

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa disertasi dengan judul “PENGEMBANGAN MODEL PELATIHAN *INSTRUCTIONAL GAMES* UNTUK PENINGKATAN PROFESIONALISME PENDIDIK PAUD DI KOTA MEDAN” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.”

Bandung, Desember 2014
Yang membuat pernyataan,

N u r l a i l a
NIM: 1104513

Nurlaila, 2014

***Pengembangan model pelatihan instructional games untuk peningkatan profesionalisme
Pendidik anak usia dini di kota medan***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

KATA PENGANTAR

Cara berpikir anak usia dini berbeda dengan orang dewasa, sehingga cara belajar anak juga berbeda. Anak belajar melalui bermain, didasarkan temuan penelitian para ahli, sehingga banyak ahli yang mengklaim bahwa anak usia dini belajar melalui bermain. Temuan lapangan di Kota Medan, saat ini media yang digunakan masih tergolong belum bervariasi dan cenderung kaku, bahkan masih ada yang menggunakan lembar kerja siswa, hal ini tentu saja bertolak belakang dengan cara berpikir anak usia dini.

Pada masa usia dini kecerdasan berkembang pesat, untuk itu dituntut profesionalisme yang memadai dari pendidik. Profesionalisme dipengaruhi banyak faktor. Temuan lapangan saat ini kualifikasi pendidikan pendidik PAUD masih kurang memadai, pendidik didominasi oleh lulusan SMA/ sederajat. Tidak *matchnya* latar belakang pendidikan dengan pekerjaan yang ditekuni, pekerjaan sebagai pendidik dianggap hanya sebagai batu loncatan sementara dan faktor lainnya. Pada beberapa lembaga PAUD didapati ada yang memiliki fasilitas komputer, yang bisa dimaksimalkan kemanafaatannya. Fakta ini menjadi dasar pemikiran perlunya pengembangan model media PAUD yang memanfaatkan komputer.

Instructional games merupakan salah satu model multimedia; gabungan dari beberapa media seperti audio, animasi, suara dan lainnya dikembangkan sebagai alternatif media. Materi PAUD (Permen 58 tahun 2009) dikemas sedemikian rupa kedalam bentuk *games-games* yang menarik. Dalam proses pengembangannya peneliti dibantu oleh ahli-ahli yang kompeten dibidangnya masing-masing. *Instructional games* merupakan suatu hal yang baru bagi pendidik PAUD, agar *instructional games* dapat dimaksimalkan pemanfaatannya, perlu adanya pelatihan bagi pendidik PAUD kota Medan.

Bandung, Desember 2014
Penyusun,

N u r l a i l a

DAFTAR ISI

PERNYATAAN	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I: PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penelitian	1
B. Identifikasi dan Perumusan Masalah.....	12
C. Tujuan Penelitian.....	15
D. Manfaat Penelitian.....	15
1. Manfaat Teoritis	15
2. Manfaat Praktis	16
BAB II: KERANGKA TEORI	17
A.	K
Konsep Pelatihan <i>Instructional Games</i> untuk Peningkatan Profesionalisme Pendidik PAUD	17
1.	P
Definisi Pelatihan	17
2.	M
Manfaat Pelatihan	22
3.	M
Model-model Pelatihan.....	23
4.	M
Metode Pelatihan	24
5.	P
Pendekatan Pelatihan	28
6.	E
Evaluasi Pelatihan	28
7.	P
Pembelajaran Dalam Pelatihan <i>Instructional Games</i>	30
a.	T
Teori Andragogi	30
b.	T
Teori Partisipatif	32
B.	K
Konsep <i>Instructional Games</i>	32
1.	P
Definisi Model <i>Instructional Games</i>	32

a.	P
Prinsip <i>Instructional Games</i>	34
b.	F
low chart <i>Instructional Games</i>	35
c.	K
Komponen <i>Instructional Games</i>	37
2.	K
Konsep Multimedia Interaktif	37
a.	P
Pengertian Multimedia Interaktif	37
b.	K
Ciri-ciri Multimedia Interaktif	40
C.	K
Konsep Profesionalisme Pendidik Anak Usia Dini	41
1.	P
Pengertian Profesionalisme Pendidik Anak Usia Dini	41
2.	P
Prinsip Profesional	44
D.	K
Konsep Pendidikan Anak Usia Dini	45
E.	P
Penelitian yang Relevan	47
F.	K
Rangka Pemikiran Penelitian	50
G.	H
Hipotesis Penelitian	52

BAB III: METODE PENELITIAN 53

A.	L
Lokasi dan Subjek Penelitian.....	53
B.	D
Desain Penelitian	54
C.	M
Metode Penelitian	56
D.	D
Definisi Operasional	58
1.	P
Pelatihan	58
2.	I
<i>Instructional Games</i>	58
3.	P
Profesionalisme Pendidik Anak Usia Dini.....	59

E.....	I
Instrumen Penelitian	59
F.....	P
Proses Pengembangan Instrumen Penelitian	66
1.....	U
Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian	66
2.....	H
Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian	68
G.....	T
Teknik dan Alat Pengumpulan Data serta Alasan Rasionalnya	73
H.....	A
Analisis Data Penelitian	76
1.....	A
Analisis Data Kualitatif	78
2.....	A
Analisis Data Kuantitatif	78
BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	80
A.....	H
Hasil Penelitian	80
1.....	K
Kondisi empiris profesionalisme pendidik PAUD dan model pelatihan yang ada saat ini.....	80
2.....	D
Desain <i>Instructional games</i> yang dikembangkan sebagai alternatif media pembelajaran untuk anak usia dini	93
3.....	P
Pengembangan model konseptual pelatihan <i>instructional games</i> untuk peningkatan profesionalisme pendidik PAUD.....	105
4.....	I
Implementasi model pelatihan <i>instructional games</i> untuk peningkatan profesionalisme pendidik PAUD.....	125
5.....	D
Deskripsi efektivitas model pelatihan <i>instructional games untuk peningkatan profesionalisme pendidik PAUD</i>	131
B.....	P
Pembahasan	150
1.....	K
Kondisi empiris profesionalisme pendidik PAUD dan model pelatihan yang ada	150
2.....	D
Desain Pengembangan Model Media <i>Instructional Games untuk Anak Usia Dini.....</i>	153

3.	Model konseptual pelatihan <i>instructional games</i> untuk peningkatan profesionalisme pendidik	M 156
4.	Implementasi model pelatihan <i>instructional games</i> untuk peningkatan profesionalisme pendidik PAUD	I 159
5.	Efektivitas model pelatihan <i>instructional games</i> untuk peningkatan profesionalisme pendidik PAUD	E 162
BAB V: SIMPULAN DAN SARAN		166
A.	Simpulan	S 166
B.	Saran	S 169
	Daftar Pustaka	171
	Daftar Lampiran	176

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	: Matrik Kisi-kisi Penyusunan Instrumen Penelitian	60
Tabel 3.2	: Kisi-kisi Instrumen Pengungkap Data persepsi peserta pelatihan terhadap penyelenggaraan pelatihan dan kualitas <i>software instructional games</i>	61
Tabel 3.3	: Kisi-kisi instrumen pengungkap data kondisi empirik Profesionalisme pendidik PAUD Dalam Menggunakan Media saat ini	62
Tabel 3.4	: Kisi-kisi Instrumen pengungkap Data kondisi empirik Profesionalisme Pendidik PAUD dan pelatihan Pada Lembaga BP-PAUDNI & Dinas Pendidikan Kota Medan	63
Tabel 3.5	: Matriks Kisi-kisi Penyusunan Instrumen Penelitian	66
Tabel 3.6	: Rekapitulasi Hasil Uji Validasi Konstruksi Pada 10 Pendidik PAUD Di Kota Medan	69
Tabel 3.7	: Rekapitulasi Hasil Uji Coba Instrumen Tes Pengetahuan Pendidik PAUD Hasil <i>Ekspert Judgement</i>	70
Tabel 3.8	: Pelaksanaan <i>Ekspert Judgement</i>	71
Tabel 3.9	: Rekapitulasi Hasil Uji Validasi Isi Instrumen Tes Keterampilan	71
Tabel 3.10	: Pelaksanaan <i>Ekspert Judgement</i>	72
Tabel 3.11	: Rekapitulasi Hasil Uji Validasi Isi Instrumen Persepsi Peserta Terhadap Pelatihan	72
Tabel 3.12	: Pelaksanaan <i>Ekspert Judgement</i>	73

Tabel 4.1	: Kualifikasi Pendidik PAUD di Kota Medan	84
Tabel 4.2	: Kondisi Awal Pelatihan Bagi Pendidik PAUD	91
Tabel 4.2	: Identitas Program <i>Instructional Games</i> Diri Sendiri	92
Tabel 4.3	: <i>Story Board Instructional Games</i>	99
Tabel 4.4	: Data Peserta Pelatihan Implementasi Model	127
Tabel 4.5	: Struktur Materi Pelatihan Dalam Implementasi Model	128
Tabel 4.6	: Skor <i>Pretest</i> Aspek Pengetahuan Pelatihan Uji Terbatas.....	132
Tabel 4.7	: Perbandingan Skor <i>Pretest</i> dan <i>posttest</i> Pelatihan <i>Instructional Games</i> Uji Terbatas	133
Tabel 4.8	: Penguasaan Keterampilan Peserta Pelatihan Menggunakan <i>Instructional Games</i> Sebelum Pelatihan (<i>Pretest</i>)	134
Tabel 4.9	: Penguasaan Keterampilan Peserta Pelatihan Menggunakan <i>Instructional Games</i> Sebelum Pelatihan (<i>Posttest</i>)	135
Tabel 4.10	: Persepsi Peserta Pelatihan Terhadap Pelatihan & Kualitas <i>Software</i>	137
Tabel 4.11	: Skor <i>Pretest</i> Aspek Pengetahuan Peserta Pelatihan <i>Instructional Games</i>	141
Tabel 4.12	: Perbandingan Skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest Instructional</i> <i>Games</i> Pada Uji Coba Luas	142
Tabel 4.13	: Penguasaan Keterampilan <i>Pretest</i> Pelatihan <i>Instructional</i> <i>Games</i> Pada Uji Coba Luas	144
Tabel 4.14	: Penguasaan Keterampilan <i>Posttest</i> Pelatihan <i>Instructional</i> <i>Games</i> Pada Uji Coba Luas	145
Tabel 4.15	: Persepsi Peserta Pelatihan Terhadap Pelatihan & Kualitas <i>Software</i>	147

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	: Edgar Dale's <i>Cone of Experience</i>	3
Gambar 1.2	: Kualifikasi Pendidikan Pendidik PAUD di Kota Medan	8
Gambar 2.1	: Gambaran Definisi Multimedia	29
Gambar 2.2	: <i>Flowchart Model Instructional Games</i>	36
Gambar 2.3	: Gambaran Definisi Multimedia	38
Gambar 2.4	: Kerangka Pemikiran Penelitian	51
Gambar 3.1	: Langkah-langkah Penelitian	55
Gambar 3.2	: Adopsi Langkah-langkah Penelitian	55
Gambar 3.3	: Pendekatan Dalam Menjawab tujuan Penelitian.....	57
Gambar 3.4	: Komponen dalam Analisis Data Peneltian	77
Gambar 4.1	: Langkah-langkah Pengembangan <i>Instructional Games</i>	94
Gambar 4.2	: <i>Flow chart</i> Aplikasi Keseluruhan <i>Instructional Games</i>	95
Gambar 4.3	: <i>Flow chart Games</i> Diri Sendiri	96
Gambar 4.4	: Turunan <i>Flow chart Games</i> Diri Sendiri	97
Gambar 4.5	: Model Hipotetik Pelatihan	115
Gambar 4.6	: Model Hipotetik Pelatihan Hasil Uji Coba Terbatas	121

Gambar 4.7	: Model Hipotetik Pelatihan yang Direkomendasikan	124
Gambar 4.8	: Perbedaan Skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Uji Coba Terbatas	132
Gambar 4.9	: Penguasaan Keterampilan <i>Pretest</i> Uji Coba Terbatas	135
Gambar 4.10	: Penguasaan Keterampilan <i>Posttest</i> Uji Coba Terbatas	136
Gambar 4.11	: Persepsi Peserta Pelatihan Terhadap Pelatihan Uji Coba Terbatas.....	138
Gambar 4.12	: Persepsi Peserta Pelatihan Terhadap Kualitas <i>Software</i> Uji Coba Terbatas	139
Gambar 4.13	: Perbedaan Skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Aspek Pengetahuan Pada Uji Coba Luas	143
Gambar 4.14	: Penguasaan Keterampilan Peserta Pelatihan <i>Pretest</i> Pada Uji Coba Luas	145
Gambar 4.15	: Penguasaan Keterampilan Peserta Pelatihan <i>Posttest</i> Pada Uji Coba Luas	146
Gambar 4.16	: Persepsi Peserta Pelatihan Terhadap Pelatihan Uji Coba Luas.....	148
Gambar 4.17	: Persepsi Peserta Pelatihan Terhadap Kualitas <i>Software</i> Uji Coba Luas	149

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: Pedoman wawancara pada studi pendahuluan	176
Lampiran 2	: Instrumen Sebelum Uji Coba dan <i>Expert Judgement</i>	181
Lampiran 3	: Instrumen Setelah Uji Coba dan <i>Expert Judgemen</i>	193
Lampiran 4	: Hasil Uji Coba dan <i>Expert Judgement</i> Instrumen	204
Lampiran 5.1	: Subjek Penelitian dan sebaran populasi Penelitian	214
Lampiran 5.2	: Garis Besar Program Media	226
Lampiran 6	: Hasil Uji Coba Terbatas	228
Lampiran 7	: Hasil Uji Coba Luas	234
Lampiran 8	: Dokumentasi Uji Terbatas	242
Lampiran 9	: Dokumentasi Uji Luas	245
Lampiran 10	: Perlengkapan Pelatihan	251
Lampiran 11	: Hasil <i>Ekspert Judgement</i>	256
Lampiran 12	: SK Pembimbing	261
Lampiran 13	: Surat Penelitian	264
Lampiran 14	: Biodata Peneliti	267

