

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penelitian.**

Peranan pendidikan sangat penting dalam kehidupan seseorang, pendidikan merupakan upaya yang dilakukan untuk membekali anak dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap hidup yang diperlukan di masa depan. Pendidikan dimulai sejak masa usia dini, pada masa ini kecerdasan berkembang pesat. Anak yang baru lahir ke dunia awalnya mendapatkan pendidikan dari pendidik pertama yaitu orang tua pada lingkungan keluarga (informal), berikutnya pendidik pada lembaga PAUD (formal maupun nonformal). Pendidik pada lembaga PAUD merupakan pendidik kedua setelah orang tua yang bertanggung jawab dalam membantu mengembangkan kecerdasan anak melalui pembelajaran. Pendidikan bagi anak usia dini penting karena pendidikan berupaya membantu mengembangkan kecerdasan anak secara optimal sebagai dasar pendidikan sebelum memasuki pendidikan selanjutnya. Gardner dalam Fadillah. M dan Khorida. L.M (2013:48) mengatakan bahwa:

Pendidikan anak usia dini memegang peranan yang sangat penting karena perkembangan otak manusia mengalami lompatan dan berkembang pesat mencapai 80%, ketika dilahirkan ke dunia, anak manusia telah mencapai perkembangan otak 20%, sampai usia 4 tahun perkembangan mencapai 50%, dan sampai 8 tahun mencapai 80% selebihnya berkembang sampai usia 18 tahun.

Dari pendapat diatas diketahui sekitar 50% kecerdasan berkembang pada masa usia nol sampai dengan enam tahun begitu pesat, sampai usia delapan tahun mencapai 80%. Karenanya tidak bisa dipungkiri, pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang sangat mendasar dan strategis dalam pembangunan sumber daya manusia. Tidak mengherankan apabila banyak negara menaruh perhatian yang sangat besar terhadap penyelenggaraan pendidikan ini dan dalam pelaksanaannya diperlukan sinergitas antara pendidik, tenaga penyerta dan anak didik demi mendapatkan hasil yang optimal. Pembelajaran untuk anak usia dini

**Nurlaila, 2014**

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

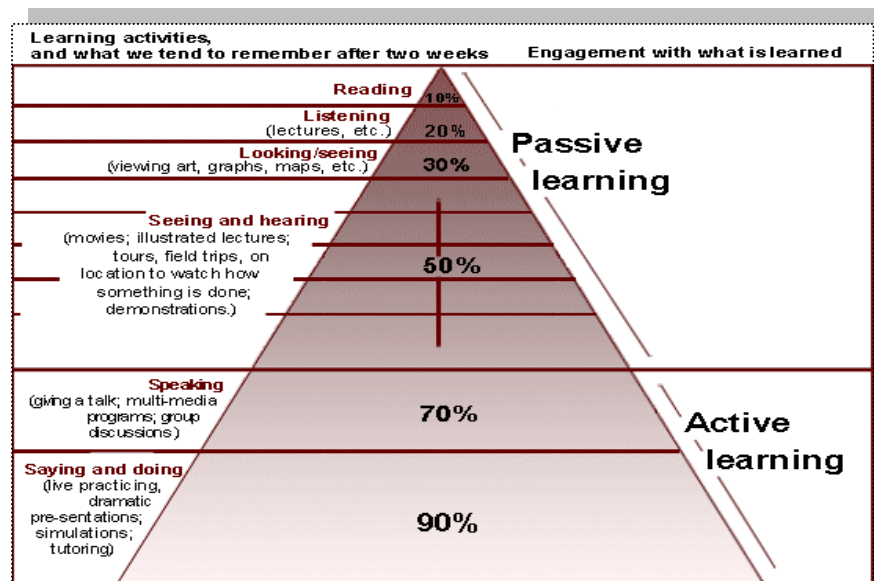
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

bertujuan membina, menumbuhkan dan mengembangkan seluruh potensi anak usia dini secara optimal sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar yang terarah dengan baik. Pendidikan yang baik bagi anak usia dini mampu mengembangkan segala potensi diri anak. Fadillah, M dan Khorida L.M (2013:50) mengatakan pertumbuhan lebih menekankan pada bertambahnya ukuran fisik, sedangkan perkembangan lebih menitik beratkan pada psikis atau kejiwaan anak. Tujuan pendidikan anak usia dini tersebut dapat diwujudkan melalui pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan anak yaitu melalui permainan yang menyenangkan sehingga dapat menarik minat anak, hal ini didasarkan pada hasil penelitian banyak ahli yang menemukan bahwa anak mencipta pengetahuan ketika bermain dan cara berpikir anak. Rousseou.J.J dalam Essa L.E. (2002 :114) mengatakan bahwa:

*Children's mode of thinking and learning is different from that of adults and considered good education to be based on the stage of the development of the child, not on adult-imposed criteria. A child centered, uncorrupted education will, eventually, result in adult who are moral and interested in this common good of society.*

Dari pendapat tersebut diketahui bahwa cara anak berpikir berbeda dengan orang dewasa yang berimplikasi pada cara belajarnya dan pendidikan yang baik adalah didasarkan pada tahap perkembangan anak. Pada akhirnya pendidikan yang baik akan berdampak pada moral dan ketertarikannya pada kebaikan hidup menjadi masyarakat yang baik. Selanjutnya Froebel.F dalam Essa L.E (2002:116) mengatakan bahwa *'education should harmonize with the child's inner development, recognizing that children are in different stages at various ages. He saw childhood as a separate stage that was not just a transition to adulthood but stage with great intrinsic value in its own right'*. (Pendidikan harus selaras dengan perkembangan batin anak, kenali bahwa anak-anak memiliki perbedaan tahap usia. Froebel melihat bahwa masa kanak-kanak sebagai tahap yang terpisah yang bukan hanya transisi ke masa dewasa, tetapi tahap perubahan pada nilai intrinsik yang kuat dalam dirinya sendiri). Berangkat dari Pendapat Rousseou, J.J Froebel.F diketahui bahwa dalam mencapai tujuan pendidikan anak usia dini yang

baik adalah melalui pembelajaran yang memperhatikan tingkat perkembangan anak dimana anak memiliki cara berpikir berbeda dengan orang dewasa yang berimplikasi pada cara belajarnya. Berdasarkan hasil penelitian ahli banyak yang mengklaim bahwa anak mencipta pengetahuannya ketika bermain. Jadi anak belajar melalui bermain merupakan konsep yang tepat untuk pembelajaran anak usia dini. Setiap anak memiliki perbedaan minat dalam apa yang dipelajari, dan tugas pendidik adalah membantu anak dalam mengembangkan kecerdasannya. Keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran PAUD dapat ditunjang dengan berbagai media pembelajaran. Efektivitas penggunaan media pembelajaran ditentukan oleh kesesuaian media tersebut dengan materi pelajaran yang diajarkan. Dalam rangka memahami peranan media dalam proses mendapatkan pengalaman belajar bagi anak, Edgar Dale melukiskannya dalam sebuah kerucut yang kemudian dinamakan kerucut pengalaman sebagai berikut: Dale, E dalam Petrina, S (2007:167):



Gambar: 1.1 Edgar Dale's Cone of *Experience*

Dapat dilihat bahwa orang mampu mengingat setelah dua minggu pada pembelajaran pasif sekitar 10% dari apa yang dibaca, sekitar 20% mengingat dari apa yang didengar, sekitar 30% mampu mengingat dari apa yang dilihat, sekitar 50% mampu mengingat dari yang dilihat dan mendengarkan. Sedangkan pada pembelajaran aktif sekitar 70% mampu mengingat dari apa yang mereka katakan,

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

dan sekitar 90% mampu mengingat dari apa yang mereka katakan dan lakukan. Rentangan tingkat pengalaman dari yang bersifat langsung hingga ke pengalaman melalui simbol-simbol komunikasi dari yang bersifat kongkret ke abstrak. Kerucut tersebut berguna untuk memberikan implikasi tertentu terhadap pemilihan metode dan bahan pembelajaran. Kerucut pengalaman yang dikemukakan itu memberikan gambaran bahwa pengalaman belajar yang diperoleh anak didik dapat melalui proses perbuatan atau mengalami sendiri apa yang dipelajari, proses mengamati, dan mendengarkan melalui media tertentu serta proses mendengarkan melalui bahasa. Semakin kongkret anak didik mempelajari bahan pengajaran, contohnya melalui pengalaman langsung, maka semakin banyak pengalaman yang diperolehnya. Sebaliknya semakin abstrak anak didik memperoleh pengalaman, contohnya hanya mengandalkan bahasa verbal, maka semakin sedikit pengalaman yang akan diperoleh peserta didik. Pemikiran Edgar Dale tentang kerucut pengalaman (*Cone of Experience*) ini merupakan upaya awal untuk memberikan alasan atau dasar tentang keterkaitan antara teori belajar dengan komunikasi audio visual. Demikian pentingnya peranan media interaktif dalam pembelajaran, sekitar 90% anak dapat terlibat secara interaktif untuk pembelajaran anak usia dini melalui dunia yang disenanginya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada lembaga PAUD di Kota Medan ditemukan bahwa media yang digunakan belum bervariasi, bahkan ada yang masih menggunakan LKS (lembar kerja siswa). Hal ini tentu bertolak belakang dengan cara anak berpikir dan belajar anak belajar melalui bermain, ini diungkapkan oleh Dau dalam Samuelsson, I.P dan Calsson.M.A (2008:627) '*many studies today claim that children create knowledge when they play*' (banyak studi saat ini yang mengklaim bahwa anak mencipta pengetahuan ketika mereka bermain).

Selanjutnya Levin dalam Samuelsson, I.P dan Calsson, M.A (2008:627) mengatakan '*play is gave children opportunities to be in control of what is happening and what they know*. (bermain adalah memberikan kesempatan pada anak untuk mengontrol apa yang akan terjadi dan apa yang mereka tau). Dau dan Levin berpendapat bahwa anak mendapat pengetahuan melalui kegiatan bermain

dan bermain yang dimaksud adalah memberikan kesempatan pada anak untuk mengontrol apa yang akan terjadi dan yang mereka ketahui. Walaupun demikian sudah ada lembaga PAUD yang memiliki media yang memadai bahkan ada yang sudah menggunakan media berupa pemutaran cerita dengan memanfaatkan media televisi dan VCD, namun karena media ini bersifat satu arah, terlihat anak cenderung merasa bosan hal ini diduga karena anak tidak dapat menjadi bagian dari cerita yang ditayangkan (interaktif). Kecenderungan secara umum media yang digunakan belum bervariasi, hal ini mengindikasikan bahwa pengetahuan dan keterampilan (profesionalisme) pendidik PAUD dalam menggunakan media masih belum memadai. Berangkat dari situasi ini peneliti berasumsi bahwa diperlukan media yang dapat melibatkan anak secara interaktif yang menyenangkan sehingga dapat menarik minat anak. Peneliti berinisiatif mengembangkan *software instructional games* merupakan salah satu model multimedia interaktif yang dapat digunakan untuk membelajarkan anak usia dini dengan *games-games* yang menarik dapat menunjang keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran anak usia dini. Hal ini didukung hasil penelitian dalam Nusir, S *et al* (2012:30) mengatakan bahwa:

*The usage of games and enhanced methods of education .... results showed that those methods can be effective especially for youngsters where they can be motivated by graphics and animation particularly when known cartoon characters are used in those educational games.*

(hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode *games* dalam pembelajaran matematika dampaknya pembelajaran menjadi lebih efektif terutama untuk anak-anak, dimana mereka termotivasi oleh grafis dan animasi khususnya karakter kartun terkenal yang digunakan dalam game-game pendidikan). Selanjutnya Nusir, S *et al* menjelaskan bahwa meskipun fakta bahwa hasil menunjukkan perbaikan dalam pembelajaran, namun ini bukan usulan menggantikan pendidikan tradisional. Sebaliknya belajar interaktif ditingkatkan sehingga dapat menjadi alternatif yang sangat berguna bagi pendidikan tradisional. Selanjutnya Margie & Liu dalam Nusir, S *et al* (2012:18) mengatakan bahwa:

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

*Multimedia has the potential to create high quality learning environments. With the capability of creating a more realistic learning context through its different media and allowing a learner to take control, interactive multimedia can provide an effective learning environment to different kinds of learners.*

(Multimedia memiliki potensi untuk menciptakan lingkungan belajar yang berkualitas tinggi. Dengan kemampuan menciptakan konteks belajar yang lebih realistis melalui media yang berbeda dan memungkinkan pelajar mengontrol sendiri, multimedia interaktif dapat menyediakan lingkungan belajar yang efektif untuk berbagai jenis peserta didik). Menurut Salen & Zimmerman dalam Nusir, S *et al* (2012:22) ‘*a game is a system in which players engage in an artificial conflict, defined by rules, that results in a quantifiable outcome*’. Selanjutnya Nusir, S *et al* (2012:22) mengatakan “*This definition gave four major features as comprising a game: system, rules, artificial conflict, and quantifiable outcome*”. (game adalah suatu sistem dimana pemain terlibat dalam konflik buatan, yang didefinisikan oleh aturan, yang menghasilkan hasil yang terukur. Selanjutnya Nusir dan kawan-kawan memberikan empat fitur utama permainan terdiri: sistem, aturan, konflik buatan, dan hasil terukur).

*Instructional games* sebagai salah satu model multimedia dapat digunakan oleh pendidik dalam pembelajaran anak usia dini untuk itu dibutuhkan pengetahuan dan keterampilan (profesionalisme) baru bagi pendidik PAUD. Karena menarik tidaknya pembelajaran dipengaruhi oleh pengetahuan dan keterampilan pendidik sebab cerminan keberhasilan pendidik dalam pembelajaran hakikatnya adalah kemampuan dalam mengoptimalkan pemanfaatan semua potensi yang tersedia termasuk media. Wrightman dalam Talajan (2012:53), ‘pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan dengan pendidik sebagai pemegang peranan yang utama’. Peranan pendidik adalah menciptakan serangkaian tingkah laku yang berkaitan yang dilakukan dalam situasi tertentu serta berhubungan dengan kemajuan perubahan tingkah laku dan perkembangan peserta didik yang menjadi tujuannya.

Dalam upaya mencapai tujuan tersebut idealnya para pendidik/guru selalu berupaya untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan sehingga dapat memberikan layanan terbaiknya untuk anak usia dini yakni

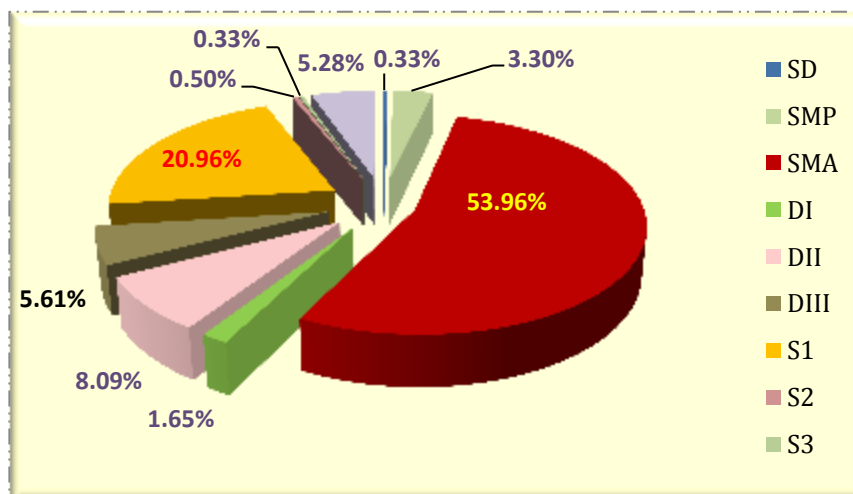
mendidik, membimbing, melatih dan mengembangkan kurikulum sesuai tuntutan profesinya sebagai pendidik PAUD, sehingga dapat mendorong pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini menjadi optimal. Pendidik PAUD harus selalu berupaya meningkatkan profesionalismenya. Profesionalisme menurut Muhson, A (2004:97) adalah “keahlian yang dimiliki seseorang dalam suatu bidang tertentu yang telah memberikan keprofesiannya (ilmu pengetahuan) pada masyarakat yang membutuhkan”. Selanjutnya terkait makna pengetahuan dan keterampilan dalam kaitannya dengan pekerjaan pendidik PAUD. Pengetahuan dan keterampilan menurut Uno, H.B. (2007:63) mengatakan:

Pengetahuan adalah informasi yang dimiliki seseorang dalam bidang tertentu, contohnya pengetahuan ahli bedah terhadap urat syaraf dalam tubuh manusia. Sedangkan keterampilan adalah kemampuan untuk melakukan tugas-tugas yang berkaitan dengan fisik dan mental. Contoh kemampuan fisik adalah keterampilan programmer komputer untuk menyusun data secara beraturan. Sedangkan kemampuan berfikir analitis dan konseptual adalah berkaitan dengan kemampuan mental atau kognitif seseorang.

Pengetahuan pendidik yang dimaksud dalam penelitian ini adalah informasi tentang *instructional games* yang dapat dimanfaatkan sebagai media dalam pembelajaran anak usia dini. Sedangkan keterampilan pendidik adalah kemampuan pendidik PAUD menggunakan *instructional games* dan mampu merencanakan serta mengevaluasi pembelajaran dengan bantuan *instructional games* untuk anak usia dini. Jadi profesionalisme dalam penelitian ini adalah keahlian pendidik PAUD dalam memanfaatkan *instructional games* yang memerlukan pengetahuan dan keterampilan sehingga pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan. Pendidik profesional adalah pendidik yang memiliki kompetensi yang dipersyaratkan untuk melakukan tugas pendidikan dan pengajaran. Oleh sebab itu berbicara tentang profesionalisme berarti berbicara tentang kompetensi pendidik.

Menurut Hammond. D, Wise, and Klein dalam Chong, S dan Mun. C.H (2009:5) bahwa ‘*effective teacher education requires teachers to integrate multiple kinds of knowledge and skills as they are used in practice to forge connections between theory and practice*’. (pendidik yang efektif dalam pendidikan yang dibutuhkan adalah pendidik yang mengintegrasikan beberapa

jenis pengetahuan dan keterampilan yang digunakan dalam teori dan praktik). Sutermeister dalam Musfah, J (2011:11) mengatakan ‘kemampuan diperoleh dari pengetahuan dan keterampilan. Pengetahuan dipengaruhi oleh pendidikan, pengalaman dan pelatihan, keterampilan dipengaruhi oleh bakat dan kepribadian, sebagaimana juga oleh pendidikan, pengalaman, pelatihan dan minat’. Berdasarkan hasil studi dokumentasi yang kemudian diolah dan disajikan dalam bentuk diagram pie, ditemukan data yang menunjukkan bahwa kualifikasi pendidik PAUD di kota Medan belum memadai. Berikut data kualifikasi pendidikan dalam bentuk diagram pie. Data diperoleh dari Dinas Pendidikan Kota Medan Tahun 2011.



Gambar 1.2 Kualifikasi Pendidikan Pendidik PAUD di Kota Medan (Sumber Dinas Pendidikan, 2011)

Pada gambar terlihat pendidik anak usia dini didominasi oleh lulusan Sekolah Menengah Umum dan sederajat yakni sekitar 53,96%. Bahkan masih ada pendidik yang hanya lulusan Sekolah Dasar yaitu 0.33%, sekitar 3.30% Sekolah Menengah Pertama 1.65% Diploma I, 8.09% Diploma II, dan 5.61% Diploma III. Meskipun ada juga pendidik yang sudah memiliki kualifikasi pendidikan 20.96% Strata satu, 0.50% Strata dua, dan 0.33% Strata tiga namun jumlahnya tidak terlalu besar. Situasi ini tentu tidak menguntungkan bagi anak usia dini, sementara itu pendidikan memerlukan proses dan hasil yang harus dapat dipertanggung jawabkan dan harus memiliki akuntabilitas dalam penyelenggaraannya.

Bagaimana mungkin produktivitas pendidikan diperoleh dengan baik jika proses maupun hasil pendidikan itu menjadi terhambat oleh adanya sistem



penyelenggaraan yang tidak memenuhi kriteria yang dibutuhkan yang harus dipenuhi. Harapannya melalui pemenuhan kriteria penyelenggaraan pendidikan dapat menghasilkan manusia-manusia unggul yang dapat bersaing pada dunia global. Globalisasi dipandang sebagai era pengetahuan karena pengetahuan akan menjadi landasan utama segala aspek kehidupan. Era pengetahuan merupakan suatu era dengan tuntutan yang lebih rumit dan menantang. Suatu era dengan spesifikasi tertentu yang sangat besar pengaruhnya terhadap dunia pendidikan dan lapangan kerja. Perubahan-perubahan yang terjadi selain karena perkembangan teknologi yang sangat pesat, juga diakibatkan oleh perkembangan yang luar biasa dalam ilmu pengetahuan, psikologi, dan transformasi nilai-nilai budaya. Hadirnya berbagai jenis komputer dan internet di dunia pendidikan memberikan banyak tawaran dan pilihan dalam rangka menunjang proses pembelajaran. Keunggulan yang ditawarkan bukan saja kecepatan untuk mendapatkan informasi, tetapi fasilitas multimedia yang dapat membuat belajar lebih menarik, visual, dan interaktif. Tidak dapat disangkal lagi bahwa profesionalisme pendidik PAUD merupakan sebuah kebutuhan yang tidak dapat ditunda-tunda lagi, seiring dengan semakin meningkatnya persaingan yang semakin ketat dalam era globalisasi, terutama dalam bidang pendidikan. Sebagai pendidik PAUD yang dipercaya oleh orang tua dengan menitipkan anaknya di lembaga PAUD memang sudah seharusnya memiliki kapasitas yang memadai untuk melakukan tugasnya.

Aspek penting yang diperlukan agar pendidik dapat memberikan layanan terbaiknya pada anak usia dini adalah profesionalisme pendidik dan kemampuannya menggunakan teknologi untuk menunjang keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran. Ilmu pengetahuan dan keterampilan menggunakan teknologi diperlukan sehingga dapat memanfaatkannya pada pembelajaran anak usia dini. Namun tidak semua teknologi dapat digunakan pada pendidikan anak usia dini, harus disesuaikan dengan tahap perkembangan anak, didukung oleh pendapat Rosen, D.B dan Jaruszewicz, C. (2009:169) mengatakan “

*The teacher's goals in scaffolding children's technology exposure and experiences should be to introduce technology, at appropriate developmental*

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

*points and for developmentally appropriate time frames and to stretch the children's imagination, problem solving, curiosity, and independence ..”.*

Tujuan pendidik harus mengenalkan teknologi dan pengalaman yang sesuai dengan tahap perkembangan tujuannya untuk mengembangkan imajinasi, pemecahan masalah, rasa ingin tau, dan kemadirian. *Instructional games* merupakan sesuatu yang baru pada lembaga PAUD di Kota Medan, hal ini didasarkan pada hasil observasi, dan dalam menggunakan *instructional games* dibutuhkan pengetahuan dan keterampilan yang memadai sehingga dapat menunjang keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran karena akan banyak pertanyaan yang muncul. Agar *instructinal games* lebih familier maka dibutuhkan pelatihan untuk mengetahui cara menginstal *software instructional games*, mengetahui cara mengoperasionalkan *software* dan mengenali konten-konten *games*. Pengetahuan dan keterampilan pendidik anak usia dini, selain melalui pendidikan dapat juga ditingkatkan melalui pelatihan yang merupakan jenis pendidikan nonformal. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional pasal 26 ayat 3 disebutkan bahwa;

Pendidikan nonformal meliputi pendidikan kecakapan hidup, pendidikan anak usia dini, pendidikan kepemudaan, pendidikan pemberdayaan perempuan, pendidikan keaksaraan, pendidikan keterampilan dan pelatihan kerja, pendidikan kesetaraan, serta pendidikan lainnya yang ditujukan mengembangkan kemampuan peserta didik.

Berdasarkan Undang-undang tersebut diketahui bahwa pelatihan dan pendidikan anak usia dini merupakan jenis pendidikan nonformal yang dapat dijadikan bahan kajian dalam pengembangannya, salah satunya adalah menyangkut pendidiknya. Dalam Undang-undang tersebut juga dijelaskan posisi PAUD dalam pendidikan nonformal yaitu merupakan salah satu jenis pendidikan nonformal yang perlu dikembangkan termasuk profesionalisme pendidik dalam menggunakan media pembelajaran solusinya multimedia interaktif, model *instructional games*. Pelatihan adalah suatu program yang terencana bertujuan untuk membangun atau mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap serta aspirasi yang dibutuhkan.

Pelatihan perlu dilakukan agar pendidik memperoleh pengetahuan baru tentang *instructional games*. Dale.S Beach dalam Kamil, M (2007:11) mengemukakan ‘*the*

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

*objective of training is to achive a change in the behavior of those trained*'. Tujuan pelatihan adalah untuk memperoleh perubahan dalam tingkah laku mereka yang dilatih. Dalam kaitannya dengan topik yang dibahas melalui pelatihan ini dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan pendidik dalam menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran agar pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan. Sementara itu multimedia interaktif yang dijadikan sebagai contoh dikembangkan oleh peneliti. Pendidikan anak usia dini menurut Penwel dalam Mbugua, T. (2009:222) *'early childhood education refers to the combination of physical, intelegence/cognitif, emosional, and social learning of child during the first 6 to 8 years of her life*'. (Pendidikan anak usia dini mengacu pada kombinasi fisik, intelegensi/kognitif, emosional dan pembelajaran sosial anak untuk anak usia 6 selama enam sampai delapan tahun awal hidup anak).

Pelaksanaan pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui tiga jalur pendidikan yaitu formal, nonformal, dan/atau informal. UNESCO dalam Mbugua,T. (2009:223) *'the term early childhood service refers to all typess of formal, nonformal and informal earlrly childhood care ...'*. Pendidikan anak usia dini merujuk pada semua tipe baik formal, nonformal maupun informal. Dengan demikian tumbuh kembang anak usia dini menjadi tanggung jawab bersama dan menjadi sebuah tuntutan yang harus diyakini bersama bahwa bangsa indonesia tidak akan maju bila tidak berani memandang anak dan dunianya sebagai kekuatan besar untuk kemajuan bangsa.

Pendidik pada lembaga PAUD merupakan komponen penting, sehingga dituntut memiliki pengetahuan dan keterampilan tentang tahap tumbuh kembang anak dan kecerdasannya. Salah satu contohnya adalah pengetahuan dan keterampilan pendidik PAUD dalam menggunakan *instructional games* dalam pembelajaran melalui pelatihan, sehingga pembelajaran anak usia dini menjadi menarik dan menyenangkan sesuai dengan cara anak berpikir dan belajar, yaitu belajar melalui. Pelatihan adalah suatu program yang terencana bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan serta aspirasi yang dibutuhkan, pelatihan

perlu dilakukan agar pendidik memperoleh pengetahuan baru yaitu menggunakan *instructional games* dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dan studi dokumentasi pada BP-PAUDNI Regional I Medan, Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Utara dan Dinas pendidikan kota Medan. Wawancara yang sama juga dilakukan pada tiga lembaga PAUD yang dilakukan pada tahun 2012 pelatihan yang diikuti pendidik diantaranya meliputi: pelatihan Perencanaan Pembelajaran Tingkat Provinsi, Pelatihan Tingkat Dasar PAUD Bagi Anak Kebutuhan Khusus, Pelatihan Model Pembelajaran PAUD Berbasis Wira Usaha, dan Pelatihan Pembelajaran Berbasis Budaya Lokal dan lain-lainnya. Pelatihan yang diikuti tersebut cenderung masih berorientasi pada tugas pokok dan fungsi, dan lain-lain. Pelatihan yang berorientasi pada peningkatan profesionalisme dalam menggunakan *instructional games* melalui program pelatihan belum pernah dilakukan. Dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini tentu pelatihan seperti ini tidaklah cukup. Salah satu kebutuhan yang mendesak terutama yang seiring dengan perkembangan teknologi pembelajaran adalah pelatihan *instructional games*. Multimedia interaktif, memiliki keunggulan peran pendidik sebagai perantara pembelajaran tidak dominan mengikuti dan mengawasi anak selama pembelajaran berlangsung. Karena memiliki keunggulan, guna mengantisipasi perkembangan teknologi pembelajaran dan tuntutan agar pendidik anak usia dini menjadi kreatif untuk itulah peneliti mengambil judul“. Pengembangan Model Pelatihan *instructional games* untuk Peningkatan Profesionalisme Pendidik Anak Usia Dini di Kota Medan”.

## **B. Identifikasi dan Perumusan Masalah Penelitian**

### **1. Identifikasi Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah maka, permasalahan dalam penelitian diuraikan sebagai berikut:

- a. Profesionalisme pendidik PAUD yang dilihat dari aspek pengetahuan media pembelajaran masih kurang memadai, dilihat dari media yang digunakan

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

cenderung belum bervariasi, monoton dan kaku bahkan masih ada yang menggunakan LKS (lembar kerja siswa), hal ini bertentangan dengan cara berpikir dan cara anak belajar, sebab anak mencipta pengetahuan ketika bermain, dan pendidikan yang baik bagi anak usia dini adalah pendidikan yang memperhatikan tahap perkembangan anak yaitu anak belajar melalui bermain. Bermain adalah kebutuhan bagi anak, melalui bermainlah anak mengetahui segala sesuatu yang ada dunia sekitarnya.

- b. Pada beberapa lembaga PAUD sudah ada yang memiliki media yang memadai bahkan sudah ada yang menggunakan media pembelajaran berupa pemutaran cerita dengan memanfaatkan media Televisi dan CD, namun pada saat observasi terlihat anak cenderung bosan, diduga karena komunikasi yang terbentuk satu arah, anak tidak menjadi bagian dari cerita yang ditayangkan (interaktif).
- c. Pada beberapa lembaga PAUD juga ditemukan sudah ada yang menyediakan fasilitas komputer, namun penggunaannya belum maksimal. Hal ini karena pendidik hanya mengenalkan pada anak bagaimana membuka dan menutup komputer, selebihnya anak dibiarkan mengotak atik komputer. Fungsi lainnya dari keberadaan komputer pada lembaga PAUD adalah digunakan pendidik PAUD sebagai alat penunjang administrasi seperti membuat surat dan catatan lainnya yang berkaitan dengan kegiatan belajar mengajar.
- d. Profesionalisme pendidik yang kurang memadai dalam menggunakan media pembelajaran dipengaruhi berbagai faktor salah satunya kualifikasi pendidik yang belum memenuhi standar, dan belum memiliki kesempatan mengikuti pelatihan. Dari hasil studi dokumentasi ditemukan data pendidik didominasi oleh lulusan Sekolah Menengah Umum dan sederajat yakni 327 atau sekitar 53,96% dari jumlah keseluruhan yaitu sekitar 606. Bahkan masih ada pendidik yang hanya lulusan Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Diploma I, Diploma II, dan Diploma III. Meskipun ada juga pendidik PAUD yang sudah memiliki kualifikasi pendidikan Strata satu, Strata dua, dan Strata tiga namun jumlahnya tidak terlalu besar

- e. Tidak *match* nya antara pekerjaan sebagai pendidik PAUD dengan latar belakang pendidikan pendidik juga diduga menjadi faktor lain penyebab profesionalisme yang kurang memadai. Berdasar hasil studi dokumentasi diketahui beberapa pendidik memiliki kualifikasi Sarjana namun tidak relevan dengan latar belakang jurusannya, ada yang lulusan sarjana pertanian, ekonomi dan lainnya, tentu saja hal ini mempengaruhi profesionalismenya dalam melaksanakan tugasnya, sebab pendidik tidak memiliki ilmu pendidikan yang dibutuhkan. Mendidik merupakan sebuah profesi yang tidak semua orang dapat melakukannya hanya orang-orang dengan keahlian tertentu.
- f. Berangkat dari permasalahan dan potensi yang dimiliki lembaga PAUD maka peneliti berasumsi diperlukan pengembangan model media bagi anak usia dini yang menyenangkan sehingga dapat menarik perhatian anak dengan memaksimalkan penggunaan potensi yang ada yaitu komputer. *Instructional games* menjadi salah satu pilihan untuk dikembangkan. Namun *Instructional games* merupakan hal baru bagi pendidik PAUD dan anak usia dini untuk itu diperlukan pelatihan yang dapat mensosialisasikan media ini, sehingga penggunaannya dapat memaksimalkan fungsinya sebagai alat untuk menunjang pencapaian tujuan pembelajaran.
- g. Pelatihan bagi pendidik PAUD selama ini sudah ada yang melaksanakannya guna meningkatkan kompetensi secara umum oleh berbagai lembaga penyelenggara pelatihan terkait seperti BP-NFI Regional 1 Provinsi Sumatera Utara, Dinas Pendidikan Kota Medan, HIMPAUDNI dan lembaga penyelenggara pelatihan lainnya, namun saat ini belum ada pelatihan yang bertujuan untuk meningkatkan profesionalisme melalui model pelatihan *instructional games*. Pengembangan model pelatihan diperlukan untuk peningkatan profesionalisme pendidik PAUD di Kota Medan.

## 2. Perumusan Masalah Penelitian

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

Rumusan masalah penelitian secara umum yaitu “bagaimanakah mengembangkan model pelatihan *instructional games* untuk meningkatkan profesionalisme pendidik PAUD di Kota Medan?” Adapun rumusan masalah secara khusus sebagai berikut:

- a. Bagaimana kondisi empirik profesionalisme pendidik PAUD serta pelatihan pendidik PAUD yang ada selama ini?
- b. Bagaimana desain *instructional games* yang dikembangkan, sebagai salah satu model media pembelajaran bagi anak usia dini?
- c. Bagaimana model konseptual pelatihan *instructional games* untuk peningkatan profesionalisme pendidik PAUD?
- d. Bagaimanakah implementasi pelatihan *instructional games* untuk peningkatan profesionalisme pendidik PAUD?
- e. Bagaimanakah efektivitas model pelatihan *instructional games* untuk peningkatan profesionalisme Pendidik PAUD?

### **C. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian secara umum untuk “mengetahui pengembangan model pelatihan *instructional games* untuk meningkatkan profesionalisme pendidik PAUD di Kota Medan”. Maka perlu merumuskan tujuan penelitian secara spesifik dan terukur, berikut tujuan penelitian secara spesifik:

1. Memperoleh data tentang kondisi empirik profesionalisme pendidik PAUD dan pelatihan pendidik PAUD yang ada selama ini
2. Mengetahui desain *instructional games* yang dikembangkan, sebagai salah satu model media pembelajaran bagi anak usia dini

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

3. Mengetahui model konseptual pelatihan *instructional games* untuk peningkatan profesionalisme pendidik PAUD
4. Mengimplementasikan model pelatihan *instructional games* untuk peningkatan profesionalisme pendidik PAUD
5. Mengetahui efektivitas model pelatihan *instructional games* untuk peningkatan profesionalisme Pendidik PAUD

#### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang positif baik dalam tataran teoritik maupun praktis, berikut rinciannya manfaat penelitian:

##### **1. Manfaat Teoretis, yaitu :**

- a. Memberikan kontribusi dalam membangun konstruk teori dan konsep pelatihan *instructional games* bagi pendidikan pendidik PAUD.
- b. Mengaplikasikan teori dan konsep pelatihan *instructional games* untuk peningkatan profesionalisme pendidik PAUD.
- c. Memberikan pemahaman dan informasi bagi peneliti lain yang meneliti bidang pendidikan anak usia dini

##### **2. Manfaat Praktis, yaitu :**

- a. Sebagai acuan bagi para pengambil kebijakan (*stake holders*), praktisi dan akademisi dalam berbagai kegiatan pelatihan khususnya dalam berbagai program pelatihan pendidik pada lembaga PAUD.
- b. Memberikan kontribusi positif dalam mengembangkan berbagai model pelatihan untuk penyiapan tenaga pendidik PAUD dalam lingkup institusi maupun di luar institusi.
- c. Sebagai upaya peningkatan mutu pelayanan dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini melalui pengembangan model media *instructional games*.

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



