

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Kondisi kehidupan global yang semakin kompetitif menuntut tersedianya Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas. Tuntutan ini memberikan implikasi langsung terhadap arah dan strategi pengembangan SDM. Sebagai salah satu komponen bangsa, anak-anak sejak usia dini perlu disiapkan secara sadar dan terencana sebagai manusia yang memiliki identitas diri melalui pendidikan yang berorientasi pada *human capacity development* (HCD) dan tidak sekedar berorientasi pada *human resources development* (HRD).

HCD mengacu pada proses pendidikan yang bermuara pada pengembangan seluruh potensi kecerdasan manusia yang bersifat majemuk (*multiple intelligence*), serta menggali dan mengembangkan keunggulan tersembunyi (*hidden excellent*) yang dimilikinya. Proses pendidikan seperti ini (Nunu, 2008) bisa berlangsung apabila ditunjang oleh suasana lingkungan belajar yang kondusif: ramah, menyenangkan, fleksibel, gembira, multi-cara, multi-indrawi, manusiawi, mengasuh dengan penuh kasih sayang, mengutamakan aktivitas mental-emosional-fisik, bersifat inklusif/mengutamakan kerja sama, mementingkan tujuan, dan berbasis pada hasil. Kondisi seperti ini mendorong anak belajar tanpa tekanan, sehingga dapat membangkitkan energi belajarnya. Sementara itu, HRD lebih mengutamakan pengembangan potensi intelektual sebagai tekanan utama.

Berbagai hasil studi antara lain dibidang gizi, neurologic psikologi, dan pendidikan sebagaimana dikemukakan Fajar (2004) menunjukkan bahwa jika pada masa usia dini anak mendapatkan stimulasi maksimal (*nurture*) maka potensi anak akan tumbuh dan berkembang secara optimal. Sebaliknya jika hanya didasarkan pada pertumbuhan dan perkembangan secara alamiah (*nature*), maka potensi tersebut hanya akan tumbuh dan berkembang secara tidak optimal.

Menurut hasil penelitian di bidang neurologi seperti yang dilakukan oleh Bloom (Depdiknas, 2003:1), disebutkan bahwa pertumbuhan sel jaringan otak pada anak usia 0-4 tahun mencapai 50 %, hingga 8 tahun mencapai 80%. Artinya bila pada usia tersebut otak anak tidak mendapatkan rangsangan maksimal maka otak anak tidak akan berkembang secara optimal. Pada dasawarsa kedua yaitu usia 18 tahun perkembangan jaringan otak telah mencapai 100%. Oleh sebab itu masa kanak-kanak dari usia 0-8 tahun disebut masa emas (*Golden Age*) yang hanya terjadi satu kali dalam perkembangan kehidupan manusia sehingga sangatlah penting untuk merangsang pertumbuhan otak anak dengan memberikan perhatian terhadap kesehatan anak, penyediaan gizi yang cukup, dan pelayanan pendidikan. Hal ini sejalan dengan Bredekamp, *et al.* (1997:97) yang mengungkapkan bahwa pemberian pendidikan pada anak usia dini sebagai periode yang sangat penting dalam membangun sumber daya manusia.

Layanan pendidikan kepada anak usia dini merupakan dasar yang sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak selanjutnya hingga dewasa. Hal ini diperkuat oleh Hurlock (1991:27) yang mengemukakan bahwa tahun-tahun awal

kehidupan anak merupakan dasar yang cenderung bertahan dan mempengaruhi sikap dan perilaku anak sepanjang hidupnya. Dan sejalan dengan Montessori (Moenir, 2006:1) bahwa pada usia dini berbagai aspek perkembangan anak mengalami kematangan untuk berkembang, bila pada saat itu tidak dilakukan pengembangan dengan baik akan menghambat perkembangannya.

Sementara itu Santrock dan Yussen dalam Ali, *et al.* (2007:1095) memandang usia dini sebagai masa yang penuh dengan kejadian-kejadian penting dan unik yang meletakkan dasar bagi kehidupan seseorang dimasa dewasa. Demikian juga Fernie (Ali, *et al.*, 2007:1095), memandang bahwa pengalaman-pengalaman belajar awal tidak akan pernah bisa diganti oleh pengalaman-pengalaman berikutnya, kecuali dimodifikasi.

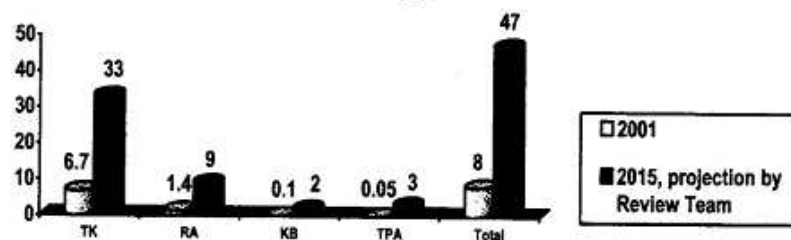
Uraian di atas mengisyaratkan bahwa pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan satu tahap pendidikan yang tidak dapat diabaikan karena ikut menentukan perkembangan dan keberhasilan anak. Seiring dengan perkembangan pemikiran di atas, tuntutan dan kebutuhan layanan PAUD pada saat ini cenderung semakin meningkat. Meningkatnya kesadaran masyarakat akan pentingnya PAUD, kesibukan orang tua, dan banyaknya sekolah dasar yang mempersyaratkan calon siswanya telah menyelesaikan pendidikan di lembaga PAUD telah mendorong tumbuh dan berkembangnya lembaga penyedia layanan PAUD.

PAUD menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 ayat (14), 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.

Pada pasal 28 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tersebut juga secara tegas disebutkan bahwa PAUD diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar; PAUD diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal, dan/atau informal; PAUD jalur pendidikan formal meliputi Taman Kanak-Kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA), atau bentuk lain yang sederajat; PAUD jalur nonformal mencakup Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA), atau bentuk lain yang sederajat; dan PAUD jalur informal berupa pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan.

Menurut data Depdiknas (Bappenas, 2006 : II. 26-4) angka partisipasi kasar (APK) PAUD pada tahun 2006 sebesar 45,63 persen, meningkat dari tahun 2005 yang baru mencapai 43,34 persen. Dan capaian akhir tahun 2007 APK PAUD Nasional sebesar 48,32 %, sebanyak 9,5 juta anak atau sekitar 33,56% diantaranya adalah sumbangan dari PAUD nonformal (Balitbang Depdiknas, 2008). Berdasarkan data tersebut di atas, sebenarnya telah melampaui proyeksi APK PAUD Tahun 2015 sebesar 47%. Namun angka 51,68 % anak usia dini yang belum memperoleh layanan PAUD sampai dengan akhir tahun 2007 adalah cukup besar dan harus segera mendapatkan perhatian yang serius semua pihak. Tingkat partisipasi kasar yang diproyeksikan untuk anak usia 0-6 tahun dalam pelayanan pendidikan tahun 2001 dan 2015 adalah sebagaimana tertera pada gambar diagram berikut ini.



Gambar 1.1.

Diagram Tingkat Partisipasi Kasar Diproyeksikan untuk Anak Usia 0-6 Tahun Dalam Pelayanan Pendidikan Tahun 2001 dan 2015

Sumber: *National Plan of Action: Indonesia's Education for All*. (2003) Proyek PLS. (Unesco 2005)

Selama ini lembaga PAUD baik jalur formal maupun nonformal didefinisikan sebagai tempat untuk mempersiapkan anak-anak memasuki masa sekolah yang dimulai di jenjang pendidikan dasar. Hal ini diperkuat oleh Pujiati (2009) bahwa kegiatan yang dilakukan di lembaga PAUD hanyalah bermain dengan menggunakan alat-alat permainan edukatif. Pelajaran membaca, menulis, dan berhitung (calistung) tidak dibenarkan, kecuali hanya pengenalan huruf-huruf dan angka-angka. Akan tetapi, lanjut pujiati (2009) pada perkembangan terakhir hal itu menimbulkan sedikit masalah, karena ternyata pelajaran di kelas satu sekolah dasar sulit diikuti jika asumsinya anak-anak di lembaga PAUD belum mendapat pelajaran calistung. Konsepsi masyarakat yang menganggap bermain, bercerita, dan bernyanyi hanya sekedar bersenang-senang dan menghabiskan waktu juga ikut mendorong keinginan para orang tua agar lembaga PAUD mengajarkan pelajaran calistung.

Karena tuntutan itulah, akhirnya banyak lembaga PAUD termasuk kelompok bermain yang secara mandiri memberikan pengetahuan dan keterampilan akademik utamanya calistung bagi anak didiknya. Berbagai metode

mengajar dipraktikkan, dengan harapan bisa membantu anak-anak untuk menguasai keterampilan calistung sebelum masuk sekolah dasar.

Pelajaran calistung secara tidak langsung dilarang untuk diperkenalkan pada anak-anak di bawah usia tujuh tahun. Menurut Piaget pada usia di bawah tujuh tahun anak belum mencapai fase operasional konkret. Sementara itu, kegiatan belajar calistung sendiri didefinisikan sebagai kegiatan yang memerlukan cara berpikir terstruktur, sehingga tidak cocok diajarkan kepada anak-anak usia dini. Piaget khawatir otak anak-anak akan terbebani jika pelajaran calistung diajarkan pada anak-anak di bawah tujuh tahun. Dikhawatirkan anak-anak malah memiliki persepsi yang buruk tentang belajar dan menjadi benci dengan kegiatan belajar setelah mereka beranjak besar.

Mengacu pada teori Piaget (Semiawan, 1997), mengemukakan bahwa anak usia dini dapat dikatakan sebagai usia yang belum dapat dituntut untuk berpikir secara logis, yang ditandai dengan pemikiran sebagai berikut :

1. Berpikir secara konkret, dimana anak belum dapat memahami atau memikirkan hal-hal yang bersifat abstrak (seperti cinta dan keadilan)
2. Realisme, yaitu kecenderungan yang kuat untuk menanggapi segala sesuatu sebagai hal yang riil atau nyata
3. Egosentris, yaitu melihat segala sesuatu hanya dari sudut pandangnya sendiri dan tidak mudah menerima penjelasan dari sisi lain
4. Kecenderungan untuk berpikir sederhana dan tidak mudah menerima sesuatu yang majemuk
5. Animisme, yaitu kecenderungan untuk berpikir bahwa semua objek yang ada di lingkungannya memiliki kualitas kemanusiaan sebagaimana yang dimiliki anak
6. Sentrasi, yaitu kecenderungan untuk mengkonsentrasikan dirinya pada satu aspek dari suatu situasi
7. Anak usia dini dapat dikatakan memiliki imajinasi yang sangat kaya dan imajinasi ini yang sering dikatakan sebagai awal munculnya bibit kreativitas pada anak.

Oleh karena anak usia dini sebagaimana disebutkan Piaget tersebut di atas belum mencapai fase operasional konkret dan belum dapat berpikir secara logis, maka pemberian pelayanan pendidikan untuk anak usia dini harus disesuaikan dengan tugas-tugas perkembangannya, diantaranya melalui kegiatan bermain.

Persoalan lain yang sangat urgen yang dihadapi lembaga PAUD adalah masalah kurikulum. Di lembaga PAUD jalur pendidikan formal, telah ada program kegiatan bermain atau kurikulum TK. Tetapi tidak demikian dengan lembaga PAUD jalur pendidikan nonformal, yang ada baru Menu Pembelajaran Generik yang disiapkan Direktorat PAUD Ditjen Pendidikan Luar Sekolah. Padahal dalam proses pendidikan, kurikulum ditempatkan pada posisi sentral. Pernyataan ini sejalan dengan Hasan (2004:1) yang mengemukakan bahwa, posisi kurikulum dalam proses pendidikan menentukan apa yang seharusnya menjadi tolok ukur keberhasilan kurikulum sebagai bagian dari keberhasilan pendidikan.

Menurut Sujiono (2007:199) unsur utama dalam pengembangan program bagi anak usia dini adalah bermain. Pengembangan program kegiatan bermain (kurikulum) bagi anak usia dini (Albrecht dan Miller, 2000:216-218) seharusnya sarat dengan aktifitas bermain yang mengutamakan adanya kebebasan bagi anak untuk bereksplorasi dan berkreativitas, sedangkan orang dewasa seharusnya lebih berperan sebagai fasilitator pada saat anak membutuhkan bantuan untuk memecahkan masalah yang dihadapi.

Catron dan Allen (2004) menyebutkan bahwa bermain mempengaruhi perkembangan keenam aspek perkembangan anak, yakni aspek kesadaran diri (*personal awareness*), emosional, sosial, komunikasi, kognisi, dan keterampilan

motorik. Strategi pembelajaran dengan menggunakan kegiatan bermain memberikan kesempatan dan kebebasan pada anak untuk mengemukakan pemikiran dan mengidentifikasi kegiatannya (Sujiono,2007:188).

Sementara itu Bennet, Finn dan Cribb (1999:1999:91-100), menjelaskan bahwa pada hakikatnya pengembangan kurikulum adalah mengembangkan sejumlah pengalaman belajar melalui kegiatan bermain yang dapat memperkaya pengalaman anak tentang berbagai hal, seperti cara berpikir tentang diri sendiri, tanggap pada pertanyaan, dapat memberikan argumentasi untuk mencari berbagai alternatif.

Secara psikologis (Aisyah, 2007:2.1) seorang anak berkembang secara holistik atau menyeluruh, artinya terdapat kaitan yang sangat erat antara aspek perkembangan yang satu dengan aspek perkembangan lainnya dan setiap aspek tersebut saling mempengaruhi. Karakteristik tersebut memberikan dampak terhadap pola pembinaan terhadap anak. Oleh karenanya pendidik harus mengorganisasikan kurikulum atau kegiatan pembelajaran secara tepat sehingga hasil yang diharapkan akan dicapai secara optimal.

Berkaitan dengan karakteristik tersebut, maka pengembangan kurikulum anak usia dini selain harus memperhatikan semua potensi anak secara utuh, juga perlu memperhatikan prinsip-prinsip pengembangan kurikulum secara umum. Pendapat ahli yang mendukung pernyataan tersebut dikemukakan oleh Catron dan Allen (1999:30) yang menyatakan bahwa tujuan pengembangan kurikulum yang utama adalah untuk mengoptimalkan perkembangan anak secara menyeluruh serta terjadinya komunikasi interaktif. Eliason dan Jenkins (Aisyah, 2007:2.1) juga

mengemukakan bahwa kurikulum harus memberi kesempatan kepada anak untuk mengembangkan aspek perkembangan kognitif, hubungan sosial yang sehat, perkembangan emosi dan fisik. Kegiatan belajar anak usia dini harus diarahkan pada pengembangan potensi secara menyeluruh dan terpadu (Depdiknas, 2004:33). Dengan demikian kurikulum harus mampu memberikan pengalaman yang menyeluruh dan tidak terpenggal-penggal.

Model pembelajaran yang paling sesuai dalam upaya pencapaian yang optimal pada semua aspek perkembangan anak (Aisyah, 2007:2.2), adalah model pembelajaran terpadu yang disajikan berdasarkan tema-tema belajar. Lebih lanjut dijelaskan oleh Aisyah bahwa pembelajaran terpadu sebagai suatu konsep merupakan pendekatan pembelajaran yang melibatkan seorang untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi anak. Hal ini sejalan dengan Beane (1995:187) yang mengemukakan bahwa model pembelajaran terpadu menjadi sangat bermakna, karena dapat mengintegrasikan pengalaman pendidikan, memperluas dan memperdalam pemahaman peserta didik terhadap dirinya maupun dunianya.

Berbagai pendapat para ahli di atas mempertegas bahwa kegiatan bermain sangat sesuai dengan karakteristik kurikulum PAUD, karena mampu menyentuh seluruh aspek perkembangan anak. Saat bermain anak memiliki kebebasan untuk berimajinasi, mengeksplorasi, dan berkreasi. Sementara itu pembelajaran terpadu dipandang sebagai pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada kebutuhan perkembangan anak. Pernyataan tersebut juga didukung hasil berbagai penelitian tentang pendidikan pada anak usia dini yang melaporkan signifikansi kegiatan

bermain terhadap peningkatan aspek perkembangan anak yaitu perkembangan fisik, motorik, psikososial, emosional, bahasa dan kognitif. Bermain juga dilaporkan mengembangkan kemampuan logika-matematika.

Hasil penelitian Shaver dan David R. tahun 1993 menunjukkan bahwa keterlibatan orang tua dalam memberikan alat permainan yang sesuai dengan usia anak, dan pemberian stimulasi yang bervariasi dalam aktivitas keseharian menjadi prediktor terhadap perkembangan IQ anak. Begitu pula sebaliknya, ketidakharmonisan dalam keluarga, sikap dingin, penolakan kehadiran anak dan pemberian hukuman yang tidak sesuai, berpengaruh terhadap perkembangan perilaku menyimpang (Young, 2002; Shaver dan David R, 1993). Sejalan dengan itu penelitian Lawson, Katharine dan Ruff (2004) menunjukkan bahwa perhatian dan dukungan emosional orang tua terhadap anak usia dini berpengaruh terhadap tinggi rendahnya perkembangan kognitif anak.

Penelitian Benedict, Cristal, dan Owens terhadap delapan anak (Tarigan, 2000), menyebutkan bahwa anak telah memahami 20-30 kata sebelum mereka dapat mengucapkan sepuluh kata. Dalam penelitian ini juga dikemukakan bahwa kemampuan memahami lebih cepat satu bulan sebelum anak dapat mengucapkan kata pertamanya. Sedangkan Lysten (Junaidi,2005:54) melaksanakan penelitian longitudinal selama enam tahun tentang efek latihan kesadaran fonem dan morfem di TK terhadap perkembangan membaca, antara lain disebutkan hasilnya sebagai berikut: (1) latihan kesadaran fonem dan morfem mempunyai efek jangka panjang terhadap kemampuan membaca pemahaman, (2) kesadaran prediktor bagi kemampuan membaca pemahaman pada tahun-tahun selanjutnya.

Penelitian Lyytinen, Dikkens dan Laakso (Nuryanti 2007) menunjukkan bahwa permainan simbolik terbukti dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia dini. Hasil penelitian Moenir (2006) tentang pengembangan model pembelajaran persiapan membaca dan menulis (PPMM) untuk anak TK yang menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) menyimpulkan bahwa dalam memberikan pembelajaran persiapan membaca dan menulis pada anak usia dini harus memperhatikan kesiapan/kematangan belajar anak, karena tanpa menunggu kesiapan belajar anak, dapat berakibat saat munculnya kematangan anak sudah merasa jenuh.

Hasil penelitian Sholehudin (2008) tentang pengembangan model terpadu berbasis kompetensi menyebutkan bahwa pembelajaran terpadu berbasis kompetensi dapat menumbuhkembangkan aktivitas dan kreativitas anak terhadap pembelajaran bahasa Inggris di SMP dan meningkatkan kemampuan berpikir holistik, otentik dan logis anak. Sedangkan mengenai perkembangan logika-matematika, hasil penelitian di Norwegia yang dikemukakan Holm (2003:7) menyebutkan bahwa pembagian kelompok kecil pada pembelajaran matematika dengan memperhatikan tingkat kemampuan anak yang homogen menunjukkan hasil lebih efektif.

Dari uraian di atas diketahui telah terjadi kesenjangan dalam pelaksanaan pendidikan di lembaga-lembaga PAUD. Pada satu sisi telah terjadi peningkatan kesadaran masyarakat dan orangtua akan pentingnya PAUD, di sisi lain peningkatan kesadaran tersebut tidak diimbangi dengan pemahaman yang cukup bahwa PAUD adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak melalui

pengasuhan, pembimbingan, dan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangannya agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pemahaman yang dimiliki sebagian besar orang tua baru sebatas pada kebutuhan bahwa anaknya harus masuk lembaga PAUD sebelum ke SD, bahkan banyak yang mengharapkan agar anaknya sudah mampu membaca, menulis dan berhitung setelah menyelesaikan pendidikan. Padahal pendidikan di lembaga PAUD tidak mengharuskan pencapaian kemampuan membaca, menulis dan berhitung. Persoalan mendasar berkenaan pula dengan kemampuan pendidik dalam mengelola pembelajaran di kelas. Masih banyak diantara mereka yang mengedepankan pemberian pengetahuan dan keterampilan akademik utamanya calistung kepada anak, dibandingkan dengan melaksanakan pembelajaran berdasarkan prinsip-prinsip pengembangan anak secara bertahap, berulang dan terpadu. Serta pembelajaran yang memberikan pengalaman nyata bagi anak sehingga anak termotivasi dan memperoleh pengalaman belajar bermakna.

Sementara itu berdasarkan berbagai hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa pemahaman tentang pembelajaran anak usia dini dengan bermain, sudah dipahami oleh para pemerhati. Tetapi penelitian yang dilakukan, dan berbagai ujicoba mengenai strategi, pendekatan, dan metode pembelajaran masih terfokus pada upaya perbaikan dan peningkatan hasil belajar.

Banyak hal yang perlu diupayakan sehubungan dengan upaya meningkatkan mutu pembelajaran pada anak usia dini tersebut, baik yang pendekatan, metodologi, media, materi, maupun perbaikan sistem dan program pembelajaran.

Dalam konteks PAUD, upaya peningkatan kualitas pembelajaran dapat dilakukan dengan mengembangkan program pembelajaran berdasarkan tahapan perkembangan anak, memberikan latihan atau stimulasi secara berulang-ulang karena anak memerlukan pengulangan dalam belajar, serta mengintegrasikan seluruh aspek pengembangan anak untuk pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar.

Sebagai upaya untuk mencapai apa yang telah diuraikan di atas, maka perlu dilakukan penelitian yang mengarah pada masalah tersebut. Karena itu penelitian ini difokuskan pada pengembangan model pembelajaran terpadu berbasis permainan yang dapat diimplementasikan secara efektif agar anak memperoleh kemampuan dasar atau kematangan fisik dan mental sebelum belajar, yang disusun berdasarkan karakteristik anak dan pendekatan pembelajaran berpusat pada anak. Dan secara khusus penelitian ini mengarah pada pengembangan Model Pembelajaran Terpadu Berbasis Permainan Permainan Kotak Jaring Laba-Laba (PT-PKJL) untuk meningkatkan kesiapan belajar membaca, menulis, dan berhitung (calistung) bagi anak usia dini.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan sebelumnya, studi dalam penelitian ini terfokus pada pengembangan model pembelajaran terpadu berbasis permainan kotak jaring laba-laba untuk meningkatkan kesiapan belajar calistung anak usia dini. Prosesnya dilakukan dengan cara melibatkan guru secara aktif pada setiap tahapan proses pengembangan model pembelajaran. Secara umum

dapat dikemukakan bahwa permasalahan yang akan dikaji melalui penelitian ini adalah : "Model pembelajaran terpadu berbasis permainan yang bagaimanakah yang dapat meningkatkan kemampuan atau kesiapan belajar calistung anak usia dini?"

Pengembangan model pembelajaran di lembaga PAUD yang sesuai dengan karakteristik dan tugas-tugas perkembangan anak serta dapat mengembangkan semua potensi dan kemampuan anak secara maksimal, setidaknya bisa membantu pendidik dan orang tua mempersiapkan anak untuk menguasai kemampuan minimal sebelum mereka belajar calistung yang sesuai dengan perkembangan anak dan tidak akan menghambat atau mengganggu aspek perkembangan yang lain.

Mengacu pada persoalan dan harapan yang ingin dicapai melalui model pembelajaran ini, permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian dapat dijabarkan berikut :

1. Bagaimanakah kondisi pembelajaran pengenalan konsep calistung anak usia dini pada Kelompok Bermain Dharma Putra Kabupaten Kediri?

Pertanyaan penelitian dalam permasalahan ini meliputi :

- a. Bagaimanakah kondisi pendidik, peserta didik, serta sarana dalam kegiatan pembelajaran pengenalan konsep calistung di Kelompok Bermain Dharma Putra ?
- b. Bagaimanakah perencanaan pembelajaran pengenalan konsep calistung di Kelompok Bermain Dharma Putra ?

- c. Bagaimanakah proses pembelajaran pengenalan konsep calistung di Kelompok Bermain Dharma Putra ?
 - d. Bagaimanakah hasil pembelajaran pengenalan konsep pengenalan calistung di Kelompok Bermain Dharma Putra ?
2. Model pembelajaran terpadu berbasis permainan kotak jaring laba-laba yang bagaimanakah yang dapat meningkatkan kemampuan atau kesiapan belajar calistung anak usia dini?
- Pertanyaan penelitian dalam permasalahan ini meliputi :
- a. Bagaimanakah desain model pembelajaran terpadu berbasis permainan kotak jaring laba-laba yang dapat meningkatkan kesiapan belajar calistung anak usia dini ?
 - b. Bagaimanakah model perencanaan, implementasi, dan evaluasi pembelajaran terpadu berbasis permainan kotak jaring laba-laba yang dapat meningkatkan kesiapan belajar calistung anak usia dini ?
 - c. Bagaimanakah tujuan model pembelajaran terpadu berbasis permainan kotak jaring laba-laba yang dapat meningkatkan kesiapan belajar calistung anak usia dini?
 - d. Bagaimanakah karakteristik dan prinsip-prinsip model pembelajaran terpadu berbasis permainan kotak jaring laba-laba yang dapat meningkatkan kesiapan belajar calistung anak usia dini?
3. Bagaimanakah keefektifan model pembelajaran terpadu berbasis permainan kotak jaring laba-laba yang dikembangkan dalam meningkatkan kesiapan belajar calistung?

Pertanyaan penelitian dalam permasalahan ini adalah :

- a. Bagaimanakah keefektifan penggunaan model pembelajaran terpadu berbasis permainan kotak jaring laba-laba dalam meningkatkan kesiapan belajar calistung anak usia dini?
 - b. Bagaimanakah keefektifan penggunaan model pembelajaran terpadu berbasis permainan kotak jaring laba-laba dalam meningkatkan kesiapan belajar calistung anak usia diri bila dibandingkan dengan model pembelajaran yang selama ini digunakan oleh pendidik?
4. Bagaimanakah keunggulan dan kelemahan model pembelajaran terpadu berbasis permainan kotak jaring laba-laba yang dikembangkan untuk meningkatkan kesiapan calistung anak usia dini?

Pertanyaan penelitian dalam permasalahan ini adalah :

- a. Bagaimanakah keunggulan model pembelajaran terpadu berbasis permainan kotak jaring laba-laba yang dikembangkan untuk meningkatkan kesiapan belajar calistung anak usia dini?
 - b. Bagaimanakah kelemahan model pembelajaran terpadu berbasis permainan kotak jaring laba-laba yang dikembangkan untuk meningkatkan kesiapan belajar calistung anak usia dini?
5. Faktor-faktor apa sajakah yang mendukung dan menghambat implementasi model pembelajaran yang dikembangkan dalam meningkatkan kesiapan belajar calistung anak usia dini?

Pertanyaan penelitian dalam permasalahan ini adalah :

- a. Faktor-faktor apa sajakah yang mendukung implementasi model pembelajaran yang dikembangkan dalam meningkatkan kesiapan belajar calistung anak usia dini?
- b. Faktor-faktor apa sajakah yang menghambat implementasi model pembelajaran yang dikembangkan dalam meningkatkan kesiapan belajar calistung anak usia dini?
- c. Bagaimanakah solusi yang digunakan untuk mengatasi faktor-faktor yang menghambat implementasi model pembelajaran yang dikembangkan dalam meningkatkan kesiapan belajar calistung anak usia dini?

C. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah dan pertanyaan penelitian yang telah dikemukakan di atas, secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan model pembelajaran terpadu berbasis permainan kotak jaring laba-laba untuk meningkatkan kesiapan belajar calistung anak usia dini.

Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengetahui kondisi objektif pembelajaran pengenalan konsep calistung anak usia dini pada Kelompok Bermain Dharma Putra Kabupaten Kediri.
2. Menemukan suatu model pembelajaran terpadu berbasis permainan yang dapat meningkatkan kemampuan atau kesiapan belajar calistung anak usia dini.

3. Memperoleh data tentang keefektifan implementasi model pembelajaran terpadu berbasis permainan yang dikembangkan dalam meningkatkan kesiapan belajar calistung
4. Memperoleh data tentang keunggulan dan kelemahan model pembelajaran yang dikembangkan untuk meningkatkan kesiapan belajar calistung.
5. Memperoleh data tentang faktor-faktor yang menghambat dan mendukung implementasi model pembelajaran yang dikembangkan dalam meningkatkan kesiapan belajar calistung.

D. METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran terpadu berbasis permainan kotak jaring laba-laba (PT-PKJL). Untuk tujuan tersebut digunakan Model *Research and Development* (R & D) sebagaimana dikemukakan Borg dan Gall (1979:625-640) serta Gall,Gall,& Borg (2003:572-573) yang meliputi sepuluh kegiatan. Kesepuluh langkah model R & D tersebut dikemas dalam tiga tahapan penelitian yaitu: (1) studi pendahuluan; (2) pengembangan model; dan (3) Uji validasi model. Setiap tahap penelitian memerlukan metode serta teknik dan instrumen yang tidak persis sama, yang disesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan setiap fase.

Tahap studi pendahuluan bertujuan memotret keadaan latar belakang penelitian yang berkenaan dengan kebijakan, dokumen kurikulum dan pembelajaran dalam melayani beragam potensi peserta didik. Metode penelitian yang digunakan adalah survai. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara,

angket, observasi, dan studi dokumentasi, yang didukung dengan instrumen pedoman wawancara, angket, pedoman observasi, dan pedoman studi dokumentasi.

Tahap pengembangan model bertujuan menyusun model awal PT-PKJL, serta mengujikan keterterapan dan hasilnya melalui uji coba model secara terbatas dan luas. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen, menggunakan rancangan eksperimental dengan '*one group pretest-posttest design*'. Data yang dikumpulkan melalui observasi, angket, wawancara informal, studi dokumentasi dan tes, yang didukung dengan instrumen yang relevan.

Tahap uji validasi model bertujuan membuktikan kehandalan atau keunggulan model PT-PKJL terhadap hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan model lain yang biasa digunakan pendidik. Metode penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan *nonequivalent control-group design*. Pengumpulan data dilakukan melalui tes, yang didukung dengan observasi dan wawancara informal.

E. LOKASI DAN SUBJEK PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di kelompok bermain, dengan mengambil lokasi di Kabupaten Kediri Provinsi Jawa Timur. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik penarikan sampel aksidental, yakni penarikan sampel yang didasarkan pada kemudahan (*covenience*). Dalam hal ini sampel (Prasetyo dan Jannah, 2008: 135) dapat terpilih karena berada pada waktu, situasi dan tempat yang tepat.

Kabupaten Kediri Provinsi Jawa Timur yang terdiri dari 25 kecamatan. Diantara ke 25 kecamatan tersebut, Gurah merupakan salah satu kecamatan yang memiliki jumlah lembaga dan peserta didik kelompok bermain terbanyak. Dan dari seluruh kelompok bermain yang ada di Kecamatan Gurah sejumlah 15, Kelompok Bermain Dharma Putra Desa Turus adalah yang memiliki peserta didik terbanyak. Oleh karena itu, target populasi dari penelitian ini adalah pengelola, pendidik dan peserta didik yang terdaftar di Kelompok Bermain Dharma Putra.

Pemilihan Kelompok Bermain Dharma Putra sebagai subjek penelitian, antara lain didasarkan pada pertimbangan sebagai berikut : (1) keterjangkauan lokasi (2) kesediaan dan motivasi yang tinggi dari pihak pengelola dan pendidik PAUD untuk bekerja sama dengan peneliti dalam pengembangan model pembelajaran terpadu berbasis permainan ini; dan (3) ketersediaan fasilitas kelompok bermain yang memenuhi standar kebutuhan minimal untuk pengembangan model PT-PKJL.

Pemilihan Subjek penelitian tersebut di atas juga tidak bertentangan dengan kriteria yang dikemukakan oleh Spradley (1980:56) yaitu : (1) sederhana, hanya terdapat satu situasi sosial tunggal, (2) mudah memasukinya, dan (3) tidak mengalami kesulitan dalam melakukan penelitian, mudah memperoleh ijin, kegiatannya terjadi berulang-ulang.