

BAB II

KAJIAN TEORITIS

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

1. 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.

Disamping itu pendidikan dan pelatihan merupakan serangkaian kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan sikap seseorang guna melaksanakan tugasnya. Pelatihan dan pengembangan 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 areas of knowledge, skill or attitude in order to achieve desired standard". 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 as the techniques and arrangement aimed at fostering and experiencing learning. The focus is 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. 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 berbasis potensi lokal 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.

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, begitu 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 selalui 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 *eksperiensial*, (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 seirama 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.

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 mengikutsertakan 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.

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 dinisebagai 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 tuayang 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.

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.

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 entrepreneurial. Pendekatan konvensional sama dengan pendekatan tradisional dalam uraian Halin dan Ali (1993). Pendekatan entrepreneurial 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.

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 rumusannya 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 berbasis potensi lokal 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 berbasis potensi lokal dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini.

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 juga merupakan 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 berbasis potensi lokal 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 pembuatan 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 righ 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 (*mengenal 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 sedniri dan pandangan orang lain tentang dirinya. *Self concept* ini memiliki tiga komponen: Yaitu: (a) *perceptual atau physical self-concept*, citra seseorang tentang penampilan dirinya (kemenarikan tubuh atau bодinya), 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 susana 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.

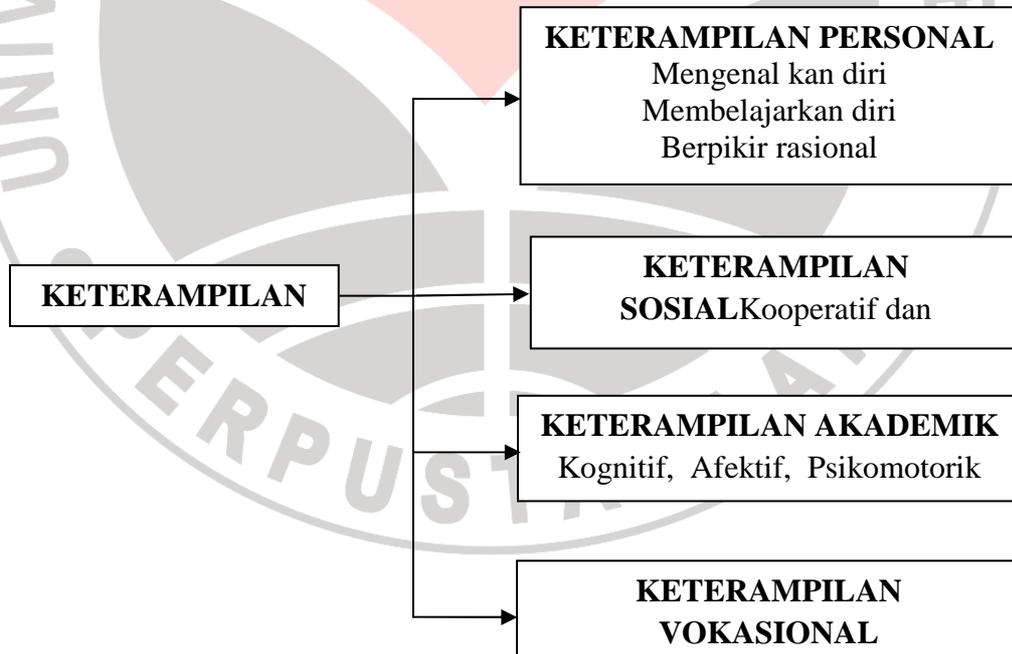
Nelson (1995: 429) menjelaskan target pembelajaran keterampilan hidup, yaitu dan stress bahwa pembelajaran diri dapat membantu pengembangan keterampilan menjadi lebih kuat atau menjadi lebih lemah.

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 pemilikan nilai dan sikap (afektif), yang bertujuan adaptif yaitu berorientasi pada pemilikan 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 kemantapan 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 menegerial 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.

7. Permainan Tradisional Edukatif Berbasis Potensi Lokal.

a). 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

iamelatih 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 unsure 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, menggunting,
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. Menurutnya, 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 perilaku 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 change*).

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 Berbasis Potensi Lokal.

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.

a. 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.

b. 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.

c. 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:



d. 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

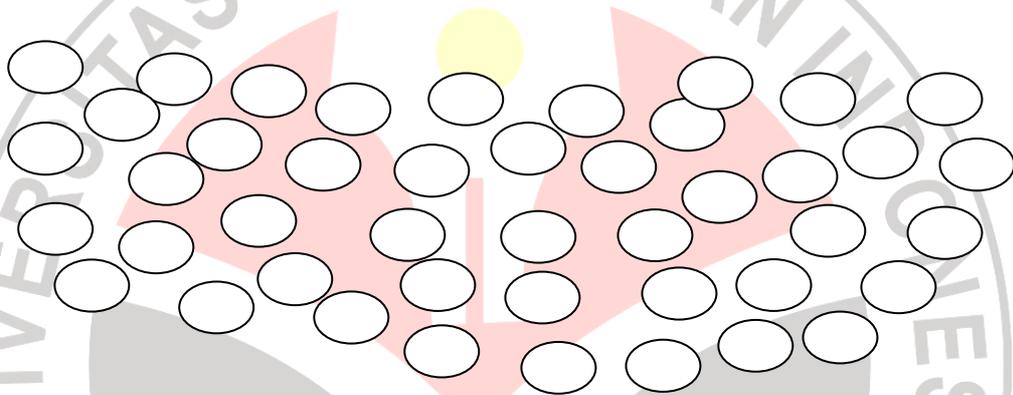
To Dulahu Araba’a

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 Koin mereka habis dengan menyebut "OLUWO" (artinya dua), "OTOLU" (artinya tiga), "OPATO" (artinya empat), dan "OLIMO" (artinya lima).

3. Seluruh Koin dari semua peserta dikumpul oleh peserta yang telunjuknya tertangkap pada suatu tempat yakni BU'AWU (tempurung) dan dibuang di tengah-tengah peserta sambil menyebut Koin dengan berdiri sehingga Koin- Koin rotan berhamburan sebagai berikut:



4. Peserta pertama mulai melaksanakan kegiatan untuk mengumpul Koin dengan jalan mencari Koin yang berdasarkan untuk digaris dengan kelingking. Kemudian ditolak dengan telunjuk sehingga dua Koin rotan akan bersentuhan. Apabila dua Koin yang digaris dengan kelingking tadi bersentuhan, atau dapat menyuntuh Koin yang lain maka permainan dinyatakan salah atau tidak kena dan peserta yang lain yakin peserta yang sebelah kanan peserta pertama tadi. Tetapi bila dua Koin bersentuhan dengan baik maka dua Koin tersebut dikumpul oleh peserta yang bermain pertama, dan dia berhak untuk kedua kalinya. Demikian permainan ini selanjutnya sampai Koin yang berhamburan habis di tengah-tengah peserta.
5. Cara Menghitung Nilai.

Hasil yang diperoleh adalah apabila salah satu peserta mengumpulkan Koin sebanyak-banyaknya dan setiap Koin dinilai 5 (lima).

6. Penentuan Pemenang.

Permainan ini tidak menggunakan wasit karena masing-masing pemain telah mengetahui syarat permainan. Bagi yang banyak mengumpulkan Koin 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.

d). 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 terorganisar, 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. Afirmasi atau penegasan dimensi budaya dalam proses pembangunan, karena pembangunan akan hampa jika tidak diilhami oleh kebudayaan masyarakat atau bangsa yang bersangkutan.
2. Mereafirmasi 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. Afirmasi atau penegasan dimensi budaya dalam proses pembangunan, karena pembangunan akan hampa jika tidak diilhami oleh kebudayaan masyarakat atau bangsa yang bersangkutan.
6. Mereafirmasi 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.

B. Pendidikan Keluarga Sebagai Satuan Pendidikan Luar Sekolah (PLS)

1. Keluarga Sebagai Satuan Pendidikan Luar Sekolah (PLS)

Pendidikan luar sekolah yang dilaksanakan dilingkungan 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 lah 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.

2. 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.

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 pematangan 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 kelurgadan 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 menyakitinya perasaan-perasaan kehormatannya. Pestalozzi (1746-1827) telah memandang bahwa pendidikan keluarga itu merupakan unsur pertama dalam kehidupan masyarakat. Dia juga mengutarakan tentang bagaimana caranya memberikan pelajaran dan pendidikan 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 *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 impuls-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 bentuk-bentuk 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. 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:

1. 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.

2. 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.

3. 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 Anaka 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 professional 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. Kepadatan 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 Artasmita, 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) *Infancy* (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 anak sudah kuas, umumnya terjadi transisi antara masa anak dan masa dewasa. Selama periode ini anak secara fisik anak 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 Assosiation 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-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:

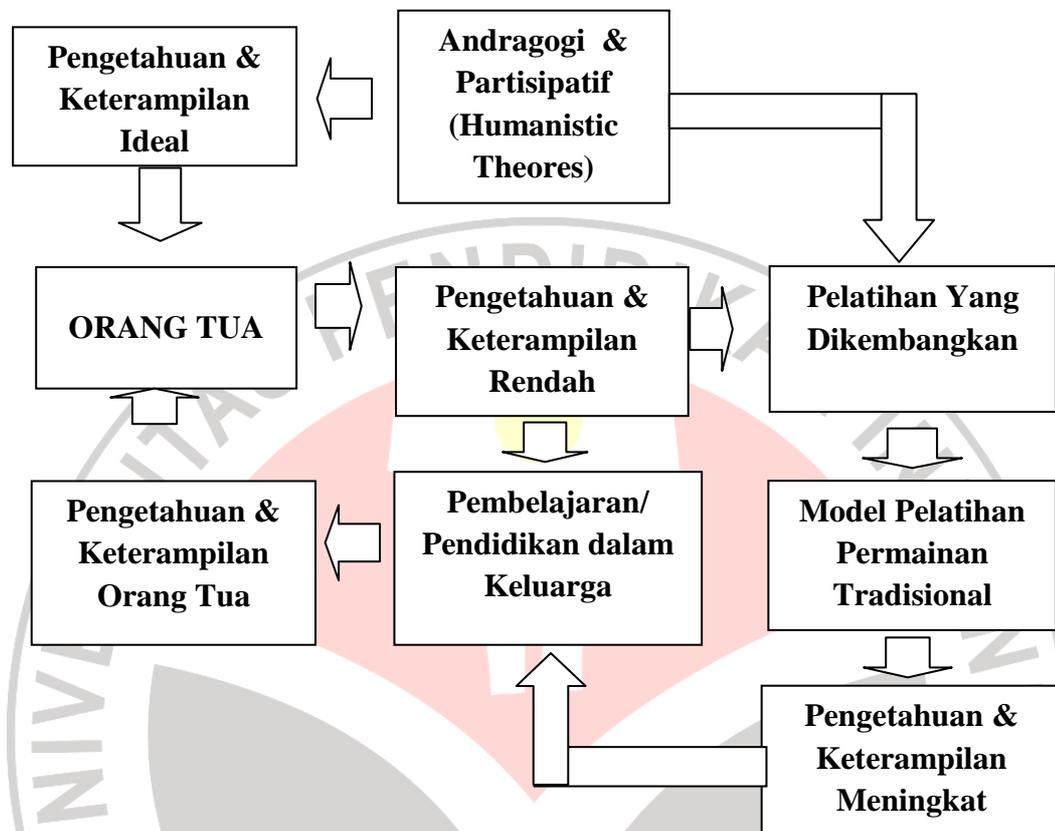
- a) Menumbuhkembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilan agar mampu menolong diri sendiri (*self help*), yaitu mandiri dan bertanggung jawab terhadap diri sendiri seperti mampu merawat dan menjaga kondisi fisiknya, mampu mengendalikan emosinya dan mampu membangun hubungan dengan orang lain.
- b) Meletakkan 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.

D. Kerangka Berpikir.

Pengetahuan dan keterampilan orang tua pada permainan tradisional edukatif merupakan komponen penentu keberhasilan pendidikan anak di lingkungan keluarga. Secara empirik pengetahuan dan keterampilan orang tua yang memiliki anak usia dini rendah jika dibandingkan dengan pengetahuan dan keterampilan secara ideal. Faktor penyebab terjadinya lemahnya pengetahuan dan keterampilan tersebut dilatar belakangi oleh pada umumnya orang tua kurang meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya. Kondisi tersebut mendorong perlunya pengembangan pengetahuan dan keterampilan orang tua melalui suatu

model pelatihan permainan tradisional edukatif berbasis potensi lokal untuk dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan orang tua yang memiliki anak usia dini agar mereka mampu membuat sekaligus memanfaatkan permainan tradisional edukatif dalam aktivitas bermain anak.

Dalam konteks pengembangan model pelatihan permainan tradisional edukatif berbasis potensi lokal, perlu memperhatikan kondisi real pendidikan yang dilakukan orang tua dilingkungan keluarga, dan teori pembelajaran yang tepat sesuai karakteristik orang tua sebagai peserta pelatihan. Karena peserta pelatihan adalah orang tua, maka teori yang digunakan yaitu teori andragogi dan pembelajaran partisipatif, kedua teori ini termasuk dalam humanistic theories, dalam pelaksanaan pembelajaran peserta pelatihan diperlakukan sebagai orang dewasa yang kaya pengalaman, yang memiliki konsep diri, dan orientasi belajar untuk mengatasi masalah serta hasil pelatihannya langsung dapat diaplikasikan sebagai orang tua yang memiliki anak usia dini dalam lingkungan keluarga. Dengan demikian diharapkan orang tua menjadi kreatif dalam membuat dan memanfaatkan/menggunakan permainan tradisional edukatif dengan yang lebih baik. Sehingga model pelatihan permainan tradisional edukatif berbasis potensi lokal dapat direkomendasikan menjadi alternatif dalam peningkatan pengetahuan dan keterampilan orang tua yang ideal. Untuk lebih jelasnya hal ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 2.1 : Kerangka Berpikir Pengembangan Model Pelatihan Permainan Tradisional Edukatif Berbasis Potensi Lokal.