

## BAB V

### PEMBAHASAN, KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

#### A. Pembahasan

Model pembelajaran bermain yang menekankan keseimbangan antar aspek perkembangan anak ini, adalah hasil penelitian dan pengembangan (research and development) yang dilatarbelakangi oleh belum adanya model pembelajaran yang memungkinkan tercapainya keseimbangan antar aspek perkembangan anak.

Sebagai model hasil penelitian, maka perlu dikonfirmasi dengan teori-teori yang relevan, serta dianalisis kelebihan dan keterbatasan model untuk mengantisipasi kemungkinan penerapan model tersebut di lapangan.

#### **1. Relevansi Model dengan Teori yang Mendasari**

- a. Rancangan Model Pembelajaran Bermain yang Menekankan Keseimbangan Antar Aspek Perkembangan Anak

Kegiatan bermain di Taman Kanak-kanak seharusnya berbeda dengan kegiatan bermain di rumah, karena Taman Kanak-kanak merupakan jembatan antara keluarga dan sekolah. Di rumah anak bermain untuk bermain, sedangkan di sekolah mereka belajar. Oleh karena itu di Taman Kanak-kanak mereka bermain sambil belajar dan belajar sambil

bermain (Kurikulum Taman Kanak-kanak, 1994), sehingga kegiatan bermain harus mempunyai nilai edukatif, artinya dapat menunjang tercapainya tujuan pendidikan yang diharapkan.

Sesuai dengan perkembangan anak, belum terjadi differensiasi antara pikiran, perasaan dan tindakannya, maka tujuan pendidikan Taman Kanak-kanak bersifat komprehensif, dan mengembangkan semua aspek perkembangan anak secara seimbang (Feeney, 1987:213; Gordon, 1985: 42-43; Combs, 1978: 3; Kurikulum TK, 1995).

Kegiatan bermain yang memiliki nilai edukatif tersebut mengharuskan adanya keterlibatan guru yang berperan sebagai perancang, pengelola dan penilai kegiatan pembelajaran/bermain. Oleh karena itu diperlukan guru yang profesional, dan memiliki teaching style yang berbeda dengan guru pada jenjang pendidikan lain (Blenkin & Kelly, 1988; Hildebrand, Verna, 1986; Gordon & Brown, 1986).

Guru Taman Kanak-kanak yang memiliki professional skill, harus mampu membuat rancangan pembelajaran yang memungkinkan anak memperoleh pengalaman belajar/bermain yang dapat menghasikan keseimbangan perkembangan semua aspek perkembangan sebagaimana yang dikemukakan dalam tujuan pendidikan Taman Kanak-kanak (Blenkin & Kelly, 1988).

Bila dibandingkan dengan rancangan pembelajaran yang dibuat guru Yaman Kanak-kanak saat ini , rancangan

pembelajaran dalam model ini disusun lebih sistematis, logis dan rinci, karena rancangan merupakan salah satu komponen yang penting, yang akan menjadi pedoman bagi guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran/bermain. Sesuai dengan kurikulum humanistik rancangan ini disusun mulai dari penentuan tema, penentuan prosedur atau bentuk-bentuk kegiatan yang sesuai, dan disajikan dalam bentuk yang belum selesai (open ended) (Nana Syaodih, 1997).

Rancangan kegiatan pembelajaran yang dikembangkan dalam model ini disusun dengan memperhatikan keseimbangan pengalaman belajar/bermain yang dapat membantu perkembangan semua aspek perkembangan anak. Pada rancangan pembelajaran sudah ditentukan juga alat-alat permainan yang digunakan. Ada beberapa hal yang diperhatikan dalam menentukan alat-alat permainan, yaitu alat permainan itu harus dapat menarik perhatian anak, sesuai dengan kemampuan dan perkembangan anak, serta guru dapat mengelolanya.

Dengan adanya rancangan pembelajaran yang demikian itu akan memudahkan guru dalam pengelolaan pembelajaran di kelas, dan anak-anak dapat melaksanakan kegiatan belajar/bermain tanpa mengalami kesulitan yang tak mampu diatasinya.

#### b. Pelaksanaan Pembelajaran/bermain

Model ini memberikan kesempatan latihan untuk

semua aspek perkembangan anak secara seimbang, karena pada usia kanak-kanak belum terdapat differensiasi antara pikiran, perasaan dan tindakan. Asumsi tersebut relevan dengan pandangan Humanisme yang mendasari model ini yang memandang anak secara total dengan berbagai potensi yang dimilikinya (Combs. A.W., 1978). Potensi-potensi tersebut masih dalam keadaan laten, dan perlu dikembangkan secara optimal. Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan Taman Kanak-kanak yang bersifat komprehensive, sebagaimana terkandung dalam kurikulum Taman Kanak-kanak 1994, begitu juga pendapat para ahli Taman Kanak-kanak (Feeney, 1987; Gordon, 1985; Piaget, dalam Forman & Kuscher, 1983).

Bermain adalah proses pembelajaran yang dikembangkan dalam model ini, karena dunia anak adalah bermain. Dengan kegiatan bermain akan memberikan kesempatan yang luas kepada anak untuk menyalurkan dorongan aktualisasi diri. Kegiatan bermain mempunyai nilai fungsional tinggi bagi anak, karena dengan bermain akan menimbulkan aktivitas fisik dan non fisik sebagai sarana latihan untuk perkembangan semua fungsi jiwa anak (Hellen, B.S., dalam Spodek. B.et al, 1991; Kartini Kartono, 1986; Brewer, 1992).

Kegiatan belajar/bermain yang dilakukan oleh anak bervariasi, yaitu bermain bebas (free playing), bermain terbimbing (guided playing) dan bermain dipimpin (directed playing) (Brewer, 1992). Dengan kegiatan bermain yang demikian ini anak-anak akan memperoleh pengalaman

yang luas. Mereka memperoleh kesempatan untuk mengembangkan daya fantasinya yang akan bermanfaat untuk mengembangkan kreativitas, memperoleh pengalaman dari berbagai contoh dan suri tauladan dari guru, sehingga mereka akan memperoleh berbagai pengetahuan dan belajar berperilaku sesuai dengan norma yang berlaku dalam masyarakat, serta mereka dapat memperoleh petunjuk atau perintah dari guru. Kegiatan ini dapat memberikan pengalaman belajar bagi mereka untuk mengendalikan egonya yang diperlukan dalam kehidupan sosial.

Dalam model ini anak belajar/bermain secara individual dan kelompok, sehingga dengan kegiatan individual, sebagai makhluk individu (individual being) yang memiliki potensi berkembang, masing-masing dapat berkembang secara maksimal tanpa mendapat rintangan dari anak lain. Kegiatan bermain secara kelompok, sesuai dengan karakteristik anak yang mulai mengenal kehidupan sosial (Moeslihatun R, dalam Tim Dosen FIP IKIP Malang, 1988), mereka dapat memperoleh pengalaman belajar hidup secara gotong royong, saling membantu, menghargai pendapat teman lain, dapat mengendalikan egonya, dan sebagainya.

Dengan adanya kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-kanak sesuai dengan model ini, maka guru Taman Kanak-kanak perlu dipersiapkan sebagai guru professional (Blenkin & Kelly, 1988; Hildebrand, Verna, 1986; Gordon & Brown, 1986).

### c. Evaluasi Pembelajaran

Sebagaimana dikemukakan sebelumnya bahwa model ini lebih mengutamakan proses pembelajaran daripada hasil akhir, oleh karena itu evaluasi lebih ditekankan pada evaluasi proses belajar/bermain. Aspek evaluasi lebih diarahkan untuk mengetahui keterlibatan anak dalam proses pembelajaran, dapat atau tidaknya kegiatan yang dilakukan mendorong keterlibatan anak, dan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran. Untuk keperluan evaluasi ini dilakukan observasi dengan menggunakan instrumen observasi.

### 2. Kelebihan Model

Kelebihan model ini adalah adanya rancangan pembelajaran yang dilakukan secara sistematis, logis dan rinci dimulai dari penentuan tema yang disesuaikan dengan tujuan yang telah ditentukan dalam GBPKB, penentuan kegiatan pembelajaran disesuaikan dengan tema yang ditentukan, karakteristik anak, kemampuan guru dalam pengelolaannya dan tersedia atau pengadaan alat-alat permainan yang diperlukan. Dengan adanya rancangan pembelajaran yang disusun secara rinci, akan memudahkan guru dalam mengaplikasikan model dalam kelas. Rancangan pembelajaran dalam model ini selalu berorientasi pada tujuan pendidikan Taman Kanak-kanak, dan dijaga keseimbangan kegiatan pengembangan sikap, emosi, kemampuan berbahasa, daya pikir, keterampilan dan jasmani, sehingga perkembangan

aspek-aspek tersebut dapat berkembang secara harmonis. Kegiatan belajar yang disediakan disesuaikan dengan karakteristik anak yaitu dalam bentuk bermain, sehingga mereka dapat melaksanakan semua kegiatan yang direncanakan dengan perasaan gembira dan aman.

Berdasarkan tinjauan teoritis, model ini mempunyai landasan teoritis dan psikologis sesuai dengan eksistensi anak usia Taman Kanak-kanak, yaitu teori Humanisme.

### **3. Keterbatasan Model**

Model pembelajaran bermain yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan model yang baru dikembangkan di Taman Kanak-kanak, sehingga sudah barang tentu memiliki beberapa keterbatasan.

Model ini hanya dapat disusun oleh guru yang telah terlatih dalam menyusun rancangan pembelajaran, karena dalam menyusun rancangan pembelajaran harus disusun secara sistematis, logis dan rinci, sehingga diperlukan pengetahuan khusus untuk itu.

Di samping guru harus menguasai penyusunan rancangan pembelajaran, guru harus kreatif dalam menentukan kegiatan belajar/bermain yang bervariasi, dan kreatif pula dalam memilih serta menyediakan alat-alat permainan yang digunakan.

Untuk keberhasilan model ini diperlukan adanya guru yang memiliki keterampilan dasar mengajar di Taman Kanak-kanak.

## **Kesimpulan**

Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian adalah mengembangkan sebuah model pembelajaran bermain yang menekankan keseimbangan antar aspek perkembangan anak, untuk mengetahui kemungkinan penerapan model tersebut di lapangan, maka akan dikemukakan beberapa kesimpulan dan rekomendasi yang dapat dipakai sebagai pertimbangan.

Berdasarkan hasil empiris, dapat diperoleh kesimpulan-kesimpulan sebagai berikut.

Pertama, model ini dirancang secara sistematis, logis dan rinci, artinya mulai dari penentuan tema dan fokus pengembangan, penentuan kegiatan belajar/bermain dan penentuan alat-alat permainan yang digunakan selalu mengacu pada tujuan pendidikan dan karakteristik anak. Kegiatan belajar/bermain dirancang bervariasi, yaitu bermain bebas (free playing), bermain terbimbing (guided playing), dan bermain dipimpin (directed playing), dan dijaga adanya keseimbangan latihan semua aspek perkembangan anak.

Ke dua, untuk memberikan latihan yang dapat mengembangkan semua aspek perkembangan anak secara seimbang, perlu adanya metode pembelajaran yang bervariasi, sehingga anak akan memperoleh pengalaman belajar/bermain yang lebih luas.

Ke tiga, walaupun model ini memerlukan alat-alat



permainan yang bervariasi, tetapi alat-alat permainan tersebut tidak harus alat-alat permainan yang baku, sehingga guru harus mampu memanfaatkan alat-alat permainan yang ada dan bahan-bahan lain yang ada di sekitar sekolah untuk direkayasa menjadi alat-alat permainan di Taman Kanak-kanak, dengan tetap memperhatikan prinsip alat-alat permainan di Taman Kanak-kanak, yaitu dapat menarik perhatian anak, sesuai dengan minat dan kemampuan anak, dan tidak membahayakan bagi anak.

Ke empat, sesuai dengan kesimpulan pertama sampai kesimpulan ke tiga tersebut, maka model ini mengharuskan adanya kreativitas guru dalam menentukan metode pembelajaran yang bervariasi serta memilih dan menyediakan alat-alat permainan yang akan diperlukan.

Ke lima, dalam proses pembelajaran diperlukan adanya interaksi positif antara anak dengan anak, antara guru dan anak dan juga antar guru. Interaksi demikian dibutuhkan, agar dapat menimbulkan suasana yang menyenangkan dan aman yang dibutuhkan dalam pembelajaran di Taman Kanak-kanak. Pembelajaran dilakukan secara kelompok dan individual, untuk memberikan kesempatan kepada anak, agar berkembang sesuai dengan kemampuan masing-masing, dan memberi kesempatan juga untuk mengembangkan sikap dan hidup sosial.

Ke enam, model ini lebih mengutamakan proses pembelajaran/bermain daripada hasil akhir pembelajaran, oleh karena itu sebagai tolok ukur keberhasilan model

ditinjau dari proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran/bermain tersebut variabel yang dijadikan tolok ukur adalah variabel tujuan, variabel anak dan variabel guru.

Ke tujuh, dari hasil analisis keberhasilan model, menunjukkan:

- (a) Melalui ujicoba model yang melibatkan guru dan kepala sekolah, mulai dari penyusunan rancangan pembelajaran, penerapan rancangan yang dilakukan selama satu catur wulan, menunjukkan bahwa guru mampu menyusun rancangan pembelajaran sesuai dengan rancangan yang dikembangkan dalam model ini.
- (b) Keterlibatan guru dalam pengembangan model ini, termasuk di dalam penerapan rancangan pembelajaran di kelas, yang dilaksanakan dengan sistem berlapis ulang (sandwich system), dapat menghasilkan model ini secara utuh. Keberhasilan ini ditandai dengan adanya kemampuan guru dalam menerapkan rancangan yang telah dibuat.
- (c) Berdasarkan hasil observasi, menunjukkan bahwa semua anak (100%), berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan belajar/bermain yang telah dirancang, dengan perasaan gembira dan tidak mudah bosan.
- (d) Selama penelitian ini dilaksanakan, semua anak mengikuti kegiatan dengan tanpa ada yang mengalami cedera, sehingga dapat disimpulkan bahwa kegiatan yang dirancang dalam model ini tidak membahayakan bagi anak.

Ke delapan, di samping beberapa kelebihan model sebagaimana dikemukakan pada kesimpulan pertama dan ke dua, bila bisa dianggap sebagai kelebihan, model ini memiliki beberapa keterbatasan, yaitu: pertama, model ini hanya dapat disusun oleh guru yang telah terlatih untuk menyusun rancangan pembelajaran secara sistematis, logis, dan rinci. Ke dua, model ini akan berhasil bila ditunjang oleh guru yang memiliki kemampuan dasar mengajar di Taman Kanak-kanak, mempunyai kreativitas dalam menentukan alternatif kegiatan belajar/bermain, dan kreatif pula dalam memilih dan menyediakan alat-alat permainan, karena model ini akan berhasil bila ditunjang oleh alat-alat permainan yang bervariasi.

### C. Rekomendasi

Berdasarkan kesimpulan yang dikemukakan di atas, maka dikemukakan beberapa rekomendasi untuk penerapan model pembelajaran bermain yang menekankan keseimbangan antar aspek perkembangan anak, sebagai berikut:

#### 1. Rekomendasi untuk Guru:

Untuk dapat menerapkan model ini, guru perlu memperoleh latihan khusus dalam pengembangan rancangan pembelajaran/bermain, karena rancangan pembelajaran ini berbeda dengan rancangan pembelajaran yang biasa dibuat. Rancangan pembelajaran dalam model ini disusun secara sistematis, logis dan rinci.

Di samping hal-hal di atas, guru selayaknya mampu

memerankan fungsinya sebagai perancang, motivator, fasilitator, pengelola pembelajaran, dan sebagai model dalam proses pembelajarn/bermain, karena model ini mengharuskan adanya berbagai alternatif kegiatan belajar/bermain, sehingga peran guru dalam proses pembelajaranpun akan selalu berubah sesuai dengan jenis kegiatan pembelajaran/bermain yang dilakukan. Untuk meningkatkan peran guru sebagaimana dituntut sesuai dengan fungsinya, maka guru seyogyanya berusaha menambah pengetahuan dan kemampuannya baik melalui pendidikan formal, yaitu pendidikan program diploma dua Pendidikan Guru Taman Kanak-kanak, atau mengadakan kerjasama dengan IKIP yang mempunyai darma pengabdian masyarakat untuk mengadakan pembinaan guru Taman Kanak-kanak.

## 2. Rekomendasi untuk Pengurus Yayasan Penyelenggara Taman Kanak-kanak

Yayasan Penyelenggara Taman Kanak-kanak yang bertanggung jawab dalam pengadaan sarana dan prasarana pendidikan, seyogyanya selalu berkonsultasi dengan fihak-fihak yang berkompeten dalam pengadaan sarana dan parasarana pendidikan Taman Kanak-kanak, sehingga sarana dan prasarana yang disediakan sesuai dengan program pendidikan Taman Kanak-kanak, dan sesuai pula dengan kemampuan yayasan.

Pengurus yayasan seyogyanya memberi kesempatan kepada para guru untuk meningkatkan kemampuannya dalam

penyelenggaraan pendidikan, baik melalui program pendidikan diploma dua, ataupun memprakarsai untuk mengadakan kerjasama dengan fihak-fihak yang berkompeten untuk itu.

3. Rekomendasi kepada berbagai lembaga atau yayasan penyelenggara Penataran atau Kursus Guru Taman Kanak-kanak.

Oleh karena tujuan pendidikan Taman Kanak-kanak bersifat komprehensif dan harus terjadi keseimbangan perkembangan antar aspek-aspek perkembangan anak, maka materi penataran/kursus yang diberikan kepada petatar/peserta kursus perlu disesuaikan dengan hal tersebut. Model pembelajaran bermain yang menekankan keseimbangan antar aspek perkembangan anak ini, perlu dipertimbangkan untuk menjadi materi penataran/kursus guru Taman Kanak-kanak.

4. Rekomendasi kepada penyelenggara Program Diploma dua Pendidikan Guru Taman Kanak-kanak.

Model pembelajaran yang menekankan keseimbangan antar aspek perkembangan anak sebagai hasil penelitian ini perlu dipertimbangkan untuk menjadi bahan referensi dan bahan latihan bagi para mahasiswa calon guru Taman Kanak-kanak.

5. Bagi para penyusun kurikulum Taman Kanak-kanak.

Para penyusun kurikulum Taman Kanak-kanak perlu

mempertimbangkan perlunya pembelajaran yang menekankan keseimbangan perkembangan antar aspek perkembangan anak, sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yaitu perkembangan manusia Indonesia seutuhnya, yang berarti manusia yang aspek-aspeknya merupakan kesatuan yang selaras, serasi dan seimbang. Pembentukan manusia Indonesia seutuhnya tersebut perlu dikembangkan sejak usia dini, termasuk sejak pendidikan di Taman Kanak-kanak.

