bermain adalah sebagai suatu hal yang terpenting dalam pendidikan anak usia dini di Indonesia. Sebagaimana tercantum dalam kurikulum sebagai suatu kebijakan bahwa bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak didik sebelum bersekolah. Bermain merupakan cara alamiah anak untuk menemukan lingkungan, orang lain, dan dirinya sendiri.

Menurut Semiawan (1997:20) bahwa bermain bagi anak adalah suatu kegiatan yang serius, namun mengasyikkan. Melalui aktivitas bermain, berbagai pekerjaan terwujud. Bermain adalah aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak, karena sifatnya yang menyenangkan bukan karena ingin memperoleh hadiah atau pujian. Bermain merupakan salah satu alat yang utama yang menjadi latihan untuk pertumbuhannya. Bermain adalah medium di mana anak mencobakan dirinya, bukan saja dalam fantasinya tetapi juga benar nyata secara aktif. Bila anak dapat bermain secara bebas, sesuai kemauan maupun kecepatannya sendiri, maka ia melatih kemampuannya.

Permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak ia kenali sampai pada yang ia ketahui dan dari yang tidak dapat ia perbuat sampai mampu melakukannya. Jadi bermain mempunyai nilai dan ciri penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari seorang anak.

Plato dan Aristoteles dalam Moeslichatoen (1995:20) menjelaskan bahwa bermain sebagai kegiatan yang mempunyai nilai praktis, artinya bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak.

Mulyadi (2004:24) menjelaskan pengertian bermain yaitu: (1) bermain adalah sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai positif bagi anak, (2) bermain tidak memiliki tujuan ekstrinsik namun motivasinya lebih bersifat intrinsik, (3) bersifat spontan dan sukarela tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak, (4) melibatkan peran aktif keikutsertaan anak, (5) memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain seperti kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial dan sebagainya.

Rangsangan yang diberikan kepada anak usia dini tentunya harus sesuai dengan perkembangan mereka, dimana tahap perkembangan ini dapat ditinjau dari berbagai aspek seperti kognitif, bahasa, emosi, sosial, fisik, dan sebagainya. Proses penyampaian pun harus sesuai dengan dunia anak, karena bermain merupakan belajarnya bagi anak-anak. Bermain merupakan proses mempersiapkan diri untuk memasuki dunia selanjutnya.

Santrock (1995:23) mengemukakan permainan mampu meningkatkan aplikasi dengan teman sebaya, mengurangi tekanan, meningkatkan perkembangan kognitif, meningkatkan daya jelajah, dan member tempat berteduh yang aman bagi perilaku yang secara potensial berbahaya. Permainan meningkatkan kemampuan anak-anak berbicara dan berinteraksi dengan satu sama lain.

Dalam kegiatan bermain, anak melakukan dengan suka rela, tanpa paksaan dan dengan

aturan main tertentu, kecuali bila ditentukan oleh pihak lain yang terlibat dalam permainan tersebut. Unsur terpenting dalam kegiatan bermain adalah kesenangan, kegembiraan, kebebasan dan kebahagiaan.

Lebih lanjut Vygostky (Solehuddin, 2004: 78) mengemukakan dua ciri utama bermain adalah: (1) semua aktivitas bermain representasional situasi imajiner, (2) bermain representasional memuat aturan-aturan berperilaku yang harus diikuti oleh anak. Menurut Vygostky, bermain berkontribusi terhadap perkembangan sejumlah fungsi mental yang tinggi. Pengaruh bermain terhadap perkembangan anak menurut Vygostky adalah:

1. Pengaruh bermain terhadap nalar. Bermain fantasi membantu perkembangan kemampuan anak untuk bernalar dan memisahkan makna dari objek-objeknya.
2. Pengaruh bermain terhadap imajinasi dan kreativitas. Dalam bermain imajinatif, anak dapat memasuki suatu dunia fantasi dan melakukan hal-hal yang tidak dapat dilakukannya dalam kehidupan nyata.
3. Pengaruh bermain terhadap ingatan. Suasana bermain dapat menghasilkan ingatan yang lebih baik bagi anak dari pada sekedar dalam tugas menamai atau menyentuh objek. Pada saat anak melekatkan objek dalam situasi representasional dan bermakna, maka saat itu anak-anak menyediakan fondasi yang vital untuk ingatan.
4. Pengaruh bermain terhadap bahasa. Bermain fantasi yang melibatkan interaksi dengan orang lain, sangat memfasilitasi perkembangan bahasa anak.
5. Pengaruh bermain terhadap perilaku sosial. Dalam bermain anak melatih pengendalian diri yang merupakan suatu prasyarat untuk dapat berperilaku sosial yang positif.

Maxim (Solehuddin, 2000:34) menjelaskan peranan bermain terhadap perkembangan anak sebagai berikut:

1. Fisik, mengembangkan otot-otot besar dan kecil. Misalnya mengangkat balok, melempar bola, melukis, menggantung,
2. Keterampilan intelektual, mengembangkan aktivitas berpikir anak melalui bahasa, mengamati warna, bentuk, problem solving,
3. Keterampilan sosial, mengembangkan aktivitas interaksi anak dengan yang lain, belajar untuk diterima, terlibat dengan yang lain dan empati, misalnya menunggu giliran,
4. Emosi, mengembangkan ekspresi anak, mengendalikan emosi, menghadapi ketegangan, takut dan frustrasi.

Menurut Solehuddin (2000: 34) terdapat dua cara yang dapat ditempuh dalam mengimplementasikan bermain sebagai berikut:

1. Langsung. Bermain sebagai metode pembelajaran bagi anak. Guru menyajikan permainan yang bertujuan mengembangkan perilaku tertentu yang diharapkan dan telah ditetapkan sebelumnya.
2. Tidak langsung. Melengkapi ruang bermain (*play center*) dengan alat-alat permainan pendidikan.

Dengan memperhatikan berbagai pendapat di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa bermain mempunyai makna dan arti yang sangat penting dalam proses tumbuh-kembang anak dalam hal:

- a. Mengembangkan dan mengontrol gerak motorik. Dalam aktivitas bermainnya, anak dengan bebas dapat mengekspresikan berbagai gerak yang ia inginkan. Ia bisa berlari, berjalan, melompat, menirukan gerakan binatang, dan sebagainya.
- b. Mengembangkan kemampuan kognisi. Dari kegiatan bermain yang dilakukannya, anak-anak akan terbiasa menggunakan kemampuan berfikirnya dalam menyelesaikan setiap aktivitas

yang ia inginkan. Karena terbiasa dengan kegiatan berpikir, maka dengan sendirinya akan tumbuh kemampuan dan keterampilan berpikir kreatif. Kemampuan ini akan terbangun melalui aktivitas bermain anak melalui kebiasaan memilih sendiri mainan yang mereka sukai, mereka belajar mengidentifikasi tentang banyak hal, belajar menikmati proses sebuah kegiatan, belajar mengontrol diri sendiri, belajar mengenali makna sosialisasi karena selalu berada diantara teman, belajar menghadapi resiko aktivitas bermain.

- c. Mengembangkan keterampilan emosional. Kecerdasan emosional sangat menentukan keberhasilan seseorang dalam menjalani kehidupannya. Dengan aktivitas bermain, anak mampu mengembangkan kemampuan kecerdasan, sehingga diharapkan kelak mempunyai keterampilan emosional yang lebih baik.
- d. Bermain dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi dan mengembangkan aspek sosial. Dari aktivitas bermain anak, memungkinkan untuk menjalin hubungan sosial dengan teman sebaya, karena kegiatan bermain kurang mengasyikkan kalau tanpa kehadiran kawan atau lawan bermain. Terdapat hubungan bermain peran dengan kemampuan kognitif karena dalam otak manusia terdapat mental *workspace* yang dapat menjelaskan peristiwa bermain peran. Penelitian berangkat dari realitas bahwa bermain peran melibatkan emosi, pengamatan, bahasa, dan sensorimotor tindakan. Dari kegiatan ini anak akan terlatih dengan aktivitas berkomunikasi dan memerankan berbagai alturasi emosi. Dari sinilah keterampilan komunikasi dan emosi anak akan terasah.
- e. Memberikan kesempatan kepada anak untuk mengekspresikan apa yang dirasakan dan dipikirkan. Melalui kegiatan bermain anak anak menemukan berbagai pengalaman yang melibatkan perasaan.
- f. Membantu anak untuk menemukan dan menyelesaikan masalah.
- g. Bermain mampu membangkitkan kreativitas. Bermain adalah aktivitas multi dimensional. Dalam aktivitas bermain semua aspek kepribadian anak mendapatkan rangsangan.

Permainan tradisional edukatif adalah sebagai satu diantara unsur kebudayaan bangsa yang banyak tersebar di berbagai penjuru nusantara. Permainan tradisional edukatif adalah proses melakukan kegiatan yang menyenangkan hati anak dengan mempergunakan alat sederhana sesuai dengan keadaan dan merupakan hasil penggalian budaya setempat menurut gagasan dan ajaran turun temurun dari nenek moyang. Permainan tradisional atau biasa disebut dengan permainan rakyat merupakan hasil dari penggalian budaya lokal yang didalamnya banyak terkandung nilai-nilai pendidikan dan nilai budaya serta dapat menyenangkan hati yang memainkannya (Direktorat Nilai Budaya, 2000:11).

Permainan tradisional adalah proses melakukan kegiatan yang menyenangkan hati anak dengan mempergunakan alat sederhana sesuai dengan keadaan dan merupakan hasil penggalian budaya setempat menurut gagasan dan ajaran turun temurun dari nenek moyang. Direktorat Nilai Budaya (2000:11).

Lebih lanjut Rudi Co Rens dari Museum Anak Kolong Tangga Yogyakarta (file:F:/permainan/16212.htm) mengatakan bahwa permainan tradisional di Indonesia pada dasarnya hanya sedikit yang menitikberatkan sekedar unsur relaksasi. Kebanyakan permainan justru diarahkan sebagai aspek persiapan anak untuk kehidupan selanjutnya. Banyak hal yang terkandung dalam permainan tradisional seperti panutan hidup, materi, proses, dan fungsi yang dimiliki mainan tradisional juga merupakan media yang tepat untuk belajar. Lewat permainan tradisional tidak perlu paksaan, Anak bisa bermain ceria. Setelah permainan usai, tanpa mereka sadari ada bekal yang didapatnya.

Disamping itu Mohammad Zaini Alif dari Komunikasi Hong, mengemukakan banyak hal

yang bisa diambil dari mainan tradisional. Permainan tradisional memberikan pembelajaran kepada anak mengenai pentingnya menjaga lingkungan, menghormati sesama, hingga cinta kepada Tuhan pencipta, contohnya permainan sunda seperti jajangkungan, hatong, celempung, dan kolecer. Mainan tradisional juga dekat dengan alam dan memberikan kontribusi bagi pengembangan pribadi anak. Permainan tradisional bisa dibuat sendiri tanpa membutuhkan biaya dan sekaligus dapat melatih kreativitas dan tanggung jawab anak.

Ni Nyoman Seriati Dosen Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta mengatakan bahwa permainan tradisional atau permainan rakyat adalah suatu bentuk permainan yang pada saat ini, sudah mulai ditinggalkan oleh anak-anak, bahkan dikatakan permainan ini sudah sangat jarang dimainkan oleh anak-anak baik dipedesaan apalagi di perkotaan. Anak lebih lekat dengan permainan import (elektronik), pada hal menurut beliau permainan tradisional sangat sarat dengan nilai etika moral dan budaya masyarakat pendukungnya. Di samping itu permainan tradisional menanamkan sikap hidup dan keterampilan seperti nilai kerja sama, kebersamaan, kedisiplinan, kejujuran, dan musyawarah mufakat karena ada aturan yang harus dipenuhi oleh para pemain. Penelitian Astuti (2002) menunjukkan bahwa permainan tradisional mampu meningkatkan berempati pada anak.

Ayu Sutarto (www.pandangankini.com. 11-03-2008), peneliti tradisi dari Universitas Negeri Jember, menilai kondisi sekarang telah meminggirkan permainan tradisional atau permainan lokal nusantara dari anak-anak Indonesia. Permainan anak-anak tradisional sekarang hanya dimainkan di desa-desa yang sangat terpencil. Sudah sangat jarang sekarang, karena anak-anak tergila-gila dengan playstation atau komik jepang dan televisi, yang menyerap perhatian anak-anak 24 jam. Permainan tradisional ini merupakan potensi bangsa, namun terabaikan. Sebab dianggap sebagai produk budaya lokal yang tidak ada apa-apanya, yang kuno dan sebagai produk masyarakat agraris saja.

Menurut Sutarto, produk-produk lokal nusantara yang dalam beberapa hal memiliki keunggulan menjadi terpinggirkan. Padahal dalam permainan anak-anak misalnya, selain memiliki aspek rekreatif juga kekeluargaan, gotong royong dan toleransi.

Shirley Megawati pemilik Spirit Camp (www.tempo.com. 10 Juli 2007) menyatakan bahwa permainan tradisional mengajarkan banyak nilai baik. Selain melatih anak-anak bersosialisasi atau mengenal orang-orang di lingkungannya, anak-anak juga belajar kerja sama sebagai suatu tim, mendukung teman, mengetahui kelemahan diri, siap untuk kalah atau menang, gigih untuk mencapai target, mengenal dan memanfaatkan dengan baik benda-benda di sekelilingnya, kreatif dan sebagainya. Untuk kesehatan, permainan anak melatih fisik anak sehingga anak lebih sehat, daya tangkapnya lebih tinggi, lebih gesit dan selalu ceria.

Sementara itu, Indah Kemala Hasibuan SPsi (www.harian-global.com. 13-01-2008), seorang psikolog secara terang-terangan menganggap permainan modern yang sekarang ini menjadi primadona baru bagi anak dan remaja sangat tidak mendidik. Menurutnyanya, hal ini mengakibatkan anak-anak untuk selalu berpikir secara instan, tanpa mengetahui bagaimana prosesnya. Permainan-permainan modern seperti sekarang ini, secara tidak langsung membuat anak-anak belajar secara instan, dan yang lebih fatal lagi, sifat egois anak-anak semakin mudah terbentuk. Hal ini berbeda dengan permainan tradisional, yang lebih mendidik anak-anak untuk saling berinteraksi satu sama lainnya.

b). Manfaat dan Karakteristik Permainan Tradisional Edukatif.

Banyak nilai pendidikan yang terkandung dalam permainan tradisional, baik dalam gerakan permainannya maupun dalam tembang, syair lagunya. Permainan tradisional

mengandung beberapa unsur nilai budaya yaitu unsur senang bagi yang memainkannya, dan rasa senang itu dapat diwujudkan sebagai suatu kesempatan baik menuju kemandirian. Setiap permainan tradisional mengandung nilai-nilai yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana pendidikan bagi anak-anak, juga dapat memupuk persatuan, memupuk kerjasama, kebersamaan, kedisiplinan dan kejujuran, menanamkan pendidikan karakter kepada anak usia dini, menjunjung tinggi nilai-nilai budaya yang dimiliki oleh nenek moyang, dan dengan permainan tradisional dapat menagkis arus globalisasi yang mampu merubah prilaku anak bangsa.

Disisi lain permainan-permainannya mengandung unsur yang dapat menumbuhkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini seperti anak dapat bermain dengan teman sebaya, melatih anak agar timbul rasa demokratis, berani, bertingkah laku sopan, taat pada peraturan, dengan demikian anak usia dini belajar bertanggung jawab dan mematuhi peraturan-peraturan yang sudah disepakati.

Anak usia dini melakukan permainan ini merasa terbebas dari segala tekanan, sehingga rasa keceriaan dan kegembiraan dapat tercermin pada saat anak memainkannya. Permainan tradisional juga dapat membantu anak dalam menjalin relasi sosial baik dengan teman sebayanya (*peer group*) maupun dengan teman yang seusianya lebih muda atau lebih tua. Permainan tradisional juga dapat melatih anak dalam manajemen konflik dan belajar mencari solusi dari permasalahan yang dihadapinya.

Permainan tradisional edukatif banyak memberikan kesempatan kepada pelaku untuk bermain secara kelompok. Permainan tradisional biasanya dilakukan minimal dua orang, dengan menggunakan alat sederhana dan mudah dicari, terutama menggunakan bahan-bahan yang ada disekitar serta mencerminkan kepribadian bangsa sendiri.

Permainan tradisional edukatif banyak memiliki nilai-nilai positif yang dapat dikembangkan. Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional dapat dilihat dari penggunaan bahasa, senandung/nyanyian, aktivitas fisik dan psikis. Permainan tradisional memiliki unsur senang dan dapat membantu anak belajar berdasarkan kesadaran sendiri tanpa dipaksa. Bagi anak yang mengalami masalah penyesuaian sosial cenderung berperilaku *ambivalent* terhadap aturan dan perintah orang dewasa, sehingga memerlukan pendekatan yang dapat diterima, contoh melalui permainan yang memiliki unsur senang sehingga anak melakukan kegiatan dengan sukarela tanpa paksaan.

Direktorat Nilai Budaya (2000: 20) menjelaskan bahwa permainan rakyat tradisional terdiri dari tiga kelompok:, yaitu: (1) permainan yang bersifat strategis (*game of strategy*), seperti permainan galah asin; (2) permainan yang lebih mengutamakan kemampuan fisik (*game of physical skill*), seperti permainan bakiak; serta (3) permainan yang bersifat untung-untungan (*game of chance*).

Jenis permainan merupakan bingkai bagi materi yang telah direncanakan agar: (1) semua materi dapat diberikan, (2) penggunaan waktu efektif, materi yang diberikan sesuai dengan kebutuhan anak, (3) penggunaan waktu efisien, tidak tumpang tindih, (4) semua materi yang disampaikan pada anak mulai dari yang termudah bagi anak.

Pemilihan permainan tradisional harus berdasarkan pada: (1) kehidupan terdekat anak, (2) minat dan kecenderungan anak, (3) pengalaman atau pengetahuan yang sudah dimiliki anak, (4) ketersediaan berbagai media dan alat yang dapat dimainkan anak secara mandiri atau bantuan pendidik (orang tua), (5) mendukung perkembangan kemampuan bahasa dan matematika, sosial, emosional, seni, motorik dan moral, (6) mengembangkan kosa kata anak, (7) nilai budaya, kepercayaan yang berlaku di masyarakat. Karena begitu pentingnya peran permainan tradisional dalam mengembangkan potensi anak usia dini, maka permainan tradisional perlu dilestarikan,

oleh sebab itu orang tua perlu dilatih untuk dapat membuat sekaligus mampu memanfaatkan permainan tradisional dalam aktivitas bermain anak dilingkungan keluarga.

c). Permainan Tradisional Gorontalo .

Permainan tradisional gorontalo merupakan permainan yang bahan dan alat permainannya sangat sederhana dan berada dilingkungan masyarakat gorontalo, merupakan potensi lokal yang di kemas dan kembangkan menjadi suatu permainan yang menarik baik bagi anak-anak maupun orang dewasa. Karena bersumber dari potensi lokal sehingga memberikan otoritas pada orang tua untuk memanfaatkan dalam kehidupan, dan dapat menjadi daya dukung bagi aktivitas bermain anak.

Pemanfaatan permainan tradisional sebagai potensi lokal sangat tergantung pada kemampuan sumber daya manusia, dalam hal ini orang tua karena mereka memegang peranan penting dalam memelihara keberlangsungan sumber daya untuk digunakan dan dilestarikan.

Permainan tradisional gorontalo merupakan potensi lokal memberikan gambaran tentang kearifan tradisi masyarakat gorontalo dalam mendayagunakan sumber daya alam dan sosial secara bijaksana untuk menjamin keseimbangan lingkungan hidup. Hal ini mengandung makna bahwa orang tua dituntut memiliki kemampuan dalam hal mendayagunakan sumber daya lokal yang tersedia, dengan berupaya melakukan dan tetap menjaga kelestarian potensi lokal yang ada.

Clifford, mengemukakan bahwa potensi lokal pada intinya merupakan sumber daya yang ada dalam suatu wilayah tertentu. Potensi lokal berkembang dari tradisi kearifan yang dimiliki oleh suatu masyarakat yang bersahaja sebagai bagian dari kebudayaannya. Potensi lokal adalah faktor-faktor dominan atau potensi yang dimiliki atau ditemukan pada suatu daerah tertentu yang tidak atau kurang dimiliki oleh daerah lainnya.

Kajian potensi lokal memberikan gambaran tentang kearifan tradisi masyarakat dalam mendayakan sumber daya alam dan sosial secara bijaksana untuk menjamin keseimbangan lingkungan hidupnya. Hal ini mengandung makna bahwa masyarakat dituntut memiliki kemampuan dalam hal mendayagunakan sumber daya lokal yang tersedia. Upaya yang harus dilakukan adalah tetap menjaga kelestarian potensi lokal yang ada.

Pemanfaatan potensi lokal sebagai alat permainan tradisional khususnya di Gorontalo dapat mempertahankan bidang sosial, ekonomi, dan budaya. Hal ini mengandung makna bahwa pemanfaatan potensi lokal dapat meningkatkan kemampuan dan ketrampilan orang tua untuk mendidik anak-anaknya dengan menggunakan potensi lokal.

Mengacu pada pendapat Victorino (2004:5), Ciri umum potensi lokal adalah:

a) local knowledge is unwritten. It is known through the oral traditions, b) lokal knowledge is communally and collectively owned, c) it is closely associated with the elements of nature, d) it is universal in principle, e) local knowledge dynamic and systematic, f) it is simple and understood through the common sense, g) it is considered as a common heritage of humanity.

Dari pendapat di atas dapat dianalisis bahwa potensi lokal memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Potensi lokal yang ada pada lingkungan suatu masyarakat, keberadaannya tidak tertulis. Hal ini mengandung makna bahwa potensi lokal yang dimasyarakat tidak terbentuk dalam tulisan, tetapi masyarakat merasakan keberadaannya.
2. Masyarakat merasa memiliki potensi lokal. Hal ini berdasarkan pada pemikiran bahwa masyarakat merupakan bagian yang menyatu dengan lingkungan dimana mereka hidup.

Dengan adanya rasa memiliki, masyarakat dituntut mampu memanfaatkan potensi lokal dengan penuh tanggung jawab

3. Potensi lokal secara mendalam bersatu dengan alam. Hal ini mengandung makna bahwa potensi lokal yang dimiliki oleh daerah tertentu tidak terlepas dari alam lingkungannya. Mengacu pada pendapat Sudjana (2000:34-35), sumber daya alam mencakup sumber daya hayati (biotik) dan sumber daya non hayati (abiotik), dan sumber daya buatan. Sumber daya hayati yaitu flora dan fauna, sumber daya non hayati yaitu tanah, air, udara, energi, mineral. Sumber daya buatan yaitu sumber alam yang telah diolah oleh sumber daya manusia untuk kepentingan kehidupan seperti, waduk, jalan, pasar, panti pendidikan dan pemukiman.
4. Memiliki sifat universal. Hal ini mengandung makna bahwa setiap daerah pada prinsipnya mempunyai potensi lokal secara umum, yang terdiri dari sumber daya manusia, sumber daya alam, dan budaya, tetapi dalam wujudnya masing-masing daerah memiliki kekhasan dari potensi lokal yang dimilikinya.
5. Lebih bersifat praktis. Hal ini mengandung makna bahwa potensi lokal sifatnya lebih praktis yang dapat dirasakan oleh masyarakat untuk dimanfaatkan dalam kehidupannya.
6. Mudah difahami dengan menggunakan *common sense*. Berbagai jenis potensi lokal yang tersedia mudah difahami keberadaannya, sehingga setiap orang dapat merasakan keberadaannya tanpa melalui penelitian ilmiah
7. Merupakan warisan turun temurun. Potensi lokal dapat dirasakan keberadaannya oleh masyarakat secara turun temurun, berdasarkan peradaban umat manusia.

Salah Satu permainan tradisional edukatif Gorontalo yang dikembangkan selama ini adalah sebagai berikut:

Permainan Koi-Koi.

Permainan Koi-Koi adalah permainan tradisional anak-anak gorontalo yang bersumber dari potensi lokal. Biasanya dimainkan oleh anak usia 4-5 tahun. Istilah Koi berasal dari bahasa daerah gorontalo yang artinya menggaris/menyentuh di antara dua (2) buah benda dengan jari kelingking, kemudian salah satu benda tersebut ditolak dengan ujung jari telunjuk sehingga benda tersebut akan mengenai benda kedua atau kedua benda tersebut dapat bersentuhan. Apabila benda tersebut dapat bersentuhan dengan baik, berarti pemain (pelaku) permainan tersebut menang, akan tetapi apabila kedua benda tersebut tidak bersentuhan, maka pemain (pelaku) kalah dan akan digantikan oleh yang lain, begitu seterusnya.

1. Latar Belakang dan Perkembangan Permainan Tradisional Koi-Koi.

Permainan Koi-Koi merupakan permainan yang sejak dulu sudah dimainkan oleh masyarakat gorontalo, berawal dari desa-desa, kemudian meluas sampai ke kota-kota. Permainan ini sama dengan permainan kolereng atau dalam bahasa Gorontalo disebut *meneka*. Pelaksanaan permainan Koi-Koi tergantung pada minat anak-anak sehingga sangat digemari masyarakat maupun anak-anak karena tidak membutuhkan biaya, hanya memanfaatkan sumber daya alam, namun dampaknya sangat luar biasa terhadap peningkatan kreativitas anak yang memainkannya. Hal ini sejalan dengan pendapat Sudjana (2000) menyatakan bahwa pemanfaatan sumber daya alam dan lingkungan sangat membantu proses pembelajaran. Sumber-sumber tersebut meliputi: (1) sumber daya manusia, (2) sumber daya alam, (3) sumber daya budaya, (4) sumber daya teknologi.

2. Peserta permainan.

Permainan Koi-Koi dilakukan oleh dua orang atau lebih secara berkelompok oleh anak-anak usia 4-5 tahun. Permainan Koi-Koi adalah permainan anak-anak sebagai perwujudan tingkah laku. Tujuan utamanya adalah untuk mengembangkan keterampilan fisik dan kemampuan dalam bidang logika atau berhitung.

Berdasarkan tujuan seperti yang diuraikan di atas, peserta dalam permainan ini tidak dibatasi status sosial orang tuanya sehingga terbuka untuk semua anak. Peserta permainan ini perlu mendapatkan perhatian dan bimbingan yang lebih baik dari orang tua atau orang dewasa lainnya. Bimbingan dibutuhkan untuk melatih keterampilan agar anak-anak dapat bermain dengan baik dan memuaskan.

3. Peralatan/Perlengkapan Permainan

Permainan Koi-Koi menggunakan peralatan yang sangat sederhana, mudah didapat dan tidak memerlukan biaya mahal. Bahannya berasal dari rotan dengan garis tengah 5 em dan tebalnya 1,5 em, bisa juga menggunakan kerikil dan karet. Perlengkapan permainan biasanya disiapkan oleh para pendidik PAUD atau orang tua, dan untuk masing-masing peserta mendapatkan 3-5 buah koin rotan, kerikil dan karet yang diletakkan didepan masing-masing peserta berjejer kedepan membentuk garis lurus sebagai berikut:



4. Jalannya Permainan:

Untuk kelancaran jalannya permainan para pemain harus memahami peraturan yang disepakati bersama dan dipandu oleh pendidik PAUD atau orang tua. Peraturan permainan adalah sebagai berikut:

1. Permainan dan lamanya permainan.

Permainan Koi-Koi dilakukan berkelompok 2-5 orang dimulai dengan suten atau dengan lagu sebagai berikut:

Koi (teriakan pemain dengan membuka kedua tangan dimana telapak tangan menghadap ke atas)

Menyanyikan lagu Batata:

Bataa ta- Bataa ta

Sili Pala Mata

Lanta Pela

Bibi Kanali

Lanta Bu Ta Pa''

Ti Hamisi Ti Juma'a

Lopotali lo Taba'a

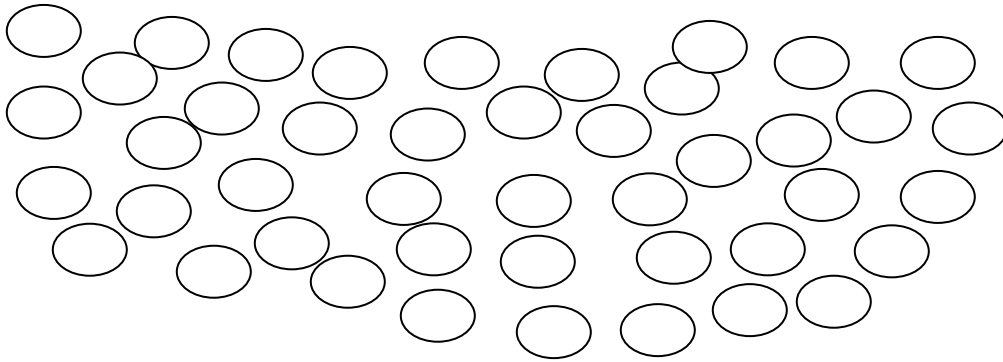
To Dulahu Araba'a

Yang selanjutnya setiap peserta meletakkan telunjuknya di atas telapak tangan yang lain secara bergantian sampai selesai lagu dengan teriakan Koi.....

2. Permainan dimulai setiap peserta mengumpulkan Koi n rotannya ditangan masing-masing, diawali dengan peserta pertama meletakkan satu (1) Koi n rotan di depannya sambil menyebut "OINTA" (artinya satu) diikuti oleh peserta yang lain dan demikian seterusnya sampai Koi n mereka habis dengan menyebut "OLUWO" (artinya dua), "OTOLU" (artinya tiga), "OPATO" (artinya empat), dan "OLIMO" (artinya lima).

3. Seluruh Koi n dari semua peserta dikumpul oleh peserta yang telunjuknya tertangkap pada suatu tempat yakni BU'AWU (tempurung) dan dibuang di tengah-tengah peserta sambil

menyebut Koi dengan berdiri sehingga Koi n- Koi n rotan berhamburan sebagai berikut:



4. Peserta pertama mulai melaksanakan kegiatan untuk mengumpulkan Koi n dengan jalan mencari Koi n yang berdasarkan untuk digaris dengan kelingking. Kemudian ditolak dengan telunjuk sehingga dua Koi n rotan akan bersentuhan. Apabila dua Koi n yang digaris dengan kelingking tadi bersentuhan, atau dapat menyuntuh Koi n yang lain maka permainan dinyatakan salah atau tidak kena dan peserta yang lain yakin peserta yang sebelah kanan peserta pertama tadi. Tetapi bila dua Koi n bersentuhan dengan baik maka dua Koi n tersebut dikumpul oleh peserta yang bermain pertama, dan dia berhak untuk kedua kalinya. Demikian permainan ini selanjutnya sampai Koi n yang berhamburan habis di tengah-tengah peserta.
5. Cara Menghitung Nilai.
Hasil yang diperoleh adalah apabila salah satu peserta mengumpulkan Koi n sebanyak-banyaknya dan setiap Koi n dinilai 5 (lima).
6. Penentuan Pemenang.
Permainan ini tidak menggunakan wasit karena masing-masing pemain telah mengetahui syarat permainan. Bagi yang banyak mengumpulkan Koi n dinyatakan menang dan sebagai hadiahnya 1 (satu) lagu yang diberikan oleh peserta yang kalah.
7. Jenis permainan Koi-Koi mengandung unsur pendidikan dalam mengembangkan tingkah laku serta pembentukan kreativitas dan imajinasi anak usia dini seperti:
 1. Ketangkasan dan keterampilan serta keberanian pada anak.
 2. Menanamkan disiplin,
 3. Memupuk kejujuran,
 4. Memupuk kepatuhan akan perjanjian bersma (kejujuran)
 5. Pengenalan logika dalam berhitung. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan ini dapat dikembangkan dan dijadikan sarana pembinaan dalam tumbuh kembang anak usia dini.

Dengan melihat uraian tentang permainan tradisional di atas menggambarkan bahwa permainan ini sangat membutuhkan sumber daya manusia dalam hal ini pendidik atau orang tua yang mampu membantu mereka, karena pendidik maupun orang tua merupakan salah satu sumber daya yang dapat mempengaruhi terhadap berlangsungnya proses pendidikan anak usia dini. Sumber daya manusia adalah aset yang penting untuk memanfaatkan sumber daya lainnya

dalam kegiatan pendidikan anak usia dini. Sumber daya manusia dimaksud adalah orang tua dan pendidik, serta pihak lain yang terkait.

2.8 Permainan Tradisional Sebagai Upaya Pelestarian dan Pengembangan Budaya.

Direktorat Nilai Budaya (2000:15) menjelaskan bahwa permainan rakyat tradisional pada dasarnya dapat digolongkan menjadi dua, yaitu permainan untuk bermain dan permainan untuk bertanding. Permainan untuk bermain lebih bersifat untuk mengisi waktu senggang, sedangkan permainan untuk bertanding kurang memiliki sifat tersebut. Permainan ini ciri-cirinya adalah terorganisir, bersifat kompetitif, dimainkan paling sedikit oleh dua orang, mempunyai kriteria yang memerlukan siapa yang menang dan yang kalah, serta mempunyai peraturan yang diterima bersama oleh pesertanya.

Permainan tradisional dapat membantu siswa dalam menjalin relasi sosial yang baik dengan teman sebaya (*peer group*) maupun dengan teman yang seusianya lebih muda atau lebih tua. Permainan tradisional dapat digunakan untuk melatih anak didik mengatasi konflik dan belajar memecahkan masalah yang sedang dihadapi.

Pelestarian permainan tradisional sangat sulit dilakukan karena kondisi saat ini penuh dengan inovasi dan teknologi yang turut berpengaruh terhadap keberadaan permainan-permainan tradisional dan budaya yang ada. Pelestarian permainan tradisional dan budaya dapat tercapai apabila melibatkan beberapa pihak baik pemerintah maupun masyarakat (orang tua) dalam memperkenalkan permainan tradisional pada anak sejak usia dini.

Salah satu upaya pengembangan kebudayaan dalam menghadapi berbagai pengaruh buruk perkembangan teknologi dan kebudayaan berkaitan dengan hal itu UNESCO (Direktorat Nilai dan Budaya, 2000: 52), telah menetapkan konsep Dasawarsa Kebudayaan sedunia masa kini menekankan bahwa pengembangan kebudayaan dunia masa kini harus meliputi:

1. Afiriasi atau penegasan dimensi budaya dalam proses pembangunan, karena pembangunan akan hampa jika tidak diilhami oleh kebudayaan masyarakat atau bangsa yang bersangkutan.
2. Mereafiriasi dan mengembangkan identitas budaya dan setiap kelompok manusia berhak diakui identitas budayanya.
3. Partisipasi yaitu dalam mengembangkan suatu bangsa dan Negara maka partisipasi optimal dan masyarakat adalah mutlak diperlukan.
4. Memajukan kerja sama budaya antar bangsa yang merupakan tuntutan mutlak dalam era globalisasi.
5. Afiriasi atau penegasan dimensi budaya dalam proses pembangunan, karena pembangunan akan hampa jika tidak diilhami oleh kebudayaan masyarakat atau bangsa yang bersangkutan.
6. Mereafiriasi dan mengembangkan identitas budaya dan setiap kelompok manusia berhak diakui identitas budayanya.
7. Partisipasi yaitu dalam mengembangkan suatu bangsa dan negara maka partisipasi optimal dan masyarakat adalah mutlak diperlukan.
8. Memajukan kerja sama budaya antar bangsa yang merupakan tuntutan mutlak dalam era globalisasi.

Permainan tradisional sebagai warisan budaya merupakan proses kegiatan pemberian rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak usia dini, diharapkan orang tua sebagai pendidik dalam lingkungan keluarga menggunakan permainan tradisional sebagai sumber belajar dan bermain bagi anak agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan dan kehidupan selanjutnya.

2.9 Pendidikan Keluarga Sebagai Satuan Pendidikan Luar Sekolah (PLS)

a. Keluarga Sebagai Satuan Pendidikan Luar Sekolah (PLS)

Pendidikan luar sekolah yang dilaksanakan di lingkungan keluarga merupakan wahana yang strategis, oleh karena keluarga dapat menciptakan interaksi dan komunikasi diantara anggotanya, antara ayah dan ibu, ayah dan anak, ibu dan anak ataupun antara anak dengan anak, yang selanjutnya merupakan situasi pendidikan bagi anggota keluarga yang bersangkutan. Keluarga merupakan unit terkecil dalam masyarakat memiliki struktur *nuclear family* maupun *extended family*, yang secara nyata mendidik kepribadian seseorang dan mewariskan nilai-nilai budaya melalui interaksi sesama anggota dalam mencapai tujuan (Vembrianto, 1982: 37; Reksodihardjo, 1991:18, Yaumil Akhir, 1993:13 dan M.I. Soelaeman, 1994:6).

Manusia mengenal masyarakatnya melalui pendidikan di lingkungan keluarga dengan cara melaksanakan interaksi sesama anggotanya (Sutaryat Trisnamansyah, 1988:11), artinya keluarga merupakan tempat pertama dan utama terselenggaranya upaya pembelajaran bagi setiap individu manusia. Pendidikan luar sekolah yang dilaksanakan di lingkungan keluarga sangat besar manfaatnya, bahkan sangat penting bagi pemenuhan kebutuhan belajar anak.

Di dalam keluarga dapat tercipta rasa aman, rasa kecintaan sesama, rasa persahabatan ataupun terlaksananya pendidikan dan pembinaan secara kontinyu. Jadi pendidikan di lingkungan keluarga merupakan sub sistem pendidikan luar sekolah, merupakan ajang penting bagi terciptanya hubungan pendidikan, pembinaan ataupun pembelajaran tentang sesuatu yang menjadi tujuan keluarga. Dengan demikian betapa pentingnya pendidikan keluarga, dimana orang tua merupakan ujung tombak untuk tegaknya pendidikan, pembinaan dan pembelajaran normatif bagi anggotanya. Selain itu orang tua sebagai sumber belajar berperan membantu dan bertanggung jawab untuk melaksanakan kegiatan belajar (Djuju Sudjana, 1993:17).

Banyaknya masalah muncul dalam pendidikan formal, disebabkan oleh keterbatasan waktu belajar bagi anak, maka pendidikan luar sekolah merupakan salah satu pendidikan di lingkungan keluarga mempunyai peran untuk membantu sekolah dan masyarakat dalam memecahkan permasalahan yang selalu muncul di permukaan. Peran pendidikan luar sekolah dikatakan sebagai pelengkap, penambah dan pengganti. (Djuju Sudjana, 1989:107).

Peran pendidikan luar sekolah sebagai pelengkap pendidikan sekolah dapat diartikan sebagai hal melengkapi kemampuan peserta didik dengan jalan memberikan pengalaman belajar yang tidak diperoleh dari kurikulum pendidikan sekolah. Seperti aktivitas pendidikan yang dilakukan anak di lingkungan keluarga. Kegiatan belajar dalam pendidikan luar sekolah, yakni pendidikan didalam keluarga dilakukan melalui proses yang tidak terdapat dalam program pendidikan sekolah. Pelaksanaannya terutama didasarkan atas kebutuhan peserta didik dan sumber yang tersedia yang disesuaikan dengan kemampuan masing-masing kelompok keluarga.

Pendidikan luar sekolah sebagai penambah pendidikan sekolah memiliki arti bahwa pendidikan luar sekolah berfungsi menambah, memperdalam pemahaman dan penguasaan materi yang diberikan di sekolah. Materi pelajaran/pembinaan disesuaikan dengan kemampuan dan kebutuhan peserta didik. Seperti halnya pendidikan dan pembinaan yang dilakukan oleh orang tua terhadap anggotanya di lingkungan keluarga sangat efektif untuk dilakukan. Secara langsung orang tua bisa berperan sebagai pendidik, pembina atau sebagai sumber belajar bagi anaknya, orang tua sebagai fasilitator pembelajaran bagi anaknya. Bantuan belajar oleh orang tua yang dimaksud dalam penelitian ini adalah bagaimana orang tua memfasilitasi kegiatan bermain anak dengan menggunakan permainan tradisional edukatif di lingkungan keluarganya.

Pendidikan luar sekolah sebagai pengganti pendidikan sekolah, memiliki makna bahwa di dalam pelaksanaannya, merupakan penyediaan kesempatan belajar bagi anak yang karena berbagai alasan, tidak memperoleh kesempatan belajar pada satuan pendidikan sekolah. Artinya di dalam keluarga tidak terbatas usia ataupun waktu, seseorang dapat mengembangkan diri mulai sejak lahir ke dunia, usia dewasa sampai meninggal dunia. Oleh sebab itu lingkungan keluarga merupakan wahana yang strategis, sebab keluarga dapat menciptakan interaksi komunikasi diantara anggotanya, yang selanjutnya merupakan situasi pendidikan bagi anggota keluarga.

Dilihat dari lingkup pendidikan keluarga, dikemukakan oleh Djudju Sudjana (1989: 82-83), sebagai berikut: hubungan di dalam keluarga, terjadi penyadaran diri, pertumbuhan diri, pertumbuhan dan perkembangan anak, persiapan memasuki pernikahan, pemeliharaan anak, sosialisasi anak muda untuk memasuki peran orang dewasa, pendidikan seks, kesehatan individu, keluarga dan masyarakat, interaksi antar keluarga dan masyarakat serta pengaruh perubahan pola-pola budaya keluarga. Yang paling penting bahwa dalam proses pendidikan menghendaki terlaksananya aktivitas dan keikutsertaan orang tua dalam melaksanakan rangsangan, saran, arahan, ajakan, suruhan, dan aktivitas lainnya yang dibina orang tua untuk kepentingannya kelak. Orang tua sebagai orang dewasa dan sebagai sumber belajar bagi anaknya, dituntut pula untuk mampu membekali dirinya dengan berbagai pengetahuan, sikap dan keterampilan sebagai bekal untuk mengarahkan anaknya di dalam pendidikan keluarga.

Peningkatan pengetahuan dan keterampilan pada diri orang tua harus diupayakan sebagai bekal memikul tanggung jawab sebagai pendidik terhadap anaknya. Orang tua hendaknya selalu berupaya untuk mengembangkan diri terutama dalam mencari informasi tentang berbagai permainan tradisional dalam rangka meningkatkan pengetahuan dan keterampilan yang sesuai dengan kebutuhan belajar anak. Hal itu dapat dilakukan dengan mengikuti kegiatan pelatihan, seminar maupun kegiatan lain yang sejenis, yang sekarang ini banyak dilakukan melalui sistem pendidikan luar sekolah, dengan maksud untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya dalam aktivitas bermain anak.

b. Keluarga Sebagai Lembaga Pendidikan.

Pendidikan keluarga merupakan peletak dasar kehidupan sebagai anggota masyarakat, pengaturannya merupakan wewenang keluarga. Keluarga memerlukan bantuan dalam penyelenggaraan kegiatan pendidikan melalui keikutsertaan dan peran orang tua dalam berbagai pelatihan dan kursus keterampilan atau kegiatan belajar lainnya. Keluarga merupakan unit terkecil dalam masyarakat memiliki struktur *nuclear family* maupun *extended family*, yang secara nyata mendidik kepribadian seseorang dan mewariskan nilai-nilai budaya melalui interaksi sesama anggota dalam mencapai tujuan (vebrianto, 1882:37,

Reksodihardjo, 1991:18; Yaumil Akhir, 1993: 13), dan (M.I. Soelaeman 1994:6).

Keluarga adalah insititusi yang paling penting dalam kehidupan seseorang, karena dari keluarga seseorang melangkah ke luar dan kepada keluarga pula seseorang akan kembali. Di dalam keluarga seseorang hidup bersama dengan sekelompok orang secara akrab. Sebab keluarga merupakan *community primer* yang paling penting, yang mencerminkan keakraban yang relatif kekal (Roucek dan Warren,1994:126). Secara etimologis keluarga terdiri dari perkataan “kawula” dan “warga. Kawula berarti abdi dan warga adalah anggota. Artinya kumpulan individu yang memiliki rasa pengabdian tanpa pamrih demi kepentingan seluruh individu yang bernaung di dalamnya (Ki Hadjar Dewantara). Keluarga adalah suatu kelompok sosial yang ditandai oleh tempat tinggal bersama, kerjasama ekonomi, dan reproduksi yang dipersatukan oleh pertalian perkawinan atau adopsi yang disetujui secara sosial, yang saling berinteraksi sesuai dengan peranan-peranan sosialnya (Bertrand, 1993:1267; Murdock, 1994:197)).

Pendidikan keluarga bukanlah pendidikan yang diorganisasikan, tetapi pendidikan yang ‘organik’ yang didasarkan pada ‘spontanitas’, intuisi, pembiasaan dan improvisasi. Ini berarti bahwa pendidikan keluarga adalah segala usaha yang dilakukan oleh orang tua dan pembiasaan dan improvisasi untuk membantu perkembangan pribadi anak. Perilaku para pendidik dalam pendidikan keluarga umumnya timbul secara spontan sesuai dengan munculnya keadaan.

Anak manusia yang baru lahir diterima oleh orang tuanya, kakaknya dan keluarga lain sebagai orang ‘terdekatnya’. Bayi (anak) akan dimasukkannya dalam lingkup kehidupan dan adat istiadat keluarganya. Nilai-nilai kebudayaan keluarga lebih banyak dikenal dan dialami anak menurut cara yang ‘masuk hati’, artinya lebih banyak pengalaman yang bersifat irasional daripada rasional. Dalam rangka anak sampai pada saat perkembangan memasuki berbagai susunan dan peraturan hidup manusia, maka pembiasaan sangat diutamakan dalam pendidikan keluarga. Perilaku anak yang menyimpang dari norma-norma keluarga dan masyarakatnya diatasi melalui tindakan dan akibatnya. Walaupun anak memasuki lembaga pendidikan lain (sekolah dan masyarakat), tidak berarti pendidikan keluarga harus berkurang apalagi berhenti.

Orang tua sebagai orang dewasa, maka pendekatannya perlu menggunakan pendekatan bagi orang dewasa (andragogi). Andragogi secara harfiah dapat diartikan sebagai ilmu dan seni mengajar orang dewasa. Namun karena orang dewasa sebagai individu yang sudah mandiri dan mampu mengarahkan dirinya sendiri, maka dalam andragogi yang terpenting dalam proses interaksi belajar adalah kegiatan belajar mandiri yang bertumpu kepada warga belajar itu sendiri dan bukan merupakan kegiatan seorang Tutor mengajarkan sesuatu (*Learner Centered Training/Teaching*)

Secara literal keluarga adalah merupakan unit sosial terkecil yang terdiri dari orang yang berada dalam seisi rumah yang sekurang-kurangnya terdiri dari suami-isteri dan anak. Secara normatif, keluarga adalah kumpulan beberapa orang yang karena terikat oleh suatu ikatan perkawinan, lalu mengerti dan merasa berdiri sebagai suatu gabungan yang khas dan bersama-sama memperteguh gabungan itu untuk kebahagiaan, kesejahteraan, dan ketentraman semua anggota yang ada di dalam keluarga tersebut (Maulana M. Ali, 1980: 406).

Lebih lanjut pendefinisian atas pengertian keluarga tersebut dapat dilihat dari dua dimensi hubungan, yakni: hubungan darah dan hubungan sosial. Dimensi hubungan darah merupakan suatu kesatuan sosial yang diikat oleh hubungan darah antara satu dan lainnya. Berdasarkan hubungan ini keluarga dapat dibedakan menjadi keluarga besar dan keluarga

inti. Sedangkan dalam dimensi hubungan sosial, keluarga merupakan suatu kesatuan sosial yang diikat oleh adanya saling berhubungan atau interaksi yang saling mempengaruhi antara satu dengan lainnya, walaupun bisa saja diantara mereka tidak terdapat hubungan darah. Atas dasar dimensi hubungan sosial ini terdapat keluarga psikologis dan keluarga pedagogis. Dalam pengertian psikologis, keluarga adalah sekumpulan orang yang hidup bersama dalam tempat tinggal bersama dan masing-masing saling merasakan adanya pertautan batin sehingga terjadi saling mempengaruhi, saling memperhatikan, dan saling menyerahkan diri. Dalam pengertian pedagogis, keluarga adalah satu persekutuan hidup yang dijalin oleh kasih sayang antara pasangan dua jenis manusia yang dikukuhkan dengan pernikahan, yang bermaksud untuk saling menyempurnakan diri.

Dari gambaran tentang konsepsi keluarga dan pentingnya keluarga dalam totalitas kehidupan insaniah, dalam mencapai tujuan-tujuan mulia, seperti saling membina kasih sayang, tolong-menolong, mendidik anak, berkreasi, berinovasi. Maka dengan begitu, keluarga amat berfungsi dalam mendukung terciptanya kehidupan yang beradab. Juga, sekaligus sebagai landasan bagi terwujudnya masyarakat beradab. Keluarga sebagai sebuah lembaga atau masyarakat pendidikan yang pertama, senantiasa berusaha menyediakan kebutuhan biologik bagi anak dan serta merta merawat dan mendidiknya.

Keluarga mengharapkan agar tindakannya itu dapat mendorong perkembangan anak untuk tumbuh menjadi pribadi yang dapat hidup dalam masyarakatnya, dan sekaligus yang dapat menerima, mengolah, menggunakan dan mewariskan kebudayaan. Karena itu Colley (Roucek dan Warren, 1994:127) menyebut keluarga itu sebagai kelompok inti, sebab ia adalah dasar dalam pembentukan kepribadian. Keluarga sebagai masyarakat pendidikan pertama bersifat alamiah. Anak dipersiapkan oleh lingkungan keluarganya untuk menjalani tingkatan-tingkatan perkembangannya sebagai bekal untuk memasuki dunia orang dewasa. Bahasa, adat istiadat dan seluruh isi kebudayaan keluarga dan masyarakatnya diperkenalkan oleh keluarga kepada anak.

Poggler (dalam Hufad, 1997), menyatakan bahwa pendidikan keluarga bukanlah pendidikan yang diorganisasikan, tetapi pendidikan yang 'organik' yang didasarkan pada 'spontanitas', intuisi, pembiasaan dan improvisasi. Ini berarti bahwa pendidikan keluarga adalah segala usaha yang dilakukan oleh orang tua dan pembiasaan dan improvisasi untuk membantu perkembangan pribadi anak.

Bayi (anak) akan masuk dalam lingkup penghidupan dan adat istiadat keluarganya. Nilai-nilai kebudayaan keluarga lebih banyak dikenal dan dialami anak menurut cara yang 'masuk hati', artinya lebih banyak pengalaman yang bersifat irasional daripada rasional. Dalam rangka anak sampai pada saat perkembangan memasuki berbagai susunan dan peraturan hidup manusia, maka pembiasaan sangat diutamakan dalam pendidikan keluarga. Perilaku anak yang menyimpang dari norma-norma keluarga dan masyarakatnya diatasi melalui tindakan dan akibatnya. Walaupun anak memasuki lembaga pendidikan lain (sekolah dan masyarakat), tidak berarti pendidikan keluarga harus berkurang apalagi berhenti. Oleh karena itu menurut Immanuel Kant bahwa 'manusia menjadi manusia karena pendidikan', dan intisari pendidikan adalah pemanusiaan manusia muda (Driyarkara, 1992:78), yang pada dasarnya bersumber dari pendidikan keluarga.

Pendidikan yang terjadi dalam lingkungan keluarga pada dasarnya akan terkait dengan sejumlah fungsi dasar yang melekat dalam keluarga. Fungsi-fungsi itu adalah (1) mengekalkan kelompok; (2) mengatur dan melatih anak; (3) memberikan status inisial pada

anak; (4) mengatur dan mengontrol dorongan-dorongan seksual dan parental; (5) menyediakan suatu lingkungan yang intim untuk kasih sayang dan persahabatan; (6) menetapkan suatu dasar warisan kekayaan pribadi; dan (7) mensosialisasikan anggota baru.

Menilik kepada esensi pentingnya peranan yang harus dimainkan keluarga dalam mendidik anak, maka Ki Hajar Dewantara, mengatakan bahwa alam keluarga bagi setiap orang adalah alam pendidikan permulaan. Disitu untuk pertama kalinya orang tua yang berkedudukan sebagai penuntun (guru), sebagai pengajar dan sebagai pemimpin pekerjaan (pemberi contoh). Juga, di dalam alam keluarga setiap anak berkesempatan mendidik diri sendiri, melalui macam-macam kejadian yang sering memaksa sehingga dengan sendirinya menimbulkan pendidikan diri sendiri (Syalabi, 1987).

Pada alam keluarga, Kepala keluarga dengan bantuan anggotanya mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan sebuah keluarga, dimana bimbingan, ajakan, pemberian contoh, kadang sangsi dan hukuman, adalah merupakan sifat pendidikan terhadap anak yang khas dalam sebuah keluarga. Baik dalam wujud pekerjaan ke rumah -tangga, keagamaan maupun kemasyarakatan lainnya, yang dipikul atas seluruh anggota komunitas keluarga, atau secara individual, merupakan cara-cara yang biasa terjadi pada interaksi pendidikan dalam keluarga. Dengan demikian secara normatif keluarga dengan rumah sebagai tempat tinggalnya merupakan lingkungan pendidikan yang pertama, dan di sinilah fungsi rumah sebagai tempat belajar bagi anggota keluarga dan lingkungan pendidikan lainnya.

Ujung tombak pendidikan anak usia dini adalah keluarga, terutama peran kedua orang tua dalam hal ini ibu. Peran ibu menjadi pendidik utama dan pemberi pondasi pendidikan anak. Dalam keluarga terjadi interaksi antara anggota keluarga. Interaksi antara suami-isteri, suami (ayah) dengan anak, isteri (ibu) dengan anak. Bahkan antara keluarga dengan keluarga lain. Dalam interaksi itu akan terjadi proses belajar, pembinaan, pembimbingan, atau proses pendidikan. Proses pendidikan anak dalam keluarga akan terjadi timbal balik, yaitu orang tua mendidik anaknya dan sebaliknya orang tuapun turut dikembangkan pribadinya dengan adanya anak. Begitu pula proses belajar berkeluarga antara suami dan isteri terjadi timbal balik. Pada kalangan manapun, lembaga keluarga banyak memberikan kontribusi pendidikan kepada anak-anak, terutama dalam pengembangan kecerdasan spritualnya. Lembaga keluarga menjadi agen sosialisasi dan agen pembentukan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa. Pada mulanya dalam keluargalah terjadi pembelajaran tentang norma, kaidah atau tata nilai dan keyakinan agama. Orang tua akan menjadi “model” atau panutan pertama yang akan ditiru oleh anak. Karena itu peranan lembaga keluarga menjadi dominan dalam proses pendidikan kepribadian dan watak bagi anak. Atas dasar itu pendidikan dalam keluarga merupakan fungsi dari lembaga keluarga. Kegiatan pendidikan dalam keluarga meliputi : keyakinan agama, nilai moral, nilai budaya, dan aspek kehidupan kerumahtanggaan. Proses pendidikannya akan berlangsung dengan panutan, pengajaran, pembinaan atau pembimbingan yang sesuai dengan kondisi masing-masing keluarga.

Keluarga sebagai masyarakat pendidikan yang pertama dan utama menjadi faktor dasar dalam pembentukan pribadi anak telah banyak dibuktikan oleh para ahli. Sudah tentu dalam lingkungan keluarga orang tua dalam hal ini ibu merupakan pendidik yang pertama dan utama. Freud telah membuktikan bahwa masa pendidikan keluarga pada dua tahun pertama merupakan tahun-tahun yang menentukan perkembangan kepribadian anak pada masa depannya (Ali Syaifullah, 1994). Koning (1974) menegaskan bahwa dasar-dasar dari lapisan watak dan kepribadian terbentuk dalam perkembangan awal dari umur satu sampai

empat tahun dalam lingkungan terkecil, yaitu keluarga (Muhamad Said, 1995). Selanjutnya Liklikuwata mengutarakan bahwa kenakalan seorang anak akibat dari latar belakang yang serba semrawut dan sebaiknya faktor keluarga sebagai faktor dasar dalam pembentukan pribadi anak benar-benar harmonis (Isye Soentoro dalam Sarinah, 1984).

Nilai kebermaknaan pendidikan keluarga itu telah dinyatakan oleh banyak ahli pendidikan dari jaman yang silam (Ngalim Purwanto, 1995) Comenius (1592-1670) telah menegaskan bahwa tingkatan permulaan bagi pendidikan anak-anak dilakukan dalam keluarga yang disebutnya sebagai *scolamaterna* (sekolah ibu). Di dalam bukunya *informatium* dia mengutarakan bagaimana caranya orang tua harus mendidik anaknya dengan bijaksana, untuk memuliakan Tuhan dan untuk keselamatan jiwa anak-anaknya. Rousseau (1712-1778) telah menegaskan bahwa alam anak-anak yang belum rusak harus dijadikan dasar pendidikan dan anak itu bukanlah orang dewasa dalam bentuk kecil. Karena itu anak-anak harus dididik sesuai dengan alamnya. Salzmann (1744-1811) memberikan penegasan bahwa segala kesalahan anak-anak itu akibat dari perbuatan pendidik-pendidiknya, terutama orang tua. Orang tua dalam pandangannya adalah sebagai penindas yang menyiksa anaknya dengan pukulan yang merugikan kesehatannya dan menyakiti perasaan-perasaan kehormatannya. Pestalozzi (1746-1827) telah memandang bahwa pendidikna keluarga itu merupakan unsur pertama dalam kehidupan masyarakat. Dia juga mengutarakan tentang bagaimana caranya memberikan pelajaran dan pendidikna agama kepada anak-anak.

Pendidikan keluarga dapat terlaksana sebagaimana mestinya, jika para pendidik di lingkungan keluarga memiliki kemampuan untuk melakukan pekerjaan mendidik. Keluarga atau orang tua hendaklah melakukan tindakan-tindakan yang tepat dalam mendidik anak di lingkungan keluarga. Tindakan-tindakan yang paling memadai dalam mendidik anak di lingkungan keluarga adalah segala tindakan yang mencerminkan peranan, sebagaimana disodorkan oleh KI Hajar Dewantara (PPIPT, 1992: 113), sebagai “among” dengan asas *ing ngarso sing tulodo, ing madya mangun karsa, dan tut wuri handayani*. Ganjaran dan hukuman, bantuan, pengarahan, penanaman dalam “bebas merdeka”, dan disiplin, sebagaimana dirinci oleh Ki Hajar Dewantara menjadi sepuluh faham (Tukiman Taruna, 1995: 27), pada dasarnya bersumber kepada tiga asas itu.

Tindakan mendidik anak yang mencerminkan fungsi pendidikan dalam keluarga harus disertai dengan alat pendidikan, yaitu pembiasaan dan pengawasan, perintah dan larangan, dan ganjaran dan hukuman (Ngalim Purwanto, 1995: 224). Namun dalam menggunakan alat-alat pendidikan ini para pendidik dalam lingkungan keluarga hendaknya berperan sebagai “among” dan berpijak kepada tiga asas yang diutarakan di atas. Tindakan pendidikan yang menyimpang dari ketiga asas tersebut, dapat menimbulkan terjadinya proses disosialisasi yang menuju ke arah pembentukan dan perkembangan kepribadian anak yang “berantakan”. Proses pendidikan dan proses sosialisasi ini sangat berkaitan, bahkan saling tumpang tindih, sehingga Nasution (1993: 142) menyatakan bahwa sosialisasi itu dapat dianggap sama dengan pendidikan.

Menurut Gesell, tahun pertama merupakan saat yang baik untuk belajar menghargai individualitas anak. Orang tua yang peka dan responsif terhadap kebutuhan anaknya semasa bayi, biasanya akan peka terhadap kekhasan minat anaknya di kemudian hari. Mereka tidak terlalu memaksakan harapan-harapan dan ambisinya terhadap anak. Hal seperti ini disebut *intuitive sensitivity*”.

Selain intuitif sensitivity orang tua juga perlu mengetahui trend dan sequence dari perkembangan. Orang tua harus menyadari bahwa perkembangan berubah dari periode stabil

ke tidak stabil. Pengetahuan seperti ini akan membuat orang tua lebih bersabar dan dapat memahami anaknya. Falsafah Gesell tampaknya sangat permisif dan terlalu memanjakan anak. Akan muncul pertanyaan-pertanyaan : apakah sikap seperti ini tidak akan merusak ? apakah anak menjadi “bossy” ?

Menurut Gesell, seorang anak harus belajar mengontrol impul-impulnya, menyesuaikannya dengan tuntutan budaya. Anak justru mempelajarinya dengan baik apabila kita memberikan perhatian terhadap kematangan. Misalnya dalam masalah makan, pada awalnya bayi jangan dibiarkan menunggu terlalu lama. Hasrat utama seorang bayi adalah makan dan tidur. Keinginan ini bersifat individual dan organis, tidak bisa ditransformasikan dan diabaikan. Tidak lama kemudian, kira-kira umur 4 bulan, saluran gastrointestinal tidak lagi mendominasi kehidupannya, frekwensi menangis berkurang. Ini merupakan tanda bagi orang tua bahwa anaknya dapat menunggu waktu makan.

Beberapa lama kemudian, dengan meningkatnya perkembangan bahasa dan perspektif waktu, anak mulai dapat menunda pemuasan kebutuhan yang segera. Lingkungan dapat membantu meringankan anak mencapai kematangan untuk mentolerir kontrol. Gesell yakin bahwa para pengasuh yang peka dapat menyeimbangkan kekuatan kematangan dengan kekuatan enkulturasi dari lingkungan. Enkulturasi memang perlu, tetapi tujuan utama bukanlah mencocokkan individu ke dalam bentukan-bentukan sosial. Situasi semacam itu merupakan tujuan dari rejim otoriter. Dalam iklim demokratis diharapkan munculnya otonomi dan individualitas. Enkulturasi yang terjadi di luar keluarga/rumah harus sejalan yang terjadi di rumah. Sekolah-sekolah mengajarkan keterampilan dan kebiasaan yang diperlukan untuk menjadi anggota masyarakat. Guru-guru, seperti halnya orang tua, jangan terlalu berfikir eksklusif dalam mencapai tujuan lingkungan ini sehingga mengabaikan bagaimana seorang anak berkembang.

Dalam kaitan itu, Lock merumuskan filosofi yang mendasari pendidikan anak. *Locke's Educational Philosophy*, ini pada dasarnya menyangkut empat isi antara lain:

- 1) *Self-Control*, merupakan tujuan utama dari pendidikan, bagaimana anak dapat mengontrol dirinya setelah memperoleh pendidikan. Dalam hal ini anak perlu dilatih mendisiplinkan diri, perlu dilatih dalam berbagai hal.
- 2) *Best reward and punishment*, bagaimana memberikan hadiah dan hukuman kepada anak. Dalam hal ini perlu dipahami bahwa hadiah yang terbaik adalah yang berarti dari anak dan hukuman yang terbaik adalah hukuman yang setimpal dengan kesalahan yang diperbuat oleh anak.
- 3) *Rules*, yakni kita perlu mengajarkan anak tentang aturan-aturan atau norma-norma yang berlaku di mana anak itu berada. Dalam hal ini anak diupayakan untuk meniru hal-hal positif, olehnya itu ketika kita mengajar anak hendaknya dengan model yang baik karena anak akan meniru model tingkah laku yang kita perlihatkan pada anak tersebut.
- 4) *Children's special characteristic*, yakni perlunya memperhatikan kekhususan karakter anak. Setiap anak mempunyai kapasitas intelektual yang berbeda, olehnya itu pengajaran hendaknya disesuaikan dengan kemampuan/ kekhususan anak. Disamping pemikiran Lock, Roussou dan Gessel, tentang pola pengasuhan anak, akan dikemukakan juga pemikiran Juhaya S. Praja sebagai rujukan, dalam memawasi keterkaitan fitroh manusia dalam konteks pendidikan anak (manusia) secara lebih mendasar dan komprehensif.

c. Keluarga dan Pola Pengasuhan

Keluarga merupakan lembaga pertama dalam kehidupan anak, tempat anak belajar dan menyatakan dirinya sebagai makhluk sosial. Keluarga memberikan dasar pembentukan tingkah laku, watak, moral dan pendidikan kepada anak. Keluarga inti yang terdiri dari bapak, ibu dan anak, merupakan lingkungan terdekat yang sangat besar pengaruhnya pada proses perkembangan kecerdasan anak agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh sesuai falsafah suatu bangsa.

Setiap anak membutuhkan perhatian dan kasih sayang dari orang tua dalam keluarga inti maupun orang dewasa lain disekitar anak. Anak-anak pun membutuhkan perhatian dan kasih sayang. Tetapi, tentang hal ini, haruslah disadari betul bahwa memperhatikan dan mengasahi tidaklah berarti memanjakan. Orangtua yang memanjakan anak-anak justru membuat mereka menjadi orang-orang yang “lembek” , orang-orang yang tidak memiliki “semangat juang”. Mereka tidak tahan banting dan mudah menyerah. Pendidikan tidak mendiktekan apalagi memaksakan kemauan orang tua kepada anak dan belajar bukan pula seperangkat materi yang harus dihafalkan anak. Pendidikan pada hakekatnya merupakan pemberian stimulasi termasuk pembinaan dan pelatihan agar anak memiliki kemampuan tertentu yang diperlukan dalam kehidupannya, sekarang dan masa yang akan datang.

d. Pola Pengasuhan Orang Tua Dalam Keluarga

Pengasuhan merupakan suatu proses kerjasama antara ayah, ibu dan anak-anak mereka serta lingkungan masyarakatnya. Pengasuhan orang tua dan anak merupakan proses dari sejak anak dalam kandungan sampai anak tersebut siap menjadi orang tua. Pengasuhan orang tua dan anak dalam interaksi yang mendukung perkembangan anak menjadi berkembang secara optimal . Menurut Jay Belsky pola pengasuhan dipengaruhi oleh 3 hal, yaitu: (1) Latar belakang sejarah dan psikologi orang tua, (2) Konteks sosial yang mendukung dan, (3) Karakteristik anak, digambarkan dengan tabel dibawah ini:

Pengasuhan orang tua meliputi mengasuh, membesarkan dan mendidik anak dalam membentuk konsep diri positif dan proses pendisiplinan yang positif. Secara sederhana, pengasuhan positif meliputi beberapa bagian, yaitu :

- a. Konsep dasar yang melandasi,
- b. Sikap dasar yang perlu di miliki dalam menerapkan pengasuhan positif (mendidik anak secara positif).
- c. Prinsip-prinsip penting menjadi orangtua yang positif.
- d. Strategi mengasuh anak secara positif agar membangkitkan potensi-potensi positif mereka; kecerdasan intelektual mereka, emosi mereka dan juga dorongan moralistik idealistik.

Konsep diri merupakan gambaran yang dimiliki anak tentang dirinya meliputi kondisi fisik, psikologis, sosial dan emosional. Gambaran tersebut terbentuk karena keyakinan anak tentang bagaimana orang-orang terdekat dalam kehidupan memandang dirinya. Konsep diri positif terbentuk bila anak selalu dihargai berdasarkan potensi aktual yang dimilikinya. Akibatnya, anak tahu kelebihan dan kekurangannya. Dalam menentukan target, ia sesuaikan dengan kemampuannya sehingga kemungkinan berhasil lebih besar. Dan akhirnya orang lain pun bisa melihat keberhasilan tersebut. Pengalaman berhasil itu jelas

mampu meningkatkan kepercayaan diri anak, sehingga anak akan menganggap dirinya punya citra diri yang positif.

Disiplin sebagai suatu proses bimbingan yang bertujuan untuk menanamkan pola perilaku tertentu, kebiasaan tertentu, atau membentuk manusia dengan ciri ciri tertentu, terutama meningkatkan kualitas mental dan moral. Jadi, bagi orang tua penerapan dan peningkatan disiplin pada anak adalah hal yang teramat penting. Pembentukan disiplin memerlukan waktu yang lama dan dilakukan secara terus menerus, peranan orang tua, lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat sangat penting bagi perkembangan disiplin seseorang. Jika orang tua mendisiplinkan anak, maka anak akan mengembangkan peraturan sendiri bagi dirinya.

Untuk menjadi orang tua yang baik memang tidak mudah. Hal yang paling sulit adalah mengendalikan emosi dalam mengasuh. Ketidakmampuan orangtua mengendalikan emosi, pada akhirnya bisa memberikan pukulan atau tindakan fisik lain kepada anak. Cara terbaik untuk menghadapi perilaku ini adalah berusaha dan mengalihkan perhatiannya dengan kegiatan lain yang lebih aman. Berteriak, memukul, atau bersikap terlalu keras pada anak justru akan menimbulkan masalah baru. Bukannya membuat anak disiplin, kekerasan justru mendorong perilaku negatif pada anak. Ia akan menganggap bahwa bertindak agresif dan kehilangan kendali itu tidak salah. Hasil penelitian menunjukkan anak usia dini masih belum memahami hubungan antara tindakan nakalnya dengan pukulan yang diterimanya. Anak hanya bisa merasakan sakit karena dipukul tanpa tahu penyebabnya. Artinya, pukulan tersebut sama sekali tidak bisa mendisiplinkan anak atas kesadarannya sendiri.

Sebagai langkah awal, sejak usia dini anak sebaiknya diajari untuk mengikuti peraturan sederhana untuk mengikuti peraturan sederhana, merespon perintah orang tua, memiliki pengendalian diri untuk menunggu sesuatu yang diinginkannya, dan mengatasi frustrasi yang mungkin dihadapinya ketika keinginannya tidak tercapai. Semua ini seharusnya telah menjadi kebiasaan saat ia menginjak usia prasekolah.

Anak-anak berperilaku buruk karena beberapa alasan. Untuk dapat memahami tersebut pada langkah pertama yang dapat dilakukan menghadapi anak-anak yang berperilaku buruk adalah dengan berusaha menemukan penyebabnya. Perilaku negatif anak biasanya disebabkan rasa ingin tahu anak tentang keterbatasan dan kemampuannya ataupun rasa cemburu karena tidak mendapatkan perhatian yang cukup, frustrasi, ataupun karena merasa tertekan.

e. Macam-macam Pola Asuh

Pola asuh orang tua adalah pola perilaku pendidikan yang digunakan orang tua untuk berhubungan dengan anak. Terkadang peran dan tanggung jawab yang dijalankan oleh orang tua dalam menerapkan disiplin pada anak bukan merupakan pekerjaan yang mudah, kadang kala orang tua mengalami hambatan dan kesulitan dalam pengasuhan. Pola asuh yang diterapkan tiap keluarga berbeda dengan keluarga lainnya, tergantung pandangan dari tiap orang tua.

Mengasuh anak memang gampang-gampang susah. Anak adalah harapan orang tua , maka sudah sewajarnya orang tua memberikan yang terbaik agar menjadi manusia tangguh, serta bermanfaat bagi lingkungannya. Ada tiga jenis pola asuh yang ditanamkan oleh orang tua, ada tiga tipe umum tentang penerapan pola pengasuhan orang tua, yaitu pola asuh

koersif, permisif dan demokratis. Pengasuhan memiliki karakteristik yang berbeda dan dampak yang berbeda pula terhadap perkembangan anak.

1. Pola Asuh Koersif

Pola Asuh koersif identik dengan hukuman dan pujian. Jika anak berlaku tidak sesuai dengan arahan orangtua, maka yang mereka terima ialah hukuman. Sebaliknya, jika sang anak berlaku sesuai dengan arahan orangtua, maka mereka akan menerima pujian. Dengan pola pengasuhan ini, anak akan cenderung menjadi Si Pencari Perhatian, suka melakukan pembalasan, atau menjadi ketakutan kala berbuat salah di mata orangtuanya. Orangtua menjadi pusat dalam pola pengasuhan ini. Hal ini tidak sehat, sebab aspek kritis anak dan kelak kemampuannya dalam memilih jalan kehidupan menjadi teramat terfokus pada obsesi orangtua.

Di luar rumah, anak menjadi senang berkuasa, karena di rumah orang tua menggambarkan bahwa dengan berkuasa seseorang bisa memerintah orang lain, mendapati hal yang ia inginkan dilaksanakan oleh orang lain. Ia cenderung mengingat-ingat hal-hal tidak menyenangkan yang ia alami dan mencari-cari celah untuk membalas. Orang tua yang menerapkan pola pengasuhan koersif biasanya tidak peduli dan tidak memahami bakat karakter anak. Orang tua koersif hanya tahu bahwa anak harus berubah sesuai dengan standar yang harus dimiliki orang tuanya.

2. Pola Asuh Permisif

Tipe pola asuh permisif berlawanan dari pola asuh koersif. Orangtua permisif biasanya menghendaki anak-anak tumbuh dengan mandiri. Dalam proses membuat anak mandiri, orangtua justru terlalu menyerahkan anak pada dunia atau lingkungannya. Anak, terkadang menjadi merasa tidak diperhatikan, tidak diberikan harapan, serta anak beranggapan, orang tidak berarti atau dianggap tidak berperan

3. Pola Asuh Dialogis

Pola asuh ini menyeimbangkan kebebasan dan keteraturan. Orangtua dialogis mampu memahami di wilayah mana saja mereka mengarahkan anak-anak, dan di wilayah mana saja mereka memberikan kebebasan pada anak. Orangtua dialogis mendewasakan anak-anak dengan melibatkan mereka bertukar pikiran dan mencari solusi suatu masalah secara bersama-sama. Dalam pola asuh ini, orang tua menanamkan harapannya dengan cara berbicara dari hati ke hati, serta menjelaskan pertimbangan keinginan mereka pada anak-anak. Karena adanya hubungan kesetaraan yang dibangun, anak-anak terlatih untuk menjadi jujur, kritis, dan terbuka terhadap lingkungan sekitarnya.

Dalam menemukan pola asuh ini, harus dilandasi oleh kasih sayang yang merupakan alat pendidikan, sehingga potensi anak dapat berkembang sewajarnya. Pola asuh yang digunakan dalam keluarga, juga harus memperhatikan perkembangan anak itu sendiri. Misalnya pola asuh anak tahun pertama harus berbeda dengan anak balita, juga harus berbeda dengan anak remaja.

4. Komunikasi Positif Dalam Pengasuhan

Komunikasi merupakan kegiatan yang sangat penting dalam proses pengasuhan. Perkembangan keterampilan berkomunikasi pada anak merupakan kunci untuk pengendalian diri dan keberhasilan hubungan anak dengan lingkungannya. Cara berkomunikasi pada anak

menggunakan bahasa verbal dan bahasa tubuh, yang dikembangkan oleh orang tua atau orang dewasa disekitar anak melalui modeling dalam setiap kegiatan. Kemudian pengembangan kemampuan komunikasi pada anak didorong untuk membantu anak dalam memecahkan masalah dan hubungan dengan orang lain.

Kekeliruan dalam berkomunikasi yang sering terjadi antara orang tua dan anak meliputi:

- (1) Bicara tergesa-gesa. Bicara tergesa-gesa pada anak, mengakibatkan: (1) Anak tidak memahami pesan, akhirnya orang tua menjadi emosi; (2) Hal ini disebabkan karena; (3) Kemampuan anak menangkap pesan masih terbatas; (4) Tidak memberi kesempatan pada anak untuk mencerna dan menganalisa pesan.
- (2) Beranggapan semua anak sama. Sebagian besar orang tua masih banyak menganggap semua anak sama sehingga mereka berkomunikasi dengan cara yang sama untuk setiap anak.
- (3) Tidak membaca bahasa tubuh anak. Bahasa tubuh anak dalam melakukan komunikasi, tidak pernah berbohong dan lebih terlihat nyata dibandingkan bahasa lisan. bila hal ini diabaikan oleh orang tua akibatnya, anak lebih mudah emosi dan orang tua tidak akan memahami apa yang akan disampaikan anak.
- (4) Tidak mendengarkan perasaan anak. Orang tua dalam berkomunikasi juga diharapkan dapat mendengarkan perasaan anak dengan membuat saluran emosi pada anak dan merangsang kemampuan berbahasa dengan cara menandai pesan dan membuka komunikasi dengan penuh empati.
- (5) Menggunakan 12 Hambatan komunikasi. Orang tua suka menggunakan 12 hambatan dalam berkomunikasi dengan anak, yaitu: (a) Memerintah, (b) Menyalahkan, (c) Meremehkan, (d) Menasehati, (e) Membandingkan, (f) Membohongi, (g) Mencap/melabel, (h) Menghibur, (i) Mengancam., (j) Mengeritik, (j) Menyindir
- (6) Menganalisa: Bila hal ini sering dilakukan oleh orang tua, maka akan membuat:
 - a. Anak tidak percaya pada perasaannya sendiri
 - b. Anak tidak memiliki harga diri. Oleh karena itu orang tua diharapkan memberikan komunikasi yang positif pada anak dengan cara:
 1. Mendengar aktif, Caranya adalah: (1) Orang tua menatap langsung mata anak, dan harus sejajar dengan mata anak, (2) Orang tua menjadi cermin yang memantulkan perasaan anak, dengan menggunakan kata-kata, seperti : terus... bagaimana?...., Ooo begitu...., kemudian apalagi yang dirasakan...., lalu, (3) Orang tua mempunyai waktu yang cukup dan sedang bebas masalah
 2. Tujuannya: (1) Membangun hubungan sosial yang hangat antara anak dan orang tua, sehingga meningkat kecerdasan emosinya, (2) Membangun kepercayaan diri pada anak,
 3. Pesan Diri. Caranya : (1) Menyebutkan perasaan yang timbul, (2) perilaku anak yang mengganggu, (3) akibat yang ditimbulkan oleh perilaku tsb. Contoh: mama/ibu merasa khawatir , kalau Dani tidak mau belajar, karena tidak naik kelas nanti. Ibu guru merasa lelah, kalau anak-anak manisku tidak mengembalikan mainannya pada tempatnya, karena akibatnya mainannya akan berantakan.

Pola Pengasuhan Anak Dalam Lingkungan Keluarga :

Menurut Gesell, tahun pertama merupakan saat yang baik untuk belajar menghargai individualitas anak. Orang tua yang peka dan responsif terhadap kebutuhan anaknya semasa bayi, biasanya akan peka terhadap kekhasan minat anaknya di kemudian hari. Mereka tidak terlalu memaksakan harapan-harapan dan ambisinya terhadap anak. Hal seperti ini disebut *intuitive sensitivity*”.

Selain *intuitive sensitivity* orang tua juga perlu mengetahui trend dan sequence dari perkembangan. Orang tua harus menyadari bahwa perkembangan berubah dari periode stabil ke tidak stabil. Pengetahuan seperti ini akan membuat orang tua lebih bersabar dan dapat memahami anaknya.

Falsafah Gesell tampaknya sangat permisif dan terlalu memanjakan anak. Akan muncul pertanyaan-pertanyaan : apakah sikap seperti ini tidak akan merusak ? apakah anak menjadi “bossy” ? Menurut Gesell, seorang anak harus belajar mengontrol impul-impulnya, menyesuakannya dengan tuntutan budaya. Anak justru mempelajarinya dengan baik apabila kita memberikan perhatian terhadap kematangan. Misalnya dalam masalah makan, pada awalnya bayi jangan dibiarkan menunggu terlalu lama. Hasrat utama seorang bayi adalah makan dan tidur. Keinginan ini bersifat individual dan organis, tidak bisa ditransformasikan dan diabaikan. Tidak lama kemudian, kira-kira umur 4 bulan, saluran gastrointestinal tidak lagi mendominasi kehidupannya, frekwensi menangis berkurang. Ini merupakan tanda bagi orang tua bahwa anaknya dapat menunggu waktu makan, beberapa lama kemudian, dengan meningkatnya perkembangan bahasa dan perspektif waktu, anak mulai dapat menunda pemuasan kebutuhan yang segera. Lingkungan dapat membantu meringankan anak mencapai kematangan untuk mentolerir kontrol.

Gesell yakin bahwa para pengasuh yang peka dapat menyeimbangkan kekuatan kematangan dengan kekuatan enkulturasi dari lingkungan. Enkulturasi memang perlu, tetapi tujuan utama bukanlah mencocokkan individu ke dalam bentukan-bentukan sosial. Situasi semacam itu merupakan tujuan dari rejim otoriter. Dalam iklim demokratis diharapkan munculnya otonomi dan individualitas. Enkulturasi yang terjadi di luar keluarga/rumah harus sejalan yang terjadi di rumah. Sekolah-sekolah mengajarkan keterampilan dan kebiasaan yang diperlukan untuk menjadi anggota masyarakat. Guru-guru, seperti halnya orang tua, jangan terlalu berfikir eksklusif dalam mencapai tujuan lingkungan ini sehingga mengabaikan bagaimana seorang anak berkembang.

Dalam kaitan itu, Lock merumuskan filosofi yang mendasari pendidikan anak. Locke’s Educational Philosophy, ini pada dasarnya menyangkut empat isi antara lain:

- 1) *Self-Control*, merupakan tujuan utama dari pendidikan, bagaimana anak dapat mengontrol dirinya setelah memperoleh pendidikan. Dalam hal ini anak perlu dilatih mendisiplinkan diri, perlu dilatih dalam berbagai hal.
- 2) *Best reward and punishment*, bagaimana memberikan hadiah dan hukuman kepada anak. Dalam hal ini perlu dipahami bahwa hadiah yang terbaik adalah yang berarti dari anak dan hukuman yang terbaik adalah hukuman yang setimpal dengan kesalahan yang diperbuat oleh anak.
- 3) *Rules*, yakni kita perlu mengajarkan anak tentang aturan-aturan atau norma-norma yang berlaku di mana anak itu berada. Dalam hal ini anak diupayakan untuk meniru hal-hal positif, olehnya itu ketika kita mengajar anak hendaknya dengan model yang baik karena anak akan meniru model tingkah laku yang kita perlihatkan pada anak tersebut.

- 4) Children's special characteristic, yakni perlunya memperhatikan kekhususan karakter anak. Setiap anak mempunyai kapasitas intelektual yang berbeda, olehnya itu pengajaran hendaknya disesuaikan dengan kemampuan/ kekhususan anak. Disamping pemikiran Lock, Roussou dan Gessel, tentang pola pengasuhan anak, akan dikemukakan juga pemikiran Juhaya S. Praja sebagai rujukan, dalam memawasi keterkaitan fitroh manusia dalam konteks pendidikan anak (manusia) secara lebih mendasar dan komprehensif.

Lebih lanjut Juhaya S. Praja (1996) mengklasifikasi bahwa '*fitroh manusia*' (yang terdiri dari *al-'aql*, *intellectual faculty*; *al-Syahwat*, nafsu; *al-Ghadlab*) terkait dengan '*fungsi dasarnya*' dibanding dengan makhluk lain ciptaan Tuhan YME, bagaimana meta analisis aktualisasi potensi bawaan dalam setting kehidupan, serta proses aktualisasi dengan harapan ideal, adalah harus menjadi fondasi dalam pengembangan konsepsi dan praksis pendidikan anak (manusia).

Aktualisasi potensi fitriyah selalu dibarengi dengan transformasi pengetahuan, sikap dan perilaku standar normatif dengan : (1) proses penginderaan empirik (*Al-Tajribah al-hissiyyah*), terdiri dari *al-sam'a*, *al-udzun*, *al-bashar*, *al-'uyun* dan *al-fu'ad*; (2) proses penalaran dengan akal (*al-qulub*); (3) Otoritatif atau *al-naqliyyah* dan melalui proses transmisi data atau *al-mutawatirat*. Model Juhaya bila dijadikan paradigma dasar dalam mewarnai kognisi, sikap dan perilaku kependidikan anak (manusia) dalam arti luas, yang diawali pada lingkungan keluarga, masyarakat dan seterusnya, maka diyakini dapat memberikan sumbangan yang amat besar dalam setiap program pengembangan kecerdasan spiritual anak, menuju kepada insan kamil.

A. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

1. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan suatu upaya dalam mempersiapkan anak usia prasekolah untuk melanjutkan ke tingkat pendidikan selanjutnya, sehingga dirasakan sangat penting dalam upaya menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas. Perkembangan Pendidikan Anak Usia Dini tidak hanya terjadi di negara-negara maju saja, namun di negara yang sedang berkembang.

Menurut Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini (2000 : 8) Pendidikan Anak Usia Dini adalah pendidikan yang berfungsi membantu pertumbuhan jasmani dan rohani peserta didik yang dilakukan di dalam maupun di luar lingkungan keluarganya.

Selanjutnya menurut UUSPN No. 20 Tahun 2003, Tentang 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 anak untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Hal-hal yang terkait dengan Pendidikan Anak Usia Dini, mengacu pada Pasal 28 UUSPN No. 20 Tahun 2003, yaitu :

- a. Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar.
- b. Pendidikan Anak Usia Dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal dan/atau informal.

- c. Pendidikan Anak Usia Dini pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK), raudhatul Athfal (RA), atau bentuk lain yang sederajat. TK diselenggarakan untuk mengembangkan kepribadian dan potensi anak sesuai dengan tahap perkembangannya., sedangkan RA diselenggarakan untuk pengembangan potensi anak dengan lebih banyak menanamkan nilai-nilai keimanan dan ketaqwaan.
- d. Pendidikan Anak Usia Dini pada jalur pendidikan nonformal berbentuk Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA) atau bentuk lain yang sederajat.
- e. Pendidikan Anak Usia Dini pada jalur pendidikan informal berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan keluarga.

Disamping itu dalam pedoman sosialisasi PAUD (2002 : 1) dikatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini ditujukan bagi Anak usia dini (0 – 6 tahun) yang diselenggarakan pada jalur pendidikan nonformal dalam bentuk penitipan anak, kelompok bermain dan satuan pendidikan yang sejenis guna mempersiapkan anak agar dapat tumbuh dan berkembang secara optimal serta kelak siap memasuki pendidikan dasar.

Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa betapa pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini dalam membantu perkembangan anak, baik perkembangan jasmani maupun rohani hal ini karena:

- a. Dilihat dari kedudukan usia prasekolah bagi perkembangan anak selanjutnya. Banyak ahli yang memandang usia prasekolah atau balita sebagai fase yang sangat fundamental bagi perkembangan individu. Freud (Santrock dan Yussen, 1992) dalam (Solehudin, 1997 : 2), memandang usia balita sebagai masa terbentuknya kepribadian dasar individu. Kepribadian orang dewasa, menurutnya ditentukan oleh cara-cara pemecahan konflik antara sumber-sumber kesenangan awal dengan tuntutan realita pada masa anak. Santrock dan Yussen juga menganggap bahwa usia prasekolah sebagai masa yang penuh dengan kejadian-kejadian penting dan unik (*a highly eventful and unique period of life*) yang meletakkan dasar bagi kehidupan seseorang di masa dewasa. Begitu pula Fernie (1998) meyakini bahwa pengalaman-pengalaman belajar awal tidak akan pernah bisa diganti oleh pengalaman-pengalaman berikutnya, kecuali dimodifikasi. Mendukung pandangan para ahli tersebut, temuan Sperry, Hubbel dan Wiesel (Solehudin, 1997) menjelaskan bahwa perkembangan potensi untuk masing-masing aspek memiliki keterbatasan waktu yang sebagian besar diantaranya terjadi pada masa usia dini. Batas kesempatan untuk perkembangan matematika adalah sampai empat tahun, untuk bahasa sampai sepuluh tahun, dan untuk musik antar 3 – 10 tahun.

Lebih lanjut, penelitian tersebut juga menjelaskan bahwa konstruksi jaringan otak ternyata hanya akan hidup bila diprogram melalui berbagai rangsangan. Tanpa dirangsang atau digunakan, otak manusia tidak akan berkembang karena pertumbuhan otak memiliki keterbatasan waktu, maka rangsangan otak di usia dini menjadi sangat penting. Penundaan yang terjadi akan membuat otak itu tetap tertutup sehingga tidak menerima program-program baru.

Selanjutnya, Goleman menjelaskan bahwa periode tiga atau empat tahun pertama merupakan periode subur bagi pertumbuhan otak manusia hingga dapat mencapai kurang lebih dua pertiga dari ukuran otak orang dewasa. Selama periode ini, perkembangan kompleksitas otak juga melaju lebih cepat bila dibanding dengan yang terjadi sesudahnya.

- b. Dilihat dari hakekat belajar dan perkembangan. Belajar dan perkembangan merupakan suatu proses yang berkesinambungan. Pengalaman belajar dan perkembangan awal merupakan dasar bagi proses belajar dan perkembangan selanjutnya. Temuan Ornstein (Bateman, 1990)

tentang fungsi belahan otak, salah satunya, menunjukkan bahwa anak yang pada masa prasekolah mendapat rangsangan yang cukup dalam mengembangkan kedua belah otaknya akan memperoleh kesiapan yang menyeluruh untuk belajar secara sukses saat memasuki Sekolah Dasar. Mendukung temuan tersebut, penelitian Marcon (1993:56) juga menjelaskan bahwa kegagalan anak dalam belajar pada kelas-kelas berikutnya. Berikut pula, kekeliruan belajar awal bisa menjadi penghambat bagi proses belajar selanjutnya.

- c. Tuntutan-tuntutan non-educatif lainnya yang berkembang dewasa ini juga mendorong para orang tua untuk semakin peduli terhadap lembaga-lembaga pendidikan prasekolah. Dewasa ini tidak jarang di antara orang tua, khususnya di kota-kota besar yang keduanya menghabiskan sebagian besar waktu mereka di kantor, tempat kerja atau untuk kepentingan bisnis. Sementara itu kakek, nenek atau saudara-saudara lainnya tidak lagi berada disamping mereka. Atau kalau pun ada, mereka semua juga sibuk dengan urusan masing-masing. Perubahan pola dan sikap hidup serta struktur keluarga tersebut menurut masyarakat untuk segera memasukan anak-anak mereka ke lembaga pendidikan atau penitipan anak secara dini.

Alasan tersebut di atas cukup mendukung pandangan yang mempercayai bahwa pentingnya pendidikan Anak Usia Dini itu bukan merupakan sesuatu yang patut dipertanyakan lagi, yang menjadi tantangan sekarang adalah bagaimana para pendidik (orang tua dan tutor) dapat merespons kebutuhan pendidikan anak yang begitu urgen tersebut secara sungguh-sungguh. Di zaman yang penuh dengan tantangan dan persaingan ini, mereka diharapkan tidak lagi menyelenggarakan pendidikan Anak Usia Dini secara asal-asalan. Sebaliknya, sekarang mereka justru dituntut untuk menyelenggarakan pendidikan secara profesional sehingga mampu melahirkan generasi yang tangguh dan siap mengarungi lautan kehidupan yang semakin kompetitif ini.

Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, telah mengamanatkan dilaksanakannya pendidikan kepada seluruh rakyat Indonesia sejak usia dini, yaitu sejak anak dilahirkan. Dijelaskan pula bahwa Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan sekolah dasar.

Berbagai hasil penelitian menyebutkan bahwa masa usia dini merupakan periode kritis dalam perkembangan anak. Kajian neurologi pada saat lahir, otak bayi mengandung sekitar seratus milyar neuron yang siap melakukan sambungan antar sel, selanjutnya dikemukakan bahwa selama tahun pertama otak bayi berkembang pesat. Kepesatan perkembangan itu karena otak bayi menghasilkan bertrilyun-trilyun sambungan antar sel otak yang banyaknya melebihi kebutuhan. Sambungan ini akan semakin kuat apabila sering digunakan. Sebaliknya akan semakin melemah dan akhirnya musnah apabila jarang atau tidak digunakan. (Dit. PAUD 2004:3). Kajian lain mengungkapkan: Sekitar 50% kapabilitas kecerdasan orang dewasa telah terjadi ketika anak berusia 4 tahun, sekitar 80% telah terjadi ketika anak berusia 8 tahun, dan mencapai titik kulminasi ketika anak berusia 18 tahun (Dit PAUD, 2002:6).

Setiap anak pada hakekatnya memiliki potensi yang menggerakkan hidupnya untuk memahami kebutuhan-kebutuhannya. Di dalam diri anak ada fungsi bersifat rasional yang bertanggung jawab atas perilaku intelektual dan perilaku sosialnya. Anak mempunyai dorongan untuk mengarahkan dirinya ke tujuan positif, akan mampu mengatur dan mengontrol dirinya dan akan mampu pula menentukan nasibnya sendiri, namun ia senantiasa akan terus berkembang dan tidak akan pernah selesai. Dalam hidupnya ia akan melibatkan dirinya dalam usaha untuk mewujudkan dirinya, membantu orang lain dan membuat dunia lebih baik untuk ditempati. Anak merupakan suatu keberadaan yang berpotensi yang perwujudannya merupakan ketakterdugaan, namun potensinya itu terbatas.

Anak adalah makhluk Tuhan yang mengandung kemungkinan untuk menjadi orang jahat atau baik. Anak merupakan makhluk yang reaktif yang perilakunya dikontrol oleh faktor-faktor yang datang dari luar. Lingkungan adalah penentu perilakunya dan sekaligus menjadi sumbernya, namun perilakunya itu sendiri merupakan hasil perkembangannya, kemampuan yang dipelajarinya (Roni Artasasmita, 1992: 28-29). Karena itu Setjoatmodjo menegaskan bahwa anak didik itu adalah individu-individu yang “*multi talented*” (YP2LPM, 1994: 131). Namun, anak-anak itu bukan manusia, laksana gelintiran telur-telur yang masih perlu dierami dan ditetesi oleh hangatnya pendidikan (Daldjoeni, 1995: 37).

Berdasarkan pada asumsi bahwa jika anak yang baru dilahirkan itu suci, maka anak itu dapat dididik dan memang membutuhkan pendidikan, sesuai sabda Nabi Muhammad saw bahwa “*anak yang baru lahir adalah suci bersih, ibu bapaknya yang menjadikan anak itu Yahudi, Nasrani, Majusi*”. Rousseau menyatakan pula, bahwa semua benda adalah baik sebagai ciptaan dari penciptanya, tetapi menjadi kotor di tangan manusia (Ulich, 1959: 22). Namun, para pendidik di lingkungan keluarga perlu mempunyai wawasan yang jembar tentang tahap-tahap perkembangan anak. Driyarkara menegaskan bahwa tindakan-tindakan mendidik itu harus disesuaikan dengan usia anak dan diatur menurut perkembangannya.

Menurut John Locke bahwa tiap individu itu mempunyai temperamen yang khusus, namun temperamen tersebut ditentukan/dipengaruhi oleh lingkungan. Olehnya itu anak harus belajar sejak masa *invacy*, karena melalui pendidikan, anak akan menjadi arief, dan lebih bijak. Adapun proses perkembangan / pembentukan anak melalui lingkungan tersebut antara lain :

- 1) *Association*, yaitu proses mengasosiasikan pikiran dan perasaan dengan kejadian-kejadian yang dialami di sekitar anak.
- 2) *Repetition*, yaitu proses mengulang-ulangi apa yang telah kita lakukan sehingga pada akhirnya dapat kita kerjakan dengan sempurna.
- 3) *Imitation*, yaitu proses mengembangkan diri dengan jalan melalui peniruan-peniruan terhadap apa yang dilihat oleh anak disekitarnya.
- 4) *Reward* dan *punishment*, yaitu proses perkembangan diri anak yang diakibatkan adanya motivasi untuk berperilaku yang baik setelah adanya perolehan hadiah dan hukuman.

Dari keempat proses-proses tersebut Locke meyakini bahwa dalam proses perkembangan diri anak, keempat hal tersebut sering terjadi secara bersamaan. Dalam kontek perkembangan anak, Rousseau’s dalam Theory of Development nya mengemukakan bahwa, anak mempunyai tempat yang khas di dalam kehidupannya, ketika kita melihat secara sederhana kita akan mengetahui bahwa anak itu sangat berbeda dengan kita (orang dewasa). Anak memiliki cara melihat, cara berpikir, dan cara merasa. Hal ini sejalan dengan yang berpandangan bahwa anak berbeda kapasitas dan tingkatannya. Jika kita ingin agar bawaan itu terproses dengan baik, maka kita harus mempelajari dan memahami dengan baik mengenai tahapan atau tingkatan perkembangan, yang mana Rousseau membagi empat (4) tahap atau tingkatan perkembangan sebagai berikut: .

- 1) *Infacy* (dari lahir sampai usia 2 tahun). Pengalaman anak dimulai secara langsung melalui sense (perasaannya), mereka mengetahui sesuatu mengenai ide atau reasoning. Pengalaman sederhana mereka itu melalui rasa senang dan rasa sakit. Meskipun anak aktif dan mempunyai rasa ingin tahu dan belajar dengan kuat, mereka secara konstan mencoba untuk merasakan sesuatu yang mereka dapatkan dan dengan melakukannya itu dia telah telah belajar mengenai ; panas, dingin, kasar, halus, dan lain-lain mengenai kualitas suatu obyek. Pada fase ini anak juga mulai belajar bahasa yang mana mereka melakukannya sendiri. Di

dalam sense (perasaan) mereka mengembangkan tata bahasanya secara terus-menerus dan berupaya memperbaiki kesalahan-kesalahan yang dilakukannya.

- 2) *Childhood* (usia 2 tahun sampai 12 tahun). Pada tingkatan ini anak mulai mandiri, dia sudah dapat berjalan, berbicara, dan dapat berlari tanpa bantuan orang lain, mereka mulai mengembangkan kemampuannya meskipun masih bersifat realistik, belum mampu terhadap hal-hal yang bersifat abstrak.
- 3) *Late Childhood* (umur 12 sampai 15 tahun). Pada tingkatan ini terjadi transisi antara masa anak dan masa dewasa. Selama periode ini anak secara fisik sudah kuas, umumnya terjadi transisi antara masa anak dan masa dewasa. Selama periode ini anak secara fisik sudah kuas, umumnya sifat agresif, suka menantang, secara kognitif sudah mampu berpikir secara abstrak, sudah dapat memecahkan persoalan-persoalan yang rumit.
- 4) *Adolescence*. Pada fase ini anak mengalami kelahiran yang kedua, yaitu dengan ditandai perubahan badan, keinginan yang besar untuk bekerja, terjadi perubahan temperamen. Pada masa ini juga berkembang kognitif dia dapat memikirkan konsep-konsep abstrak dan lebih tertarik kepada masalah-masalah teoritis. Pada fase ini merupakan mulainya terbentuk kehidupan sosial yang benar.

2. Hakekat Pendidikan Anak Usia Dini.

Pendidikan Anak Usia Dini, pada hakekatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Pendidikan Anak Usia Dini memberi kesempatan untuk mengembangkan kepribadian anak, oleh karena itu pendidikan untuk Usia Dini khususnya Taman Kanak-Kanak perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan yang meliputi kognitif, bahasa, sosial, emosi, fisik dan motorik. Anderson (1993:53).

Pengalaman belajar seperti apa yang memungkinkan anak berkembang seluruh aspek perkembangannya. Menurut Pestalozzi, Pendidikan anak hendaknya menyediakan pengalaman-pengalaman yang menyenangkan, bermakna, dan hangat seperti yang diberikan oleh orang tua di lingkungan rumah. Dari uraian di atas anda tentunya akan dapat mencermati apa sesungguhnya hakikat Pendidikan Anak Usia Dini. Agar memperoleh pemahaman yang mendalam cermati dengan teliti makna dari hakikat pendidikan Usia Dini sebagai berikut: (Kurikulum Berbasis Kompetensi: 2002). Anak adalah manusia kecil yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan. Ia memiliki karakteristik yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa serta akan berkembang menjadi manusia dewasa seutuhnya. Dalam hal ini anak merupakan seorang manusia atau individu yang memiliki pola perkembangan dan kebutuhan tertentu yang berbeda dengan orang dewasa. Anak memiliki berbagai macam potensi yang harus dikembangkan. Meskipun pada umumnya anak memiliki pola perkembangan yang sama, tetapi ritme perkembangannya akan berbeda satu sama lainnya karena pada dasarnya anak bersifat individual.

Ditinjau dari segi usia, anak usia dini adalah anak yang berada dalam rentang usia 0-8 tahun (Morrison, 1988: 4). Standar usia ini adalah acuan yang digunakan oleh NAEYC (National Association Education for Young Child). Menurut definisi ini anak usia dini merupakan kelompok yang sedang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Hal ini mengisyaratkan bahwa anak usia dini adalah individu unik yang memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut. Anak

usia dini terbagi menjadi 4 (empat) tahapan yaitu masa bayi dari usia lahir sampai 12 (dua belas) bulan, masa kanak-kanak/batita dari usia 1 sampai 3 tahun, masa prasekolah dari usia 3 sampai 5 tahun dan masa sekolah dasar dari usia 6 sampai 8 tahun. Setiap tahapan usia yang dilalui anak akan menunjukkan karakteristik yang berbeda. Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak haruslah memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan. Apabila perlakuan yang diberikan tersebut tidak didasarkan pada karakteristik perkembangan anak, maka hanya akan menempatkan anak pada kondisi yang menderita.

Pendidikan bagi anak Usia Dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak. Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakkan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan baik koordinasi motorik (halus dan kasar), kecerdasan emosi, kecerdasan jamak (multiple intelligences) dan kecerdasan spiritual.

Sesuai dengan keunikan dan pertumbuhan Anak Usia Dini, maka penyelenggaraan Pendidikan bagi Anak Usia Dini disesuaikan dengan tahap perkembangan yang dilalui oleh Anak Usia Dini. Berikut adalah beberapa pendapat lain mengenai Pendidikan Anak Usia Dini: "Pendidikan Anak Usia Dini, menekankan kepada anak usia dua setengah tahun sampai dengan enam tahun". Bihler dan Snowman, dalam Diah Hartati (1996).

Pendidikan anak Usia Dini, mencakup berbagai program yang melayani anak dari lahir sampai dengan delapan tahun yang dirancang untuk meningkatkan perkembangan intelektual, sosial, emosi, bahasa dan fisik anak (Bredecamp, 1997). Sedangkan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (2003) pada pasal 1 ayat 14 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.

Para ahli genetika mempercayai bahwa setiap anak yang lahir membawa potensi yang diturunkan dari kedua orangtuanya dan dipengaruhi oleh gen dari orang-orang yang memiliki garis keturunan di atasnya. Namun potensi tersebut tidak akan mencapai perkembangan secara optimal tanpa adanya stimulasi (rangsangan) yang maksimal. Rangsangan yang bersifat fisik/biologis tentunya terkait dengan pemberian gizi yang seimbang. Terkait dengan gizi ini berbagai studi yang dilakukan oleh para ahli gizi menyimpulkan bahwa pembentukan kecerdasan pada masa usia dini dan dalam kandungan ternyata sangat tergantung pada asupan gizi yang diterima. Makin rendah asupan gizi yang diterima, makin rendah pula status kesehatan anak, dan rendahnya status kesehatan anak akan berpengaruh terhadap kemampuan belajar anak (Syarif, 2002). Implikasinya adalah bahwa Pendidikan Anak Usia Dini harus pula memperhatikan pemenuhan gizi anak, termasuk gizi ibunya ketika anak masih menyusui.

Rangsangan nonfisik khususnya rangsangan pendidikan merupakan rangsangan yang tak kalah pentingnya. Ascobat Gani (2002) mengungkapkan bahwa sektor pendidikan menekankan pada rangsangan terhadap aspek intelektual, emosional, spiritual dan aspek-aspek lainnya yang terkait dengan software (perangkat lunak) dalam rangka melejitkan potensi diri, sedangkan sektor nonpendidikan menekankan pada rangsangan misalnya terhadap aspek gizi, kesehatan, dan aspek-aspek lainnya yang terkait dengan hardware (perangkat keras).

Berkaitan dengan anak usia dini, terdapat beberapa masa yang secara langsung maupun tidak langsung mempengaruhi bagaimana seharusnya seorang pendidik/orang menghadapi anak usia dini, sebagai berikut:

- a) Masa peka. Pada masa ini anak akan merespon berbagai stimulus dengan cepat karena kepekaannya yang muncul seiring dengan kematangan. Sebagian pendidik baik orang tua maupun tutor belum sepenuhnya mampu menciptakan suatu kondisi yang kondusif, memberi kesempatan dan menunjukkan permainan serta alat permainan tertentu yang dapat memicu munculnya masa peka dan atau menumbuhkembangkan potensi yang ada di masa peka.
- b) Masa egosentris. Masa egosentris ditandai dengan sikap keakuan anak yang sangat besar, seperti seolah-olah dialah yang paling benar, keinginannya harus selalu dituruti, segalanya miliknya sendiri, dan mau menang sendiri. Orang tua harus memahami bahwa anak masih berada pada masa egosentris ini. Karenanya orang tua harus memberikan pengertian secara bertahap pada anak agar dapat menjadi makhluk sosial yang baik dengan memberi kesempatan pada anak untuk berinteraksi di lingkungannya. Misalnya dengan melatih anak untuk dapat berbagi sesuatu dengan temannya atau belajar antri/menunggu giliran saat bermain bersama.
- c) Masa meniru. Pada masa ini proses peniruan anak terhadap segala sesuatu yang ada di sekitarnya tampak semakin meningkat. Peniruan ini tidak saja pada perilaku yang ditunjukkan oleh orang-orang disekitarnya tetapi juga terhadap tokoh-tokoh khayal yang sering ditampilkan di televisi dan segala hal yang dilihat serta didengarnya. Pada saat ini orang tua atau tutor haruslah dapat menjadi tokoh panutan bagi anak dalam berperilaku.
- d) Masa berkelompok. Pada masa ini anak senang melakukan kegiatan secara berkelompok atau team. Biarkan anak bermain di luar rumah bersama teman-temannya, jangan terlalu membatasi anak dalam pergaulan sehingga anak kelak akan dapat bersosialisasi dan beradaptasi sesuai dengan perilaku lingkungan sosialnya. Oleh karena itu orang tua sebaiknya mengkondisikan lingkungan yang baik bagi pergaulannya untuk kesempatan anak bersosialisasi dan bergaul.
- e) Masa bereksplorasi. Masa ini ditandai dengan kegiatan anak yang menunjukkan rasa keingintahuan yang besar mengenai suatu hal. Rasa ingin tahu ini ditunjukkan dengan banyak bertanya, mengamati bahkan membongkar benda. Orang tua atau orang dewasa harus memahami pentingnya eksplorasi bagi anak. Biarkan anak memanfaatkan benda-benda yang ada di sekitarnya dan biarkan anak melakukan trial dan error, karena memang anak adalah seorang penjelajah yang ulung.
- f) Masa Pembangkangan. Orang tua harus memahami dan mengarahkan anak saat ia mulai membangkang tetapi bukan berarti selalu memarahinya karena ini merupakan suatu masa yang akan dilalui oleh setiap anak. Selain itu bila terjadi pembangkangan sebaiknya diberikan waktu pendinginan (cooling down) misalnya berupa penghentian aktivitas anak dan membiarkan anak sendiri berada di dalam kamarnya atau di sebuah sudut. Beberapa waktu kemudian barulah anak diajak bicara mengapa ia melakukan itu semua.

3. Tujuan Pelaksanaan Pendidikan Anak Usia Dini secara umum

Secara umum tujuan PAUD adalah membantu anak untuk terus belajar sepanjang hayat guna menguasai keterampilan hidup. Tujuan tersebut seiring dengan UU Sisdiknas yang berbunyi Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan 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.

Pembelajaran bagi anak usia dini bukan berorientasi pada sisi akademis saja. Pendidikan Anak Usia Dini lebih dititikberatkan kepada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik, bahasa, intelektual, sosial-emosi serta seluruh kecerdasan (Kecerdasan Jamak). Dengan demikian, Pendidikan Anak Usia Dini yang diselenggarakan harus dapat mengakomodasi semua aspek pengembangan anak dalam suasana yang menyenangkan dan menimbulkan minat anak.

Secara umum tujuan Pendidikan Anak Usia Dini adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Sedangkan berdasarkan tinjauan aspek didaktis psikologis tujuan pendidikan di Pendidikan Anak Usia Dini yang khusus adalah:

- a) Menumbuhkembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilan agar mampu menolong diri sendiri (*self help*), yaitu mandiri dan bertanggung jawab terhadap diri sendiri seperti mampu merawat dan menjaga kondisi fisiknya, mampu mengendalikan emosinya dan mampu membangun hubungan dengan orang lain.
- b) Meletakkan dasar-dasar tentang bagaimana seharusnya belajar (*learning how to learn*). Hal ini sesuai dengan perkembangan paradigma baru dunia pendidikan melalui empat pilar pendidikan yang dicanangkan oleh UNESCO, yaitu *learning to know*, *learning to do*, *learning to be* dan *learning to live together* yang dalam implementasinya di lembaga Pendidikan Anak Usia Dini dilakukan melalui pendekatan *learning by playing*, belajar yang menyenangkan (*joyful learning*) serta menumbuh-kembangkan keterampilan hidup (*life skills*) sederhana sedini mungkin.

BAB III

METODE PENELITIAN.

3.1 Pendekatan dan Metode Penelitian

Untuk mencapai tujuan penelitian yang telah dirumuskan, maka penelitian ini menggunakan pendekatan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*). untuk mendapatkan suatu model tervalidasi bagi para orang tua dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Selanjutnya menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Prosedur yang ditempuh dalam penelitian ini berdasarkan pendekatan sebagaimana pada *research and development* (R & D) menurut Borg dan Gall (2003:569) menjelaskan bahwa :

Research and development is an industry-based development model in which the findings of research are used to design new products and procedures, which than are systematically field-tested, evaluated and refined until they meet specified criteria of

effectiveness, quality, or similar standards.

Metode penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan, pada prinsipnya merupakan proses untuk mengembangkan suatu produk pendidikan dan selanjutnya memvalidasi produk pendidikan tersebut. Dalam konteks penelitian ini, produk pendidikan yang akan dikembangkan dan divalidasi adalah model pelatihan permainan tradisional edukatif dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini di PAUD dan divalidasi dalam pembelajaran di PAUD Kota Gorontalo.

Tujuan akhir *research and development* adalah menghasilkan produk baru atau perbaikan terhadap produk lama untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan orang tua menggunakan permainan tradisional edukatif dalam proses bermain/belajar anak, yang selanjutnya pula melaksanakan uji eksperimen untuk mendapatkan suatu model final.

Dalam pendekatan model penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), Borg dan Gall, (2003:570) menempuh prosedur sepuluh langkah kegiatan yaitu : (1) Penelitian survey dan pengumpulan informasi, (2) Melakukan perencanaan, (3) Mengembangkan rancangan model produk awal, (4) Melakukan uji coba produk awal, (5) Menyempurnakan produk, (6) Melakukan uji lapangan produk utama, (7) Memperbaiki kembali hasil uji lapangan, (8) Melakukan ujicoba lapangan, (9) Menyempurnakan model untuk mengembangkan model akhir, dan (10) Diseminasi dan sosialisasi.

Kesepuluh langkah tersebut di atas selanjutnya dibagi menjadi enam langkah utama, yaitu:

1. Studi Pendahuluan.

Pada kegiatan studi pendahuluan dilaksanakan melalui langkah-langkah yang bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor dan menghimpun bahan (studi literatur) yang menunjang pencapaian penyusunan model sesuai dengan fokus penelitian. Dengan melaksanakan studi pendahuluan terhadap orang tua anak usia dini di PAUD tempat penelitian, merupakan data utama dari subjek penelitian. Keseluruhan data dikumpulkan dan disesuaikan dengan jangkauan fokus masalah penelitian, untuk memperoleh model konseptual.

Subjek penelitian adalah orang tua anak usia dini, orang tua memiliki kapasitas yang paling bertanggung jawab terhadap pelaksanaan proses pembelajaran terhadap anaknya secara langsung, orang tua yang melaksanakan proses pendidikan terhadap anaknya secara langsung

dalam penelitian ini, paling banyak diperankan oleh ibu-ibu. Dengan demikian secara mayoritas yang bertindak sebagai pendidik terhadap anaknya dilingkungan keluarga adalah ibu. Perilaku ibuterwujudtidak saja dalam melaksanakan upaya mendampingi anaknya setiap hari kesekolah, akan tetapi dalam mengikuti seluruh gerak aktivitas anak. Sejak bangun tidur, pergi ke sekolah sampai anak tidur kembali, ibunya disibukkan dalam berbagai kebutuhan seluruh anggota keluarga.

Untuk menghimpun data empirik dari lapangan, peneliti mencoba untuk mengatur waktu mengadakan kunjungan penelitian ke PAUD dimana orang tua menunggu anak usia dini mengikuti proses pembelajaran, serta disesuaikan dengan kesediaan waktu setiap orang tua dalam melaksanakan dan melayani kepentingan penelitian. Kunjungan sebagai wujud survey dilakukan cukup waktu dengan mengatur waktu secara bergiliran dengan pembagian kunjungan yang relatif sama pada PAUD yang menjadi tempat penelitian .

Dengan segala keterbatasan peneliti baik dalam hal waktu, tenaga, serta lokasi tempat PAUD yang agak berjauhan, namun dapat terlaksana dengan baik. Keterbatasan-keterbatasan demikian kadang merupakan gangguan, akan tetapi diupayakan sekali agar data terhimpun sesuai dengan tujuan peneliti. Misalnya pada waktu peneliti melaksanakan kunjungan, ada orang tua yang tidak siap untuk dikunjungi oleh karena kesibukan khusus walaupun telah terjadwal. Kendala-kendala tersebut bisa diatasi dengan pengalokasian waktu kompensasi kunjungan yang diperkirakan cukup untuk mengenal orang tua dari dekat, secermat, dan selengkap mungkin.

Setelahmendapatkan suatu model pragmatis tentang pembelajaran/kegiatan bermain di lingkungan keluarga (orang tua), maka kemudian dianalisis secara kepustakaan, untuk mendapatkan gambaran suatu model yang diinginkan.

2 Model Konseptual.

Kegiatan pada tahap pengembangan model konseptual melalui beberapa kegiatan sebagai berikut:

- a. **Penyusunan draf model.** Hal-hal yang perlu dilakukan adalah: merancang model hipotetik pelatihan berdasarkan hasil kajian teoritik, kondisi obyektif lapangan, hasil-hasil kajian penelitian terdahulu yang relevan, menganalisis kesenjangan antara pengetahuan dan keterampilan orang tua dalam melaksanakan pembelajaran pada anak usia dini dengan

pengetahuan dan keterampilan ideal sesuai yang diharapkan. Mendeskripsikan struktur program model pelatihan untuk peningkatan pengetahuan dan keterampilan orang tua, dan kerangka model pelatihan tersebut dilakukan atas dasar masukan dari praktisi dan pakar, dalam upaya menguji kelayakan hipotetik yang dikembangkan.

- b. Verifikasi model hipotetik,** kegiatannya meliputi: (1) Melakukan validasi teoretik konseptual model hipotetik kepada para ahli, (2) Melakukan validasi kelayakan model kepada para praktisi di lapangan, (3) Melakukan revisi model, dan siap untuk dilakukan ujicoba model secara terbatas (uji terbatas).

3. Uji coba terbatas.

Kegiatan ini bertujuan untuk mendapatkan evaluasi awal tentang produk baru. Evaluasi didasarkan atas balikan yang diperoleh dari akademisi dan praktisi; Melakukan ujicoba model terbatas, kegiatan yang ditempuh pada tahap ini adalah: (1) Melaksanakan ujicoba model secara terbatas sebagai hasil ujicoba terhadap orang tua anak usia dini di PAUD Kota Gorontalo yang menjadi sasaran penelitian, (2) Melaksanakan diskusi tentang hasil ujicoba untuk mengetahui kelemahan-kelemahan komponen model yang telah didesain dan divalidasi melalui uji kelayakan pakar dan praktis, (3) Merumuskan upaya-upaya mengatasi kelemahan-kelemahan untuk penyempurnaan model, berdasarkan hasil temuan, saran, pendapat peserta selama uji terbatas, (4) Mendeskripsikan hasil pelaksanaan ujicoba model, dan sekaligus melakukan revisi/penyempurnaan model, (5) Hasil revisi/penyempurnaan model, siap untuk diimplementasikan dalam uji lapangan/uji empirik.

4. Implementasi Model (Ujicoba Lapangan)

Bertujuan untuk menentukan apakah produk yang dikembangkan dapat dilaksanakan sesuai rencana. Pada implementasi model tahap kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Implementasi model pelatihan permainan tradisional edukatif dilakukan pada kelompok *treatment*, melalui eksperimen *quasi*, dengan langkah kegiatan sebagai berikut:
- 1) Melakukan pengujian awal tentang pengetahuan dan keterampilan orang tua tentang penguasaan permainan tradisional edukatif sebelum pelaksanaan pelatihan (implementasi

- model), melalui *pretest* yang dikenakan pada kelompok *treatment* dan kelompok kontrol.
- 2) Melaksanakan pelatihan, dengan menerapkan model pelatihan permainan tradisional edukatif yang dikembangkan pada kelompok *treatment*.
 - 3) Melakukan evaluasi yang pada pelaksanaan implementasi model meliputi: evaluasi proses pelatihan (keterlaksanaan model), evaluasi hasil pelatihan pasca implementasi pelatihan melalui *posttest*, dan observasi pembelajaran oleh orang tua sebagai refleksi terhadap hasil pelatihan, yaitu dipilih salah satu PAUD Kartika Candra, untuk melakukan implementasi model setelah pasca pelatihan.
- b. Hasil implementasi model pelatihan permainan tradisional edukatif yang dikembangkan, dianalisis dengan langkah-langkah kegiatan sebagai berikut:
- 1) Melakukan analisis data sebelum pelaksanaan pelatihan/implementasi model *pretest* dan sesudah pelaksanaan pelatihan/implementasi model *posttest* (data tes pasca pelatihan) pada kelompok *treatment*, berkaitan dengan ada tidaknya perubahan pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini.
 - 2) Melakukan analisis data *pretest* dan *posttest* pada orang tua kelompok kontrol untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan antara hasil *pretest* dengan hasil *posttest* terhadap penguasaan pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini pada kelompok kontrol
 - 3) Melakukan analisis data perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* kelompok *treatment* dengan perbedaan hasil *pretest* kelompok kontrol. Analisis dari kedua perbedaan tersebut, dimaksudkan untuk mengkomparasikan perbedaannya sebagai dasar dalam menguji signifikansi peningkatan penguasaan pengetahuan dan keterampilan orang tua anaknya (kelompok *treatment*) yang dianggap sebagai pengaruh dari implementasi model pelatihan.
 - 4) Melakukan analisis data perbedaan pengaruh antara kelompok *treatment* dengan pengaruh kelompok kontrol berdasarkan pada uji signifikansi, maksudnya untuk mengetahui perbedaan *gain* antara kelompok *treatment* dengan kelompok kontrol.
 - 5) Untuk mengetahui apakah model pelatihan yang dikembangkan tersebut efektif dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini, maka ditempuh analisis data seperti tersebut di atas.

5. Penyusunan Model yang Direkomendasikan.

model pelatihan permainan tradisional edukatif untuk peningkatan pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini dapat dipaparkan sebagai berikut:

- a)** mengkaji berbagai teori yang dianggap relevan dengan pelatihan terkait dengan model pelatihan permainan tradisional edukatif, teori pendidikan orang dewasa, konsep dasar pengetahuan dan keterampilan konsep permainan tradisional dan potensi lokal. Agar dapat diketahui gambaran awal yang lebih lengkap tentang model yang akan dikembangkan, disamping itu melakukan pengkajian hasil-hasil penelitian lain yang dianggap relevan dengan fokus masalah yang akan diteliti.
- b)** melakukan studi pendahuluan dengan maksud untuk mengidentifikasi permasalahan terkait dengan usaha peningkatan pengetahuan dan keterampilan orang tua dengan menggunakan permainan tradisional edukatif. Pelaksanaan studi pendahuluan dimaksudkan untuk menjangkau data melalui pihak terkait penyelenggaraan PAUD khususnya berkaitan dengan kegiatan bermain anak menggunakan permainan tradisional. Survei pada penyelenggaraan PAUD dan pihak terkait yang telah melaksanakan pelatihan permainan tradisional terhadap orang tua. Seluruh informasi yang diperoleh dari pihak terkait tersebut, serta landasan yuridis formal yang relevan, dan kajian teoritis dijadikan acuan dalam studi pendahuluan untuk merumuskan model dan pengembangan selanjutnya.
- c)** merancang model pelatihan permainan tradisional edukatif, untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan orang tua, melakukan analisis kesenjangan antara model hipotetik dengan kondisi aktual pelatihan yang dilakukan orang tua di lingkungan keluarga. Selanjutnya hasil analisis tersebut digunakan sebagai acuan dalam merumuskan model hipotetik.
- d)** melakukan uji kelayakan model hipotetik melalui pakar untuk perbaikan konseptual dan kesesuaian model hipotetik tersebut. Uji kelayakan model hipotetik tersebut dilakukan melalui penilaian oleh praktisi dan teman sejawat peneliti, untuk memberikan masukan kesesuaian model tersebut pada uji lapangan. Uji kelayakan dimaksudkan untuk memperbaiki draf model hipotetik yang telah dirumuskan, sehingga model hipotetik tersebut siap untuk diujicobakan secara terbatas.
- e).** melakukan ujicoba terbatas model hipotetik hasil uji kelayakan yang melibatkan orang tua yang menjadi subjek penelitian. Ujicoba model terbatas ini, dimaksudkan untuk memvalidasi

model, melalui penyempurnaan model hipotetik yang telah di uji kelayakannya oleh pakar dan praktisi, berdasarkan temuan-temuan dalam ujicoba tersebut, sehingga siap untuk dilakukan implementasi model dalam uji lapangan.

- f). melakukan uji tentang pengetahuan dan keterampilan orang tua yanganak usia dini untuk kelompok *treatment* sebelum implementasi model, uji penguasaan pengetahuan dilakukan melalui tes(sebagai *pretest*) sebelum implementasi model. Uji terhadap pengetahuan dan keterampilan orang tua yang menjadi subyek penelitian sebelum implementasi model tersebut, dimaksudkan untuk memperoleh data penguasaan pengetahuan dan keterampilan orang tua untuk dikomparasikan dengan penguasaan pengetahuan dan keterampilan pasca implementasimodel/pasca pelatihan (sebagai *posttest*). Analisis keduadata tersebut digunakan untuk menguji efektivitas model yang dikembangkan.
- g). implementasi model (uji lapangan), kegiatan implementasi model pada tahap ini dilakukan terhadap kelompok *treatment*, yaitu kelompok orang tua yang ditetapkan 20 orang. Implementasi model pelatihan dilaksanakan di Aula Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo Jalan Jenderal Sudirman No. 6..Kota Gorontalo
- h). evaluasi hasil implementasi model, dilakukan kegiatan pengujian pasca pelatihan (*Posttest*) untuk memperoleh data pengetahuan dan keterampilan orang tua pasca implementasi model. Data hasil *posttest* dan analisisnya dikomparasikan dengan data hasil *pretest* sebagai dasar analisis efektivitas model yang dikembangkan.

Selanjutnya, untuk mengetahui bahwa model yang dikembangkan efektif dan berpengaruh terhadap peningkatan pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini, lebih lanjut dilakukan analisis model berdasarkan hasil implementasi model/uji lapangan tersebut. Analisis dilakukan berdasarkan data *pretest* (data sebelum pelaksanaan model) dan data *posttest* (data setelah pelaksanaan model) kelompok *treatment*, dan dikomprasikan dengan data *pretest* dan *posttest* Orang tua anak usia dini pada kelompok kontrol.

Dari hasil analisis data kelompok *treatment*, dan kelompok kontrol akan diketahui efektifitas model dan pengaruhnya terhadap peningkatan pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini di PAUD. Dari hasil analisis ini dirancang model “akhir” pelatihan permainan tradisional edukatif sebagai model yang telah teruji pada implementasi (tahap II). Model “akhir” yang telah teruji ini, sebagai “model yang direkomendasikan”. Model ini diharapkan dapat didiseminasikan dan diimplementasikan di Provinsi Gorontalo khususnya di PAUD Kota Gorontalo.

Penelitian ini menggunakan metode, survey, evaluatif dan eksperimen. Survey digunakan pada penelitian pendahuluan untuk mengetahui kondisi pendukung dan praktek terkait dengan produk yang akan dikembangkan. Eksperimen merujuk kepada rancangan eksperimen *quasi* melalui *non equivalent group pretest-posttest design* dimana *pretest* dan *posttest* diberlakukan baik pada kelompok perlakuan (*treatment*), maupun pada kelompok kontrol. Menurut Creswell (2008: 313) bahwa di dalam desain eksperimen, terdapat kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol kedua kelompok tersebut dipilih tanpa penetapan secara random. Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar dibawah ini:

Tabel 3.2
Desain Eksperimen Quasi

Kelompok Eksperimen	T 1	X	T 2
Kelompok Kontrol	T 1	-	T2

Sumber : Educational Research (Creswell : 314)

Keterangan : T 1 = Tes awal (*pretest*)
T2 = Tes Akhir (*posttest*)
X = Perlakuan (*Treatment*)

Kedua kelompok diberikan *pretest* dan *posttest*, dan hanya kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan (*treatment*). Desain eksperimen kuasi dilaksanakan pada tahap uji lapangan dari model pelatihan yang dikembangkan ini. Uji lapangan model pelatihan dikenakan hanya pada kelompok perlakuan yang telah ditentukan, dan pengumpulan serta analisis data hasil uji lapangan didesain dengan teknik analisis kuantitatif untuk melihat pengaruh implementasi model, sedangkan untuk memvalidasi dan menyempurnakan model yang dikembangkan dilakukan berdasarkan pengumpulan dan analisis data digunakan teknik kualitatif.

Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan suatu model pelatihan permainan tradisional edukatif, dan dalam implementasinya merupakan rangkaian kegiatan ujicoba untuk menghasilkan model akhir sebagai model yang direkomendasikan. Dengan demikian dalam implementasi model (uji lapangan), yang relevan digunakan metode eksperimen *quasi* melalui desain *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dan *posttest* dikenakan pada kelompok ujicoba (*treatment*), dan pada kelompok kontrol tanpa perlakuan.

B. Lokasi dan Subyek Penelitian

Keseluruhan kegiatan penelitian dilaksanakan di PAUD Kota Gorontalo, dijadikan sebagai lembaga penunjang kelengkapan dalam menggali berbagai sumber informasi yang erat kaitannya dengan subyek penelitian, yaitu orang tua anak usia dini. Orang tua yang dijadikan sebagai objek penelitian yang memiliki waktu yang cukup, mereka selalu siap dan *standby* dalam menunggu anaknya di PAUD. Hal tersebut banyak memberikan sumbangan dan inspirasi pemikiran terlaksananya penelitian.

Subyek penelitian ditentukan secara *propursivesampling* sebanyak 90 orang tua anak usia dini, dimana 50 orang tua anak usia dini sebagai responden dalam studi pendahuluan dan 40 orang sebagai respons dalam implementasi model, yaitu 20 orang sebagai kelompok eksperimen (*treatment*) dalam implementasi model dan 20 orang untuk kelompok kontrol.

Fokus penelitian adalah mengembangkan model pelatihan permainan tradisional edukatif dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini di PAUD Kota Gorontalo. model pelatihan ini bertujuan untuk menghasilkan model yang tervalidasi untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini. Penentuan subyek tersebut didasarkan atas pertimbangan bahwa, jumlah orang tua pada PAUD tersebut cukup memadai, dan memiliki syarat-syarat sebagai berikut: (1) selalu mendampingi/ siap dan *standby* dalam menunggu anaknya di PAUD, sehingga peneliti dapat memanfaatkan waktu lebih banyak untuk menggali dan melengkapi data yang diperlukan untuk penelitian, (2) latar belakang pendidikan rata-rata SLTP, (3) selalu memiliki waktu untuk mendampingi anak dalam aktivitas bermain, (4) orang tua bersedia mengikuti pelatihan. Adapun waktu pelaksanaan penelitian ini mulai bulan Januari 2011 sampai dengan bulan Juli 2011.

C. Definisi Operasional Penelitian

Berkenan dengan penelitian tentang model pelatihan permainan tradisional edukatif untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini di PAUD Kota Gorontalo, peneliti perlu menjabarkan secara mendetail variabel penelitian sebagai fokus permasalahan yang menjadi titik sentra pengungkapan. Beberapa variabel yang menjadi fokus penelitian ini adalah (1) model pelatihan, (2) permainan tradisional, (3) pengetahuan dan keterampilan orang tua, (4) potensi lokal. Adapun definisi operasional dari keempat konsep tersebut adalah sebagai berikut:

1. Model pelatihan: model adalah merupakan bentuk konseptual suatu objek atau system dengan mengkombinasikan bagian-bagian khusus tertentu dari objek aslinya. Sedangkan pelatihan adalah kegiatan pembelajaran bertujuan mengembangkan pola-pola perilaku individu pada bidang pengetahuan, keterampilan dan sikap untuk mencapai standar yang ditentukan. Jadi model pelatihan merupakan konsep pembelajaran untuk mengembangkan pola perilaku seseorang dalam bidang pengetahuan, keterampilan dan sikap untuk mencapai standar yang telah ditentukan.
- e. Permainan Tradisional adalah sebagai satu diantara unsur kebudayaan bangsa yang banyak tersebar di berbagai penjuru nusantara. Permainan tradisional edukatif adalah proses melakukan kegiatan yang menyenangkan hati anak dengan mempergunakan alat sederhana sesuai dengan keadaan dan merupakan hasil penggalian budaya setempat menurut gagasan dan ajaran turun temurun dari nenek moyang. Permainan tradisional atau biasa disebut dengan permainan rakyat merupakan hasil dari penggalian budaya lokal yang didalamnya banyak terkandung nilai-nilai pendidikan dan nilai budaya serta dapat menyenangkan hati yang memainkannya (Direktorat Nilai Budaya, 2000:11). Permainan tradisional mengandung unsur pendidikan dan dapat membentuk karakter dan watak, membangun motivasi, kebersamaan, ketangkasan dan keterampilan serta keberanian pada anak, menanamkan disiplin, memupuk kejujuran, memupuk kepatuhan akan perjanjian bersma, dan pengenalan logika dalam berhitung. Dengan demikian permainan tradisional dapat dikembangkan dan dijadikan sarana pembinaan dalam tumbuh kembang anak usia dini.
2. Pengetahuan dan keterampilan orang tua. Pengetahuan merupakan hasil “Tahu” dan ini terjadi setelah orang tua melakukan pengindraan terhadap suatu objek tertentu. Penginderaan terjadi melalui pancaindera manusia yakni: penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa dan raba. Sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh melalui mata dan telinga (Notoatmodjo: 2003) kemampuan yang dimiliki orang tua anak usia dini tentang permainan tradisional terutama pengetahuan dalam membuat sekaligus memanfaatkan permainan tradisional dalam aktivitas bermain anak. Selain pengetahuan orang tua pun perlu memiliki keterampilan membuat sekaligus memanfaatkan permainan tradisional dalam aktivitas bermain anak. Keterampilan adalah kemampuan teknis seseorang dalam keilmuan, seni, dan kerajinan. Keterampilan bagi pekerja ditandai oleh kepemilikan sertifikat, mempunyai pengalaman dan diperoleh melalui pembelajaran informal. Pengertian keterampilan tersebut menunjukkan

kemampuan seseorang dalam bidang tertentu secara teknis lebih mengarah pada keahlian dan atau keterampilan. Conny dkk (1988: 16-18) memandang keterampilan lebih menekankan kepada kemampuan seseorang pada bidang akademik. Keterampilan adalah kemampuan-kemampuan yang mendasar seperti mengobservasi atau mengamati, menghitung, mengukur, mengklasifikasikan, mencari hubungan ruang atau waktu, membuat hipotesis, merencanakan penelitian, mengendalikan variabel, menginterpretasikan, menyusun kesimpulan sementara, meramalkan dan mengkomunikasikan. Keterampilan merupakan bagian dari konatif yang memiliki makna mendalam dan luas.

3. Potensi Lokal :memberikan gambaran tentang kearifan tradisi masyarakat dalam mendayagunakan sumber daya alam dan sosial secara bijaksana untuk menjamin keseimbangan lingkungan hidupnya. Hal ini mengandung makna bahwa masyarakat dituntut memiliki kemampuan dalam hal mendayagunakan sumber daya lokal yang tersedia. Upaya yang harus dilakukan adalah tetap menjaga kelestarian potensi lokal yang ada.

D. Teknik Pengumpulan Data, Instrumen Penelitian dan Pengembangannya

Dalam pelaksanaan penelitian ini, dari studi pendahuluan dan implementasi ujicoba model,teknik pengumpulan data yang digunakan adalah: 1) tes, 2) wawancara, (3) kuesioner, dan (4) Observasi.Tes diberikan sebelum perlakuan (*pretest*) dan setelah perlakuan (*posttest*).Wawancara dilakukan pada studi pendahuluan terhadap pihak terkait dalam hubungannya dengan penyelenggaraan program PAUD, dan program pelatihan bagi orang tua anak usia dini. Sedangkan kuesioner yang digunakan ada dua macam, yang pertama menggali data tentang pengetahuan dan keterampilan orang tua pada studi pendahuluan, dan yang kedua digunakan untuk menggali pendapat orang tua (peserta) tentang model yang dikembangkan dalam pelaksanaan implementasi model (uji lapangan) dan observasi digunakan untuk menjaring data observasi terhadap PAUD tempat orang tua menjaga anaknya berkaitan dengan ada tidaknya penggunaan permainan tradisional dalam proses bermain anak, Observasi terhadap orang tua dalam mempraktekan permainan tradisional pada implementasi model.

Instrument dalam penelitian ini dikembangkan sesuai dengan tujuan yaitu untuk menjaring data, baik data dalam menjaring pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini, maupun data pendukung untuk memvalidasi model yang dikembangkan, dan data penguasaan pengetahuan dan keterampilan dalam kaitannya dengan pengembangan model.

Penguasaan pengetahuan dan keterampilan didasarkan pada komponen yang meliputi: (1)menguasai wawasan kependidikan dalam pembelajaran anak usia dini, dengan indikator memahami konsep pendidikan anak usia dini, memahami peranan dan fungsi pendidikan bagi anak usia dini, prinsip-prinsip pembelajaran anak usia dini, karakteristik belajar anak usia dini, Hakikat pendidikan dan pembelajaran anak usia dini, aspek perkembangan anak usia dini, pendekatan dalam pembelajaran anak usia dini(2) memahami karakteristik anak usia dini dengan indikator: memahami tahapan perkembangan anak usia dini, karakteristik perkembangan anak usia dini, pengembangan kemampuan anak usia dini, (3) merancang permainan tradisional edukatif: dengan indikator: identifikasi kebutuhan belajar, standar permainan anak usia dini, metode dan teknik penyusunan permainan tradisional, fungsi permainan tradisional bagi pengembangan anak usia dini, Tujuan permainan tradisional bagi anak usia dini.(4) melaksanakan pembelajaran permainan tradisional dengan indikator: penyusunan setting permainan, pengorganisasian permainan, penggunaan pendekatan pembelajaran orang dewasa, komunikasi dan interaksi dalam pembelajaran yang kondusif.(5) melakukan kegiatan evaluasi permainan tradisional dengan indikator: memahami komponen yang akan dievaluasi, memahami apa yang hendak dicapai setelah melakukan evaluasi, menerapkan prinsip-prinsip evaluasi pembelajaran, memahami terjadi perubahan sebelum dan sesudah evaluasi, memanfaatkan hasil evaluasi untuk program tindak lanjut melakukan pembelajaran dilingkungan keluarga

Pengembangan instrument penelitian yang digunakan, ditujukan untuk mengefektifkan proses penelitian. Ada tiga jenis alat pengumpul data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini, yaitu:

1. Tes, dikembangkan dan digunakan untuk menjaring data yang bersifat pengetahuan dan keterampilan orang tua terhadap permainan tradisional meliputi komponen: (1) memahami konsep pendidikan anak usia dini, memahami peranan dan fungsi pendidikan bagi anak usia dini, prinsip-prinsip pembelajaran anak usia dini, karakteristik belajar anak usia dini, Hakikat pendidikan dan pembelajaran anak usia dini, aspek perkembangan anak usia dini, pendekatan dalam pembelajaran anak usia dini (2) memahami karakteristik anak usia dini dengan indikator: memahami tahapan perkembangan anak usia dini, karakteristik perkembangan anak usia dini, pengembangan kemampuan anak usia dini. Tes dilakukan terhadap orang tua sebagai subyek penelitian *treatment* implementasi model (*pretest*), dan sesudah *treatment* implementasi model (*posttest*). *Pretest* dan *posttest* tersebut diberlakukan baik terhadap

kelompok *treatment*, maupun terhadap kelompok kontrol. Jawaban atas butir tes merupakan skor, yang selanjutnya dianalisis dan dideskripsikan secara kuantitatif.

2. Pedoman wawancara, dikembangkan untuk mengumpulkan informasi dalam studi pendahuluan terkait dengan penyekenggaraan program PAUD, dan program pelatihan orang tua anak usia dini dengan sasaran utamanya adalah pihak Diknas Pendidikan Kota Gorontalo khususnya Kasi PAUD Diknas Kota Gorontalo. Pedoman wawancara untuk menggali informasi tersebut, adalah pedoman wawancara terbuka disusun untuk memberikan keleluasan kepada sumber informasi (data) dalam memberikan jawaban yang lebih terbuka, sesuai dengan pendapat masing-masing. Jawaban yang diperoleh dari setiap butir pertanyaan dideskripsikan secara kualitatif. Sedangkan wawancara untuk mengumpulkan informasi pelengkap dan menjadi faktor-faktor pendukung ataupun kendala dalam proses uji coba dan implementasi model yang dikembangkan, peneliti sendiri bertindak sebagai instrumennya jawaban yang diperoleh dideskripsikan secara kualitatif.
3. Kuesioner, adalah untuk memperoleh data pendukung dalam memotret pengetahuan dan keterampilan orang tua terhadap permainan tradisional pada kegiatan studi pendahuluan, dan kuesioner yang dikembangkan untuk menggali pendapat orang tua terhadap model yang diimplementasikan (uji lapangan). Kedua jenis kuesioner tersebut dikembangkan, adalah kuesioner bentuk skala sikap dan tertutup. Jawaban atas butir-butir kedua kuesioner tersebut selanjutnya di skor dan dianalisis dan dideskripsikan secara kuantitatif.
4. Observasi untuk menjangkau data tentang ada tidaknya penggunaan permainan tradisional dalam proses bermain anak di PAUD tempat penelitian, dan Observasi terhadap orang tua dalam mempraktekan penggunaan permainan tradisional dalam kegiatan bermain anak pada pelaksanaan implementasi model.

E. Langkah-Langkah Penelitian

Penelitian ini difokuskan pada pengembangan model pelatihan permainan tradisional berbasis potensi lokal dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini, khususnya pengetahuan dan keterampilan permainan tradisional bagi orang tua anak usia dini. penelitian merupakan kegiatan penelaahan terhadap suatu masalah secara terancang dengan menggunakan metode dan langkah-langkah sistematis, “Metode itu sendiri merupakan suatu prosedur atau cara mengetahui sesuatu dengan langkah-langkah yang sistematis” (Jujun Suria

Sumantri, 1998:19). Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, yaitu menghasilkan sebuah model pelatihan permainan tradisional edukatif yang tervalidasi untuk direkomendasikan, maka kegiatan penelitian diarahkan pada lima tahap kegiatan utama, meliputi : (1) studi pendahuluan, (2) pengembangan model konseptual, (3) melakukan uji coba terbatas, (4) implementasi model, (ujicoba langan), (5) penyusunan model yang direkomendasikan.

F. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Tahapan dalam proses penelitian dan pengembangan dikenal sebagai siklus *research and development* sebagaimana yang diungkapkan oleh Borg & Gall (1996), terdiri atas langkah: (1) meneliti hasil penelitian berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan, (2) mengembangkan produk berdasarkan hasil penelitian, (3) uji lapangan, dan (4) mengurangi devisiensi yang ditemukan dalam tahap uji coba lapangan.

Merujuk pada tahapan dari Borg & Gall tersebut maka dalam penelitian ini, analisis data yang digunakan dibagi kedalam beberapa tahap yaitu: (1) pekerjaan menuliskan data, (2) mengedit, (3) mengklasifikasikan data, (4) mereduksi, dan (5) interpretasi atau memberi tafsiran. Berdasarkan pada rencana analisis data tersebut, maka teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan dalam tiga tahap, yaitu:

- a. Analisis data penelitian tahap pertama, terkait dengan studi pendahuluan, dilakukan secara kualitatif. Analisis data secara kualitatif dilakukan untuk memaknai deskripsi obyektif tentang implementasi pelatihan permainan tradisional edukatif bagi orang tua anak usia dini pada kondisi aktual dan kontekstual yang pernah dilakukan terkait penyelenggaraan program PAUD. Analisis data kuantitatif hasil studi pendahuluan dilakukan untuk memaknai kondisi pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini.

Analisis data secara kualitatif yang dimaksudkan di atas, secara keseluruhan untuk mendeskripsikan hasil studi pendahuluan sebagai salah satu komponen penting untuk terumuskan model pelatihan yang dikembangkan. Sedangkan analisis data kuantitatif pada studi pendahuluan untuk menggali pengetahuan dan keterampilan orang tua, sebagai komponen penting sebagai dasar memperoleh gambaran kondisi pengetahuan dan keterampilan orang tua terhadap permainan tradisional sebagai faktor pendukung pentingnya peningkatan pengetahuan dan keterampilan orang tua melalui model yang dikembangkan.

- b. Analisis data pada tahap kedua ini digunakan prosedur kualitatif, dan bentuknya adalah

menelaah faktor-faktor yang secara konseptual akan terjadi kendala dalam mengimplementasikan model pelatihan yang dirancang. Analisis data pada tahap ini untuk memaknai kondisi obyektif atas pandangan para pengelola program PAUD, praktisi, dan para pakar (pembimbing). Hasil analisis ini dapat dijadikan pedoman, dalam memverifikasi model awal pelatihan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini.

- c. Analisis data pada tahap ini dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif, terhadap implementasi model pelatihan. Analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan hasil penelitian pendahuluan, analisis kuantitatif terkait dengan keterlaksanaan dan pengaruh model yang dikembangkan. Analisis kuantitatif digunakan untuk menganalisis perbedaan penguasaan pengetahuan dan keterampilan orang tua tentang permainan tradisional edukatif sesuai komponennya sebelum implementasi model (*pretest*), dengan penguasaan pengetahuan dan keterampilan tentang permainan tradisional edukatif setelah implementasi model (*posttest*). Selanjutnya dikomparasikan hasil *pretest* dan *posttest* antara orang tua anak usia dini kelompok *treatment* dengan orang tua anak usia dini kelompok kontrol. Dengan demikian akan dapat ditentukan besarnya “*perbedaan murni*”, perbedaan tersebut dimaknai besarnya peningkatan pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini yang lebih meyakinkan sebagai pengaruh dari implementasi model pelatihan yang dikembangkan. Pengaruh implementasi model pelatihan terhadap perbedaan murni peningkatan pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini ditunjukkan berdasarkan perbandingan perbedaan kelompok *treatment* dengan perbedaan skor kelompok kontrol yaitu sebagai perbedaan murni (Kirkpatrick, 1996: 44-46).

Hasil analisis ini selanjutnya dapat dijadikan sebagai dasar untuk melihat efektif tidaknya model yang diimplementasikan, seberapa besar pengaruhnya terhadap peningkatan pengetahuan dan keterampilan orang tua. Di samping itu hasil analisis tersebut juga menjadi landasan utama merumuskan model pelatihan permainan tradisional edukatif yang dikembangkan, yaitu sebagai “model pelatihan yang direkomendasikan” untuk peningkatan pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini.

d. Interpretasi Data

Untuk memaknai data kuantitatif besarnya penguasaan pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini sesuai dengan masing-masing komponen menurut rata-rata skor, sebelum dan

sesudah implementasi model, dilakukan analisis dan konversi skor berdasarkan penilaian acuan patokan. Acuan konversi skor penguasaan pengetahuan dan keterampilan yang digunakan adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3
Acuan Konversi skor Tingkat Penguasaan Pengetahuan dan Keterampilan
Orang tua anak Usia Dini

Nilai	Klasifikasi Kompetensi	Keterangan
85% - 100%	Amat Baik	Memenuhi Standar kompetensi secara maksimal
70% - 84%	Baik	Telah memenuhi standar kompetensi
55% - 69%	Cukup	Memenuhi standar kompetensi minimal
< 54%	Kurang	Belum memenuhi standar kompetensi

Sumber: Pedoman Evaluasi Kinerja SDM Diklat (Direktorat Pembinaan Diklat Ditjen PMPTK, Departemen Pendidikan Nasional, 2006).

Dengan konversi ini maka dapat ditentukan posisi penguasaan pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini secara rata-rata, dan diinterpretasikan memenuhi atau tidak memenuhi standar kompetensi yang digunakan, dan dijadikan landasan untuk mengetahui efektivitas dari implementasi model pelatihan yang dikembangkan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab IV ini membahas hasil penelitian dan pembahasan tentang pelatihan permainan tradisional edukatif dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini di PAUD Kota Gorontalo. Hasil penelitian mencakup: (1) Deskripsi pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini, (2) Pengembangan model konseptual pelatihan permainan

tradisional edukatif , (3) Implementasi model pelatihan permainan tradisional edukatif (uji coba lapangan), dan (4) Pembahasan hasil temuan penelitian.

4.1 Deskripsi Pengetahuan Dan Keterampilan Orang Tua Anak Usia Dini.

Hasil studi pendahuluan tentang pelatihan permainan tradisional edukatif bertujuan mengumpulkan berbagai informasi yang mendukung pengembangan model pelatihan permainan tradisional edukatif dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini di PAUD Kota Gorontalo. Pelaksanaan studi pendahuluan berkaitan dengan pengumpulan informasi menyangkut: (1) Beberapa hasil penelitian lain yang berkaitan dengan model pelatihan permainan tradisional edukatif yang akan dikembangkan, (2) Teori-teori yang mendukung pengembangan model pelatihan permainan tradisional edukatif, (3) Menganalisis adanya kesenjangan antara kondisi faktual pelatihan permainan tradisional edukatif dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini dengan permasalahan aktual yang dihadapi orang tua dalam mendidik anaknya setiap hari, (4) menganalisis pengetahuan dan keterampilan orang tua yang harusnya dimiliki sebagai seorang pendidik anak dalam keluarga.

Kegiatan pendahuluan dilakukan dengan menggunakan teknik: (1) wawancara dengan Diknas terkait, Kepala Seksi PAUD Diknas Kota Gorontalo, Himpaudi Provinsi Gorontalo, hal ini bertujuan untuk memperoleh informasi tentang pelibatan orang tua anak usia dini dalam kegiatan pelatihan terutama dalam rangka meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mereka mendidik anak dengan memanfaatkan permainan, baik permainan tradisional maupun permainan modern, (2) wawancara terhadap orang tua anak usia dini di PAUD sebagai peserta pelatihan dengan tujuan untuk memperoleh informasi tentang kualifikasi pendidikan orang tua sebagai pelaksana pendidikan di lingkungan keluarga, sekaligus untuk membuat pemetaan pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini tersebut, (3) melakukan observasi di PAUD tempat anak usia dini mengikuti pendidikan.

Pelaksanaan observasi di PAUD tempat orang tua anak usia dini (yang menjadi sasaran penelitian) ditempuh melalui wawancara terhadap orang tua, selain itu melakukan studi dokumen di PAUD dimaksudkan untuk mengetahui data umum PAUD, data anak usia dini yang orang tuanya menjadi sasaran penelitian, data sarana dan prasarana khususnya berkaitan dengan

permainan tradisional yang digunakan di PAUD, dan kurikulum yang digunakan di PAUD tersebut.

Secara keseluruhan kegiatan studi pendahuluan yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui: (1) kondisi pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini di PAUD, (2) model pelatihan yang sudah pernah dilakukan dalam peningkatan pengetahuan dan keterampilan orang tua, (3) mengetahui kondisi permainan tradisional yang digunakan di PAUD tempat orang tua menunggu anaknya, dan (4) mengetahui kurikulum yang digunakan.

Deskripsi hasil kegiatan pengumpulan informasi dan kajian teori serta kajian hasil penelitian lain, dan hasil studi pendahuluan dijadikan acuan melakukan analisis dalam merumuskan konsep model awal pelatihan. Temuan hasil studi pendahuluan berdasarkan tahap kegiatan yang ditempuh dan tujuan yang hendak dicapai, diuraikan lebih lanjut sebagai berikut:

a. Kualifikasi Pendidikan Orang Tua Anak Usia Dini yang Menjadi Sasaran Penelitian.

Melalui studi pendahuluan dilakukan terhadap orang tua, diperoleh data tentang kualifikasi pendidikan yang dimiliki orang tua yang menjadi sasaran penelitian adalah sebagai berikut: (1) Pendidikan Dasar sebanyak 1044 orang, (2) Pendidikan menengah berjumlah 685 orang, dan (3) pendidikan Tinggi berjumlah 72 orang. Kondisi kualifikasi pendidikan orang tua anak usia dini berdasarkan data sebagaimana disebutkan di atas dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.4
Kondisi Kualifikasi Pendidikan Orang Tua Anak Usia Dini

Pendidikan Dasar		Pendidikan Menengah		Pendidikan Tinggi	
Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%
1044	57,79	685	38.03	72	4

Sumber : Dinas Pendidikan Nasional Kota Gorontalo (2010)

Berdasarkan data tabel di atas dapat dilihat bahwa prosentase tertinggi kualifikasi pendidikan orang tua anak usia dini adalah kualifikasi Pendidikan Dasar (57,79%), urutan kedua adalah kualifikasi Pendidikan Menengah (38.03%), dan kualifikasi Pendidikan Tinggi 72 orang (4%). Kenyataan ini menunjukkan bahwa kualifikasi pendidikan orang tua anak usia dini masih perlu ditingkatkan, terutama melalui pelatihan-pelatihan dalam rangka meningkatkan kemampuan mereka mendidik anak di lingkungan keluarga.

Hasil wawancara yang dilakukan terhadap orang tua anak usia dini terhadap keikutsertaan mereka dalam pelatihan yang dilakukan oleh Diknas pendidikan Provinsi maupun Kota Gorontalo menggambarkan bahwa belum berdampak pada peningkatan pengetahuan dan keterampilan orang tua dalam meningkatkan pelaksanaan pendidikan di lingkungan keluarga terutama dalam memanfaatkan permainan pada umumnya dan khususnya permainan tradisional, hal ini dilatar belakangi oleh: (1) materi yang diberikan melalui pelatihan selama ini kurang menyentuh peningkatan pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini, (2) Materi yang diberikan lebih banyak teoritisnya, (3) Cara pemberian materi lebih banyak melalui ceramah kurang memberikan kesempatan kepada peserta untuk menanggapi maupun memberikan argumen, sehingga tidak berbekas pada peserta, (4) peserta tidak diberi kesempatan untuk mengemukakan hambatan-hambatan yang mereka alami dalam mendidik anak di lingkungan keluarga.

b. Kondisi Pengetahuan dan Keterampilan Orang Tua Anak Usia Dini

Dalam konteks pendidikan di lingkungan keluarga, kondisi pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini masih rendah, terutama dalam membuat sekaligus memanfaatkan permainan tradisional dalam aktivitas bermain anaknya. Hal ini terlihat dari masih kurangnya pemanfaatan permainan tradisional dalam kegiatan bermain anak.

Untuk memperoleh gambaran tentang kondisi pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini, pada kegiatan studi pendahuluan dilakukan angket terhadap 50 orang tua yang memiliki anak usia dini di PAUD yang masing-masing sebagai wakil dari PAUD se Kota Gorontalo. Deskripsi tentang kondisi pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini diangkat dari jawaban orang tua melalui kuesioner yang diberikan kepada mereka. Data pengetahuan dan keterampilan yang dijangkau, meliputi persepsi tentang: (1) Mengikuti pelatihan tentang permainan tradisional edukatif setiap ada kesempatan, (2) Berupaya memahami permainan tradisional edukatif bagi anak, (3) Berusaha mencari permainan tradisional bagi anak-anak, (4) Mengetahui bahan-bahan yang digunakan untuk permainan tradisional, (5) berusaha membuat permainan tradisional edukatif, (6) mengajari membuat permainan tradisional kepada anak-anak, (7) Mengenal berbagai macam permainan tradisional edukatif Gorontalo, (8) Memahami arti permainan tradisional, (9) Mengetahui fungsi permainan tradisional edukatif Gorontalo, (10) Berupaya memahami berbagai macam permainan tradisional, (11) Menguasai

semua jenis permainan tradisional edukatif Gorontalo, (12) Berupaya memperbaharui permainan tradisional edukatif, (13) Berupaya mengetahui semua permainan tradisional yang dilakukan, (14) Memahami keamanan permainan tradisional, (15) Memahami permainan tradisional mengandung nilai pendidikan (16) Memahami permainan tradisional dapat memupuk nilai kerjasama pada diri anak, (17) Memahami Permainan tradisional dapat meningkatkan kegiatan bermain bersama-sama, (18) Memahami aktivitas bermain dapat memupuk kebiasaan disiplin, (19) permainan tradisional dapat memupuk kejujuran (20) Permainan tradisional edukatif dapat memupuk kebiasaan musyawarah mufakat , (21) Permainan yang dimainkan itu membuat anak senang, (22) membuat sendiri permainan tradisional edukatif bagi anak- anak, (23)memahamipermainan tradisional gorontalo baik untuk perkembangan anak , (24) memahami permainan tradisional lebih praktis untuk anak,(25) memahami permainan tradisional lebih ekonomis, (26) memahami Permainan tradisional edukatif mudah diperoleh, (27) memahami permainan tradisional mudah dibuat sendiri, (28)memahami bahan-bahan permainan tradisional gorontalo tersebut diambil dari bahan-bahan/ tanaman yang ada disekitar(29) Memahami bahwa Bahan yang digunakan untuk pembuatan permainan tradisional mudah ditemukan.

Kondisi pengetahuan dan keterampilan orang tua tersebut dapat diketahui, didasarkan pada hasil analisis terhadap orang tua kelompok sampel dalam angket yang dilakukan pada studi pendahuluan sebagaimana telah dijelaskan di atas.

Berdasarkan analisis data yang diperoleh mengenai kondisi pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini hasil angket tersebut dapat dilihat pada tabel di lampiran 4.1.

Kondisi pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini, berdasarkan hasil studi pendahuluan, rata-rata masih rendah. Pengetahuan dan keterampilan diketahui berdasarkan pemahaman dan persepsi orang tua terhadap permainan tradisional edukatif dilakukan dengan mengedarkan angket sebagaimana dijelaskan pada tabel di atas. Data tersebut dapat dibagi dalam lima bagian masing-masing sebagai berikut: (1) pemahaman terhadap permainan tradisional edukatif, (2) memahami manfaat dan fungsi permainan tradisional bagi perkembangan anak usia dini, (3) memahami macam-macam permainan tradisional edukatif, (4) memahami bahan-bahan yang digunakan dalam pembuatan permainan tradisional edukatif, dan (5) mampu membuat sekaligus menggunakan permainan tradisional dalam aktivitas bermain anak. Untuk lebih jelasnya selanjutnya dapat dideskripsikan sebagai berikut:

1) Pemahaman terhadap permainan tradisional edukatif.

Dari hasil angket yang telah diedarkan kepada orang tua (responden) menunjukkan bahwa pada umumnya orang tua memiliki pemahaman yang masih rendah terhadap permainan tradisional, baik menyangkut pemahaman terhadap arti permainan tradisional, pemahaman terhadap berbagai macam permainan tradisional edukatif, dan pemahaman terhadap usaha mencari berbagai macam permainan tradisional edukatif. Kondisi rendahnya pemahaman orang tua terhadap permainan tradisional tersebut diduga disebabkan oleh berbagai faktor seperti: (a) kurangnya keterlibatan orang dalam kegiatan-kegiatan yang dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang arti permainan tradisional bagi tumbuh kembang anak usia dini, sehingga orang tua lebih mengutamakan rutinitas pekerjaan harian mengurus rumah tangga dibandingkan untuk melibatkan diri dalam kegiatan peningkatan sumber daya, misalnya dengan mengikuti seminar, lokakarya atau pelatihan yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mereka, (b) banyaknya kegiatan/urusan rumah tangga menyita sehingga waktu orang tua, yang harus dijalani orang tua sehingga merasa sulit untuk membagi waktu, (c) kurangnya peran serta instansi terkait untuk melibatkan orang tua dalam kegiatan peningkatan pengetahuan dan keterampilan. Jika ada pelatihan atau kegiatan lain yang dapat memberdayakan orang tua, kadang dilaksanakan pada saat orang tua harus melakukan pekerjaan rumah tangga, sehingga orang tua tidak dapat melibatkan diri, dan hal ini yang mengakibatkan orang tua tidak tertarik untuk mengikuti kegiatan pelatihan tersebut. Dampaknya adalah rendahnya pemahaman orang tua terhadap permainan tradisional.

2) Memahami manfaat dan fungsi permainan tradisional bagi perkembangan anak usiadini.

Pemahaman orang tua terhadap manfaat dan fungsi permainan tradisional bagi perkembangan anak usia dini masih rendah. Terutama berkaitan dengan memahami permainan tradisional bagi perkembangan anak, pemahaman tentang permainan tradisional mengandung nilai-nilai pendidikan, permainan tradisional mengandung nilai-nilai kerjasama, permainan tradisional memupuk kebiasaan disiplin, permainan tradisional memupuk nilai kejujuran, permainan tradisional mengandung nilai-nilai musyawarah mufakat, dan permainan tradisional menyenangkan hati yang memainkannya.

Rendahnya pemahaman orang tua terhadap permainan tradisional akan berakibat fatal pada perkembangan dan pertumbuhan anak usia dini, karena permainan tradisional sangat berpengaruh terhadap pengembangan sejumlah fungsi mental yang tinggi pada anak usia dini. Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Vygotsky bahwa kegiatan bermain pada anak usia dini berkontribusi terhadap perkembangan anak sebagai berikut: (1) berpengaruh terhadap nalar, misalnya melalui bermain fantasi dapat membantu perkembangan kemampuan anak untuk bernalar dan memisahkan makna dari objek-objek, (2) berpengaruh terhadap imajinasi dan kreativitas. Dalam berimajinasi anak dapat memasuki suatu dunia fantasi dan melakukan hal-hal yang tidak dapat dilakukannya dalam kehidupan nyata, (3) berpengaruh terhadap ingatan, dimana suasana bermain dapat menghasilkan ingatan yang lebih baik, (4) berpengaruh terhadap bahasa, dimana bermain fantasi melibatkan interaksi dengan orang lain, sangat memfasilitasi perkembangan bahasa anak, (5) berpengaruh terhadap perilaku sosial. Dalam bermain anak melatih pengendalian diri, yang merupakan prasyarat untuk berperilaku sosial yang positif.

Begitu besar manfaat permainan tradisional bagi anak usia dini, hal ini harus diketahui oleh setiap orang tua agar mereka lebih meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya tentang permainan tradisional agar dalam mendidik dan membimbing anak usia dini pada aktivitas bermain anak tidak mengalami kesulitan atau hambatan.

3) Pengetahuan dan keterampilan orang tua tentang macam-macam permainan tradisional edukatif.

Pengetahuan dan keterampilan orang tua tentang berbagai macam permainan tradisional masih dalam kategori sedang. Hal ini terutama berkaitan dengan: mengenal berbagai macam permainan tradisional, berupaya memahami berbagai macam permainan tradisional dan menguasai semua jenis permainan tradisional. Penguasaan terhadap permainan tradisional sangat penting sekali bagi orang tua anak usia dini. Penguasaan berbagai macam permainan tradisional akan berdampak pada kreativitas orang dalam memilih dan memilih permainan yang paling tepat dan cocok untuk perkembangan anak-anaknya, bagaimana orang tua membangun konsep pada anak, sehingga tidak akan terjadi kesalahan dalam mendidik anak usia dini. Apabila orang tua kurang memahami berbagai macam permainan tersebut, maka

otomatis orang tua akan melakukan pembelajaran/pendidikan terhadap anaknya dengan menggunakan permainan apa saja yang ia miliki, yang tidak ada efeknya bagi perkembangan anak usia dini. Oleh karena itu pemahaman orang tua terhadap berbagai macam permainan tradisional sangat penting untuk ditingkatkan.

4. Memahami bahan-bahan yang digunakan dalam pembuatan permainan tradisional

Pemahaman orang tua terhadap bahan-bahan yang digunakan dalam membuat permainan tradisional masih rendah. Hal ini terutama berkaitan dengan rendahnya pemahaman orang tua tentang bahan-bahan yang dapat digunakan berkaitan dengan: mengetahui bahan-bahan yang digunakan untuk membuat permainan tradisional, memahami keamanan permainan tradisional, memahami bahan-bahan permainan tradisional diambil dari bahan-bahan/tanaman yang ada disekitar, memahami bahwa bahan yang digunakan untuk pembuatan permainan tradisional mudah ditemukan.

Pemahaman orang tua tentang bahan-bahan yang digunakan untuk pembuatan permainan tradisional berkaitan dengan kemampuan orang tua untuk memanfaatkan potensi lokal, kearifan lokal, yang mudah didapat, berada di lingkungan keluarga, dan sangat sarat nilai budaya, serta bahan-bahan tersebut aman untuk digunakan sebagai bahan permainan tradisional. Penggunaan potensi lokal sebagai bahan permainan tradisional karena potensi lokal secara mendalam bersatu dengan alam, hal ini mengandung makna bahwa potensi lokal yang dimiliki oleh setiap daerah tertentu tidak lepas dari alam lingkungannya. Apabila orang tua merasa memiliki potensi lokal, maka orang tua merupakan bagian yang menyatu dengan lingkungan dimana dia hidup, dengan adanya rasa memiliki tersebut maka orang tua dituntut mampu memanfaatkan potensi lokal dengan penuh tanggung jawab terutama dalam membuat permainan tradisional bagi anak-anaknya.

5. Mampu membuat sekaligus menggunakan permainan tradisional dalam aktivitas bermain anak.

Dari hasil angket yang diedarkan kepada orang tua sebagai responden penelitian ternyata sebagian besar orang tua belum memahami pembuatan dan pemanfaatan permainan tradisional dalam aktivitas bermain anak-anaknya. Pemahaman orang tua tentang permainan tradisional berkaitan dengan : membuat sendiri permainan tradisional, mengajari membuat

permainan tradisional kepada anak usia dini, mempraktekkan permainan tradisional pada kegiatan bermain anak. Kemampuan orang tua dalam membuat permainan tradisional akan berdampak pada terjadinya kreativitas orang tua dalam menciptakan berbagai macam permainan tradisional, apalagi bahan yang digunakan untuk membuat permainan tradisional berada di lingkungan keluarga dimana orang tua tersebut tinggal, hal ini akan mempermudah orang tua untuk menciptakan permainan tradisional. Disamping itu, karena hanya menggunakan potensi lokal sebagai bahan permainan tradisional, maka otomatis tidak akan membuang biaya lagi. Disisi lain potensi lokal yang ada di lingkungan keluarga sangat banyak, dan sangat mudah untuk memperolehnya. Disini dituntut kemampuan orang tua untuk memanfaatkan sumber daya lokal tersebut. Orang tua sebagai kunci utama dalam mengolah dan memanfaatkan sumber daya alam agar keberadaannya menjadi seimbang, lebih bermutu. Hal ini memerlukan pengetahuan, sikap dan keterampilan orang tua untuk memberdayakannya potensi lokal tersebut.

3. Model Pelatihan Permainan Tradisional Edukatif Bagi Orang Tua Anak Usia Dini.

Dengan berkembangnya lembaga PAUD diberbagai daerah sampai ke pelosok pedesaan, mendorong pemerintah khususnya Kota Gorontalo untuk lebih memperhatikan pelaksanaan pendidikan bagi anak usia dini. Disadari bahwa pendidikan bagi anak usia dini bukan hanya tanggung jawab pemerintah, namun merupakan tanggung jawab bersama antara keluarga pemerintah, masyarakat, maka pelibatan orang tua sebagai pendidik pertama dalam lingkungan keluarga sangat penting. Berdasarkan wawancara dengan Kasi PAUD Pendidikan Non Formal dan Informal Dinas Pendidikan Kota Gorontalo, bahwa di Kota Gorontalo tahun 2010 terdapat 61 lembaga dengan jumlah peserta didik 1855 orang, pendidik 184 orang dan orang tua yang memiliki anak usia dini berjumlah 1801 orang. Dari hasil wawancara yang dilakukan sebagian besar pengetahuan dan keterampilan mereka tentang permainan tradisional edukatif masih rendah. Kondisi ini mendorong Dinas Pendidikan Nasional Kota Gorontalo, melalui seksi PAUD kerjasama dengan HIMPAUDI memprogramkan pelatihan terhadap orang tua terutama berkaitan dengan penggunaan permainan dalam aktivitas bermain anak, hal ini dimaksudkan agar orang tua tidak salah dalam merangsang kecerdasan anak-anaknya. Pelatihan-pelatihan tersebut belum mampu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini, hal ini sesuai

dengan apa yang diungkapkan oleh Ketua HIMPAUDI Provinsi Gorontalo (Hamsina Tome, S.Pd) yang telah banyak memprakarsai pelatihan terhadap orang tua anak usia dini. Temuan tersebut dapat dideskripsikan sebagai berikut: (1) Dari hasil wawancara dengan Ketua Himpaudi Provinsi Gorontalo (Hamsina Tome S.Pd), bahwa orang tua anak usia dini sebagian besar berlatar pendidikan dasar, dan rata-rata tidak memiliki pekerjaan akan tetapi sebagai ibu rumah tangga, dan sudah pernah diikutkan dalam pelatihan, akan tetapi pelatihan yang diselenggarakan masih terbatas pada tatanan pemberian informasi tentang pemanfaatan permainan bagi perkembangan anak, (2) berdasarkan pengalaman peneliti sendiri yang sudah beberapa kali ditunjuk menjadi instruktur oleh Diknas Pendidikan Nasional Provinsi Gorontalo dalam rangka memberikan pelatihan kepada orang tua anak usia dini berkaitan dengan penggunaan permainan dalam aktivitas bermain anak, hasil pelatihan tersebut belum memberikan dampak terhadap peningkatan pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini. Dengan kondisi ini menyebabkan tidak ada hasil belajar peserta pelatihan yang secara berarti meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mereka. Berdasarkan pengalaman tersebut, peneliti menganggap bahwa pelatihan kurang efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini sehingga penerapannya dalam mendidik anak di lingkungan keluargapun tidak ada peningkatan.

4. Pelaksanaan Program PAUD Kota Gorontalo.

Hasil observasi yang dilakukan di Kota Gorontalo, terdapat 61 lembaga PAUD yang terdiri dari 48 Kelompok Bermain, 4 Taman Penitipan Anak (TPA), dan 9 Satuan (SPS) PAUD Sejenis. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.6
Data Pelaksana Lembaga PAUD Kota Gorontalo

Nama Kecamatan	K. B	TPA	SPS	Peserta Didik	Pendidik	Orang Tua
Kota Utara	12	-	1	293	30	290
Kota selatan	15	1	1	667	66	662
Kota Timur	5	1	2	274	24	274
Kota Barat	5	-	3	197	24	193
Kota tengah	7	2	-	240	25	240
Kota Duingi	4	-	2	184	15	182
Jumlah	48	4	9	1855	184	1841

Sumber: Diknas Kota Gorontalo 2010

Observasi yang dilakukan ditempuh melalui kegiatan studi dokumen dan wawancara. Studi dokumen dan wawancara dimaksudkan untuk mengetahui data peserta didik (anak usia dini), data pendidik PAUD, data orang tua anak usia dini, data kurikulum, data sarana dan prasarana terutama berkaitan dengan penyediaan permainan baik permainan modern maupun permainan tradisional yang digunakan dalam pembelajaran di PAUD.

5. Analisis Kebutuhan Pengembangan Model Pelatihan

Berdasarkan informasi dari hasil studi pendahuluan yang dilakukan melalui wawancara dengan unsur-unsur terkait, dan dari hasil studi dokumen pada PAUD yang dipilih menjadi tempat penelitian, terdapat beberapa permasalahan yang diperoleh yaitu:

- (1) Pelatihan yang dilakukan kepada orang tua anak usia dini masih sangat terbatas, sesuai informasi dari Kasi PAUD Kota Gorontalo (Marni Pauweni), keterbatasan pelibatan orang tua dalam semua kegiatan pelatihan diakibatkan belum adanya program pengembangan sumber daya manusia khususnya bagi orang tua terutama berkaitan dengan biaya yang digunakan dalam kegiatan tersebut.
- (2) Penggunaan model pelatihan masih bersifat konvensional, pembelajaran terbatas dilakukan secara tatap muka dengan lebih banyak input materi, diskusi dan tanya jawab di tempat pelatihan. Konteks dalam masalah pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini dalam pembelajaran secara faktual di lingkungan keluarga tidak/belum terlaksana, sehingga yang terjadi adalah rendahnya pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini dalam melaksanakan aktivitas bermain kepada anak usia dini. Hal ini berdampak pada minimnya pengetahuan dan keterampilan orang tua anak dalam menggunakan permainan tradisional dalam aktivitas bermain anak. Dari hasil wawancara dengan beberapa orang tua terungkap bahwa pada umumnya mereka memang menginginkan untuk meningkatkan kemampuan yang lebih baik dalam aktivitas bermain anak, namun banyak faktor yang dapat mempengaruhinya salah satunya adalah kurangnya pelibatan orang tua anak usia dini dalam kegiatan pelatihan, seminar atau diskusi-diskusi tentang peningkatan kemampuan mereka mendidik anak di lingkungan keluarga.
- (3) Belum adanya rencana khusus untuk melibatkan orang tua dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan tentang permainan tradisional edukatif, dalam kaitannya dengan upaya meningkatkan kualitas pelaksanaan aktivitas bermain anak. Berdasarkan hasil analisis permasalahan tersebut maka yang menjadi prioritas untuk ditingkatkan melalui pelatihan ini

adalah pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini. Hal ini dimaksudkan agar (1) orang tua memiliki kesiapan dalam mendidik anak, (2) memiliki kemampuan mendidik anak, (3) orang tua memiliki nilai-nilai dasar kearah yang benar tentang pendidikan anak dilingkungan keluarga, (4) orang tua mampu mentransfer nilai-nilai pendidikan kepada anak-anaknya, oleh sebab itu perlu pemahaman orang tua terhadap permainan tradisional, salah satu alternatif yang dapat dilakukan adalah melalui pelatihan permainan tradisional edukatif bagi orang tua anak usia dini. Peningkatan pengetahuan dan keterampilan orang tua agar mencapai sasaran yang lebih efektif, maka perlu alternatif pengembangan model pelatihan permainan tradisional edukatif dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini tersebut. Atas dasar analisis permasalahan tersebut, maka sangat dibutuhkan pengembangan model pelatihan permainan tradisional edukatif dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini.

Hasil analisis terhadap kondisi faktual pembelajaran dalam pelatihan terhadap orang tua anak usia dini, yang selama ini dilaksanakan, serta hasil analisis kebutuhan pengembangan model pelatihan, dan kemampuan orang tua dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini, maka perlu dirancang model pelatihan permainan tradisional edukatif. Perancangan model tersebut dapat dipertanggung jawabkan. Perancangan model pelatihan permainan tradisional edukatif diperlukan upaya untuk melibatkan orang tua anak usia dini dalam aktivitas bermain anak untuk dilakukan asesmen terhadap aktivitas orang tua dalam membelajarkan/ mendidik anaknya, sebagai sasaran kegiatan sekaligus subjek dalam pelatihan yang akan dilakukan pengembangan pengetahuan dan keterampilan secara optimal, mulai dari tahap perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan maupun evaluasi pelatihan.

Pengembangan model pelatihan dimaksudkan dapat dilaksanakan secara efektif dan efisien. Prosesnya memperhatikan *input, proses, output, dan outcome*. Input atau masukan yang dimaksudkan dari pengembangan model pelatihan adalah: 1) orang tua anak usia dini sebagai peserta pelatihan, 2) personil yang ditunjuk berfungsi memfasilitasi proses pelatihan sekaligus sebagai sumber belajar (narasumber/pelatih), 3) sumber lain yaitu bahan ajar yang dikemas pelatih dengan masukan peneliti untuk membantu memenuhi kebutuhan belajar, 4) sarana atau alat pendukung dalam proses pelatihan terutama berkaitan dengan penyediaan permainan tradisional edukatif

Pengorganisasian model penelitian adalah kegiatan yang dilakukan dengan melaksanakan tahapan:1) perencanaan, 2) pelaksanaan, dan 3) evaluasi. Sedangkan *output* atau hasil akhir dari kegiatan adalah peningkatan pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini (peserta pelatihan). Pengembangan model pelatihan permainan tradisional edukatif pada gilirannya akan menghasilkan keluaran (*outcome*) yaitu meningkatnya pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini dalam melaksanakan aktivitas bermain pada anak dengan memanfaatkan permainan tradisional edukatif. Dengan meningkatnya pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini, dengan sendirinya akan membantu pelaksanaan pembelajaran/pendidikan anak di PAUD Kota Gorontalo agar lebih efektif.

Keseluruhan uraian di atas, mengindikasikan diperlukan suatu pengembangan model pelatihan permainan tradisional edukatif bagi orang tua anak usia dini. Program pelatihan permainan tradisional edukatif diarahkan untuk meningkatkan dan mengembangkan pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini, diasumsikan sangat penting terkait dengan upaya meningkatkan efektivitas kegiatan bermain anak, sangat perlu ditingkatkan karena pada gilirannya akan meningkatkan kualitas semua aspek perkembangan pada anak usia dini.

A. Pengembangan Model Konseptual Pelatihan Permainan Tradisional Edukatif

1. Pengembangan Model Konseptual Pelatihan.

Pelatihan permainan tradisional edukatif bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini. Hal ini berdasarkan fakta bahwa perlu mendapatkan perhatian intensif karena berkaitan dengan peran orang tua dalam memberikan rangsangan sejak dini kepada anaknya.

Model pelatihan permainan tradisional edukatif yang dikembangkan diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan peran serta orang tua untuk memanfaatkan permainan tradisional sebagai potensi lokal, yang mudah diperoleh dan dibuat, akan tetapi memiliki fungsi yang sangat tinggi terhadap peningkatan semua aspek perkembangan yang ada pada anak usia dini. Disamping itu diharapkan agar orang tua anak usia dini memahami betapa pentingnya memanfaatkan potensi lokal dalam aktivitas bermain anak. Jika dikaji dari sisi ekonomi, potensi lokal tidak perlu biaya yang mahal, mudah diperoleh karena berada di lingkungan sendiri.

Pemanfaatan potensi lokal didasari oleh konsep bahwa potensi lokal dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar bagi anak usia dini, karena potensi lokal memiliki daya dukung bagi

aktivitas manusia, akan tetapi tingkat pemanfaatannya tergantung pada kemampuan manusia itu sendiri dalam hal ini orang tua untuk menggali dan mengembangkan menjadi sebuah media yang dapat merangsang perkembangan anak usia dini, atau dikenal dengan konsep *Cultural defined resources*, yaitu bahwa bermanfaatnya lingkungan sebagai sumber yang potensial dipengaruhi oleh tingkat kemampuan yang mengolahnya.

Menurut Soedomo (dalam Ihat, 1989:144) aspek lingkungan yang bersifat mendukung bagi keefektivan belajar adalah kekayaan dan daya pasok (*accessibility*) sumber belajar, baik narasumber maupun bahan-bahan lain.

Hal yang sangat penting adalah bagaimana mendayagunakan potensi lokal tersebut sebagai sumber belajar. Lebih lanjut Soedomo (dalam Ihat, 1989: 52), menjelaskan bahwa faktor lingkungan sosiokultural dan lingkungan fisik alamiah dapat dijadikan sumber belajar. Lingkungan sosiokultural adalah tradisi, mata pencaharian dan organisasi sosial yang mempengaruhi sikap warga belajar. Yang termasuk faktor lingkungan fisik alamiah adalah letak dan jarak, morfologi dan tanah, iklim secara hidrologi. Lingkungan sosiokultural dan lingkungan fisik alamiah tersebut memiliki dua kekuatan bagi keberhasilan terpenuhinya kebutuhan belajar, yaitu kekuatan yang bersifat menunjang dan kekuatan yang sifatnya menghambat.

Pandangan Lewin (1951) tentang keberadaan potensi lingkungan sebagai sumber belajar, karena pada setiap situasi terdapat dua kekuatan, yaitu kekuatan pendorong (*driving force*) dan kekuatan penghambat (*restraining force*), sehingga bagi warga belajar akan termotivasi untuk mengadakan perubahan perilaku yang seimbang. Hal ini dapat dijelaskan bahwa apabila kekuatan pendorong yang lebih tinggi, maka warga belajar (peserta pelatihan) akan termotivasi untuk memanfaatkan potensi lokal sebagai sumber belajar bagi aktivitas kegiatan anaknya dalam bermain, namun sebaliknya jika kekuatan penghambat yang lebih dominan, maka warga belajar (peserta pelatihan) kurang termotivasi untuk memanfaatkan potensi lokal sebagai sumber belajar bagi anaknya.

Lebih lanjut Seles mengemukakan bahwa sumber belajar tidak hanya terbatas pada bahan dan alat yang digunakan dalam proses pembelajaran, melainkan juga tenaga, biaya dan fasilitas. Sumber belajar mencakup berbagai hal yang dapat digunakan untuk membantu tiap orang untuk belajar dan menampilkan kemampuannya. Bagi orang tua anak usia dini sangat penting memanfaatkan potensi lokal secara optimal sebagai bahan/ media belajar bagi anak usia dini, dimana potensi lokal diolah menjadi permainan tradisional yang memiliki keunikan tersendiri

dan banyak mengandung manfaat bagi pengembangan kompetensi dan kecerdasan anak usia dini.

Permainan tradisional yaitu permainan yang menggunakan sumber daya yang ada di lingkungan masyarakat, yang dapat menunjang aktivitas bermain anak, dan dapat meningkatkan kecerdasan anak secara maksimal. Potensi lokal yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar adalah: potensi alam, potensi manusia, potensi sosial, potensi ekonomi dan potensi kelembagaan.

2. Asumsi Model Pelatihan Permainan Tradisional Edukatif

Asumsi pengembangan model pelatihan permainan tradisional edukatif, berangkat dari kondisi empirik penyelenggaraan pelatihan permainan tradisional edukatif secara faktual dalam upaya pemberdayaan orang tua anak usia dini, serta kondisi pengetahuan dan keterampilan orang tua dalam aktivitas bermain anak, untuk itulah perlu adanya pengembangan model pelatihan permainan tradisional edukatif. Pengembangan model pelatihan permainan tradisional edukatif diarahkan pada kegiatan-kegiatan praktek, pengembangan pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini, dan pada akhirnya adanya peningkatan kemampuan orang tua anak dalam melaksanakan pendidikan bagi anaknya di lingkungan keluarga.

Hal ini dapat dijelaskan lebih lanjut sebagai berikut: (1) orang tua anak usia dini memiliki potensi untuk ditingkatkan pengetahuan dan keterampilannya melalui praktek langsung sehingga lebih mudah diterima orang tua, (2) Pelatihan yang dilakukan oleh Dinas terkait belum merata artinya belum semua orang tua yang mengikuti pelatihan, strategi pembelajaran yang digunakan dalam pelatihan belum optimal tidak sesuai dengan kebutuhan belajar orang tua anak usia dini, (3) keberhasilan tujuan pelatihan tergantung pada kegiatan proses pembelajaran, efektifitas pembelajaran tergantung pada kebutuhan belajar dan sumber belajar, (4) pelatih/narasumber dalam melakukan proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peningkatan pengetahuan, lebih menekankan pada kegiatan praktek dalam kelompok dan berkolaborasi antara peserta pelatihan dengan pelatih, terjadi diskusi yang baik, (5) narasumber melaksanakan pembelajaran sangat memperhatikan karakteristik belajar orang dewasa dan memperhatikan kebutuhan belajar peserta pelatihan. Hal ini sejalan dengan karakteristik belajar orang dewasa, yaitu: 1) orang dewasa belajar sesuai dengan kebutuhannya, 2) belajar adalah proses internal, dan 3) pembelajaran orang dewasa meliputi kondisi umum dan berfokus pada prinsip-prinsip pembelajaran yang konduktif yang memungkinkan terjadinya pembelajaran yang optimal. Oleh

sebab itu pelatihan dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini sangat sesuai dengan menggunakan pendekatan pembelajaran orang dewasa, terutama menekankan pada upaya memotivasi orang tua agar melakukan kegiatan belajar untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan orang tua.

3. Tujuan Model Pelatihan Permainan Tradisional Edukatif

Tujuan pengembangan model pelatihan permainan tradisional edukatif berbasis potensi lokal adalah menemukan sebuah alternatif model pelatihan dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini, dengan maksud meningkatkan aktivitas orang tua dalam mendidik anaknya di lingkungan keluarga dengan memanfaatkan permainan tradisional edukatif.

Disamping itu tujuan khusus model pelatihan permainan tradisional edukatif, antara lain untuk: (1) mensosialisasikan model pelatihan permainan tradisional edukatif kepada pengelola PAUD, (2) memberikan motivasi kepada orang tua untuk lebih meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dengan mengikuti pelatihan yang dilaksanakan dengan maksud untuk memberdayakan orang tua agar penyelenggaraan pendidikan di lingkungan keluarga lebih efektif, (3) meningkatnya pemahaman orang tua tentang pembuatan dan pemanfaatan permainan tradisional edukatif agar orang tua memiliki kesiapan dan kemampuan dalam mendidik anak, memiliki nilai-nilai dasar kearah yang benar tentang pendidikan anak di lingkungan keluarga, dan mampu mentransfer nilai-nilai pendidikan kepada anak-anaknya, mampu membangun motivasi, kebersamaan, keberanian, disiplin, kejujuran dan membentuk karakter anak sekaligus dapat mentransfer dan melestarikan nilai-nilai budaya, (4) mengenalkan pendekatan melalui model pelatihan permainan tradisional edukatif dalam rangka memberikan kemudahan belajar secara kontekstual dalam pelatihan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan orang tua, (5) memadukan konsep pelatihan dan pendidikan luar sekolah, dalam hubungannya dengan upaya peningkatan pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini.

4. Komponen Pendukung Pelatihan Permainan Tradisional Edukatif.

Komponen pendukung pelatihan permainan tradisional edukatif adalah yang digunakan dalam mendukung berlangsungnya proses pelatihan, khususnya dalam pendidikan luar sekolah lebih pada prinsip pelatihan partisipatif dengan mempertimbangkan kesesuaian tentang beberapa

hal: (1) sasaran pelatihan adalah orang tua anak usia dini, (2) materi pelatihan yang diberikan adalah bahan yang mudah diterima oleh orang tua dan mudah untuk dipraktikkan, sehingga pelatihan yang dilaksanakan akan bermanfaat kepada orang tua dalam aktivitasnya mendidik anak di lingkungan keluarga, (3) sumber belajar. Sumber belajar adalah pelatih yang dipilih peneliti, yang dianggap mampu dan sudah banyak pengalaman dalam memberikan pelatihan terutama berkaitan dengan permainan tradisional edukatif dan mampu memfasilitasi kegiatan pelatihan permainan tradisional edukatif .

Model pelatihan permainan tradisional edukatif yang dikembangkan dilengkapi dengan seperangkat instrumen, yaitu: (1) instrumen untuk identifikasi kebutuhan belajar yang dijadikan dasar merumuskan program pelatihan, dan (2) instrumen implementasi pengembangan model yang meliputi: a) instrument untuk *pretes dan postes*, b) instrument efektifitas model. Tahapan kegiatan model pelatihan permainan tradisional edukatif yang dikembangkan meliputi: (1)perencanaan, (2) pengorganisasian, (3) pelaksanaan, dan (4) evaluasi.

5. Indikator Keberhasilan

Sesuai dengan tujuannya, pengembangan modelpelatihan ini untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan orang tua memiliki anak usia dini maka indikator keberhasilanadalah: (1) meningkatnya pengetahuan orang tua tentang wawasan kependidikan dalam pembelajaran anak usia dini; (2) meningkatnya pemahaman orang tua tentang karakteristik anak usia dini, (3) meningkatnya pemahaman orang tua tentang perancangan permainan tradisional edukatif agar orang tua memiliki kesiapan dan kemampuan dalam mendidik anak, memiliki nilai-nilai dasar kearah yang benar tentang pendidikan anak dilingkungan keluarga, (4) meningkatnya kemampuan orang tua tentang pembelajaran permainan tradisional edukatif (5) meningkatnya kemampuan orang tua melaksanakan evaluasi pembelajaran permainan tradisional edukatif. Semua komponen tersebut merupakan kompetensi yang harus ditingkatkan pada orang tua anak usia dini.

6. Prosedur Pelaksanaan Model Pelatihan Permainan Tradisional Edukatif.

Implementasi model pelatihan permainan tradisional edukatif menempuh beberapa tahap yaitu: (1) perencanaan; (2) pengorganisasian; (3) pelaksanaan dan (4) evaluasi. Hal ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Tahap perencanaan

Perencanaan model pelatihan, melibatkan berbagai pihak yaitu, narasumber (pelatih), orang tua (peserta), peneliti dan pengelola PAUD. Beberapa hal yang direncanakan berkaitan dengan pelaksanaan pelatihan adalah: identifikasi kebutuhan belajar dan potensi, Perumusan tujuan pelatihan, materi pelatihan, penetapan metode pelatihan, penetapan waktu pelatihan.

- a) Identifikasi kebutuhan belajar dilaksanakan bersama peserta pelatihan yaitu dengan caramelakukan wawancara dengan calon peserta pelatihan tentang kebutuhan belajar sesuai dengan potensi yang mereka miliki, dengan maksud agar kebutuhan belajar benar-benar sesuai dengan kebutuhan belajar peserta pelatihan. Penetapan prioritas kebutuhan belajar pelatihan disesuaikan dengan potensi lokal yang ada.

Potensi lokal yang diidentifikasi adalah potensi manusia, potensi alam, potensi budaya dan potensi lain yang mendukung pelaksanaan pelatihan. Sudjana (2000) mengemukakan bahwa potensi lokal dapat berupa sumber daya manusia, sumber daya alam, sumber daya budaya dan sumber daya teknologi.

Sumber daya manusia merupakan salah satu sumber daya yang dapat mempengaruhi berlangsungnya proses pelatihan, dalam hal ini pelatih (narasumber), pihak lain yang terkait dengan pelaksanaan pelatihan. Sumber daya alam berupa sumber daya hayati, sumber daya non hayati, dan sumber daya buatan. Sumber daya alam yang dapat digunakan dalam pelatihan adalah bahan-bahan yang dapat dijadikan bahan permainan tradisional seperti daun-daunan, batu-batuan, biji-bijian dan sebagainya. Sedangkan sumber daya non hayati seperti tanah, air, udara, energy, mineral dan sebagainya. Sedangkan sumber daya buatan yaitu sumber daya yang sudah diolah oleh manusia untuk kepentingan kehidupan. Potensi lokal harus dijadikan modal dasar pada pelaksanaan pelatihan bagi orang tua anak usia dini, sehingga orang tua dapat mengenal akar budaya sendiri. Dalam pemilihan dan penggunaan teknologi untuk pelaksanaan pelatihan haruslah yang sesuai dengan situasi dan kondisi. Dengan penggunaan teknologi yang tepat akan berpengaruh positif terhadap pelaksanaan proses pelatihan.

- b) Perumusan tujuan pelatihan melibatkan orang tua sebagai peserta pelatihan, narasumber (pelatih) dan peneliti. Tujuan yang dirumuskan merupakan acuan untuk mengetahui keberhasilan pelaksanaan program pelatihan yang telah direncanakan yaitu mengacu kepada peningkatan pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini dalam meningkatkan aktivitas mereka memanfaatkan permainan tradisional dalam kegiatan bermain anak.
- c) Identifikasi sumber belajar, yaitu memilih dan menentukan pelatih (narasumber) yang dapat melaksanakan pembelajaran dalam pelatihan, yaitu merekrut dosen jurusan PLS, dosen psikologi dan dosen PAUD, dan dari praktisi yang dianggap sudah banyak memberikan pelatihan tentang permainan tradisional yang dianggap kompeten dalam materi pelatihan yang akan diberikan. Disamping itu sumber belajar lainnya yang mendukung kegiatan pembelajaran, yaitu berupa bahan ajar. Bahan ajar ditentukan sesuai dengan hasil identifikasi kebutuhan, yang meliputi bahasan ajar, dan bahan ajar yang dikembangkan sendiri oleh pelatih atau narasumber.
- d) Penetapan metode pelatihan didiskusikan antara narasumber (pelatih) dengan peserta pelatihan (orang tua anak). Agar tujuan pelatihan akan berhasil dengan baik, maka metode yang digunakan adalah metode yang lebih banyak melibatkan peserta pelatihan dalam proses pelatihan sehingga akan lebih bermakna pelatihan tersebut bagi orang tua sebagai peserta pelatihan. Pelatih (narasumber) berperan sebagai fasilitator yaitu memfasilitasi proses pelatihan.
- e) Penetapan waktu pelatihan ditentukan secara bersama-sama terutama memperhatikan kesiapan/ ketersediaan waktu orang tua (peserta pelatihan), agar kegiatan pelatihan tidak mengganggu kegiatan orang tua (peserta pelatihan) yang sudah direncanakan terlebih dahulu.

2. Tahap Pengorganisasian

Pengorganisasian adalah menata pelaksanaan kegiatan pelatihan meliputi pengorganisasian personal terkait dengan kelancaran pelaksanaan kegiatan pelatihan. Pengorganisasian personal yaitu melakukan koordinasi dengan pihak terkait terutama dengan orang tua sebagai peserta pelatihan, dan Pimpinan Fakultas Ilmu Pendidikan untuk memfasilitasi pelaksanaan pelatihan. Koordinasi dimaksudkan untuk memperoleh kelancaran pelaksanaan kegiatan pelatihan.

Koordinasi perumusan program pembelajaran disusun berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan belajar, dan diorientasikan untuk perumusan: (1) tujuan pembelajaran yang disesuaikan dengan tujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini yang selalu menunggu anaknya di PAUD, (2) materi pembelajaran berorientasi pada materi agar dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini, agar orang tua memiliki kesiapan dan kemampuan dalam mendidik anak, memiliki nilai-nilai dasar kearah yang benar tentang pendidikan anak dilingkungan keluarga, mampu mentransfer nilai-nilai pendidikan kepada anak-anaknya, mampu membangun motivasi, kebersamaan, membentuk karakter anak dan melestarikan nilai-nilai budaya, (3) media atau alat pembelajaran yang disesuaikan dengan materi dan kebutuhan dalam pembelajaran, (4) sarana dan prasarana yang mendukung pembelajaran, (5) metode pembelajaran disesuaikan dengan materi dan karakteristik peserta pelatihan, (6) sumber belajar meliputi pelatih (narasumber), bahan belajar baik berupa buku teks maupun bahan belajar yang disusun oleh pelatih (narasumber), dan (7) jadwal pembelajaran dalam pelatihan, disusun berdasarkan kesepakatan peserta dan peneliti dengan mempertimbangkan waktu dan kesempatan semua pihak yang terlibat dalam pelatihan.

3. Tahapan Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan pelatihan disesuaikan dengan perencanaan yang telah dirumuskan sebelumnya. Proses pembelajaran membutuhkan situasi dan kondisi yang interaktif edukatif antara pelatih dengan peserta pelatihan (orang tua) dan antar peserta pelatihan itu sendiri. Karena peserta pelatihan adalah orang dewasa yang kaya pengalaman, maka dalam proses pembelajarannya, peserta pelatihan bukan menjadi objek, akan tetapi menjadi subyek pembelajaran sehingga pembelajarannya lebih berpusat pada peserta pelatihan, sehingga memberikan pengalaman seluas-luasnya kepada peserta pelatihan. Pengalaman belajar dalam pelatihan tersebut diarahkan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan orang tua agar dapat melaksanakan tugasnya sebagai pendidik dalam lingkungan keluarga.

Peserta pelatihan (orang tua anak usia dini) dalam hal ini sebagai warga belajar bertindak secara individual maupun kelompok melaksanakan kegiatan dalam proses pelatihan melalui langkah-langkah: (1) menyimak uraian materi secara seksama; (2) melakukan kegiatan praktek sesuai materi yang diberikan dengan bimbingan pelatih (narasumber). Melalui pelatihan ini diharapkan orang tua sebagai peserta pelatihan dapat mengadopsi, dan mengaktualisasikan apa yang telah diterima melalui pelatihan, apa yang diamati, dialami agar dapat diterapkan dalam

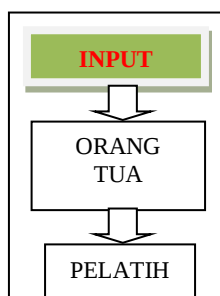
pembelajaran kepada anak-anak dalam pendidikan di lingkungan keluarga, sehingga orang tua selalu berupaya mengembangkan pengetahuan dan keterampilannya sesuai pengalaman praktek yang diterima melalui pelatihan.

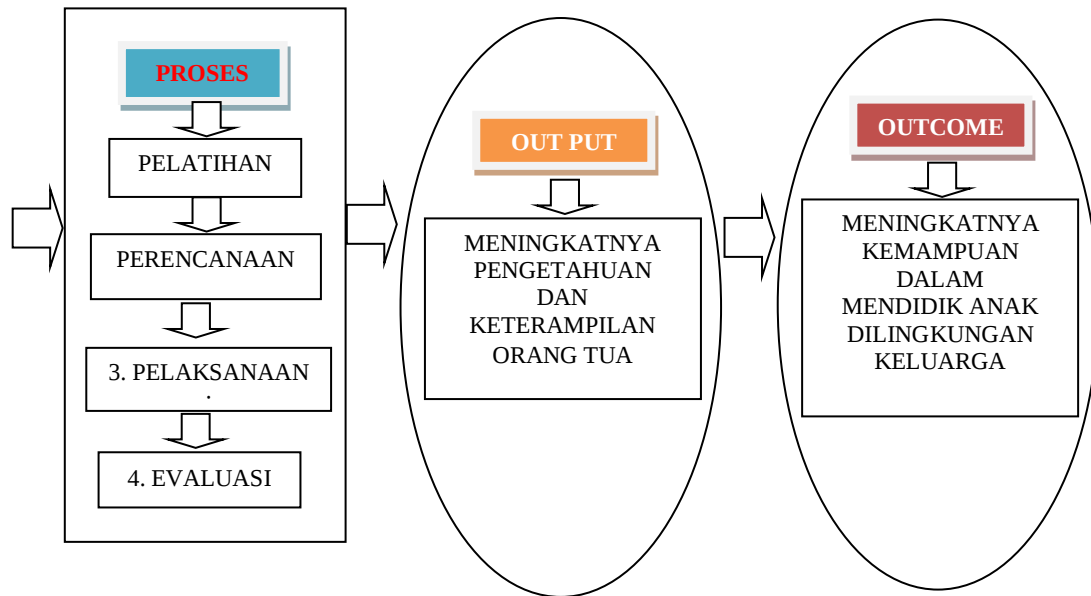
4. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk menilai efektifitas model pelatihan. Evaluasi efektivitas model pelatihan melihat tentang hasil pembelajaran dalam pelatihan (*output*)/evaluasi terhadap proses implementasi model, dan evaluasi terhadap dampak implementasi model (*outcome*). Evaluasi hasil pembelajaran dalam pelatihan dilakukan untuk mengukur tingkat efektivitas keberhasilan pembelajaran dalam pelatihan melalui uji awal (*pretest*) untuk mengetahui tahap awal pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini, dilakukan sebelum implementasi ujicoba model, melalui test, dan pengujian akhir (*posttest*) dari keseluruhan proses pembelajaran dalam pelatihan dilakukan pada pasca pelatihan. Evaluasi proses pembelajaran dalam pelatihan dilakukan untuk mengukur efektifitas penerapan model pelatihan, melalui penggunaan angket tentang pendapat orang tua anak usia dini di PAUD sebagai peserta pelatihan terhadap model pelatihan yang dikembangkan.

Evaluasi dampak implementasi model (*outcome*), dilakukan pada kegiatan refleksi untuk mengetahui kemampuan orang tua (peserta pelatihan), dilaksanakan melalui observasi terhadap orang tua dalam melaksanakan pembelajaran terhadap anaknya menggunakan permainan tradisional pada kelompok kecil setelah pelaksanaan penelitian. Pengamatan atau observasi dilakukan secara seksama oleh peserta pelatihan (orang tua anak usia dini) dan pelatih didampingi peneliti. Dalam proses pembelajaran oleh orang tua kepada anaknya tersebut ditunjuk diantara orang tua untuk melakukan pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional, orang tua yang lain bersama pelatih mengamati proses pembelajaran yang dilakukan orang tua tersebut. Hasil pengamatan tersebut kemudian didiskusikan dengan orang tua yang lain untuk memperoleh masukan perbaikan bagi orang tua anak yang telah diamati, untuk perbaikan pembelajaran selanjutnya.

Dari keseluruhan langkah-langkah pengembangan model di atas, maka dapat dirumuskan model pelatihan permainan tradisional edukatif sebagai berikut:





Model Awal Pelatihan Permainan Tradisional Edukatif

7. Uji Coba Model Pelatihan Permainan Tradisional Edukatif

a. Uji Kelayakan Model Hipotetik

Uji kelayakan dilakukan sebelum dilakukan uji coba terbatas, uji lapangan terhadap model hipotetik. Hal ini dengan tujuan untuk menghasilkan model pelatihan awal yang lebih sesuai dan efektif ketika dilakukan uji coba. Uji kelayakan model sebagai berikut : (1) melakukan analisis model oleh praktisi, dan (2) penelitian oleh para ahli. Analisis model oleh praktisi, dilakukan oleh peneliti dengan mendiskusikan model hipotetik yang telah dikonsept bersama kepala seksi PAUD Kota Gorontalo, (Marni Pauweni) yang bertanggung jawab pada Program PAUD.

Untuk mengkaji relevansi isi, dan keterkaitan setiap komponen model pelatihan yang dirumuskan, serta melihat kesesuaian tersebut dengan peningkatan pengetahuan dan keterampilan orang tua dalam pembelajaran/pendidikan anak di lingkungan keluarga, dilakukan analisis model. Hal ini dilakukan dengan cara mendiskusikan tentang beberapa komponen konsep model yang dikembangkan. Hasil diskusi tersebut diperoleh saran-saran sebagai masukan untuk penyempurnaan konsep model pelatihan yang dikembangkan. Dari hasil diskusi tersebut diperoleh masukan tentang peserta pelatihan, mempraktekkan proses penggunaan permainan tradisional kepada anak usia dini, serta dilakukan observasi oleh orang tua lain yang tidak

melakukan pembelajaran tersebut. Berdasarkan masukan tersebut peneliti selanjutnya melakukan penyempurnaan terhadap model yang telah dikonsepskan.

Untuk memperoleh model yang lebih sesuai dan efektif dalam pelaksanaan uji coba model, maka dilakukan penilaian oleh pakar dengan cara melakukan konsultasi sesuai dengan kebutuhan penyempurnaan model yang sedang dikembangkan. Penelitian oleh pakar dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh saran atau masukan dari pakar yang selanjutnya digunakan untuk perbaikan model pelatihan permainan tradisional edukatif. Pakar yang menilai model hipotetik, sebanyak tiga orang, disamping itu dilakukan ujicoba empirik instrument tersebut untuk memperoleh validasi maupun reabilitas empirik dari instrument tes yang akan digunakan.

b. Revisi Model Pelatihan Pacsa Uji Kelayakan

Revisi model pelatihan permainan tradisional edukatif, dilakukan setelah uji kelayakan oleh para pakar dan praktisi, maka model pelatihan permainan tradisional edukatif sudah dianggap layak untuk diimplementasikan dalam uji coba di PAUD penyelenggara pendidikan anak usia dini, yang dijadikan sampel penelitian.

Beberapa hal yang menjadi masukan praktisi dan pakar, terhadap model tersebut sebagai berikut: (1) perlu disusun kembali materi pembelajaran dalam pelatihan agar lebih difahami peserta pelatihan, (2) komponen sarana pembelajaran lebih difokuskan pada penyiapan permainan tradisional, sehingga lebih menunjang pelaksanaan pelatihan, (3) model yang dikembangkan lebih menekankan pada keaktifan orang tua (peserta pelatihan) dalam hal mempraktekkan penggunaan permainan tradisional.

Berdasarkan rekomendasi praktisi dan saran pakar pada uji kelayakan model, selanjutnya dilakukan perbaikan. Perbaikan tersebut untuk penyempurnaan model pelatihan permainan tradisional yang dikembangkan, dan siap untuk dilakukan implementasi model.

c. Uji Coba Model Terbatas

1. Tahap Kegiatan

Ujicoba terbatas dilakukan setelah adanya hasil revisi, dan hasil uji kelayakan praktisi dan pakar. Sasaran ujicoba adalah orang tua anak usia dini sebanyak 10 orang yang menjadi sasaran penelitian yaitu dari lima PAUD di Kota Gorontalo. Ujicoba terbatas dilakukan melalui empat tahapan sebagai berikut:

a) Tahap perencanaan

Pada tahap perencanaan dilakukan sebagai berikut: (1) identifikasi kebutuhan belajar, dilakukan melalui pengisian format identifikasi kebutuhan yang telah disiapkan oleh peneliti, dan wawancara untuk memperoleh masukan tentang kebutuhan belajar terkait dengan peningkatan pengetahuan dan keterampilan orang tua. (2) identifikasi sumber belajar, berupa bahan ajar yang dikemas dan yang telah disiapkan oleh pelatih (narasumber). (3) penyusunan struktur program pelatihan permainan tradisional edukatif yang telah disiapkan peneliti didiskusikan dengan tim dan peserta diminta memberikan masukan untuk menyempurnakan struktur terkait dengan kebutuhan belajar yang telah diidentifikasi.

b) Tahap pengorganisasian

Untuk memvalidasi uji coba model dilakukan pengorganisasian melalui langkah-langkah yang mendukung kelancaran pelaksanaan pelatihan, untuk menentukan faktor pendukung sebagai berikut: (1) tujuan pelatihan. Tujuan pelatihan dirumuskan oleh peneliti dengan melibatkan peserta ujicoba dan sesuai materi pelatihan yang dibutuhkan, yaitu peningkatan pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini, (2) materi pembelajaran yang dikembangkan dalam pelatihan meliputi komponen-komponen (a) pemahaman terhadap wawasan kependidikan dalam pembelajaran anak usia dini, (b) pemahaman karakteristik anak usia dini, (c) merancang permainan tradisional antara lain permainan Koi-Koi yang mengandung unsur pendidikan, yaitu nilai kebersamaan, keterampilan, keberanian, disiplin, kejujuran, kepatuhan akan perjanjian, dan pengenalan logika serta dapat mentransfer dan melestarikan nilai-nilai budaya, (d) pelaksanaan pembelajaran permainan tradisional, (e) serta melakukan evaluasi permainan tradisional. (3) media yang digunakan dalam pelatihan adalah LCD, materi / bahan ajar yang disusun, dan kisi kisi penilaian untuk peserta. (4) sarana pembelajaran meliputi bahan-bahan untuk praktek pembuatan permainan tradisional, meja dan kursi untuk peserta, papan tulis, dan alat-alat tulis yang diperlukan oleh peserta. (5) pelatih (narasumber) adalah yang ditunjuk peneliti, sesuai dengan pengalaman dan kemampuan sebagai pelatih (narasumber) dalam pelatihan.

c) Tahap pelaksanaan

Ujicoba dilakukan oleh pelatih (narasumber) bersama sama dengan peserta. Pendekatan yang di gunakan dalam pelatihan adalah pendekatan andragogik dan pendekatan partisipatif, karena peserta uji coba adalah orang dewasa. Proses pembelajaran dilakukan melalui tiga tahap yaitu pendahuluan, inti/penyajian, dan penutup.

Tahap pendahuluan: dilakukan kegiatan, yaitu: (1) merangsang perhatian untuk belajarang tua (peserta pelatihan) dengan meyakinkan mereka bahwa pengalamam belajar yang akan diterima selama pelatihan inisangat berguna untuk melaksanakan tugas pembelajaran/ pendidikan di lingkungan keluarga, pelatih melakukan interaksi yang menyenangkan baik secara individu maupun secara kelompok secara dialogis dan demokratis; (2) pelatih memberikan motivasi kepada peserta dengan suasana keakraban, berkomunikasi dengan baik, danmengaitkan pengalaman belajar yang akan dilakukan sesuai kebutuhan peserta. (3)memberikan petunjuk terhadap prosespembelajaran yang akan di ikuti dan lakukan, misalnya menjelaskanapa tujuan yang akan dicapai setelah pelatihan, bagaimana tahapanpembelajaran yang akan dijalani, menjelaskan target kemampuan yang harus dimiliki setelah pembelajaran pelatihan berlangsung.

Tahap pelaksanaan pembelajaran: pelatih dan peserta pelatihan berperan baik pada kegiatan pendahuluan pembelajaran, inti, dan kegiatan penutup, misalnya : (1) menciptakan interaksi yang kondusif diantara peserta pelatihan, terutama dengan menciptakan pengkondisian peserta pelatihan untuk belajar. (2)memahami pengalaman dan kemampuan dasar peserta pelatihan (3) pelatih (narasumber) memberikan wawasan kepada peserta pelatihanbekal teori untuk menambah pengetahuan dan keterampilan dalam melaksanakan tugas pembelajaran di lingkungan keluarga. (4) pelatih(narasumber) memberikan tugas kepada setiap peserta pelatihan untuk mempraktekkan membuat permainan tradisional untuk diimplementasikan dalam pelaksanaan pembelajaran/ pendidikan kepada anaknya. (5) pelatih (narasumber) menugaskan peserta pelatihanmembuat permainan tradisionalsesuai dengan kemampuan yang sudah dimiliki, dan mendiskusikan hasilnya dengan teman, serta melakukan revisi bersama bila ditemukan ada yang kurang tepat. (6) pelatih memberikan tugas kepada peserta secara bergilir mengimplementasikan melalui pelaksanaan pembelajaran terhadap anak usia dini secara aktual secara kolaboratif bersama pelatih melakukan pengamatan.(7) pelatih dan peserta melakukan refleksi hasil pengamatan pelaksanaan pembelajaran aktual terhadap anak dengan menggunakan permainan tradisional untuk memberikan masukan perbaikan terhadap proses pembelajaran selanjutnya. (8) pelatih (narasumber) melakukan evaluasi program pelatihan, dan peneliti mengadakan evaluasi yaitu *posttes*, melalui tanya jawab maupun pengisian kuesioner yang berkaitan dengan peoses pelatihan secara keseluruhan yang telah dilaksanakan.

Peserta pelatihan sangat antusias mengikuti pelaksanaan ujicoba, mereka tampak aktif, dan berpartisipasi penuh dalam pelaksanaan pelatihan, hal ini terlihat pada kegiatan seperti: (1) bersikap antusias yang cukup baik ketika menyimak orientasi dan strategi pembelajaran yang diberikan oleh pelatih, peserta memiliki motivasi yang tinggi dalam mengikuti pelatihan, (2) menyimak penjelasan pelatih (narasumber) dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan, sehingga terjadi dialog antara peserta dengan pelatih (narasumber), (3) Peserta mengemukakan tentang berbagai pengalaman mereka dalam membelajarkan anak di lingkungan keluarga dan mengemukakan masalah-masalah yang dihadapi dalam melaksanakan pembelajaran yang mereka lakukan selama ini. (4) membuat permainan tradisional sesuai tugas pelatih dengan menggunakan bahan yang telah disediakan, (5) mempelajari materi/bahan ajar yang diberikan pelatih, (6) melakukan refleksi hasil pengamatan pelaksanaan pembelajaran aktual terhadap anak dengan menggunakan permainan tradisional untuk memberikan masukan perbaikan terhadap proses pembelajaran selanjutnya. (7) melakukan simulasi pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional yang sudah dibuat dan peserta lain melakukan pengamatan terhadap simulasi tersebut, (8) melakukan refleksi melalui diskusi tentang hasil pengamatan secara kolaboratif terhadap pelaksanaan simulasi untuk diberikan masukan perbaikan, pada pembelajaran selanjutnya, dan demikian seterusnya.

d) Tahap evaluasi.

Evaluasi dilakukan peneliti dengan melibatkan peserta terhadap keseluruhan komponen program, mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, sampai pada evaluasi. Pelatih (narasumber) melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional, dan secara umum proses pembelajaran berlangsung lancar. Pada kegiatan akhir untuk memperoleh tanggapan peserta pelatihan terhadap model pelatihan permainan tradisional edukatif yang telah dilaksanakan, maka dilakukan penilaian, dengan menggunakan angket tentang pendapat peserta pelatihan terhadap rangkaian seluruh kegiatan pembelajaran selama pelatihan. Hasil evaluasi ini dijadikan sebagai temuan untuk melakukan revisi model yang dikembangkan. Dan hasil temuan tersebut diuraikan lebih lanjut sebagai temuan ujicoba model dan dijadikan bahan untuk revisi model hipotetik.

d. Temuan Hasil Ujicoba Model

Angket tentang pendapat peserta pelatihan permainan tradisional edukatif terhadap model pelatihan yang dikembangkan, menghasilkan bahwa pelaksanaan pelatihan selama ujicoba model adalah sebagai berikut: (1) model pelatihan permainan tradisional edukatif dikembangkan memiliki relevan dengan pengembangan kemampuan mendidik anak di lingkungan keluarga dengan menggunakan permainan tradisional menunjukkan sebanyak 70% peserta pelatihan menyatakan baik, dan 20% menyatakan sangat baik dan 10 % menyatakan cukup, (2) model pelatihan permainan tradisional edukatif yang dikembangkan terbukti dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan orang tua dalam mendidik anak di lingkungan keluarga, terutama dalam membangun motivasi, membangun kebersamaan, membentuk karakter anak, merangsang kreativitas dan imajinasianak, memupuk keberanian, disiplin, kejujur, dimana terdapat sekitar 70% peserta pelatihan menyatakan berpengaruh baik terhadap pengetahuan dan keterampilan mereka, sebanyak 20% yang menyatakan sangat baik dan 10 % lainnya menyatakan cukup, (3) Orang tua sangat antusias terhadap pelaksanaan pelatihan 50% menyatakan baik, dan 40% menyatakan sangat baik, dan 10 % menyatakan cukup (4) Metode pembelajaran sangat menarik dan relevan dengan tujuan pelatihan, peserta menyatakan 60% relevan, dan 30% menyatakan sangat relevan, dan 10 % cukup, (5) Peserta sangat berpartisipasi terhadap pelaksanaan pelatihan dinyatakan peserta 70% berpartisipasi, dan 20 % sangat berpartisipasi, dan 10% cukup (6) Manfaat pelatihan bagi peningkatan kegiatan pembelajaran di lingkungan keluarga 60% peserta menyatakan baik, dan 40% menyatakan sangat baik. Secara keseluruhan rata-rata respon peserta pelatihan terhadap ujicoba model pelatihan adalah sekitar 63,34% dianggap baik, dan 25,% sangat baik. Hasil diatas, dapat disimpulkan bahwa semua tanggapan peserta terhadap ujicoba model pelatihan permainan tradisional edukatif dikatakan sangat positif. Hal ini dapat diterima sebagai model pelatihan yang dikembangkan dan secara umum sudah dapat diimplementasikan (uji lapangan).

Kemudian beberapa temuan lain yang muncul selama proses pelatihan, baik dari pengamatan maupun wawancara dengan beberapa peserta, dapat dilaporkan sebagai berikut: (1) kegiatan pelatihan menggunakan model pelatihan permainan tradisional edukatif secara umum berjalan lancar dan berhasil, walaupun pada awal kegiatan hampir semua peserta ujicoba belum memahami tujuan yang dilakukan. Akan tetapi lama kelamaan peserta mulai memahami maksud kegiatan pelatihan, hal ini dapat dilihat dari adanya partisipasi peserta pelatihan secara keseluruhan tampak sangat baik dalam mengikuti pelatihan (2) hasil diskusi dengan peserta

pelatihan, terungkap untuk melakukan kegiatan membelajarkan kepada anak dengan menggunakan permainan tradisional, pada awalnya mereka kurang percaya diri, akan tetapi setelah diberi motivasi oleh pelatih, maka mereka melakukannya dengan baik, sehingga pelaksanaan praktek membelajarkan pada anak hasilnya memuaskan, (3) hasil wawancara dengan peserta terungkap, bahwa selama ini orang tua (peserta) kurang memperoleh informasi tentang pemanfaatan permainan tradisional dalam aktivitas bermain/pendidikan anak di lingkungan keluarga, sehingga adanya pelatihan yang dilaksanakan ini dirasakan sangat bermanfaat. Mereka mengharapkan pelatihan semacam ini selalu diadakan untuk lebih menambah wawasan mereka terhadap pengembangan kemampuan mereka dan dapat diaplikasikan dalam kegiatan membelajarkan anak usia dini di lingkungan keluarga. (4) Peserta berharap agar pelatihan semacam ini dapat mereka rasakan, secara terus menerus, terutama berkaitan dengan penerapan hasil pelatihan ini praktek sehari-hari, supaya akan terjadi perbaikan dalam pembelajaran pada anak usia dini.

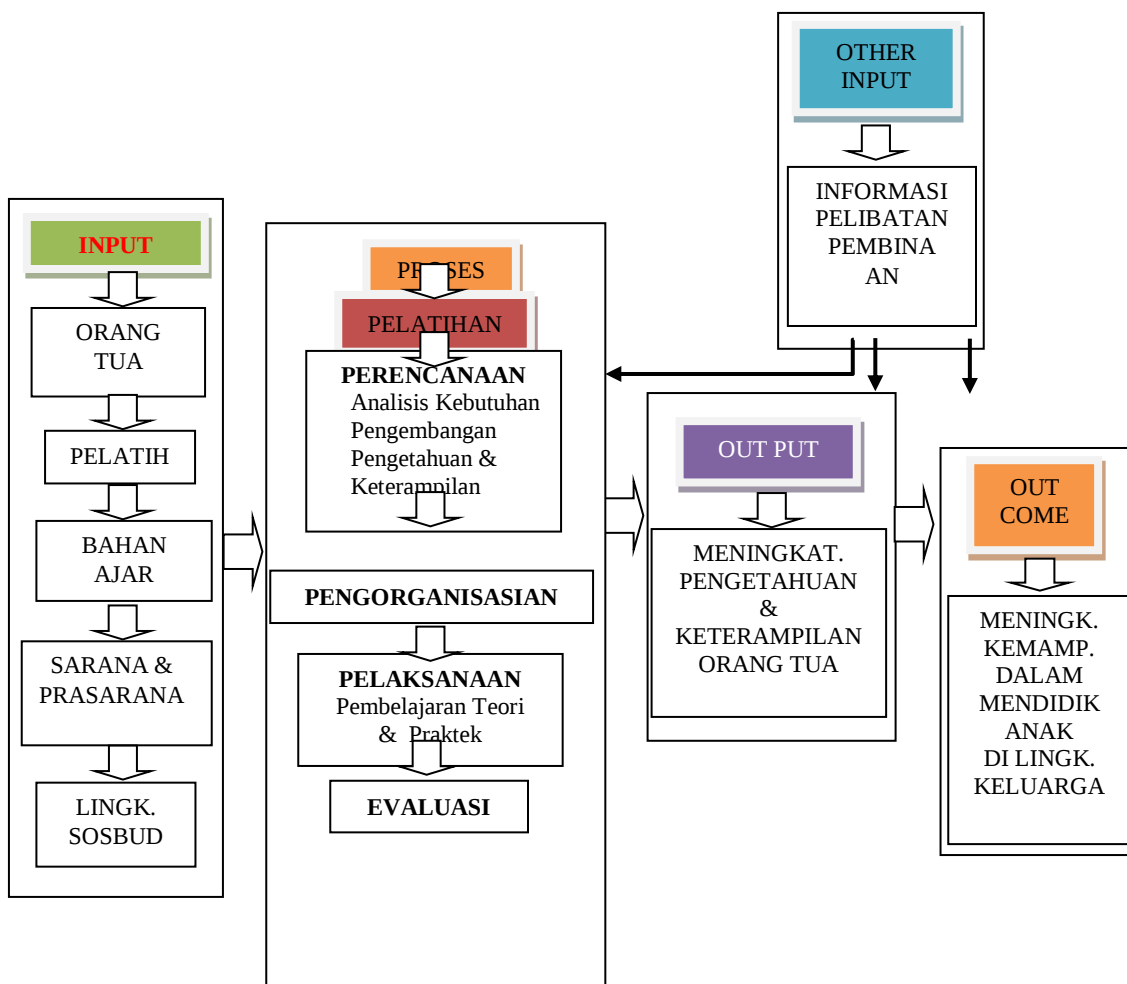
e. Revisi Model Pasca Ujicoba Terbatas

Untuk penyempurnaan model pelatihan sesuai temuan dan masukan secara empirik terhadap model pelatihan, maka diperlukan perbaikan model pelatihan didasarkan pada hasil ujicoba, hal ini dimaksudkan untuk melakukan uji kelayakan sebelum diujicoba. Dari ujicoba model, ada beberapa temuan sebagaimana telah diuraikan sebelumnya. Temuan tersebut, menurut peneliti sebagai bahan masukan dalam menyempurnakan model, sehingga memperoleh model yang memiliki validasi dan reabilitas tidak diragukan, dan layak uji lapangan yang lebih luas.

Hasil temuan ujicoba sebagaimana telah diuraikan diatas, walaupun secara umum model yang dikembangkan sudah positif dan diterima untuk bisa diimplementasikan, namun masih terdapat beberapa temuan yang perlu ditindak lanjuti untuk menyempurnakan model, yaitu antara lain: (1) Awalnya peserta pelatihan (orang tua anak) belum memahami tujuan yang dilakukan, dan masih bingung, (2) peserta pelatihan (orang tua anak) awalnya kurang percaya diri, (3) peserta pelatihan kekurangan informasi tentang pemanfaatan permainan tradisional bagi pendidikan anak di lingkungan keluarga, (4) Peserta mengharapkan adanya pembinaan secara terus menerus, terutama berkaitan dengan penerapan permainan tradisional sebagai hasil pelatihan ini pada praktek pendidikan terhadap anak setiap hari.

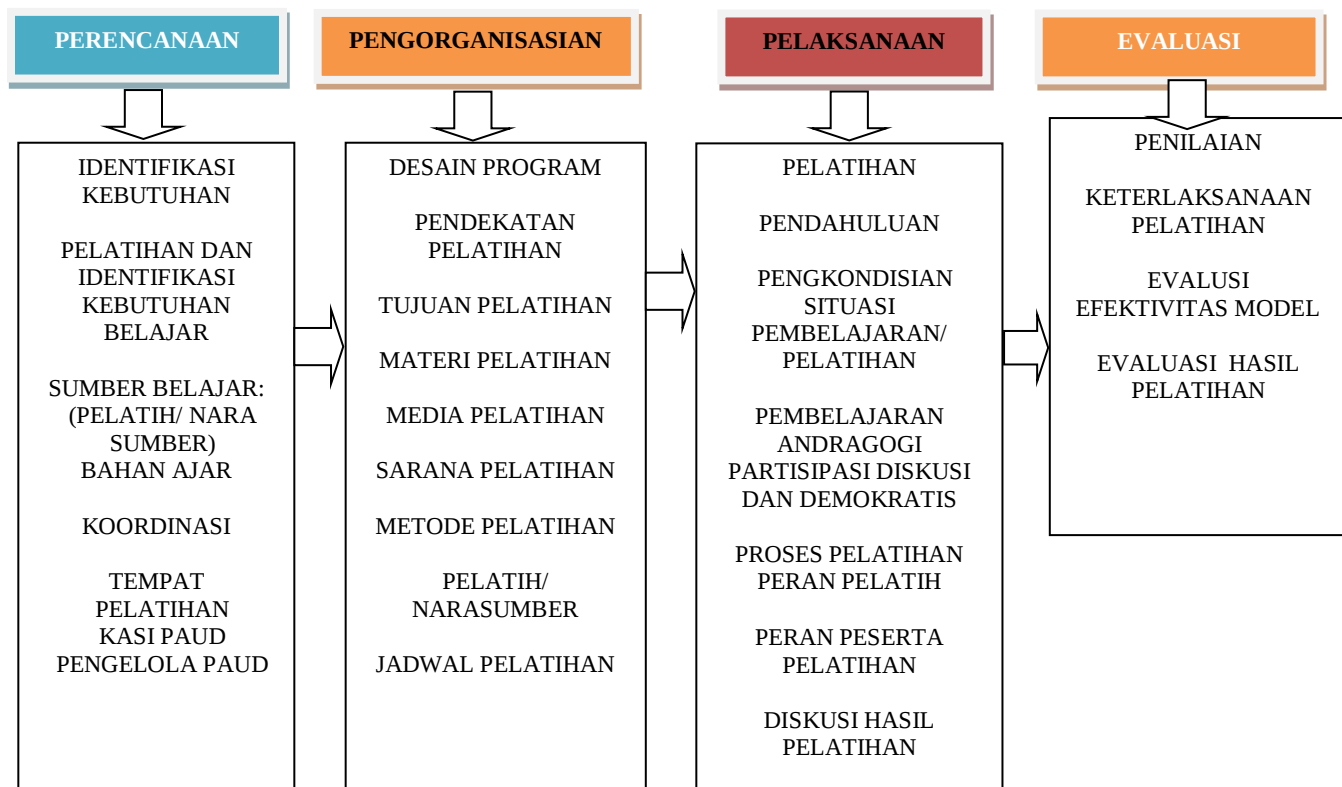
Temuan hasil ujicoba tersebut dijadikan sebagai rujukan untuk merevisi model, terlebih dahulu dikonsultasikan kepada pakar, untuk memperoleh saran-saran lebih lanjut dalam menyempurnakan model yang akan diimplementasikan (diujicoba lapangan). Dengan mempertimbangkan saran para ahli, penyempurnaan model dilakukan. Dari revisi model pasca ujicoba, dihasilkan model yang lebih disempurnakan dan siap untuk dilakukan implementasi uji lapangan.

Model hasil revisi berdasarkan hasil ujicoba terbatas, secara jelas dapat digambarkan sebagai berikut:



Model Pelatihan Permainan Tradisional Edukatif Berbasis Potensi Lokal Yang Dikembangkan (Revisi Pasca Ujicoba)

Proses Implementasi Model Pelatihan Permainan Tradisional Edukatif Yang Dikembangkan Dapat Dilihat Pada Gambar Di Bawah Ini:



Implementasi Model Pelatihan Permainan Tradisional Edukatif Yang Dikembangkan

B. Implementasi Model Pelatihan Permainan Tradisional (Ujicoba Lapangan)

Model pelatihan permainan tradisional edukatif yang telah diuji kelayakan oleh praktisi dan penilaian ahli serta dari hasil ujicoba terbatas, maka selanjutnya diimplementasikan secara faktual pada anak-anak di PAUD, hal ini dilakukan untuk melakukan analisis efektivitas model serta kelayakannya model secara empirik terhadap model pelatihan yang dikembangkan. Implementasi model pelatihan tersebut juga dilakukan untuk melihat ada tidaknya peningkatan kemampuan pengetahuan dan keterampilan orang tua sebagai pengaruh implementasi model yang telah dikembangkan tersebut.

Pelaksanaan analisis model pelatihan tersebut, melalui prosedur pelatihan, yang meliputi tahap-tahap: (1) perencanaan, (2) pengorganisasian, (3) pelaksanaan, dan (4) evaluasi. Pendekatan yang digunakan dalam implementasi model pelatihan adalah pendekatan andragogi dan partisipasi. Pendekatan andragogi dimaksudkan karena peserta dalam kegiatan pelatihan ini adalah orang dewasa, yang sudah memiliki konsep diri, pengalaman belajar, kesiapan belajar dan orientasi terhadap belajar (Knowles, 1980). Pendekatan partisipasi, dimaksudkan bahwa dalam kegiatan ujicoba melibatkan peserta secara partisipatif dan berkontribusi dalam setiap tahap proses pembelajaran (Sudjana, 2000).

Sebelum ujicoba lapangan dilakukan terlebih dahulu dilakukan penilaian terhadap kemampuan awal pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini yang menjadi sasaran penelitian melalui tes. *Pretest* dimaksudkan untuk mengetahui kemampuan awal orang tua sebelum memperoleh perlakuan dalam implementasi model. Sasaran implementasi model pelatihan yang dikembangkan adalah orang tua anak usia dini di PAUD Ki Hajar IV, PAUD Montessori, PAUD Aster, PAUD Pembina I, PAUD Teratai, PAUD Almubaraq, PAUD Kartika, PAUD Kihajar I, PAUD Kihajar VIII dan PAUD Kihajar XV sebagai sampel yang telah ditentukan sebagai kelompok eksperimen atau kelompok perlakuan (*treatment*) sebanyak 20 orang.

Implementasi model pelatihan permainan tradisional edukatif akan di ujicoba lapangan dilaksanakan melalui proses pelatihan yaitu dilangsungkan di Aula Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo. Kelompok *treatment* pelatihan ini adalah orang tua anak usia dini yang menjadi sasaran penelitian, dengan sumber belajar (narasumber) yang ditunjuk oleh peneliti karena kemampuan mereka untuk membantu pelaksanaan pelatihan dalam kegiatan ujicoba lapangan tersebut. Pelaksanaan ujicoba lapangan model pelatihan tersebut menempuh tahapan: (1) perencanaan, (2) pengorganisasian, (3) pelaksanaan, dan (4) evaluasi kegiatan pelatihan.

1. Tahap Perencanaan Pelatihan.

Pada tahap perencanaan, ada beberapa kegiatan yang ditempuh untuk mendukung kelancaran pelaksanaan pelatihan. Kegiatan dalam tahap perencanaan tersebut, adalah: (1) identifikasi kebutuhan belajar, (2) menemukan kebutuhan belajar, (3) menyusun dan menetapkan struktur program.

1) Identifikasi kebutuhan belajar.

Identifikasi kebutuhan belajar merupakan kegiatan awal yang harus dilakukan sebelum pelatihan dimulai, dilakukan oleh peneliti bersama-sama dengan peserta pelatihan dalam ujicoba. Langkah yang ditempuh untuk identifikasi kebutuhan adalah pengisian format identifikasi kebutuhan oleh seluruh peserta, dan wawancara dengan beberapa orang tua anak usia dini, terkait dengan kebutuhan materi untuk peningkatan pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini. Wawancara dilakukan untuk memperoleh masukan untuk melengkapi hasil identifikasi kebutuhan belajar. Hasil identifikasi kebutuhan dan wawancara dianalisis untuk menentukan prioritas kebutuhan yang akan dijadikan dasar penyusunan struktur program dalam pelatihan.

Hasil identifikasi kebutuhan belajar adalah yang dirasakan orang tua anak usia dini dalam hubungannya dengan peningkatan pengetahuan dan keterampilan orang tua, materi dalam tatanan peningkatan pengetahuan dan keterampilan orang tua meliputi: (1) wawasan kependidikan dalam pembelajaran anak usia dini ; (2) pemahaman karakteristik anak usia dini; (3) merancang permainan tradisional yang bertujuan untuk dapat mengembangkan karakter anak, membangun motivasi, kebersamaan, mengembangkan kreativitas dan imajinasi anak, keterampilan, keberanian, disiplin, kejujuran, kepatuhan , pengenalan logika dan kemampuan mentransfer dan melestarikan nilai-nilai budaya; (4) melaksanakan pembelajaran permainan tradisional, (5) melaksanakan kegiatan evaluasi permainan tradisional.

2) Identifikasi peserta

Peserta pelatihan permainan tradisional edukatif adalah orang tua anak usia dini di PAUD yang menjadi sampel yang ditentukan secara *purposive* yaitu sesuai dengan tujuan dalam penelitian ini. Identifikasi peserta pelatihan ini dilakukan oleh peneliti kerjasama dengan kepala-kepala sekolah dan pendidik PAUD yang menjadi tempat penelitian serta berdasarkan rekomendasi Kepala Dinas Pendidikan Kota Gorontalo.

Hasil identifikasi peserta pelatihan disepakati bahwa kegiatan implementasi model ujicoba lapangan dilaksanakan di Aula Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo sebagai tempat implementasi model pada kelompok perlakuan (*treatment*), dengan sampel orang tua yang menunggu anaknya di PAUD yang akan mengikuti pelatihan, dari sepuluh PAUD yang menjadi sasaran penelitian, maka diperoleh data sebagai berikut:

Tabel : Data Peserta Pelatihan Dalam Implementasi Model

No	Peserta	Usia	Latar Belakang Pendidikan	Pekerjaan
1	Esther Amim	26 tahun	SMP	Ibu. RT
2	Ulul Azmi Amlain	21 tahun	SMP	Ibu. RT
3	Endang Karim	24 Tahun	SMP	Ibu. RT
4	Fatma Sune	23 tahun	SMP	Ibu. RT
5	Nurhayati Pantu	30 tahun	SMA	Ibu. RT

6	Paramoha Mahmud	27 tahun	SMA	Ibu. RT
7	Mei Alkatiri	21 tahun	SMP	Ibu. RT
8	Syamsiah Abas	24 Tahun	SMA	Ibu. RT
9	Unang tahir	23 tahun	SMP	Ibu. RT
10	Naning Gobel	31 tahun	SMP	Ibu. RT
11	Farida Polingala	22 tahun	SMP	Ibu. RT
12	Irawati Pakaya	21 tahun	SMA	Ibu. RT
13	Oni Mopangga	24 Tahun	SMP	Ibu. RT
14	Ningsih Tabiu	23 tahun	SMA	Ibu. RT
15	Lindawati Kadir	19 tahun	SMP	Ibu. RT
16	Chendrawati Ahudulu	26 tahun	SMA	Ibu. RT
17	Karmila Pikoli	20 tahun	SMA	Ibu. RT
18	Ida Fitria Ota	21 tahun	SMP	Ibu. RT
19	Maryam Dumbela	24 Tahun	SMP	Ibu. RT
20	Elvira Sarifudin	23 tahun	SMP	Ibu. RT

Sumber data: Data Peserta Pelatihan Dalam Implementasi Model 2011

3) Identifikasi Sumber Belajar.

a. Narasumber (Pelatih)

Dalam Model pelatihan permainan tradisional edukatif ini yang menjadi narasumber (pelatih) dalam kegiatan pelatihan ini 5 orang yang ditunjuk oleh peneliti berdasarkan pengalamannya sebagai narasumber (pelatih) dalam setiap pelatihan terutama yang berkaitan dengan anak usia dini ditambah beberapa pendidik PAUD yang berasal dari sekolah sebagai sasaran pelatihan, mereka bertugas sebagai pendamping dalam pelaksanaan pelatihan. Narasumber (pelatih) yang dipilih memiliki kemampuan serta penguasaan dalam ilmu keguruan, dan ilmu pendidikan anak dan mau bersedia menjadi narasumber (pelatih) dalam kegiatan pelatihan tersebut. Narasumber tersebut minimal berlatar belakang kualifikasi kependidikan S1 dan S2, dan berpengalaman dalam melakukan tugas sebagai fasilitator pelatihan, khususnya pelatihan peningkatan pengetahuan dan keterampilan.

4) Bahan Ajar.

Dengan segala keterbatasan yang ada dalam implementasi model ujicoba lapangan ini, bahan ajar yang digunakan adalah yang dikemas sendiri oleh narasumber (pelatih) yang bersifat praktis dalam pelatihan, dan bahan belajar tersebut berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan antara peneliti dan narasumber (pelatih). Bahan belajar tersebut diharapkan dapat dipraktekkan oleh peserta pelatihan dalam meningkatkan kegiatan pembelajar di lingkungan keluarga terutama melalui kegiatan bermain anak.

2. Tahap Pengorganisasian Pelatihan.

Pengorganisasian pelatihan dilakukan sebelum pelaksanaan ujicoba model secara empirik, maksudnya untuk melaksanakan langkah-langkah yang mendukung kelancaran pelaksanaan pelatihan sebagai proses ujicoba lapangan. Lima faktor pendukungnya adalah:

1) Tujuan Pelatihan

Berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan, tujuan pelatihan dirumuskan dalam tujuan pelatihan (1) meningkatnya pemahaman orang tua tentang perancangan permainan tradisional edukatif agar orang tua memiliki kesiapan dan kemampuan dalam mendidik anak, memiliki nilai-nilai dasar yang benar tentang pendidikan anak di lingkungan keluarga, mampu mentransfer nilai-nilai pendidikan kepada anak-anaknya, mampu membangun motivasi, kebersamaan, membentuk karakter anak dan melestarikan budaya, serta pembentukan kreativitas dan imajinasi pada anak seperti: ketangkasan, keterampilan, keberanian, disiplin, kejujuran, kepatuhan akan perjanjian, dan pengenalan logika dalam berhitung, (2) Meningkatkan pengetahuan keterampilan orang tua dalam membuat dan memanfaatkan permainan tradisional dalam aktivitas bermain anak di lingkungan keluarga, dan (3) Meningkatkan efektifitas pendidikan oleh orang tua kepada anak usia dini di lingkungan keluarga sehingga anak akan tumbuh dan berkembang secara optimal.

2) Materi Pelatihan

Materi pelatihan yang digunakan dalam implementasi model pelatihan yang dikembangkan, berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan belajar peserta pelatihan, dan tujuan yang telah dirumuskan. Materi pelatihan, disamping merujuk pada hasil identifikasi kebutuhan dan tujuan yang dirumuskan, materi dikemas sesuai dengan kebutuhan dalam pelatihan yang

relevan dengan upaya peningkatan pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini di PAUD. Struktur materi yang diberikan dalam pelatihan dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut.

Tabel
Struktur Materi dalam Implementasi Model

No	Kompetensi	Substansi kajian	Jam Belajar	
			Teori	Praktek
1	2	3	4	5
1	Peserta dapat menguasai wawasan kependidikan dalam pembelajaran anak usia dini	1.1 Fungsi permainan tradisional bagi pengembangan anak usia dini 1.2 Tujuan permainan tradisional bagi anak usia dini. 1.3 Hakikat pendidikan dan pembelajaran anak usia dini 1.4 Aspek perkembangan anak usia dini 1.5 Pendekatan dalam pembelajaran anak usia dini	2	2
2	Peserta memahami karakteristik anak usia dini	2.1 Prinsip-prinsip perkembangan anak usia dini 2.2 Karakteristik belajar anak usia dini 2.3 Prinsip perkembangan anak usia dini 2.4 Pengembangan kemampuan anak usia dini 2.5 Pembelajaran berbasis pedagogi dan andragogi	2	2
3	Peserta dapat merancang permainan tradisional	3.1 Identifikasi kebutuhan belajar 3.2 Standar kompetensi anak usia dini 3.3 Metode dan teknik penyusunan permainan tradisional 3.4 Pembuatan permainan tradisional yang mengandung aspek-aspek pembentukan karakter anak, membangun motivasi, kebersamaan, pembentukan kreativitas dan imajinasi anak, ketangkasan, keterampilan serta keberanian, disiplin, kejujuran, kepatuhan, pengenalan logika dan pelestarian nilai-nilai budaya; 3.5 Persiapan pembelajaran dan penyusunan program permainan tradisional	2	6
4	Peserta dapat melaksanakan pembelajaran permainan tradisional	4.1 Penyusunan setting permainan 4.2 Pengorganisasian permainan 4.3 Penggunaan pendekatan pembelajaran orang dewasa 4.4 Komunikasi dan interaksi dalam pembelajaran yang kondusif	2	6
5	Peserta dapat melakukan kegiatan evaluasi permainan	5.1 Memahami komponen yang akan dievaluasi 5.2 Memahami apa yang hendak dicapai setelah melakukan evaluasi 5.3 Menerapkan prinsip-prinsip evaluasi pembelajaran 5.4 Memahami terjadi perubahan sebelum dan	2	6

	tradisional	sesudah evaluasi		
		5.5 Memanfaatkan hasil evaluasi untuk program tindak lanjut melakukan pembelajaran di lingkungan keluarga		
Jumlah			10	22

Sumber data: Struktur Materi dalam Implementasi Model 2011.

3) Narasumber (Pelatih) Dalam Kegiatan Pelatihan

Sesuai dengan kebutuhan dalam ujicoba model yang memfokuskan pada proses tindakan dalam pengujian model, serta berdasarkan pada perencanaan seperti yang telah ditetapkan, maka pelatih (narasumber) dalam pelatihan adalah yang ditunjuk oleh peneliti yaitu Dra. Rapi Us Djuko, M.Pd, Dra. Tuti Wantu, M.Pd, Mohamad Zubedi, M.Pd, berdasarkan pertimbangan penguasaan substansi materi, berlatar belakang pendidikan S1 dan S2 kependidikan, dua orang pelatih (narasumber) didatangkan dari praktisi, dari Forum PAUD dan HIMPAUDI Provinsi Gorontalo sekaligus sebagai pencipta permainan tradisional Gorontalo dan lagu-lagunya, yaitu Dra. Hj. Maryam Pobi, Ningsih Yusuf, S.Pd dan Rosita Rahim, yang cukup berpengalaman sebagai pelatih dalam berbagai pelatihan pendidikan anak usia dini serta memiliki motivasi yang tinggi terhadap upaya peningkatan pengetahuan dan keterampilan orang tua khususnya dalam memanfaatkan permainan tradisional.

4) Jadwal Pelatihan

Penetapan jadwal pelaksanaan pelatihan disusun dan dilaksanakan berdasarkan kesepakatan antara peserta pelatihan dengan peneliti. Kesepakatan tersebut dilakukan terutama untuk mengakomodasikan ketersediaan waktu para peserta pelatihan dan pelatih (narasumber), supaya tidak mengganggu waktu kegiatan rutin orang tua sebagai peserta pelatihan dan pelatih (narasumber). Dari hasil kesepakatan waktu yang tersedia tersebut, maka peneliti, pelatih (narasumber) dan orang tua sebagai peserta pelatihan menetapkan jadwal pelaksanaan kegiatan pelatihan yaitu selama empat hari, hari Rabu sampai dengan Sabtu tanggal 12-15-2011 mulai pukul 08.00 sampai pukul 17.00. Frekuensi pertemuannya adalah sebanyak delapan kali pertemuan sesuai dengan struktur materi pelatihan yang telah dirancang dan akan disampaikan. Untuk lebih jelasnya, jadwal pelatihan dikembangkan, seperti terlihat pada Tabel sebagai berikut:

Tabel

Jadual Pelatihan dalam Implementasi Model

Pert. (1)	Hari/tgl (2)	Waktu (3)	Materi (4)	Tempat (5)
1	Rabu,	08.00 – 12.00	Wawasan kependidikan dalam pembelajaran anak usia dini	Aula FIP UNG
		12.10 - 13.00	I S O M A	Aula FIP UNG
		13.00 – 17.00	Karakteristik anak usia dini	Aula FIP UNG
2	Kamis,	08.00 – 12.00	Merancang Pembuatan Permainan Tradisional	Aula FIP UNG
		12.10 - 13.00	I S O M A	Aula FIP UNG
		13.00 – 17.00	L a n j u t a n	Aula FIP UNG
3	Jum'at,	08.00 – 12.00	Praktek pembelajaran dengan memanfaatkan permainan tradisional (Kel I)	Aula FIP UNG
		12.10 - 13.00	I S O M A	Aula FIP UNG
		13.00 – 17.00	Praktek pembelajaran dengan memanfaatkan permainan tradisional (Kel II)	Aula FIP UNG
4	Sabtu,	08.00 – 12.00	Refleksi Hasil Pelatihan	Aula FIP UNG
		12.10 - 13.00	I S O M A	Aula FIP UNG

Sumber data: Jadual Pelatihan dalam Implementasi Model 2011

3. Tahap Pelaksanaan Pelatihan

Pelaksanaan Pelatihan di Aula Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo, dengan model pelatihan permainan tradisional edukatif yang dikembangkan dalam tahap implementasi model, peserta pelatihan adalah orang tua anak usia dini di PAUDKi Hajar IV, PAUD Montessori, PAUD Aster, PAUD Pembina I, PAUD Teratai, PAUD Almubaraq, PAUD Kartika, PAUD Kihajar I, PAUD Kihajar VIII dan PAUD Kihajar XV. Sumber belajar dalam pelatihan adalah pelatih (narasumber), dan bahan ajar yang dikemas oleh pelatih. Peserta Pelatihan dalam ujicoba adalah orang tua anak usia dini di PAUD sebagai orang dewasa, maka pelaksanaan ujicoba dalam pelatihan menggunakan pendekatan pembelajaran orang dewasa dan partisipatif.

Selain kedua pendekatan tersebut, maka dilaksanakan praktek, dengan maksud agar peserta pelatihan dapat meningkatkan kemampuan mereka. Dalam pelatihan ini, peneliti bersama-sama peserta melakukan pembukaan. Pada kegiatan pembukaan, peneliti menyampaikan

langkah-langkah umum pembelajaran yang perlu ditempuh, mulai dari awal kegiatan sampai akhir pelatihan. Tahapan kegiatan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan dalam pelatihan ini, ditempuh melalui beberapa tahap kegiatan sebagaimana diuraikan di bawah ini.

1) Pembukaan Pelatihan.

Pembukaan pelatihan dilaksanakan dengan tujuan (a) menciptakan suasana yang kondusif untuk menempuh pelatihan, (b) memberikan pemahaman terhadap langkah-langkah yang perlu ditempuh selama melaksanakan pelatihan (c) menyampaikan kebermanfaatan mengikuti kegiatan pelatihan, (d) melakukan identifikasi kemampuan awal peserta pelatihan.

Dalam pelaksanaan pelatihan dilakukan pengkondisian suasana kondusif dibangun oleh peneliti berdasarkan prinsip pembelajaran orang dewasa, yaitu peserta pelatihan memiliki banyak pengalaman dan memiliki konsep diri dan kemandirian dalam belajar, sehingga pelaksanaan pembelajaran lebih berfokus pada peserta pelatihan sebagai subjek belajar diciptakan suasana yang lebih demokratis dan partisipatif. Selanjutnya peneliti melakukan identifikasi kemampuan awal peserta pelatihan untuk mengetahui wawasan peserta berkaitan dengan pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki peserta. Peneliti mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengarah pada mengukur tingkat pengetahuan dan keterampilan peserta, Dengan demikian peneliti dapat menetapkan standar materi yang harus disampaikan dengan menyesuaikan dengan tingkat pengetahuan dan keterampilan peserta pelatihan. Dalam kegiatan pelatihan diinformasikan ada kegiatan pembekalan (teori) dan kegiatan praktek, semuanya dilaksanakan sesuai panduan yang sudah ada.

2) Proses pelatihan

Proses pelatihan dilaksanakan dalam tiga kegiatan yaitu: kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Pertama, pada kegiatan pendahuluan dilakukan hal-hal sebagai berikut: (1) peneliti memotivasi peserta agar untuk membangun perhatian mereka terhadap pelaksanaan pelatihan, dengan menyakinkan mereka bahwa materi atau pengalaman belajar yang akan dilakukan berguna untuk melaksanakan tugas pendidikan di lingkungan keluarga. (2) peneliti berupaya menciptakan suasana keakraban, baik antara pelatih dengan peserta maupun peserta dengan peserta, (3) peneliti menjelaskan tujuan yang akan dicapai, dan tugas-tugas belajar yang harus

dilakukan untuk mencapai tujuan, menjelaskan langkah-langkah atau tahapan pembelajaran, menyampaikan target kemampuan yang harus dimiliki setelah pelatihan; (4) sebelum pelatihan berlangsung dilaksanakan *pretest* kepada peserta, dengan maksud untuk mengetahui kemampuan awal peserta. Sebab data *pretest* merupakan informasi awal tentang pengetahuan dan keterampilan peserta pelatihan.

Kedua, kegiatan inti, lebih didasarkan pada peran pelatih (narasumber), dan peran peserta.

a. Peran pelatih (narasumber)

Pelatih (narasumber) bertindak memfasilitasi proses pelatihan yaitu (1) melakukan orientasi, dimana pelatih menciptakan interaksi yang kondusif dengan peserta dan peserta dengan peserta, peserta pelatihan pada posisi siap untuk belajar, baik belajar secara teori maupun praktek, (2) melakukan tanya jawab untuk mengetahui kemampuan dasar peserta, (3) menyampaikan materi sesuai dengan tema yang dibahas, (4) memberikan tugas-tugas secara langsung kepada setiap peserta baik untuk pendalaman materi, ataupun untuk diimplementasikan dalam tugas mendidik anak di lingkungan keluarga, (5) membimbing peserta secara individual merancang permainan tradisional edukatif, (6) mengamati setiap peserta mengimplementasikan pembelajaran melalui kegiatan pembelajaran kepada anak usia dini secara bergiliran dan peserta dibagi dalam dua kelompok dengan pengamatan pelatih dan teman-temannya, (7) memberikan masukan (*feedback*) terhadap hasil pengamatan kegiatan yang dilakukan peserta untuk melakukan perbaikan pembelajaran selanjutnya, (8) melaksanakan evaluasi program, setelah keseluruhan pelatihan berakhir, peneliti mengadakan *posttest*, tanya jawab maupun pengisian kuesioner, berkaitan dengan proses pelatihan yang telah dilaksanakan.

b) Peran peserta

Dalam pelaksanaan ujicoba model, peserta pelatihan tampak terlihat aktif, dan berpartisipasi penuh serta menunjukkan kerja sama yang baik dengan pelatih maupun dengan peserta lainnya. Hal ini ditujukan melalui peran dalam kegiatan sebagai berikut: (1) memiliki semangat dan antusiasme yang cukup tinggi dalam menyimak pelaksanaan pelatihan yang dikemukakan pelatih (narasumber), (2) melaksanakan komunikasi dan interaksi yang cukup aktif, (3) mempelajari bahan ajar yang diberikan oleh pelatih, dan mendiskusikan materi yang dianggap sulit dengan pelatih, (4) mendiskusikan hasil rancangan permainan tradisional yang

telah dibuat, (5) melaksanakan praktek pembelajaran dengan menggunakan permainan edukatif. (6) melakukan refleksi, yaitu mendiskusikan hasil pengamatan pelaksanaan praktek pembelajaran untuk diberikan masukan saran perbaikan untuk dapat dilaksanakan pada kegiatan pembelajaran selanjutnya.

4. Tahap Evaluasi Pelatihan

Evaluasi yang dilakukan dalam tiga tahap yaitu: (1) evaluasi terhadap hasil pembelajaran (*output*); (2) evaluasi terhadap keseluruhan program, dan (3) evaluasi terhadap *outcome* atau dampak pasca pelatihan. Tahapan kegiatan evaluasi tersebut diuraikan lebih lanjut sebagai berikut.

1) Evaluasi Hasil Pelatihan (*output*)

Setelah keseluruhan kegiatan pelatihan dilaksanakan, dilakukan evaluasi. Evaluasi yang dilakukan adalah *posttest* dengan soal-soal tes yang sama digunakan pada waktu *pretest* dan *posttest*. Pelaksanaan *posttest* dimaksudkan untuk data bahan analisis terkait dengan penguasaan pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini pada dimensi pasca pelatihan. *Kedua*, melakukan observasi terhadap orang tua yang melaksanakan pembelajaran terhadap anaknya dengan menggunakan permainan tradisional pasca pelatihan. Setelah pelatihan selesai, maka untuk implementasi model menggunakan PAUD Kartika Candra untuk implementasi model pasca pelatihan. Kegiatan ini ditempuh untuk memperoleh data bahan analisis penguasaan pengetahuan dan keterampilan orang tua pada kemampuan melaksanakan pembelajaran pada anak pasca pelatihan.

Hasil pelaksanaan *posttest* dan observasi pelaksanaan pembelajaran pasca pelatihan, selanjutnya di analisis untuk memperoleh gambaran tingkat perubahan peningkatan pengetahuan dan keterampilan orang tua (peserta), dari pelaksanaan pelatihan yang dikembangkan.

2) Evaluasi Program Pelatihan

Evaluasi program secara keseluruhan ditempuh oleh peneliti, melalui dua tahapan, yakni: *pertama*, melakukan pengamatan terhadap jalannya proses pelatihan secara langsung. Pengamatan dilakukan untuk melihat kelemahan dan kekurangan terhadap setiap langkah dan kegiatan model pelatihan yang dikembangkan. Kelemahan yang muncul dicatat

sebagai bahan refleksi peneliti untuk menyempurnakan model yang dikembangkan. *Kedua*, menjangking pendapat peserta melalui pengisian lembar kuesioner, untuk memperoleh tanggapan peserta terhadap model pelatihan yang diimplementasikan. Data tersebut dianalisis dan dideskripsikan dalam mendukung validasi model yang dikembangkan.

3) Evaluasi Dampak (*outcome*)

Evaluasi dampak (*outcome*) pasca implementasi model dilakukan oleh peneliti dan pendidik PAUD di PAUD Kartika Candra dengan langsung pada *setting* pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan orang tua sebagai kegiatan refleksi hasil pelatihan. Orang tua dikondisikan untuk membelajarkan anaknya dengan menggunakan permainan tradisional. Observasi tersebut dilaksanakan dengan menggunakan lembar observasi berbentuk skala, dan terbatas hanya untuk mengetahui tentang kemampuan orang tua dalam mendidik anak usia dini. Data hasil pengamatan sebagai bahan analisis untuk mengetahui kemampuan orang tua (peserta) dalam melaksanakan pendidikan di lingkungan keluarga.

5. Data Hasil Pelatihan

Berdasarkan tujuan peneliti ini, yakni untuk mengembangkan suatu model pelatihan permainan tradisional edukatif, secara khusus tujuan uji coba model, adalah untuk mengetahui efektivitas model pelatihan permainan tradisional edukatif yang dikembangkan terhadap peningkatan pengetahuan dan keterampilan orang tua yang memiliki anak usia dini yang menjadi sasaran penelitian. Data hasil uji efektivitas model melalui uji coba, didasarkan pada data hasil tes awal penguasaan permainan tradisional edukatif, yang dilakukan sebelum dan sesudah pelatihan. Perbedaan hasil dari kedua pengujian tersebut dianalisis sebagai pengaruh dari model pelatihan yang dikembangkan.

Hasil komparasi pengujian *pretest* dengan *posttest* pada kelompok perlakuan (*treatment*) dibandingkan dengan hasil *pretest* dan *posttest* dari kelompok kontrol. Perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* dari kedua kelompok tersebut, bertujuan untuk menganalisis peningkatan pengetahuan dan keterampilan orang tua pada kelompok *treatment* pasca pelatihan. Uji signifikansi perbedaan ditempuh melalui prosedur analisis (*gain*) skor *pretest* dan skor *posttest* dari kelompok *treatment* dan kelompok kontrol, dengan menggunakan uji statistik F pada tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$.

a. Data Penguasaan Pengetahuan dan Keterampilan Orang Tua Sebelum Pelatihan

Kemampuan awal penguasaan pengetahuan dan keterampilan orang tua (peserta pelatihan) mencakup (1) Penguasaan wawasan kependidikan dalam pembelajaran anak usia dini, (2) Pemahaman karakteristik anak usia dini, (3) Perancangan permainan tradisional, (4) Pelaksanaan pembelajaran permainan tradisional, (5) Melakukan kegiatan evaluasi permainan tradisional.

Untuk mendapatkan data tentang kemampuan awal tersebut, dilakukan pengujian sebelum pelatihan (*pretest*). Dengan tujuan untuk mengetahui kesiapan orang tua mendidik anak, agar memiliki nilai-nilai dasar yang benar tentang pendidikan di lingkungan keluarga, dan dapat berdampak dalam mentransfer nilai-nilai pendidikan, oleh sebab itu perlu pemahaman orang tua terhadap permainan tradisional.

Data hasil pengujian kemampuan awal tentang pengetahuan dan keterampilan orang tua berupa skor *pretest* sebagai berikut:

1). Penguasaan wawasan kependidikan dalam pembelajaran anak usia dini.

Penguasaan wawasan kependidikan dalam pembelajaran anak usia dini oleh orang tua anak usia dini di PAUD, dengan kriteria cukup yaitu 57%. Hal ini didukung karena orang tua sehari-hari terbiasa mendidik anaknya di lingkungan keluarga, sehingga sedikitnya sudah memahami pembelajaran bagi anak usia dini, dan mampu memanfaatkan prinsip perkembangan, perkembangan kepribadian dan mengidentifikasi kompetensi awal belajar warga dalam pengkondisian kegiatan pembelajaran walaupun belum maksimal, apa yang dilakukan sebatas apa yang dimampui sesuai kodrat sebagai orang tua.

2). Pemahaman karakteristik anak usia dini.

Pada dasarnya orang tua memahami karakteristik anak usia dini, namun masih belum optimal, karena dilatar belakangi oleh kesempatan untuk memahami karakteristik anak secara baik sangat terbatas, karena orang tua dalam hal ini ibu berprofesi sebagai ibu rumah tangga, yang terlalu banyak beban tugas didalam rumah tangga sehingga tidak punya waktu untuk lebih mendalami dan memperhatikan karakteristik anak usia dini. Dalam arti ibu-ibu melakukan bimbingan, dan didikan kepada anak-anak sesuai apa adanya, tanpa memperhatikan perkembangan yang terjadi pada anak usia dini. Terbukti tingkat penguasaan pada komponen tersebut sekitar 59,4 %. Kurang.

3). Perancangan permainan tradisional

Perancangan permainan tradisional masih kategori kurang, yakni hanya mencaapai 59,5% Perancangan permainan tradisional belum maksimal. Perancangan permainan tradisional berkaitan dengan kemampuan orang tua dalam mengembangkan karakter anak, membangun motivasi, kebersamaan, pembentukan kreativitas dan imajinasi anak, ketangkasan, keterampilan serta keberanian, disiplin, kejujuran, pengenalan logika dalam berhitung dan pelestarian nilai-nilai budaya. Kurangnya pemahaman tentang perancangan permainan tradisional oleh orang tua anak dimungkinkan akibat belum terbiasanya orang tua merancang permainan tradisional, karena selama ini orang tua hanya memanfaatkan permainan yang sudah ada, yang dijual dipasaran, yang kurang merangsang perkembangan kecerdasan dan kreativitas pada anak.

4). Pelaksanaan pembelajaran permainan tradisional.

Dari hasil analisis, tergambar bahwa pelaksanaan pembelajaran permainan tradisional oleh orang tua anak usia dini belum maksimal, hal ini tergambar pada hasil *pretess* yang menunjukkan kategori kurang (48.6), sebagaimana seharusnya proses pembelajaran yang harus dilakukan oleh orang tua dalam membelajarkan anak, dalam mengatur sistematika proses pembelajaran yang meliputi, hal ini berkaitan dengan penyusunan setting permainan, pengorganisasian permainan, penggunaan pendekatan pembelajaran orang dewasa, komunikasi dan interaksi dalam pembelajaran yang kondusif dalam pelaksanaan pembelajaran permainan tradisional,

5). Melakukan kegiatan evaluasi permainan tradisional

Melakukan kegiatan evaluasi permainan tradisional rata-rata mencapai 52,0% (kurang).Presentase kemampuan tersebut masih kategori kurang. Artinya pengetahuan orang tua tentang evaluasi permainan tradisional belum memenuhi, dan belum mendukung pelaksanaan evaluasi permainan tradisional baik *prestasi* , maupun untuk mendukung peningkatan aktivitas bermain anak yang efektif.

Hasil penguasaan awal pengetahuan dan keterampilan orang anak usia dini sebagaimana dijelaskan di atas, secara ringkas dapat disajikan pada tabel berikut.

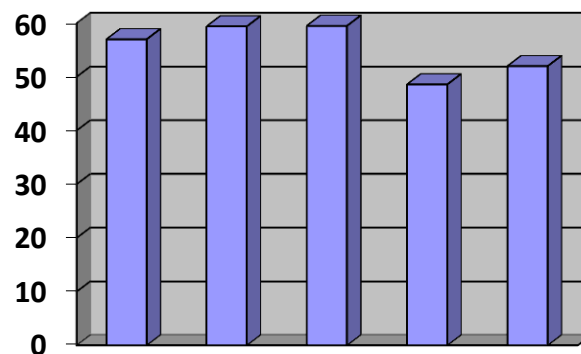
Tabel

**Penguasaan Awal Pengetahuan dan Keterampilan Orang Tua Sebelum Pelatihan (*Pretest*)
Kelompok *Treatment*.**

No	Komponen Pengetahuan & Keterampilan	Tingkat Penguasaan (%)	Kategori
1.	Penguasaan wawasan kependidikan dalam pembelajaran anak usia dini	57.0	Cukup
2.	Pemahaman karakteristik anak usia dini	59.4	Cukup
3.	Perancangan permainan tradisional	59.5	Cukup
4.	Melakukan kegiatan pembelajaran permainan tradisional	48.6	Kurang
5.	Melakukan kegiatan evaluasi permainan tradisional	52.0	Kurang

Sumber data: *Penguasaan Awal Pengetahuan dan Keterampilan Orang Tua Sebelum Pelatihan (Pretest) Kelompok Treatment 2011.*

Penguasaan awal pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini (peserta) sebelum pelatihan adalah sebagai berikut:



Gambar 4.6 *Penguasaan Awal Pengetahuan dan Keterampilan Orang Tua Sebelum Pelatihan (Pretest) Kelompok Treatment 2011*

b. Data Penguasaan Pengetahuan dan Keterampilan Orang Tua Setelah Pelatihan

Implementasi model pelatihan permainan tradisional edukatif berbasis potensi local yang dikembangkan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini (kelompok *treatment*) dalam memanfaatkan permainan tradisional dalam pembelajaran/ aktivitas bermain anak dilingkungan keluarga. Perubahan peningkatan pengetahuan dan keterampilan orang tua sebagai data hasil belajar melalui pelatihan, didasarkan pada hasil evaluasi setelah pelaksanaan pelatihan.

Evaluasi hasil setelah pelatihan adalah skor hasil *posttest* sebagai data penguasaan pengetahuan dan keterampilan setelah pelaksanaan pelatihan. Data hasil evaluasi tersebut, dapat

diketahui peningkatan pengetahuan dan keterampilan orang tua. Data hasil posttest setelah pelatihan dapat disajikan sebagai berikut:

1). Penguasaan wawasan kependidikan dalam pembelajaran anak usia dini.

Penguasaan wawasan kependidikan dalam pembelajaran anak usia dini oleh orang tua anak usia dini di PAUD, setelah mengikuti pelatihan meningkat bila dibandingkan dengan pengetahuan dan keterampilan sebelum pelatihan yaitu sebesar 81 % dengan kriteria baik. Hal ini karena orang tua sangat serius dalam memperhatikan materi yang diberikan pada pelatihan, sehingga dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mereka dalam mendidik anaknya di lingkungan keluarga, orang tua lebih memahami pembelajaran bagi anak usia dini, dan mampu memanfaatkan prinsip perkembangan, perkembangan kepribadian dan mampu mengkondisikan kegiatan pembelajaran walaupun dengan maksimal, sudah meningkat bukan hanya dilakukan sebatas sesuai kodrat sebagai orang tua.

2). Pemahaman karakteristik anak usia dini.

Setelah pelaksanaan pelatihan orang tua sudah meningkat pemahaman terhadap karakteristik anak usia dini. Dengan adanya pelatihan orang tua memperoleh pengetahuan tentang berbagai karakteristik yang perlu diperhatikan pada anak usia dini, agar tidak mengalami hambatan dan kesalahan dalam mengembangkan semua kompetensi anak usia dini. Orang tua dalam hal ini ibu-ibu sudah mulai melakukan bimbingan, sesuai dengan karakteristik anak usia dini, dengan memperhatikan perkembangan yang terjadi pada anak usia dini. Setelah pelaksanaan pelatihan pengetahuan dan keterampilan orang tua tentang penguasaan komponen tersebut sekitar 79,68 %. (kategori baik).

3). Perancangan permainan tradisional

Perancangan permainan tradisional oleh orang tua setelah pelatihan mengalami peningkatan mencapai 77,27% dengan kategori baik. Perancangan permainan tradisional oleh orang tua sudah maksimal. Sehingga hasil yang dicapai pun maksimal yaitu kemampuan orang tua dalam mengembangkan karakter anak, membangun motivasi anak, meningkatkan kemampuan kebersamaan, mengembangkan kreativitas dan imajinasi anak, meningkatkan keterampilan, keberanian, disiplin, kejujuran, pengenalan logika dalam berhitung dan pelestarian nilai-nilai budaya, sesuai dengan fungsi yang terkandung dalam permainan tradisional. Peningkatan pengetahuan dan keterampilan tentang perancangan

permainan tradisional oleh orang tua anak karena pada pelaksanaan pelatihan orang tua berusaha secara maksimal untuk merancang permainan tradisional, terutama berusaha untuk membuat dan memanfaatkan permainan tradisional dalam aktivitas belajar/ bermain anak sehingga aktivitas bermain anak dapat menghasilkan perkembangan optimal pada anak usia dini dibawah bimbingan orang tua. Hal ini terlihat bahwa dengan pemanfaatan permainan tradisional oleh orang tua dapat merangsang perkembangan kecerdasan dan kreativitas pada anak.

4). Pelaksanaan pembelajaran permainan tradisional.

Dari hasil analisis, tergambar bahwa pelaksanaan pembelajaran permainan tradisional oleh orang tua anak usia dini sudah maksimal, hal ini tergambar pada hasil *posttest* menunjukkan kategori baik 78.12 %, sebagaimana seharusnya proses pembelajaran yang harus dilakukan oleh orang tua dalam membelajarkan anak, mengatur sistematika proses pembelajaran yang meliputi, penyusunan setting permainan, pengorganisasian permainan, penggunaan pendekatan , komunikasi dan interaksi dalam pembelajaran yang kondusif dalam pelaksanaan pembelajaran permainan tradisional,

5). Melakukan kegiatan evaluasi permainan tradisional

Melakukan kegiatan evaluasi permainan tradisional rata-rata mencapai 83,0%. Presentase kemampuan tersebut masih kategori baik. Artinya pengetahuan orang tua tentang evaluasi permainan tradisional cukup baik telah memenuhi kriteri pelaksanaan evaluasi terhadap permainan tradisional, dan telah mendukung pelaksanaan evaluasi permainan tradisional baik *prestasi* , maupun untuk mendukung peningkatan aktivitas bermain anak yang lebih efektif.

Hasil penguasaan pengetahuan dan keterampilan orang anak usia dini sebagaimana dijelaskan di atas, secara ringkas dapat disajikan pada tabel berikut:

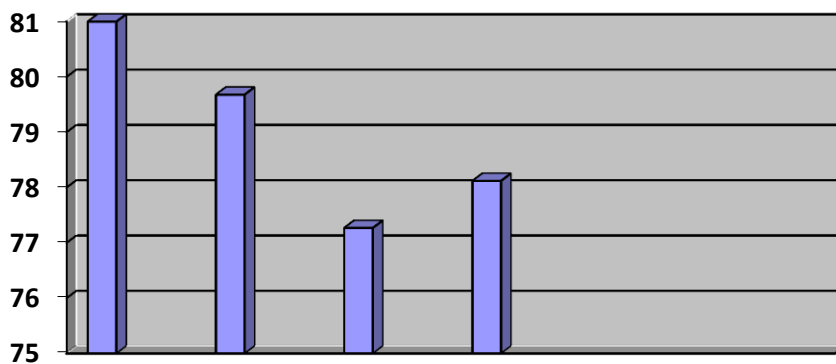
Tabel. 4.14
Penguasaan Pengetahuan dan Keterampilan Orang Tua Setelah Pelatihan (*Posttest*)
Kelompok *Treatment*.

No	Komponen Pengetahuan & Keterampilan	Tingkat Penguasaan (%)	Kategori
----	-------------------------------------	------------------------	----------

1.	Penguasaan wawasan kependidikan dalam pembelajaran anak usia dini	81	Baik
2.	Pemahaman karakteristik anak usia dini	79.68	Baik
3.	Perancangan permainan tradisional	77.27	Baik
4.	Melakukan kegiatan pembelajaran permainan tradisional	78.12	Baik
5.	Melakukan kegiatan evaluasi permainan tradisional	83	Baik

Sumber data: Hasil Posttest Pengetahuan dan Keterampilan Orang Tua Anak Usia Dini Setelah Pelaksanaan Pelatihan.

Dari tabel di atas dapat dilihat penguasaan pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini (peserta) pelatihan setelah pelatihan dapat dijelaskan pada grafik sebagai berikut:



Gambar 4.7 Penguasaan Pengetahuan dan Keterampilan Orang Tua Setelah Pelatihan (Posttest) Kelompok Treatment 2011

1. Efektifitas Model Pelatihan Permainan Tradisional Edukatif

Efektifitas model pelatihan permainan tradisional edukatif dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini dapat dianalisis berdasarkan komparasi hasil pengujian penguasaan pengetahuan dan keterampilan sebelum dan sesudah pelatihan. Dari hasil komparasi tersebut dapat diketahui rata-rata peningkatan penguasaan pengetahuan dan

keterampilan orang tua. Efektifitas model pelatihan permainan tradisional edukatif yang dikembangkan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan orang tua yang memiliki anak usia dini dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

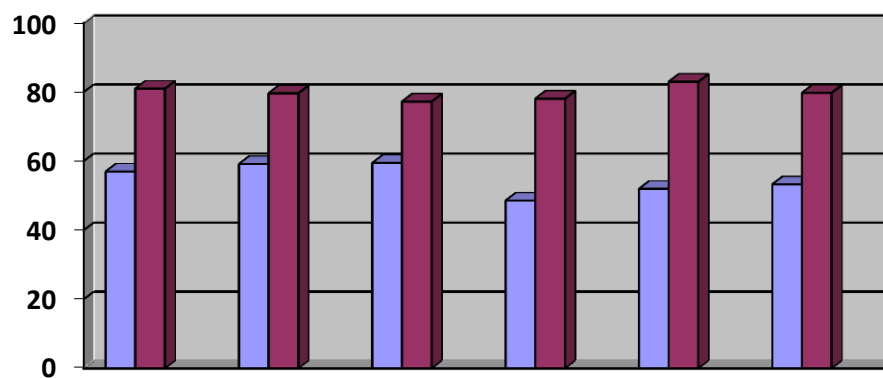
Tabel
Komparasi Penguasaan Pengetahuan Dan Keterampilan Orang Tua Terhadap
Permainan Tradisional Edukatif Sebelum dan Sesudah Pelatihan

Komponen Pengetahuan dan Keterampilan	Sebelum Pelatihan (%)	Sesudah Pelatihan (%)
Pemahaman terhadap wawasan kependidikan dalam pembelajaran anak usia dini	57.0	81
Pemahaman karakteristik anak usia dini	59.2	79.68
Perancangan permainan tradisional	59.5	77.27
Pelaksanaan Pembelajaran Permainan Tradisional	48.6	78.12
Perancangan dan pelaksanaan evaluasi	52.0	83

permainan tradisional		
Rerata (<i>Mean</i>)	53.3	79.8

Sumber data: Komparasi Penguasaan Pengetahuan Dan Keterampilan Orang Tua Terhadap Permainan Tradisional Edukatif Sebelum dan Sesudah Pelatihan 2011

Dari tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa dari lima aspek pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini di PAUD yang diteliti pada pelaksanaan pelatihan, masing-masing komponen mengalami peningkatan. Rata-rata besaran peningkatan penguasaan pengetahuan dan keterampilan orang yang memiliki anak usia dini sekitar 26.5%. Hal ini menunjukkan bahwa implementasi model pelatihan permainan tradisional edukatif yang dikembangkan cukup efektif berpengaruh terhadap peningkatan pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini yang menjadi sasaran penelitian. Peningkatan pengetahuan dan keterampilan orang tua tersebut lebih jelasnya dapat digambarkan pada grafik sebagai berikut:



Grafik Penguasaan pengetahuan dan Keterampilan Orang Tua Sebelum dan Sesudah Pelatihan 2011.

Implementasi model pelatihan permainan tradisional edukatif yang dikembangkan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini (kelompok *treatment*), dalam pemanfaatan permainan tradisional dalam pembelajaran/ aktivitas bermain anak. Perubahan tingkat pengetahuan dan keterampilan sebagai data hasil belajar melalui pelatihan, didasarkan pada hasil evaluasi setelah pelaksanaan pelatihan.

2. Pengaruh Implementasi Model Pelatihan Permainan Tradisional Edukatif

Untuk membuktikan seberapa besar model pelatihan permainan tradisional edukatif memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pengetahuan dan keterampilan orang tua, maka

dilakukan analisis perbedaan rerata (*mean gain*) skor *prestes-posttest*, sebelum dan sesudah pelatihan kepada orang tua kelompok *treatment* dengan *mean gain* skor *prestes-posttest*, orang tua kelompok kontrol. Untuk membuktikan signifikan tidaknya perbedaan (*gain*) itu, digunakan analisis statistik uji perbedaan *mean gain* melalui uji F untuk pemenuhan kriteria homogenitas varian, dan uji *t* dua belahan (*two tails*), dengan tingkat signifikansi $\alpha=0.05$

a. Analisis Perbedaan Rerata Skor Prestes-Posttest

Pertama, analisis *gain* skor *prestes* dan *posttest* kelompok *treatment*. Rerata *gain* diperoleh berdasarkan komperasi data skor *prestes* dan data skor *posttest*. Komparasi kedua data skor tersebut, distribusinya sebagai berikut: *mean gain* sebesar 20,6% untuk orang tua kelompok *treatment*.

Kedua, analisis perbedaan skor *pretest* dan *posttest* (*gain*) orang tua kelompok kontrol. Rerata *gain* diperoleh berdasarkan komperasi data skor *pretest* dan *posttest*. Komparasi distribusi data skor *pretest* dan *posttest* orang tua kelompok kontrol, dideskripsikan sebagai berikut:

Mean gain orang tua anak usia dini kelompok kontrol sebesar 6,0 % dari kelompok kontrol dapat menggambarkan terdapat perbedaan rata-rata skor *pretest* dengan data-data *posttest*. Hal ini diasumsikan diakibatkan oleh variabel eksternal dan bukan pengaruh dari implementasi model yang dikembangkan.

Untuk menguji terjadinya peningkatan kemampuan pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini sebagai pengaruh implementasi model, pada kelompok *treatment* orang tua, terlebih dahulu mengkomparatifkan *gain* dari kelompok *treatment* tersebut dengan *gain* dari kelompok kontrol. Dari komparasi kedua *gain* akan diperoleh *gain* bersih (*net gain*) yang menggambarkan peningkatan pengetahuan dan keterampilan orang tua dan besarnya berpengaruh pada implementasi model. Komparasi kedua *gain* itu dapat dilihat sebagai berikut.

Gambaran terhadap *net gain* (perbedaan bersih) = 15,72 % yang menunjukkan perbedaan prosentase besarnya peningkatan, tampak *mean gain* skor kelompok *treatment* lebih besar (17,3 %) dari pada *mean gain* skor kelompok kontrol (1,58%). Hal ini membuktikan adanya pengaruh dari implementasi model pelatihan yang dikembangkan.

b. Deskripsi Hasil Analisis Perbedaan

Mengacu kepada hasil analisis perbedaan sebagaimana telah diuraikan diatas, telah diperoleh *mean gain* berupa prosentase perbedaan perolehan skor baik pada kelompok perlakuan maupun kelompok kontrol, yang diperoleh berdasarkan hasil analisis data skor *pretest-posttest*. Jumlah *mean gain* dari *pretest-posttes*, kelompok perlakuan mengalami peningkatan pengetahuan dan keterampilan sebesar 17,3%. Sedangkan kelompok kontrol sebesar 1,58%. Dengan demikian total net gain kelompok treatment sebesar 15,72%, yang menunjukkan bahwa peningkatan tersebut sebagai pengaruh dari implementasi model pelatihan yang dikembangkan.

Selanjutnya untuk membuktikan seberapa model pelatihan yang dikembangkan, memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini, dengan mengacu pada total *mean gain* pada tabel diatas, selanjutnya dilakukan uji perbedaan rata-rata dengan menggunakan analisis statistik uji F kriteria homogenitas varian, dan uji *t* dua ekor dengan tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$.

c. Deskripsi Hasil Uji Perbedaan

Hasil uji signifikansi dari rerata perbedaan (*mean gain*) skor *pretest-posttest* antara kelompok perlakuan dengan kelompok kontrol, dengan menggunakan uji *t* dua ekor (*two tails*) diperoleh *t hit* sebesar 11,70 (lihat lampiran) dengan tingkat signifikansi, $\alpha = 0,05$ dan *df* 38, harga kritis *t* yang diperlukan atau *tabel* sebesar 2,02. Karena hasil perhitungan diperoleh *t hit* (11,70) > *t tab* (2,02), maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikansi antarpengertian dan keterampilan orang tua anak usia dini kelompok perlakuan dengan orang tua kelompok kontrol.

Dari hasil perhitungan dengan uji F (kriteria homogenitas varian), diperoleh *F hit* sebesar 6,73 (lihat lampiran). harga kritik *F tab* = 2,02, pada masing-masing *df* (N-I) pada tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$. Dengan demikian *F hit* (6,73) > *F tab* (2,02), maka kedua varian itu tidak menunjukkan homogenitas yang signifikan pada tingkat signifikan $\alpha = 0,05$. *Mean gain* kelompok perlakuan sangat signifikan dari *mean gain* kelompok kontrol. Karena hasil perhitungan diperoleh *t hit*. (11,70) > *t tab* (2,02), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara *mean gain* kelompok perlakuan dengan *mean gain* kelompok kontrol. Artinya bahwa tingkat pengetahuan dan keterampilan orang tua pada kelompok perlakuan berbeda secara signifikan dengan tingkat pengetahuan dan keterampilan orang tua pada kelompok kontrol.

Berdasarkan pengujian signifikan sebagaimana dijelaskan yaitu uji signifikan berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest*, membuktikan terdapat perbedaan peningkatan

pengetahuan dan keterampilan orang tua antara kelompok perlakuan dengan kelompok kontrol. Berdasarkan hasil analisis uji signifikasikan tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pelatihan permainan tradisional edukatif yang dikembangkan terbukti efektif untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini di Kota Gorontalo.

3. Hasil Temuan Penelitian

Hasil temuan penelitian merupakan hasil tentang model pelatihan permainan tradisional edukatif dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini. Temuan penelitian dapat bagi kedalam empat kategori utama, yakni: (1) kondisi pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini pada hasil studi pendahuluan, (2) prosedur model pelatihan permainan tradisional edukatif, (3) implementasi model pelatihan permainan tradisional edukatif yang dikembangkan, (4) model pelatihan permainan tradisional edukatif yang direkomendasikan. Hal ini dapat diuraikan lebih lanjut sebagaiberikut:

a. Kondisi pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini di PAUD pada hasil studi pendahuluan

Hasil studi pendahuluan tentang pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini di PAUD, masih sangat perlu mendapatkan perhatian, karena pada umumnya orang tua belum memiliki kemampuan untuk mendidik anaknya apalagi menggunakan permainan tradisional. Orang tua hanya sebatas mendidik sesuai dengan apa yang mereka kuasai, tidak peduli apakah pembelajaran yang diberikan kepada anak usia dini bermanfaat dalam meningkatkan semua kecerdasan pada anak usia dini.

Kondisi orang tua seperti ini berdampak pada kurang mampunya orang tua mendidik anaknya, apalagi dengan memanfaatkan permainan tradisional yang seharusnya dilakukan oleh orang tua, karena selain mudah didapat, mudah dibuat, juga tidak membutuhkan biaya yang banyak untuk membuatnya.

b. Prosedur pengembangan model pelatihan

Hasil uji kelayakan terhadap model pelatihan yang dilakukan melalui penilaian oleh praktisi dan oleh para ahli sebagai proses awal pengembangan model, sehingga menghasilkan

model pelatihan yang telah direvisi dan disempurnakan, dan dianggap layak untuk diujicoba secara terbatas. Kedua ujicoba terbatas terhadap model pelatihan yang dilakukan terhadap beberapa orang tua anak usia dini. Kemudian diperoleh masukan untuk merevisi dan memvalidasi model pelatihan tersebut, sehingga siap untuk diimplementasikan dalam uji lapangan untuk pelaksanaan penelitian lebih lanjut, agar dapat menghasilkan model pelatihan yang direkomendasikan.

c. Hasil Implementasi Model (Uji Lapangan)

Pelaksanaan implementasi model pelatihan permainan tradisional edukatif dilakukan di Aula Fakultas Ilmu Pendidikan UNG. Dari hasil implementasi model yang dikembangkan dapat diterima dan sesuai untuk pelatihan orang tua anak usia dini di PAUD, dengan harapan lebih efektif dan efisien sesuai dengan kondisi PAUD.

1) Input

Komponen input untuk pelaksanaan ujicoba model pelatihan permainan tradisional edukatif yang dikembangkan terdiri atas komponen : (1) Orang tua anak usia dini sebagai masukan mentah, (*raw input*), sebagai peserta yang memiliki karakteristik dan pengalaman mendidik di lingkungan keluarga walaupun dalam kondisi apa adanya. Orang tua memiliki kebutuhan untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilannya mendidik anaknya dengan memanfaatkan permainan tradisional, (2) sumber belajar, dalam hal ini pelatih dan narasumber dan materi/bahan belajar, yang mendukung berlangsungnya pelatihan. (3) lingkungan sosial budaya, sebagai *environmental input* memiliki kontribusi terhadap kegiatan pembelajaran tersebut berlangsung tanpa penjenjangan dan kurikulum yang ketat, (4) sarana dan prasarana sebagai *instrumental input* meliputi keseluruhan sumber dan fasilitas yang mendukung proses pelatihan. Fasilitas, tempat dan alat, yang tersedia dan mendukung kelancaran pelaksanaan ujicoba model pelatihan yang dikembangkan dalam peningkatan pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini di PAUD.

2) Proses (*process*)

Proses dalam pelaksanaan model pelatihan permainan tradisional edukatif yaitu berkaitan dengan strategi yang meliputi komponen perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan dan evaluasi. Dalam mengimplementasi telah berlangsung lancar, dapat diterima sesuai dengan karakteristik orang tua anak usia dini di PAUD, dalam meningkatkan pengetahuan dan

keterampilan orang tua, sesuai dengan masing-masing komponen yang dikembangkan tersebut dapat dilihat, sebagai berikut:

- a. Perencanaan, terdiri dari kegiatan identifikasi kebutuhan, berkaitan dengan mempersiapkan sumber belajar dan struktur program pelatihan, persiapan sebelum pelaksanaan pelatihan dilakukan dengan melibatkan peserta pelatihan. Perencanaan pelatihan, merupakan komponen utama dalam kegiatan pelatihan dan sangat mendukung kelancaran proses pembelajaran bagi peserta pelatihan dan pelaksanaannya sesuai dengan model pelatihan yang dikembangkan.
 - b. Pengorganisasian pelatihan adalah melakukan/ mendesain program pelatihan sebelum pelaksanaan pelatihan dirancang. Strategi pelatihan yang dikembangkan menyangkut komponen kegiatan: (a) identifikasi tujuan pelatihan (b) identifikasi materi pelatihan (c) identifikasi media pelatihan (d) identifikasi sarana pembelajaran (e) identifikasi metode pelatihan (f) identifikasi fasilitator pelatihan (g) menetapkan jadwal pelatihan.
 - c. Pelaksanaan proses pelatihan berlangsung dengan baik didasarkan pada pengkondisian pembelajaran pada orang dewasa (andragogi), sehingga peserta pelatihan mampu mengikuti pelatihan dengan baik dan menunjukkan kesesuaian prinsip-prinsip pembelajaran yang telah dirancang. Keterlibatan peserta dalam menempuh pelatihan berdasarkan prinsip pembelajaran partisipatif, interaktif, kolaboratif, dan demokratis, telah dapat ditunjukkan oleh peserta dalam pelaksanaan kegiatan bersama pelatih (narasumber).
- 3) *Output*: Komponen *output* berupa hasil pembelajaran dalam pelatihan diperoleh dari hasil kegiatan evaluasi. Evaluasi yang dilakukan meliputi penilaian hasil pelatihan, dan penilaian proses pelatihan. Penilaian hasil pelatihan ditempuh melalui *posttest* dan dikomparasikan dengan hasil *pretest*.

Hasil penilaian, *pretest-posttest* telah menunjukkan adanya peningkatan penguasaan kompetensi pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini. Hasil uji perbedaan baik berdasarkan *mean gain* skor *pretest* dan *posttest* sebelum dan sesudah implementasi model antar kelompok *treatment* dan kelompok kontrol, membuktikan terdapat perbedaan yang signifikan. Terdapatnya perbedaan tersebut menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari implementasi model terhadap peningkatan pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini.

Evaluasi proses merupakan kegiatan penilaian ditempuh melalui prosedur kualitatif tentang keterlaksanaan program pelatihan selama pelaksanaan implementasi model uji empirik

dalam bentuk pelaksanaan pelatihan permainan tradisioanal edukatif pada kelompok *treatment*. Analisis secara deskriptif kualitatif hasil evaluasi proses, menunjukkan secara keseluruhan proses pelatihan berlangsung lancar, sesuai dengan langkah-langka dalam prosedur model pelatihan yang dikembangkan, dapat dilakukan oleh peserta dengan baik. Hasil analisis penilaian pelatihan dan hasil penilaian proses sebagai landasan penilaian efektifitas model yang dikembangkan, menunjukkan bahwa model pelatihan permainan tradisional edukatif yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini di PAUD.

4) *Other input*

Berdasarkan ujicoba terbatas, dan uji empirik model pelatihan permainan tradisioanal edukatif, telah terungkap temuan bahwa: *pertama*, kurangnya informasi tentang program peningkatan pengetahuan dan keterampilan bagi orang tua anak usia dini yang dilakukan. Program pelatihan yang selama ini dilakukan baru terbatas pada program pelatihan secara umum cenderung menggunakan pendekatan yang konvensional. Padahal banyaknya pendekatan pelatihan yang dapat digunakan misalnya pelatihan permainan tradisional edukatif

5) *Outcome:*

Outcome: bahwa pelaksanaan model pelatihan permainan tradisional edukatif yang dikembangkan, terjadi peningkatanpengetahuan dan keterampilan orang orang tua anak usia dini anak usia dini di PAUD dalam melaksanakan pembelajaran/pendidikan kepada anaknya. Impementasi model pelatihan permainan tradisional edukatif berpengaruh pada meningkatkan performansorang tua dalam mendidik anakdi lingkungan keluarga.

4. Model Pelatihan Yang Direkomendasikan

Sesuai hasil temuan penelitian sebagaimana telah dikemukakan sebelumnya sesuai dengan komponennya,hal ini membuktikan bahwa model pelatihan permainan tradisional edukatif dapat berengaruh dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini di PAUD dapat dikemukakan beberapa hasil temuan penelitian berikut.

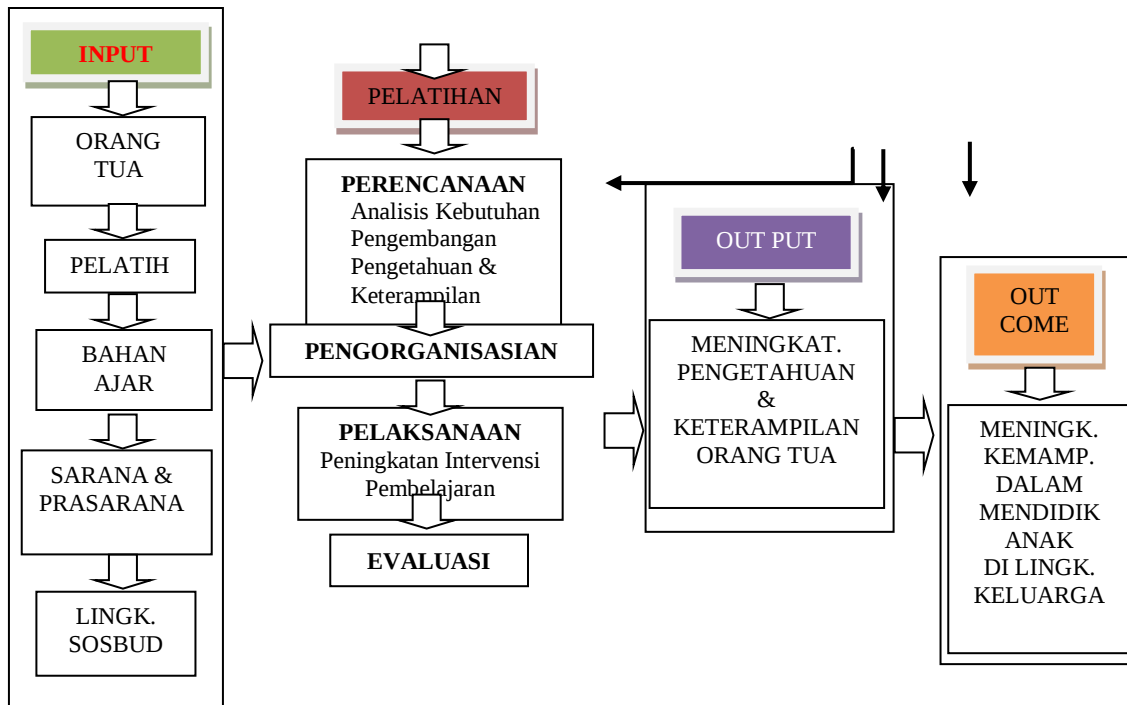
- a. Pelaksanaan model pelatihan permainan tradisional edukatif dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini di PAUD, telah dilaksanakan melalui ujikelayakan model dengan analisis kualitas dan penelitian oleh pakar dan praktisi, telah memperkuat kelayakan model pelatihan yang dikembangkan. Hal itu dapat dilihat dari

sistematika dan hubungan antara komponen model yang dikembangkan, sudah sesuai, dan dapat memudahkan kegiatan pelaksanaan pelatihan, baik bagi pelatih (narasumber), maupun peserta pelatihan kelompok *treatment*.

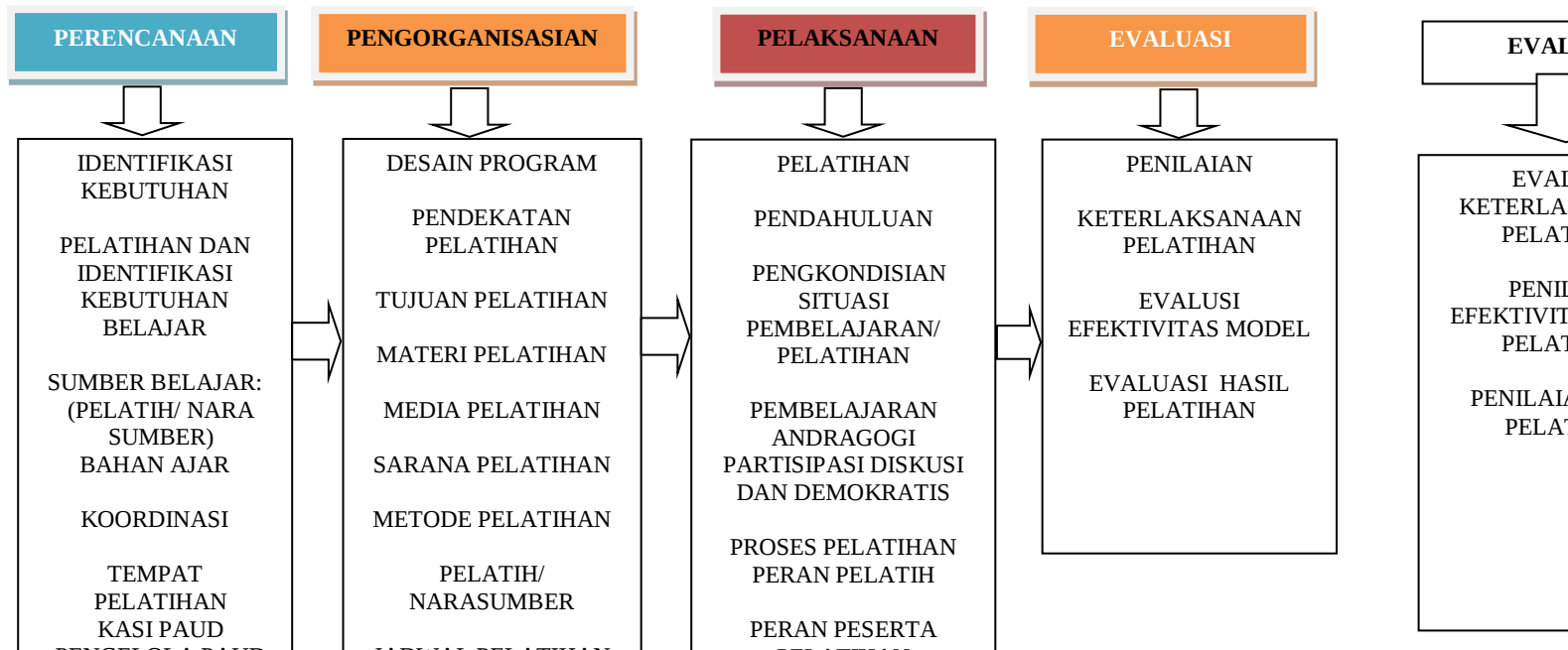
- b. Model pelatihan permainan tradisioanal edukatif yang telah disempurnakan melalui ujicoba terbatas, sudah dapat diterima secara positif oleh orang tua sebagai peserta pelatihan dan memperkuat kelayakan setiap kelayakan model, sehingga dalam proses implementasinya, kelompok orang tua sebagai peserta implementasi model pelatihan dapat mengikuti pembelajaran dalam pelatihan dengan lancar sesuai dengan langkah-langkah pelatihan yang ditempuh, dan mampu mengikuti pembelajaran secara serius dan sungguh-sungguh.
- c. Hasil implementasi model pelatihan permainan tradisional edukatif yang telah dikembangkan, menunjukan efektivitas dalam perolehan hasil pembelajaran dalam pelatihan pada orang tua sebagai peserta pelatihan, yaitu dalam rangka peningkatan pengetahuan dan keterampilan dan memiliki kesesuaian dengan karakteristik orang tua. Model tersebut dapat diaplikasikan di PAUD untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini.

Seluruh rangkaian proses kajian pada pelaksanaan penelitian, model pelatihan permainan tradisional edukatif yang dikembangkan telah diuji kelayakannya baik melalui uji secara teoretik maupun uji lapangan. Dengan demikian yang dihasilkan sebagai model “akhir”, yang telah teruji pada tahap implementasi (uji lapangan), merupakan model pelatihan permainan tradisional edukatif, sesuai komponen dan prosedur model pelatihan yang dikembangkan, dianggap layak direkomendasikan. Hal ini dapat dilihat pada gambar model yang direkomendasikan sebagai berikut:





Model Pelatihan Permainan Tradisional Edukatif Yang Direkomendasikan



Komponen dan Prosedur Model Pelatihan Permainan Tradisional Edukatif Yang Direkomendasikan

C. Pembahasan Hasil Temuan Penelitian

Kelemahan yang cukup mendasar sesuai hasil temuan pada orang tua anak usia dini di PAUD adalah lemahnya pengetahuan dan keterampilan orang tua tentang pemanfaatan permainan tradisional bagi kegiatan aktivitas bermain anak usia dini. Hal ini dimungkinkan akibat kurangnya keterlibatan orang tua dalam setiap kegiatan terutama yang berkaitan dengan peningkatan sumber daya manusia. Sehingga masalah ini menjadi sangat penting dalam upaya peningkatan mutu pendidikan anak usia dini, disisi lain anak usia dini sangat penting dikembangkan semua kompetensinya sejak usia dini. Peningkatan dan pengembangan pengetahuan dan keterampilan orang tua merupakan hal penting yang perlu diupayakan agar mereka mampu melakukan pendidikan kepada anak usia dini. Secara faktual kondisi ini mengharuskan adanya upaya pengembangan kemampuan orang tua dalam berbagai hal, terutama agar mereka melaksanakan tugasnya sebagai pendidik di lingkungan keluarganya. Implementasi pengetahuan dan keterampilan oleh orang tua kepada anak usia dini di lingkungan keluarga tidak bisa dipisahkan dari kondisi empirik orang tua yang dinilai kurang mampu melakukan pendidikan yang efektif terhadap anak usia dini. Bila pengetahuan dan keterampilan orang tua lemah akan tercermin dalam melaksanakan pendidikan pada anaknya. Oleh karena itu menjadi suatu kebutuhan mendesak untuk memposisikan orang tua sebagai

pendidik di lingkungan keluarga memiliki kemampuan dan pengetahuan serta keterampilan yang handal dalam membelajarkan/mendidik anaknya dengan memanfaatkan permainan tradisional.

Menyadari pentingnya hal tersebut, maka semua yang terkait dengan masalah ini kiranya merasa terpenggil untuk mengupayakan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini di PAUD, dengan pendekatan dan cara-cara yang ditempuh. Banyaknya program pelatihan sumber daya manusia yang dilakukan oleh Dinas Pendidikan baik Provinsi maupun Kota, berkewajiban mengembangkan kualitas sumber daya manusia termasuk didalamnya orang tua anak usia dini, yang kurang tersentuh oleh pelaksanaan pengembangan sumber daya manusia, baik melalui pelatihan maupun berupa diskusi, workshop, dan lain sebagainya agar orang tua menjadi lebih mampu, khususnya dalam melaksanakan pembelajaran/pendidikan di lingkungan keluarganya.

Implementasi pendidikan keluarga dilakukan dengan analisis SWOT (*strength, Weakness, Oportunitty, threat*) dalam hubungannya dengan peningkatan pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini di PAUD, terdapat kekuatan (*strength*) yang dapat diungkapkan di antaranya: (1) Secara kuantitas orang tua anak usia dini cukup banyak dan mendukung lancarnya pelaksanaan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD); (2) Orang tua anak usia dini di PAUD mempunyai motivasi yang tinggi untuk mendampingi anaknya; (3) Pelaksanaan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) semakin eksis keberadaanya ditengah-tengah masyarakat; (4) Keberadaan Pendidikan Anak Usia Dini sangat dibutuhkan oleh masyarakat dan sangat strategis dalam pemberdayaan anak usia dini; (5) Secara kelembagaan Pendidikan Anak Usia Dini sebagai institusi memiliki kelengkapan sarana dan prasarana yang cukup memadai untuk menyelenggarakan pendidikan bagi anak usia dini; (8) Bahwa pengelolaan Pendidikan Anak Usia Dini mendapat dukungan yang sangat positif dari pemerintah pusat dan pemerintah daerah.

Kelemahan (*weakness*), implementasi program khususnya orang tua anak usia dini yang selalu menunggu anaknya di PAUD, adalah : (1) kemampuan orang tua rata-rata masih rendahkhususnya dalam melaksanakan pembelajaran/ pendidikan dengan memanfaatkan permainan tradisional edukatif, (2) Orang tua dalam mendidik/membelajarkan anaknya tidak dibekali dengan kemampuan mendidik anak, akan tetapi hanya berdasarkan pengalaman; (3) profil pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini dalam implementasi program rata-rata masih rendah, (4) Orang tua anak usia dini belum terjangkau secara merata

untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya (6) Kurang tersedianya biaya yang dimiliki orang tua anak usia dini untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya.

Peluang (*opportunity*), pengembangan dan penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini memungkinkan untuk terus ditingkatkan dan dilanjutkan, sebab: (1) kajian tentang pentingnya pendidikan anak usia dini telah menjadi perhatian dunia internasional sehingga memunculkan kesepakatan sebagai kerangka aksi pendidikan untuk semua ysalah satu butirnya adalah memperluas dan memperbaiki keseluruhan perawatan dan pendidikan anak usia dini, terutama bagi mereka yang belum beruntung, (2) terdapat begitu banyak jumlah anak usia dini yang membutuhkan rangsangan pendidikan sejak dini, (3) Adanya perhatian pemerintah terhadap pentingnya pendidikan di usia dini, dengan menyediakan biaya yang banyak demi kesuksesan pelaksanaan pendidikan anak usia dini, (4) adanya pemberian bantuan percepatan studi bagi pendidik PAUD, merupakan wujud kepedulian pemerintah terhadap program pendidikan anak usia dini.

Tantangan (*Threat*), keberlangsungan program Pendidikan Anak Usia Dini adalah: (1) masih terdapat sebagian masyarakat masih belum memahami pentingnya pendidikan bagi anak usia dini; (2) masih sebagian pendidik PAUD yang memiliki kualifikasi pendidikan SLTA sehingga berpengaruh pada pengelolaan yang kurang profesional; (3) Meningkatnya biaya pendidikan sehingga mengakibatkan sebagian pendidik yang tidak mampu melanjutkan pendidikannya ke Perguruan Tinggi.

Kenyataan pada hasil temuan penelitian menunjukkan bahwa adanya kesejangan antara kondisi pengetahuan dan keterampilan yang ada sekarang dengan pengetahuan dan keterampilan ideal yang seharusnya dimiliki orang tua sebagai pendidik di lingkungan keluarga. Kesejangan tersebut seharusnya memperoleh perhatian semua pihak terutama dukungan pemerintah dalam memberdayakan sumber daya manusia dalam hal ini orang tua anak yang sehari-harinya menemani aktivitas pembelajaran/ pendidikan bagi anaknya. Sumber daya manusia sangat penting dan sangat menentukan pelaksanaan pembelajaran/ pendidikan pada anak usia dini, diantaranya adalah orang tua. Semestinya ada intervensi dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan orang tua yaitu melalui pelatihan. Oleh karena itu pelatihan permainan tradisional edukatif merupakan salah satu pendekatan atau model pelatihan yang dikembangkan, dan sesuai kebutuhan orang tua anak usia dini.

Alternatif ini diambil untuk mengatasi kelemahan tersebut, adalah melalui pelatihan permainan tradisional edukatif yang dikembangkan dan direkomendasikan, mengingat hasil penelitian model pelatihan ini, menunjukkan temuan yang berimplikasi, terhadap : (1) meningkatkan pengetahuan dan keterampilan orang tua, dimana dengan meningkatnya pengetahuan dan keterampilan orang tua diharapkan akan berdampak pada meningkatnya kualitas pendidikan di lingkungan keluarga dan di PAUD tempat orang tua menunggui anaknya sekaligus sebagai tempat penelitian, dan pada gilirannya kualitas anak usia dini juga akan meningkat, (2) meningkatkan peran orang tua dalam melaksanakan pembelajaran/ pendidikan bagi anak usia dini, sehingga diharapkan anak akan berkembang sesuai dengan harapan (3) sebagai alternatif bagi pemerintah dan instansi terkait dalam melakukan pengembangan sumber daya manusia menciptakan orang tua yang mampu dan trampil dalam memanfaatkan potensi alam sebagai sumber daya yang dapat digunak sebagai media permainan bagi anak usia dini.

Model pelatihan permainan tradisional edukatif sebagai upaya mengembangkan pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini, sesungguhnya merupakan aktualisasi peranan pendidikan nonformal yang berhubungan dengan hal-hal sebagai berikut: (1) sebagai pendekatan mendorong orang dewasa (orang tua) agar mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki dan selalu berusaha untuk memenuhi mencari inovasi baru dalam memecahkan masalah yang dihadapi dalam melaksanakan tanggung jawab sebagai pendidik di lingkungan keluarga, (2) pelatihan yang dikembangkan sebagai suatu pendekatan untuk membantu memecahkan masalah dalam pendidikan luar sekolah, salah satu kelemahan sebagaimana disebutkan oleh Sudjana (2001: 41) bahwa tenaga pendidik atau sumber belajar profesional dalam pendidikan luar sekolah masih kurang, oleh sebab itu penggunaan model pelatihan yang lebih efisien adalah visible untuk meningkatkan tenaga pendidik menuju ke arah yang profesional; (3) pendidikan luar sekolah berperan membantu dan memberikan pembinaan melalui pelatihan-pelatihan dan bimbingan pengembangan SDM di lingkungan masyarakat, termasuk di PAUD sebagai lembaga pendidikan yang telah tumbuh dan berkembang di masyarakat.

Temuan hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini mengalami peningkatan secara signifikan. Di samping itu motivasi orang tua untuk membelajarkan/mendidik anaknya menjadi lebih baik, dan sikap mereka

terhadap model pelatihan yang dikembangkan dikatakan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini.

Model pelatihan yang dikembangkan menunjukkan efektif untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini patut dipertimbangkan dalam implementasi model pelatihan. Model pelatihan ini sebagai upaya memberikan alternatif dalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilan orang tua, sesuai pandangan Thorpe, 1954 (dalam sudjana, 2000: 58) bahwa belajar sebagai bentuk perubahan nilai, kecakapan, sikap dan perilaku yang terjadi dengan usaha yang sengaja melalui rangsangan atau stimulus, sedangkan perubahan yang terjadi pada pembelajaran adalah dalam bentuk tanggapan atau repon terhadap rangsangan tersebut. Sedangkan Smith (1982: 34) menyarankan bahwa pembelajaran digunakan berhubungan dengan: (1) pemerolehan dan penguasaan tentang sesuatu apa yang telah diketahui; (2) perluasan dan klarifikasi makna pengalaman, dan (3) proses yang di sengaja dan diorganisasikan berkaitan dengan pengujian ide-ide atau gagasan yang relevan dengan permasalahan.

Model pelatihan permainan tradisional edukatif yang kembangkan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini adalah sebagai suatu tawaran konsep bagi Dinas pendidikan provinsi maupun kabupaten/Kota, sebagai alternatif dalam pengembangan kemampuan orang tua sebagai salah satu komponen penting dalam pembelajaran yang lebih berkualitas, oleh sebab itu kiranya model pelatihan ini dapat dilanjutkan pada kegiatan-kegiatan berikutnya. Model yang telah dikembangkan tersebut, sebagai alternatif yang dapat diterapkan lebih lanjut, serta direkomendasi kepada pihak-pihak terkait dalam memberdayakan orang tua agar lebih optimal pembelajaran/ pendidikan di lingkungan keluarga dan di PAUD. Dan kepada diknas provinsi maupun kabupaten kota kiranya merekomendasikan permainan tradisional edukatif berbasis potensi local dapat dimasukkan sebagai salah satu media yang dimanfaatkan pendidik di PAUD dalam pembelajaran di PAUD.

Penelitian ini tentunya memiliki keterbatasan, dilihat dari berbagai aspek, misalnya dari aspek sehingga studi ini hasilnya tidak bisa digeneralisasikan karena sangat kontekstual dan hanya berlaku dalam lingkup PAUD di Kota Gorontalo. Keterbatasan tersebut memungkinkan adanya peneliti lebih lanjut bagi peneliti lain yang berminat meneliti tentang faktor-faktor lainnya yang belum dikaji dalam penelitian ini, terutama berkaitan dengan implementasi program pada pendidikan Anak Usia Dini yang didukung dengan keberadaan orang tua yang lebih memiliki kemampuan dapat segera diwujudkan.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Model pelatihan permainan tradisional edukatif dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini telah melalui tahap analisis menggunakan berbagai pendekatan dan metode yang relevan dengan fokus masalah yang diteliti. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan model pelatihan permainan tradisional edukatif seperti telah dipaparkan pada bab IV merupakan hasil temuan penelitian. Beberapa kesimpulan dapat dikemukakan sebagai berikut:

1. Bahwa pengetahuan dan keterampilan orang tua belum sesuai dengan apa yang diharapkan terutama berkaitan dengan penguasaan wawasan kependidikan anak usia dini, karakteristik anak usia dini, perancangan permainan tradisional, pembelajaran permainan tradisional dan pelaksanaan evaluasi permainan tradisional.
2. Model pelatihan permainan tradisional edukatif telah mampu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini, sehingga orang tua mampu melaksanakan pembelajaran di lingkungan keluarga dengan menggunakan permainan tradisional.
3. Implementasi model pelatihan permainan tradisional edukatif yang dikembangkan, terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini, hal ini terlihat karena mudah dilaksanakan oleh pelatih (nara sumber) sebagai sumber belajar dan dilaksanakan oleh peserta pelatihan dalam melakukan upaya meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya.
4. Hasil implementasi model pelatihan permainan tradisional edukatif yang dikembangkan cukup efektif, berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini.

B. Implikasi

Model pelatihan permainan tradisional edukatif dalam implementasinya, telah menunjukkan efektivitasnya bagi terpenuhinya peningkatan pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini. Hal ini memberi makna bahwa model pelatihan yang telah dilakukan memberikan implikasi baik secara teoretis menambah khasanah pengetahuan dan keterampilan bagi orang tua anak usia dini, maupun secara praktis untuk kegiatan operasional yang dapat diterapkan dalam pelaksanaan pelatihan bagi orang tua anak usia dini secara lebih luas lagi.

1. Implikasi secara teoritis

Dalam pengembangan pendidikan luar sekolah, model pelatihan ini berkontribusi memperkuat teori-teori pendidikan dan pelatihan yang dapat menambah khasanah dalam dimensi pendidikan luar sekolah. Model pelatihan permainan tradisional edukatif secara nyata telah dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini di PAUD Kota Gorontalo.

Sesuai temuan empirik penerapan model ini menunjukkan efektivitasnya untuk terpenuhinya kebutuhan pembelajaran bagi orang tua dalam upaya meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya, sehingga dapat menumbuhkan kreativitas pada orang tua untuk membuat dan memanfaatkan permainan tradisional dalam pembelajaran/pendidikan terhadap anak dilingkungan keluarganya, peningkatan kemampuan dan keterampilan orang tua pada gilirannya akan berdampak pada efektivitas pelaksanaan pembelajaran dilingkungan keluarga maupun dilingkungan PAUD Kota Gorontalo.

Model pelatihan permainan tradisional edukatif diimplementasikan, pada orang tua, dapat diterima sebagai alternatif Model pelatihan yang lebih kontekstual, efektif dan efisien sesuai dengan kondisi orang tua anak usia dini. Hasil temuan dalam model tersebut, dapat memperkuat keunggulan pendidikan luar sekolah, yang menyatakan bahwa penyelenggaraan pendidikan luar sekolah relatif lebih mengarah kepada hal-hal praktis karena adanya program-program pelatihan yang dilakukan dalam waktu singkat menghasilkan perubahan pengetahuan, keterampilan dan sikap, program pendidikan luar sekolah, lebih berkaitan dengan kebutuhan masyarakat (sudjana, 2001: 39). Model pelatihan permainan tradisional edukatif yang dikembangkan terbukti efektif dengan hasil yang lebih optimal, karena peningkatan kualitas pengetahuan dan keterampilan orang tua berlangsung praktis dinikmati langsung oleh orang tua.

2. Implikasi secara praktis

Dalam implementasinya, model pelatihan yang dikembangkan menunjukkan efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini, sehingga dapat dijadikan alternatif dalam membantu meningkatkan kemampuan pembelajaran/ pendidikan di PAUD melalui pelibatan orang dalam melaksanakan pembelajaran dilingkungan keluarga, sehingga terjadi kerjasama yang harmonis antara pendidik PAUD dan orang tua anak usia dini, dalam arti adanya kesinambungan proses pembelajaran yang diberikan di PAUD dengan pembelajaran yang dilakukan oleh orang tua dilingkungan keluarga. Hal ini dapat memperkuat penyelenggaraan program-program pendidikan luar sekolah khususnya pendidikan dilingkungan keluarga, akan lebih berkembang ke arah yang lebih berkualitas, dan efektif.

Orang tua diharapkan memiliki kemampuan yang handal dalam mendidik/ membelajarkan anak usia dini, sehingga orang tua dapat memberikan pendidikan yang optimal kepada anak-anaknya. Hal yang dilakukan adalah dengan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan kepada orang tua anak usia dini, terutama penguasaan kompetensi pedagogik yang sangat berkaitan dengan anak usia dini. Alternatif yang dapat dilakukan adalah melalui pelatihan permainan tradisional edukatif, melalui pendekatan kolaboratif, partisipatif, dan praktek sekaligus orang tua dapat melakukan praktek pembelajaran kepada anak usia dini dalam pelaksanaan pelatihan. Hasil pelatihan ini akan memberikan masukan untuk pengembangan kebijakan pelaksanaan pendidikan anak usia dini di PAUD khususnya di Kota Gorontalo.

Temuan dari hasil analisis dalam penelitian ini bahwa: (1) profil kualifikasi pendidikan orang tua anak usia dini sebagian besar berijazah SLTP, sehingga masih memiliki kekurangan dalam kompetensi pedagogik, yang sangat dibutuhkan dalam pembelajaran/pendidikan khususnya bagi anak usia dini. Ketidaktahuan terhadap pembelajaran/pendidikan bagi anak usia dini berdampak pada kesalahan dalam menerapkan prinsip-prinsip pembelajaran dan hasilnya pun akan berdampak pada hal-hal yang kurang diinginkan, (2) rendahnya kompetensi pedagogik yang dimiliki orang tua, belum sesuai dengan kompetensi orang tua secara ideal, yang harus mereka kuasai dalam hubungannya dengan pembelajaran/pendidikan anak usia dini dilingkungan keluarga, (3) hasil implementasi model pelatihan permainan tradisional edukatif

yang telah dikembangkan, secara signifikan cukup efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini. (4) orang tua sangat menerima dengan baik pelaksanaan pelatihan ini dan mengharapkan adanya pelatihan lebih lanjut dalam upaya peningkatan pengetahuan dan keterampilan orang tua agar dapat melaksanakan pembelajaran/pendidikan di lingkungan keluarga terutama dapat membuat permainan tradisional sekaligus dapat menggunakan dalam proses pembelajaran/pendidikan pada anaknya di lingkungan keluarga dan di PAUD pada umumnya.

Temuan-temuan di atas dapat dijadikan masukan dalam peningkatan pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini secara khusus, dan sebagai bahan masukan untuk penyelenggaraan PAUD pada umumnya, dengan demikian kemampuan pembelajaran/pendidikan oleh orang tua anak usia dini dapat meningkat di satu sisi dan di sisi lain dapat meningkatkan kualitas pembelajaran/pendidikan anak usia dini di PAUD.

C. Rekomendasi

Dari hasil temuan penelitian beberapa hal yang dapat direkomendasikan dalam upaya desiminasi model pelatihan permainan tradisional edukatif yang telah dikembangkan, sebagai bahan rekomendasi untuk penelitian lebih lanjut dari temuan hasil penelitian ini. Beberapa rekomendasi tersebut disampaikan sebagai berikut:

1. Rekomendasi untuk Desiminasi Model Pelatihan

Model pelatihan permainan tradisional edukatif yang dikembangkan dalam penelitian ini, telah menunjukkan efektif berpengaruh signifikan dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan orang tua yang memiliki anak usia dini. Berdasarkan hasil tersebut, diharapkan para pengambil kebijakan dalam hal ini Diknas pendidikan Provinsi, Kota dan Kabupaten kiranya dapat mendiseminasikan model pelatihan ini sebagai alternatif untuk mendukung keberlanjutan program pelatihan yang efektif dan efisien dalam hubungan dengan peningkatan pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini khususnya dan penyelenggaraan pembelajaran/ pendidikan di lingkungan keluarga pada umumnya. Dalam implementasi model perlu secara konsisten memperhatikan identifikasi peserta pelatihan (orang tua) dengan mempertimbangkan karakteristiknya sebagai masukan mentah, identifikasi sumber belajar baik pelatih (nara sumber) maupun bahan ajar yang disesuaikan dengan kebutuhan belajar orang tua anak usia dini, analisis karakteristik potensi lokal, serta sarana dan prasarana pendukung kelancaran pelaksanaan pelatihan.

Perencanaan dikembangkan konsisten berdasarkan pada identifikasi dan analisis kebutuhan belajar peserta, penyiapan sumber belajar, dan struktur program pembelajaran. Pengorganisasian dilakukan baik terhadap personal yang akan terlibat dalam kegiatan, maupun pengorganisasian program pembelajaran.

Secara khusus model pelatihan ini direkomendasikan kepada pengambil kebijakan yang dipandang sangat terkait dengan implementasi model yakni:

- a. Kepala Dinas Pendidikan Provinsi Gorontalo, Diknas Kota dan Kabupaten Gorontalo, kiranya dapat menerapkan model pelatihan permainan tradisional edukatif dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini, dan dapat memasukkan permainan tradisional edukatif sebagai salah satu mata pelajaran yang diberikan di PAUD se Provinsi Gorontalo, mengingat bahwa permainan tradisional Gorontalo sudah mulai terlupakan, di sisi lain bahwa permainan tradisional tersebut sangat sarat nilai-nilai pendidikan dan nilai-nilai budaya, terutama dalam menanamkan nilai kerjasama, kedisiplinan, kejujuran, dan

musyawarah mufakat, yang seharusnya diberikan kepada anak-anak sejak dini melalui pembelajaran di PAUD.

- b. Perlunya pembinaan, bimbingan dan pelibatan orang tua dalam setiap kegiatan pemberdayaan melalui seminar, diskusi maupun pelatihan yang dilaksanakan secara terprogram dan terencana oleh Dinas Pendidikan Provinsi maupun Kota dan Kabupaten, sehingga orang tua anak usia dini terbuka wawasannya dan dapat melaksanakan pendidikan/pembelajaran dengan lebih berkualitas dan optimal dilingkungan keluarga, sehingga akan berdampak pada kualitas anak usia dini.
- c. Orang tua kiranya selalu berusaha untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan agar dalam melaksanakan tanggung jawab sebagai pendidik utama dan pertama dilingkungan keluarga tidak menemui hambatan, dan akan menghasilkan anak usia dini yang berkualitas.

2. Rekomendasi Penelitian Lebih Lanjut

Penelitian tentang model pelatihan permainan tradisional edukatif , telah terbukti meningkatkan pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini. Akan tetapi masih terdapat kelemahan dan keterbatasan dalam pelaksanaan penelitian ini diluar kemampuan penelitian yang tidak bisa dihindari, apalagi dengan menggunakan riset yang pada intinya hasilnya tidak dapat digeneralisasikan. Untuk itu temuan penelitian ini dapat dijadikan dasar bagi peneliti yang ingin melakukan penelitian lebih lanjut dengan menggunakan model yang lebih efektif untuk perlu dikembangkan terus.

Dari hasil penelitian ini beberapa variabel yang kiranya dapat dilakukan penelitian lebih mendalam, terkait dengan implementasi kompetensi pedagogik yang dimiliki orang tua dalam pembelajaran/ pendidikan anak usia dini dilingkungan keluarga.

Daftar Pustaka

- Ahmad, Z.A. (1993). *Rumah Tangga dan Pendidikan Anak dalam Membina Keluarga Bahagia*, Jakarta: Pustaka Antara
- Agoes, A.Y. (1992). *Masalah-Masalah dalam Perkawinan dan Keluarga. Dalam Apa dan Bagaimana Mengatasi Problema Keluarga*. Jakarta: Pustaka Antara
- Arif, Z. (1981). *Andragogi* Bandung: Angkasa
- Anthony, E. James & Collete Chiland. (1978). *The Child in His Family. Children And Their Parent in a Changing Word*. New York: John Wiley & Sons.
- Atmadibrata, (1981). *Permainan Rakyat Daerah Jawa Barat*. Jakarta: Depdikbud
- Balson, M. (1993). *Bagaimana Menjadi Orang Tua yang Baik*. Alih Bahasa Arifin, H.M. Jakarta: Bumi Aksara
- BPKB, 1990. *Pengantar Metode Belajar Pendidikan Luar Sekolah*, Seri 1 s/d 2. Jayagiri: BPKB
- BPPLSP, (2006). *Model Pembelajaran PAUD Melalui Permainan Tradisional*. Jayagiri Pedoman Teknis Penyelenggaraan Taman Penitipan Anak. Jakarta: Depdiknas: BPPLSP
- Creswell, J.W. (2008). *Educational Research, Planning, Conducting, Evaluating Qualitative and Quantitative Reseachers*, New Jersey : Pearson Merrill prentice hall
- Cropley, Y. J. (1993). *Keluarga yang Sehat Bahagia, Dalam Membina Keluarga Bahagia*. Jakarta: Pustaka Antara
- Direktorat Pendidikan Anak Dini Usia. (2003). *Alat Permainan Edukatif untuk Kelompok Bermain*. Jakarta : Depdiknas.

Dit. PAUD, (2002). *Buletin PAUD Edisi 02 Oktober 2002*. Jakarta : Depdiknas :

----- (2004). *Buletin PAUD Modul Sosialisasi “ Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas

----- (2004). *Acuan Menu Pembelajaran pada Anak Dini Usia*. Jakarta : Depdiknas

----- (2006). *Pedoman Teknis Penyelenggaraan Taman Penitipan Anak*. Jakarta : Depdiknas

----- (2006). *Pedoman Teknis Penyelenggaraan Kelompok Bermain*. Jakarta : Depdiknas

Ditjen PLSP (2006) Petunjuk Pelaksanaan Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (Community Learning Centre), Jakarta

Depdikbud. (1995). Program Kegiatan Belajar Taman Kanak-Kanak. Jakarta:

Direktorat Nilai Budaya. (2000). Keterampilan, Strategi, dan Persaingan. Download/20 internet/lomba-permainan.htm (23 Maret 2011).

Depdiknas, (2006). *Pedoman Evaluasi Kinerja SDM Dikta. Direktorat Pembinaan Diklat Ditjen PMPTK*

Dubois, D. and Rothwell, W. (2004), *Competency Based or Traditional Approach to Training*. (Online). Tersedia <http://www.eric.ed.gov> (4 maret 2009)

Dubois, D. (1996). *The Executive Guide to Competency- Based Performance Improvemen., HRD Pres Harvest*

Forum Pendidikan Dunia (*World Education Forum*) (2000) . *Educational for All*. Dakar Senegal

Friedman, P.G., & Elaine, A. Y. (1985), *Training Strategies*. Prentice-Hall, Inc, Englewood Cliffs, New Jersey

Gall, M.D. Gall J.P. & Borg W.R. (2003), *Educational Research An Introduction*. 7 th Ed. Boston: Pearson Education, Inc

Gardner, H. (1981). *Multiple Intellegences, Kecerdasan Majemuk: Teori dan Praktek*. Batam: Interaksara

Goad,. T.W. (1982). *Delivering Effective Training*. San Diago California Inc: University Assoiciate

Halim, A. & Ali M. M. (1993) *Training and Profesional Develompment (OnLine)*. <http://www.fao.org> (12 Desember 2008)

Hurlock, B. E.. (1988). *Psikologi Perkembangan Anak.. Jakarta: Erlangga*.

Jacius, M. J. (1968). *Personal Manajement*. Tokyo: Chales E. Tuttle Company

Jalal, F. (2002). “*Pendidikan Anak Usia Dini Pendidikan yang Mendasar*”. *Jurnal Ilmiah Anak Dini Usia*. Vol.03 Hal.4-8.

Mulyadi, S. (2005). *Bermain dan Kreativitas*. Jakarta: Papas Sinar Sinanti

- Kamil, M. (2007), *Teori Andragogi, dalam Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*. Bandung: Pedagogiana Press
- Kirkpatrick, D.L. (1996). *Evaluating Training Programs*. San Fransisco: Bereet-Kohler Publisher
- King, P. (1993). *Andragogi in Action: Applying Modern Principles of Adult Learning*. San Francisco: Jossey Bass
- Knowles, M.S., Holton, E.F., Swanson, R.A., (1980) *The Adult Learner (Sixth Edition)*, California, Elsevier
- Knowles, M.S. (1986). *Andragogi in Action: Applying Modern Principles of Adult Learning*. San Francisco: Jossey Bass
- Leatherman, D. (2007). *The Training Trilogy Third Edition, Conducting Needs Assessments Designing Program Training skills*. HRD Press, Inc Amhers, Massachusetts
- Marzuki, S.M. (1992). *Strategi dan Model Pelatihan*. Malang: Jurusan PLS IKIP Malang
- Mayo & Dubois, D. (1987). *The Complete Book Of Training*, California: University CSU
- Moekijat. (1993). *Evaluasi Pelatihan Dalam Rangka Peningkatan Produktivitas*, Bandung: Mandar Maju
- Moleong, J.L. (2000) *Meodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung, Remaja Rosdakarya
- Monks, Knoers, Rahayu. (2002). *Psikologi Perkembangan*. Gajah Mada University. Yogyakarta
- Mulyadi, S. (2004). *Bermain dan Kreativitas*. Jakarta: Papas Sinar Sinanti
- Nasution, S. (1996). *Metode Research*. Jakarta, Bumi Aksara
- , (1993). *Didaktik Azas-Azas Mengajar*, Bandung: Jemmar
- Natawijaya, R, dkk. (2007). *Rujukan Filsafat, Teori dan Praksis Ilmu Pendidikan*, Bandung: UPI Press.
- Nawawi, H. (1997). *Manajemen Strategik Organisasi Non Profit Bidang Pemerintahan dengan Ilustrasi di Bidang Pendidikan*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press
- Nedler, L. (1982). *Designing Training Programs, The Critical Events Model* London: Addison Wesley Publishing Company
- Nitisesmito, A.S. (1982). *Manajemen Personalia*, Jakartta: PT. Gramedia
- Pertiwi, AF.Et.AL. (1997). *Mengembangkan Kecerdasan Emosional Anak*. Jakarta: Yayasan Aspirasi Pemuda
- Robinson, D.G. (1981), *Training For Impact*. San Fransisco: Josey Bass Publishers
- Rogers, A. (2004). *Non Formal Education, Flexible Schooling or participatory Education*, Comperative Education Research Centre The University of Hong Kong
- Santrock, J.W. (2002). *Life Span Development (Perkembangan Masa Hidup)*. Jakarta: Erlangga.
- Santrock. (1995). *Child Development*. New York: McGrow
- Semiawan, C.R. (1997). *Belajar dan Pembelajaran Dalam Taraf Pendidikan Usia Dini (Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar)*. Jakarta:Prenhallindo

- Siegel, S. (1994). *Statistik Nonparametrik untuk Ilmu-ilmu Sosial*, Jakarta, Gramedia Pustaka Utama
- Siagian, S.P. (1998). *Manajemen Sumber Daya Manusia*, Jakarta Bumi Aksara
- Simamora, H. (1995). *Manajemen Sumber Daya Manusia*, Jakarta: STIE YPKN
- Smith, R.M. (1982). *Learning How to Learn Applied Theory for Adults*, Chicago, Follet Publishing Company
- Spencer, M.L., and Spencer, M.S. (1993). *Competence at Work: Models for Superior Performance*, John Wiley and Son. Inc. New York, USA
- Sudjana, D, (2005). *Strategi Pembelajaran dalam Pendidikan Luar Sekolah*, Bandung: Nusantara Press
- , (2005). *Metode dan Teknik Pembelajaran Partisipatif*, Bandung, Fallah Production
- , (2004). *Manajemen Program Pendidikan Untuk Pendidikan Non Formal dan Pengembangan Sumber Daya Manusia*, Bandung, Fallah Production
- , (2007). *Sistem Manajemen Pelatihan Teori & Aplikasi*, Bandung, Fallah Production
- , (2000). *Manajemen Program Pendidikan Untuk Pendidikan Luar Sekolah dan Pengembangan Sumber Daya Manusia*. Bandung: Falah Production
- , (1993). *Metode Statistik*. Bandung. Tarsito
- Suriasumantri, J.S., (1998), *Filsafat Ilmu Sebuah Pengantar Populer*, Jakarta: Pustaka Sinar Harapan
- Sugiyono, (2009). *Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuanlitatif, Kualitatif dan R&D*
- , (2007), *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, Bandung, Alfabeta
- Sunaryo, N. (2006). *Membentuk Kecerdasan Anak Sejak Usia Dini*. Jogyakarta, Think
- Trisnamansyah, S. (2008). *Pendidikan Orang Dewasa dan Lanjut Usia (Hand Out Kuliah PLS)* Bandung SPS UPI.
- Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan nasional, Jakarta : Depdiknas.
- UPI, (2010). *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, Bandung, UPI Pres