

ARTIKEL JURNAL
PENELITIAN HIBAH PASCA



PENGEMBANGAN MODEL – MODEL
PEMBELAJARAN UNTUK PENINGKATAN KUALITAS
PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

TAHUN KE 2 DARI RENCANA 3 TAHUN

TIM PENGUSUL

Prof. Dr. Yoyon Suryono, MS. NIDN.0022015103

Dr. Suparno, M.Pd. NIDN. 0007085809

Dr. Rita Eka Izzaty, M.Si. NIDN. 0010027305

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

OKTOBER 2014

**PENGEMBANGAN MODEL-MODEL PEMBELAJARAN UNTUK
PENINGKATAN KUALITAS PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
(PAUD)**

Yoyon Suryono
Suparno
Rita Eka Izzaty
Program Pascasarjana
Universitas Negeri Yogyakarta

ABSTRAK

Salah satu strategi untuk meningkatkan kualitas Pendidikan Anak Usia Dini adalah melalui pengembangan alternatif model pembelajaran. Untuk mewujudkan hal tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan model pembelajaran yang menggunakan metode yang beragam dalam pembelajaran; metode permainan sandiwara boneka untuk meningkatkan keterampilan berbicara dilihat dari model pembelajaran atraktif, metode percobaan sederhana untuk meningkatkan kemampuan anak dalam melakukan proses sains yang ditinjau dari metode atraktif, dan metode bermain peran untuk meningkatkan keterampilan interpersonal dilihat dari model pembelajaran *Highscope*.

Tiga studi dalam penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas dengan subyek adalah pendidik anak usia dini dengan indikator keberhasilan dilihat dari meningkatnya kemampuan pada anak. Metode pengumpulan data dengan melakukan observasi dan wawancara yang telah divalidasi menggunakan uji ahli, serta dokumentasi bahan pembelajaran. Tahapan penelitian yang dilakukan adalah; 1) kajian teori dan lapangan, kajian teori berkaitan dengan kajian literatur tentang berbagai model pembelajaran yang akan digunakan sebagai acuan penyusunan instrumen yang selanjutnya digunakan untuk memetakan kondisi TK yang ada serta menyiapkan berbagai skenario pelaksanaan dan media yang digunakan; 2) pengambilan data; 3) analisis; 4) pembahasan; 5) menarik kesimpulan umum.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) permainan sandiwara boneka dapat meningkatkan keterampilan berbicara anak usia dini. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan prosentase keterampilan berbicara dari sebelum tindakan sampai dengan siklus II yakni sebelum tindakan 40,13 %, siklus I mencapai 61,08 %, siklus II mencapai 79,74 %; 2) percobaan sederhana dapat meningkatkan keterampilan proses sains anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak; 3) metode bermain peran dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan prosentase dari 42,86% (siklus I) meningkat menjadi 79,62% (siklus II).

Kata kunci : permainan sandiwara boneka, percobaan sederhana, bermain peran, model Pestalozzi, model *Highscope*

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu strategi yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia adalah melalui pendidikan pada anak sejak usia dini. Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) 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 (Peraturan Pemerintah No. 20 Tahun 2009).

Untuk meningkatkan kualitas Pendidikan Anak Usia Dini adalah dengan menyelenggarakan PAUD sesuai dengan maksud dan tujuan peraturan pemerintah salah satunya pengembangan alternatif model pembelajaran. Dengan adanya berbagai alternatif model pembelajaran tersebut membuat anak lebih menikmati proses pembelajaran sehingga pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan anak. Harapannya dalam pendidikan PAUD dapat membantu dan mengembangkan potensi anak agar dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.

Secara filosofis tujuan pendidikan adalah memanusiakan manusia, sehingga dalam pembelajaran di PAUD pada hakikatnya adalah sebuah upaya untuk membantu dan mengembangkan potensi anak agar dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Berdasarkan informasi yang didapatkan dari mahasiswa program strata dua (S2) yang berasal dari daerah timur Indonesia, seperti di Ternate, lama ini proses pembelajaran PAUD masih lebih difokuskan pada penguasaan membaca, menulis dan berhitung karena ada tuntutan dari sekolah dasar favorit untuk melakukan tes pada anak terbatas pada kemampuan membaca dan menulis dan berhitung. Dampak dari tuntutan masyarakat dan sekolah – sekolah favorit banyak menyebabkan pembelajaran di TK B pada khususnya lebih fokus pada pembelajaran klasikal dan kurang memperhatikan perkembangan anak di aspek-aspek yang lainnya. Hal ini dipicu dengan terbatasnya model-model pembelajaran yang ada sehingga para pendidik PAUD banyak yang melakukan proses pembelajaran secara klasikal dan konvensional dan kurang memperhatikan stimulasi yang sesuai dengan tumbuh kembang anak (Puji Yanti Fauziah, 2011).

Terkait dengan hal yang telah dijelaskan, maka penelitian ini dimaksudkan untuk lebih memperkaya dan mengembangkan berbagai macam model-model pembelajaran PAUD yang dapat mengembalikan substansi pembelajaran yaitu untuk mengembangkan potensi, bakat dan minat anak agar dapat tumbuh dan berkembang secara optimal melalui pembelajaran yang menyenangkan sehingga anak mengalami pembelajaran yang bermakna dan mencintai belajar. Penelitian ini juga dilaksanakan untuk mengupayakan pembenahan penyelenggaraan program PAUD berdasarkan konsep teoretik dari model pembelajaran. Dalam hal ini khususnya terkait dengan efektivitas penyelenggaraan program PAUD ditentukan kompetensi pendidik dalam membelajarkan sesuatu. Dengan demikian hasil penelitian ini dapat lebih memperkaya dan mengembangkan berbagai macam model-model pembelajaran PAUD dengan metode yang beragam yang dapat mengembalikan substansi pembelajaran yaitu untuk mengembangkan potensi, bakat dan minat anak agar dapat tumbuh dan berkembang secara optimal melalui pembelajaran yang menyenangkan sehingga anak mengalami pembelajaran yang bermakna (*meaningfull learning*) dan mencintai belajar (*learning how to learn*).

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana implementasi model-model pembelajaran dalam meningkatkan kualitas melalui Pendidikan Anak Usia Dini, khususnya di TK melalui program percepatan tugas akhir mahasiswa? Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan model pembelajaran yang menggunakan metode yang beragam dalam pembelajaran; metode permainan sandiwara boneka untuk meningkatkan keterampilan berbicara dilihat dari model pembelajaran atraktif, metode percobaan sederhana untuk meningkatkan kemampuan anak dalam melakukan proses sains yang ditinjau dari metode atraktif, dan metode bermain peran untuk meningkatkan keterampilan interpersonal dilihat dari model pembelajaran *Hightscope*.

B. Kajian Pustaka

1. Model Pembelajaran

Model pembelajaran berarti sebuah sistem pembelajaran (materi, media, metode, teknik dll) yang menjadi contoh yang diikuti orang lain melalui pengajaran, pengalaman dan pendidikan. Dalam Pembelajaran PADU setidaknya

ada beberapa hal yang harus diperhatikan yaitu komponen materi, media, metode dan teknik pembelajaran. Menurut Dodge dalam mengembangkan model-model pembelajaran anak usia dini setidaknya ada beberapa hal yang harus diperhatikan :

1. Tertulis dengan sangat jelas dan spesifik;
2. Mengizinkan pendidik PAUD untuk membuat design pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan karakter anak dan;
3. Melibatkan orang tua sebagai komponen utama;
4. Menghasilkan output dan outcomes berupa kompetensi dan kualifikasi anak yang akan dikembangkan;
5. Konsisten dengan kebutuhan anak.

Beberapa model pembelajaran yang telah berkembang dari masa ke masa adalah :

1. Model Ki Hajar Dewantara. Tanggal 3 juli tahun 1922 di Yogyakarta mendirikan "Taman Siswa" diperuntukan bagi anak usia dibawah 7 tahun dengan nama "Taman Anak" yang seterusnya dikenal dengan "Taman Indria". Sistem yang dipakai adalah sistem "among" dengan maksud memberi kemerdekaan, kesukarelaan, demokrasi, toleransi, ketertiban, kedamaian, kesesuaian dengan keadaan dan hindari perintah dan paksaan. Sistem ini mendidik anak menjadi manusia yang merdeka batinnya, merdeka pikirannya dan merdeka tenaganya serta dapat mencari pengetahuan sendiri. Filosofi yang dianut adalah asah, asih, dan asuh meyakini agar orang dewasa tidak memberikan batasan -batasan pada anak, karena pengaruh batasan tersebut sangat besar, yaitu menghambat perkembangan anak. Kesiapan anak, fisik maupun psikologis merupakan faktor penting dalam proses pembelajaran
2. Model Atraktif dari Pestalozzi. Kata *atraktif* mengandung makna selain menarik dan menyenangkan juga penuh kreativitas dan dapat mendorong anak bermain sambil belajar sesuai dengan prinsip pokok pendidikan di TK. Syarat untuk menggunakan model atraktif: penataan lingkungan, baik di dalam maupun diluar kelas, merancang, dan mengembangkan berbagai jenis alat permainan edukatif, bagi guru yang kreatif akan menggunakan bahan-bahan yang terdapat di lingkungan sekitar anak, serta ada interaksi edukatif yang ditunjukkan guru kepada murid.

3. Model Froebel. Empat dasar dalam pembelajaran di PAUD, yaitu ekspresi diri yang bebas, fasilitasi kreativitas, menstimulasi partisipasi sosial, dan ekspresi motorik
4. Model Montessori. Pentingnya kondisi lingkungan yang bebas dan penuh kasih sayang utk dapat berkembangnya potensi bawaan anak.
5. Model *Highscope*. Pendidik menggunakan dan memiliki model pendidikan yang berorientasi pada perkembangan anak melalui pelatihan. Pendidik bekerjasama dengan anak dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan setiap hari
6. Model Reggio Emilia. Anak-anak banyak memiliki potensi kreatif, berbagai kecerdasan, dan komunikatif. Oleh karena itu, anak-anak memiliki hak dasar agar semua potensi dihargai. Pendidik harus belajar dan memahami tentang anak-anak. Ruang pendidikan harus memenuhi kebutuhan semua orang yang menggunakannya
7. Model *Beyond Center and Circle Time*. Model pendidikan ini, menitik beratkan pada pandangan seorang ahli pendidikan, Helen Parkhurst yang lahir tahun 1807 di Amerika. Kegiatan pengajaran harus disesuaikan dengan sifat dan keadaan individu yang mempunyai tempat dan irama perkembangan yang berbeda satu dengan yang lainnya.

2. Makna Belajar Melalui Bermain bagi Anak

Pada umumnya anak-anak menghabiskan waktu sepanjang hari dengan bermain, karena bagi anak bermain adalah sesuatu yang menyenangkan, dan hampir segala sesuatu bisa dijadikan media permainan. Melalui bermain anak dapat belajar banyak hal. Docket dan Fleer dalam Yuliani (2009:133) berpendapat bahwa bermain adalah kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak mendapatkan pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan mereka.

Dalam memahami konteks belajar anak, Piaget berpendapat bahwa Anak seharusnya mampu melakukan percobaan dan penelitian sendiri. Guru tentu saja dapat menuntun anak-anak dengan menyediakan bahan-bahan yang tepat, tetapi yang terpenting agar anak dapat memahaminya sesuatu ia harus membangun pengertian itu sendiri, ia harus menemukannya sendiri (Piaget, 1972: 27). Dari pendapat Piaget diatas kita dapat melihat bagaimana peran dan fungsi seorang pendidik adalah

memberikan wahana, media permainan bagi anak agar anak dapat mempelajari, memahami dan menemukan sendiri konsep dan pengetahuan.

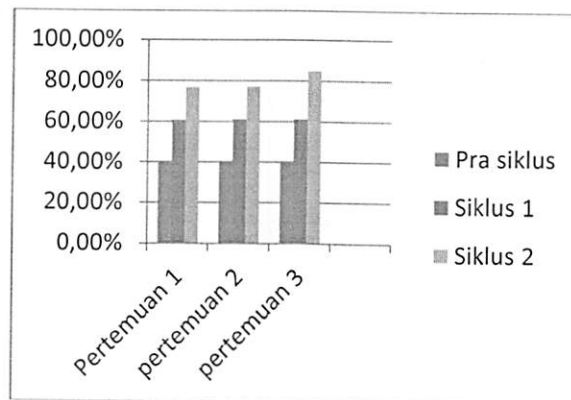
Pendapat Piaget senada dengan pendapat Sutton Smith yang menyatakan bahwa Bermain bagi anak terdiri atas empat model dasar yang yang membuat kita tahu tentang dunia - meniru, eksplorasi, menguji dan membangun. Melalui permainan anak-anak dapat belajar tentang peran dengan meniru orang dewasa dalam hal pekerjaan, karakter, gaya bicara dan meniru nilai-nilai sosial yang berada dalam lingkungannya. Seorang anak juga akan mengeksplorasi tentang banyak hal melalui permainan, kemudian menguji pengetahuan yang mereka dapatkan dan pada akhirnya mereka dapat membangun pengetahuannya.

Terkait dengan penelitian ini yang bertujuan untuk mengimplementasikan model-model pembelajaran ada 3 studi yang dilakukan yang dijelaskan berikut ini. Secara umum, tahapan penelitian yang dilakukan adalah ; 1) Melakukan kajian teori dan lapangan, kajian teori berkaitan dengan kajian literatur tentang berbagai model pembelajaran yang akan digunakan sebagai acuan penyusunan instrumen yang akan digunakan untuk memetakan kondisi TK yang ada serta menyiapkan berbagai skenario pelaksanaan dan media yang digunakan; 2) Melakukan pengambilan data yang dilanjutkan; 3) Analisis; 4) Pembahasan; 5) Menarik kesimpulan umum.

Studi 1

Studi pertama bertujuan untuk: (1) mengimplementasikan kegiatan permainan sandiwara boneka dalam mengembangkan keterampilan berbicara peserta didik di PAUD SAYMARA Kartasura kelompok A, (2) meningkatkan keterampilan berbicara anak usia dini melalui permainan sandiwara boneka di PAUD SAYMARA Kartasura kelompok A. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Subyek dalam penelitian ini adalah anak didik kelompok A (4-5 tahun) di PAUD SAYMARA Kartasura tahun ajaran 2013/2014. Penelitian ini bersifat kolaboratif antara peneliti, guru kelas, dan kepala sekolah. Data dikumpulkan melalui observasi, catatan lapangan, wawancara, dan dokumentasi. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif model alur. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) implementasi permainan sandiwara boneka meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Kegiatan awal berupa apersepsi dan pengenalan tokoh, pada kegiatan inti

guru menunjukkan permainan sandiwara boneka, dan kegiatan akhir peserta didik menceritakan kembali dengan permainan sandiwara boneka. (2) permainan sandiwara boneka dapat meningkatkan keterampilan berbicara anak usia dini. Peningkatan prosentase keterampilan berbicara dari sebelum tindakan sampai dengan siklus II yakni sebelum tindakan 40,13 %, siklus I mencapai 61,08 %, siklus II mencapai 79,74 %.



Gambar 1. Grafik keterampilan Berbicara Anak dari Sebelum Tindakan Sampai Siklus 2

Grafik 1. merupakan peningkatan keterampilan berbicara tiap pertemuan pada siklus II. Berdasarkan hasil penelitian di atas, implementasi permainan sandiwara boneka dalam proses pembelajaran menunjukkan bahwa keterampilan berbicara anak berhasil meningkat dari sebelum tindakan sampai dengan siklus ke II. Sebelum tindakan 40,13 %, siklus I mencapai 61,08 %, dan siklus II mencapai 79,74%. Berdasarkan analisis yang dilakukan oleh peneliti hal ini disebabkan karena implementasi metode dan media digunakan untuk menstimulasi keterampilan berbicara anak. Implementasi Permainan sandiwara boneka meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Kegiatan awal berupa apersepsi dan pengenalan tokoh, pada kegiatan inti guru menunjukkan permainan sandiwara boneka, dan kegiatan akhir peserta didik menceritakan kembali dengan permainan sandiwara boneka. Melalui implementasi permainan sandiwara boneka, kemampuan bahasa anak khususnya bahasa ekspresif yakni berbicara lebih mudah untuk terstimulasi. Melalui permainan sandiwara boneka anak akan lebih tertarik mengikuti kegiatan karena tokoh cerita berupa boneka yang beraneka ragam sehingga anak lebih antusias mengikuti kegiatan bercerita. Boneka merupakan sesuatu yang sangat diminati anak,

mengingat bentuknya yang lucu sehingga memperkaya imajinasi anak. Panggung boneka yang didesain untuk bercerita juga meningkatkan kemampuan anak untuk membangun pengetahuannya tentang isi cerita secara keseluruhan meliputi alur, tokoh, dan *setting* cerita. Pendidik juga lebih semangat untuk bercerita karena bebas berekspresi melalui tokoh boneka yang dibawanya. Hal ini juga didukung dan sesuai dengan pendapat yang Musfiroh (2005: p.147) “boneka menjadi alat peraga yang dianggap mendekati naturalitas bercerita”. Tokoh-tokoh yang diwujudkan melalui boneka berbicara dengan gerakan-gerakan yang mendukung cerita dan mudah diikuti anak. Bercerita merupakan metode yang efektif dalam mengembangkan bahasa anak. Hal ini sesuai dengan pendapat Essa (2003: p.341) yang menyatakan bahwa segala bentuk cerita merupakan kegiatan yang paling menarik. Cerita dapat disampaikan oleh guru, anak maupun keduanya. Cerita dapat disampaikan dengan papan flanel, boneka/wayang, *play dough*, atau dapat diambil dari buku-buku cerita. Anak-anak akan tertarik dengan berbagai cara dalam penyampaian cerita. Berdasarkan paparan diatas, bahwa cerita sangat membuat anak tertarik, salah satunya adalah dengan media boneka (sandiwara boneka). Apabila anak sudah tertarik dalam pembelajaran, maka guru akan lebih mudah untuk menstimulasi perkembangannya. Perkembangan bahasa khususnya keterampilan berbicara juga lebih mudah untuk terstimulasi karena sandiwara boneka mengasah imajinasi anak, apabila imajinasi anak terasah maka anak akan lebih mudah untuk mengungkapkan pendapatnya dan keterampilan berkomunikasi/ berbicaranyapun akan lebih baik. Hal tersebut juga sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Jenkins (Montolalu, 2007: p.10.12) bahwa panggung boneka dapat membantu anak untuk: 1) mengembangkan daya kreasi dan imajinasinya; 2) Berkonsentrasi; 3) mengembangkan keterampilan berkomunikasi 4) belajar bekerja sama; 5) mengurangi kecemasan, 6) memperoleh pengetahuan; 7) mengenalkan tentang aturan kehidupana, 8) sadar akan perilakunya. Secara keseluruhan, Model pembelajaran atraktif dari Pestalozzi mendorong anak bermain sambil belajar sesuai dengan prinsip pokok pendidikan di PAUD ini. Syarat untuk menggunakan model atraktif: penataan lingkungan, baik di dalam maupun diluar kelas, merancang, dan mengembangkan berbagai jenis alat permainan edukatif, bagi guru yang kreatif akan menggunakan

bahan-bahan yang terdapat di lingkungan sekitar anak, dan ada interaksi edukatif yang ditunjukkan guru kepada murid.

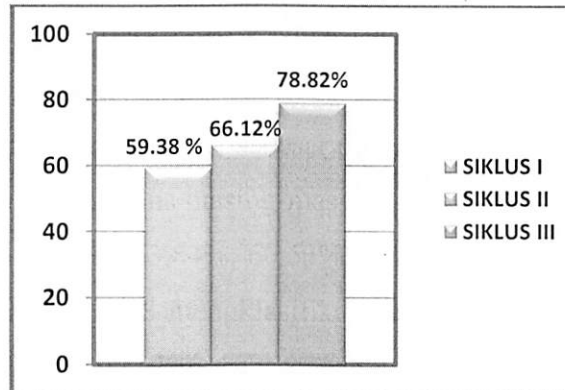
Studi 2

Berdasarkan permasalahan yang ada di TK IT Albina Kota Ternate, yaitu masih banyak anak-anak yang belum terlihatnya adanya kemampuan anak dapat memahami proses pengenalan sains dalam pembelajaran, maka peneliti mencoba memberikan solusi untuk diterapkan model pembelajaran atraktif Pestalozzi. Pestalozzi merupakan salah satu ahli pendidikan yang memberikan pembaharuan dalam dunia pendidikan saat ini. Beliau sangat menekankan pada pendidikan yang memperhatikan kematangan anak. Pendidikan harus didasarkan pada pengaruh “objek pembelajaran”, misalnya guru membawa benda sesungguhnya ketika mengajar.

Pandangan dasar Pestalozzi yang pertama menekankan pada pengamatan alam. Semua pengetahuan pada dasarnya bersumber dari pengamatan yang akan menimbulkan pengertian. Namun jika pengertian tersebut tanpa didasari pengamatan, maka akan menjadi sesuatu pengertian yang kosong (abstrak). Pandangan kedua adalah menumbuhkan keaktifan jiwa raga anak. Melalui keaktifan anak akan mampu mengolah kesan (hasil) pengamatan menjadi suatu pengetahuan. Keaktifan akan mendorong anak melakukan interaksi dengan lingkungannya. Pandangan ketiga adalah pembelajaran pada anak harus berjalan secara teratur setingkat demi setingkat atau bertahap. Prinsip ini sangat cocok dengan kodrat anak yang tumbuh dan berkembang secara bertahap. Pandangan dasar tersebut membawa konsekuensi bahwa bahan pengembangan yang diberikan pada anak pun harus disusun secara bertingkat, dimulai dari urutan bahan yang termudah sampai tersulit, dari bahan pengembangan yang sederhana sampai yang terkompleks. Salah satu teori yang dikembangkan Pestalozzi adalah *Auditory Visual Memory (AVM)* yang intinya melalui teori AVM ini dapat dikembangkan potensi lain, seperti daya imajinasi, kreativitas, bakat dan minat seorang anak berdasarkan pendengarannya, penglihatannya serta ingatannya.

Terkait dengan apa yang telah dijelaskan, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan keterampilan proses sains melalui percobaan sederhana

pada anak usia 5-6 tahun di TK IT Albina Kota Ternate. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (kolaboratif) yang terdiri dari tiga siklus & enam pertemuan. Subyek penelitian adalah anak-anak kelas B2 yang berjumlah 19 anak terdiri dari 8 anak laki-laki dan 11 anak perempuan. Teknik pengumpulan data yaitu observasi dan catatan lapangan. Instrumen menggunakan lembar observasi KPS anak dan lembar observasi kegiatan guru selama kegiatan pembelajaran. Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peningkatan keterampilan proses sains anak secara keseluruhan pada siklus I sebesar 59,38%, siklus II sebesar 66,12% dan siklus III sebesar 78,82% dengan keterampilan proses sains masing-masing indikator KPS sebagai berikut: (1) KPS Membuat dugaan adalah 53,84%, 60,53%, 73,55%, (2) KPS mengamati adalah 65,02%, 71,71%, 85%, (3) KPS mengklasifikasi adalah 64,25%, 69,08%, 84,01%, dan (4) KPS mengkomunikasikan sebesar 54,39%, 63,08%, 72,70%. Aktivitas kegiatan guru mengalami peningkatan sebesar 36,84% dan 47,37% siklus I, 63,16% dan 73,68% siklus II, 89,47% dan 94,74% siklus III.



Gambar 2. Diagram Hasil Keterampilan Proses Sains Anak

Menurut Piaget (Suyanto, 2005: p.4) perkembangan kognitif anak usia TK (5-6 tahun) sedang dalam masa peralihan dari fase Pra-operasional ke fase Konkret operasional. Cara berpikir konkret berpijak pada pengalaman akan benda-benda konkret, bukan berdasarkan pengetahuan atau konsep-konsep abstrak. Pada tahap ini anak belajar terbaik melalui kehadiran benda-benda. Oleh karena itu, pembelajaran sains pada anak usia 5-6 tahun tidak dijejali dengan konsep-konsep abstrak tetapi anak belajar sains dengan pengalaman langsung akan benda-benda kongrit yaitu

melalui percobaan-percobaan sains sederhana. Dalam penelitian ini, percobaan-percobaan sains sederhana yang dilakukan yaitu: (1) Terapung dan Tenggelam, (2) Menyerap dan Tidak Menyerap Air, (3) Larut dan Tidak Larut, (4) Roket Balon, (5) Magnet I dan (6) Magnet II. Percobaan-percobaan sederhana yang dilakukan untuk diprediksikan dapat meningkatkan keterampilan proses sains anak usia 5-6 tahun.

Berdasarkan hasil penelitian pada setiap indikator keterampilan proses sains yang diamati dari siklus ke siklus yaitu: (a) Keterampilan proses sains (KPS) Menduga dari siklus ke siklus mengalami peningkatan. Berdasarkan acuan keberhasilan keterampilan proses sains pada siklus I sebesar 53,84% dan dikatakan belum berkembang (BB), karena pada siklus I ini anak-anak belum terbiasa dengan kondisi belajar melalui percobaan sederhana. Pada siklus ke II sebesar 60,53% dengan kategori mulai berkembang (MB) dan siklus III sebesar 73,55% dengan kategori berkembang sesuai harapan (BSB). (b) Keterampilan proses sains (KPS) Mengamati dari siklus ke siklus mengalami peningkatan. Pada siklus I sebesar 65,02% dengan kategori mulai berkembang (MB), meningkat pada siklus II sebesar 71,71% dengan kategori berkembang sesuai harapan (BSB) dan siklus III sebesar 85% dengan kategori berkembang sangat baik (BSB). Dari keempat aspek keterampilan proses sains yang dilatihkan KPS mengamati memiliki skor persentase tertinggi. Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak usia TK belajar melalui kehadiran benda-benda kongrit. Anak mengamati secara langsung melalui percobaan sederhana dan kemampuan kognisi anak berkembang karena anak ingin memaknai apa yang dilihatnya. (c) Keterampilan proses sains (KPS) mengklasifikasi mengalami peningkatan pada siklus I sebesar 64,25% dengan kategori mulai berkembang (MB), meningkat pada siklus II sebesar 69,08% dengan kategori berkembang sesuai harapan (BSB) dan pada siklus III sebesar 84,01%% dengan kategori berkembang sangat baik (BSB). (d) Keterampilan proses sains (KPS) mengkomunikasikan juga mengalami peningkatan dari siklus ke siklus. Pada siklus I sebesar 54,39% dikatakan belum berkembang (MB), meningkat pada siklus II sebesar 63,08% dengan ketegori mulai berkembang (MB) dan siklus III sebesar 72,70% dengan kategori berkembang sesuai harapan (BSB).

Dari keempat keterampilan proses sains yang dilatihkan pada anak di atas keterampilan mengamati memiliki persentase skor tertinggi, karena pada saat

melakukan percobaan sains sederhana anak mengamati secara langsung proses percobaan yang dilakukan. Hal ini sesuai dengan pendapat Winda Gunarti (2008: 11.4) mengemukakan bahwa eksperimen atau percobaan adalah suatu kegiatan yang di dalamnya dilakukan percobaan dengan cara mengamati proses dan hasil dari percobaan. Selain itu, keterampilan mengklasifikasi/ mengelompokkan juga memiliki persentase skor tertinggi karena kegiatan mengklasifikasi sudah sering dilatihkan pada anak. Sedangkan keterampilan membuat dugaan memiliki persentase skor terendah karena belum sering dilatihkan pada anak begitu juga keterampilan mengkomunikasikan hasil-hasil kegiatan sains.

Selain itu, peningkatan keterampilan proses sains secara keseluruhan dari siklus ke siklus mengalami peningkatan yaitu pada siklus I sebesar 59,38% meningkat pada siklus II sebesar 66,12% dan pada siklus III sebesar 78,82%. Menurut Mechling dan Oliver (Kresnadi, 2001:18) Keterampilan proses sains yang diajarkan dalam pendidikan Ipa memberi penekanan pada keterampilan-keterampilan berpikir yang dapat berkembang pada anak-anak. Kemampuan berpikir anak akan berkembang jika anak berinteraksi dengan obyek sehingga memiliki pengalaman kongrit maupun abstrak sebagai suatu fakta juga memungkinkan untuk menghubungkan fakta-fakta itu menjadi konsep miliknya. Fakta yang diperoleh anak dari lingkungan merupakan pengalaman yang bermakna bagi pembelajaran.

Pembelajaran di kelas juga dipengaruhi oleh peran guru dalam pembelajaran sains. Di TK IT Albina proses pembelajaran yang terjadi masih sebatas calistung dengan pendekatan seperti di sekolah dasar. Hal ini mungkin disebabkan karena ada kesalahan dalam menerjemahkan Taman Kanak-kanak atau karena tuntutan orang tua dan masyarakat, sehingga seolah-olah program taman kanak-kanak dipaksakan untuk mempersiapkan siswa memasuki Sekolah Dasar. Pembelajaran sains yang terjadipun masih sebatas sains produk dimana guru mengajarkan sains kepada anak berdasarkan buku teks saja tanpa melakukan percobaan secara langsung. Menurut Rohandi (Nugraha, 2005: p. 142):

Anjuran bagi para guru dalam melaksanakan pembelajaran sains menempatkan aktivitas nyata anak dengan berbagai objek yang dipelajari dengan yang merupakan hal utama yang dapat dikembangkan. Berbagai kesempatan harus diberikan kepada anak untuk bersentuhan langsung dengan objek yang akan atau

sedang dipelajarinya. Dengan pembelajaran seperti itulah anak sedang bergelut belajar mengenai apa yang dinamakan sains.

Dilihat dari proses keseluruhan pembelajaran berdasarkan model pembelajaran Pestalozzi, masih ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, yaitu perlunya berbagai variasi metode pembelajaran yang menyenangkan dan fokus pada tumbuh kembang anak untuk memfasilitasi berbagai kemampuan dan gaya belajar anak dalam menguasai pengetahuan, dan proses pembelajaran di kelas juga harus menggunakan alat permainan edukatif yang mengarahkan pada sesuatu yang bersifat kongkrit.

Studi 3

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) implementasi metode bermain peran (*role playing*) dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun di TK Barunawati Kota Ternate, (2) bagaimana peningkatan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun setelah diimplementasikan metode bermain peran.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang dilaksanakan dalam II siklus. Subyek dalam penelitian ini adalah anak didik kelompok B di TK Barunawati Kota Ternate Tahun Ajaran 2013/2014 yang berjumlah 25 orang. Kolabolator dalam penelitian adalah guru kelas B, sebagai pelaksana tindakan, peneliti sebagai observer dan guru pendamping sebagai pembantu observer. Jenis tindakan yang diterapkan adalah metode bermain peran (*role playing*). Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, catatan lapangan dan dokumentasi. Observasi yang dilakukan meliputi observasi tentang proses pembelajaran serta kecerdasan interpersonal anak setelah diimplementasikan metode bermain peran. Catatan lapangan digunakan untuk melihat permasalahan yang dihadapi selama pembelajaran melalui metode bermain peran. Dokumentasi digunakan untuk melihat data deskriptif yang cukup berharga sebagai pelengkap data. Keabsahan data dilakukan dengan menggunakan skala Gottman dan Likert. Data dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif (*mix*).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia dini. Peningkatan kecerdasan interpersonal anak dari sebelum tindakan sampai dengan siklus II yaitu sebelum tindakan mencapai 28%, siklus I mencapai

44% dan siklus II mencapai 76%. Hal ini dapat dijelaskan bahwa metode bermain peran merupakan metode yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik/situasi. Siswa melakukan peran masing-masing sesuai dengan tokoh yang ia perankan. Metode ini menuntut guru untuk mencermati kekurangan dari peran yang diperagakan siswa (Martinis Yamin dan Sanan Sabri 2010:75-76). Metode bermain peran merupakan metode yang efektif dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal anak. Hal ini sesuai dengan pendapat dari *Jeanie* dan *Donk* (2007:282) bahwa: *“role playing has been shown to be effective in, among other things, helping students learn positive ways of handling interpersonal conflict wherever it occurs”*.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Melalui implementasi permainan sandiwara boneka, keterampilan berbicara anak lebih mudah untuk terstimulasi karena sandiwara boneka mengasah imajinasi anak, apabila imajinasi anak terasah maka anak akan lebih mudah untuk mengungkapkan pendapatnya dan keterampilan berkomunikasi/berbicaranyapun akan lebih baik. Permainan sandiwara boneka dapat meningkatkan keterampilan berbicara anak usia dini. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan prosentase keterampilan berbicara dari sebelum tindakan sampai dengan siklus II yakni sebelum tindakan 40,13 %, siklus I mencapai 61,08 %, siklus II mencapai 79,74 %. Model pembelajaran atraktif di PAUD SAYMARA yang menggunakan sentra-sentra bermain, salah satunya adalah permainan sandiwara boneka mampu menarik dan membuat anak berpartisipasi dalam pembelajaran dan mampu membuat tujuan pembelajaran tercapai. Hal ini dibuktikan dengan keantusiasan anak dalam mengikuti permainan sandiwara boneka dan peningkatan prosentase keterampilan berbicara anak. Model pembelajaran atraktif dari Pestalozzi mendorong anak bermain sambil belajar sesuai dengan prinsip pokok pendidikan di TK. Syarat untuk menggunakan model atraktif: penataan lingkungan, baik di dalam maupun diluar kelas, merancang, dan mengembangkan berbagai jenis alat permainan edukatif, bagi guru yang

kreatif akan menggunakan bahan-bahan yang terdapat di lingkungan sekitar anak, dan ada interaksi edukatif yang ditunjukkan guru kepada murid.

2. Percobaan sederhana yang dilakukan oleh anak usia dini dalam pembelajaran sains dapat meningkatkan keterampilan proses sains anak. Pembelajaran sains di TK bukan hafalan, anak belajar dari fakta sehingga diperlukan situasi pembelajaran yang memotivasi anak mempersiapkan diri belajar secara utuh, yang tidak hanya berorientasi pada penguasaan konsep tetapi keterampilan proses sains yaitu anak melakukan percobaan sederhana secara langsung. Percobaan sederhana dapat meningkatkan keterampilan proses sains anak usia 5-6 tahun di TK IT Albina Kota Ternate. Dengan acuan metode pembelajaran Pestalozzi mampu menumbuhkan keaktifan jiwa raga anak. Melalui keaktifan anak akan mampu mengolah kesan (hasil) pengamatan menjadi suatu pengetahuan. Keaktifan akan mendorong anak melakukan interaksi dengan lingkungannya. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan keterampilan proses sains dari siklus ke siklus.
3. Metode *Role Playing* (bermain peran) merupakan salah satu metode yang dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia dini karena anak-anak dapat berinteraksi dengan anak yang lain. Dari penelitian ini diketahui bahwa *role playing* (bermain peran) dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun di PAUD Barunawai Kota Ternate. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan prosentase dari 42,86% (siklus I) meningkat menjadi 79,62% (siklus II). Metode pembelajaran Froebel yang menitikberatkan pada ekspresi diri yang bebas, fasilitasi kreativitas, menstimulasi partisipasi sosial, dan ekspresi motorik mampu menstimulasi kecerdasan interpersonal anak karena metode ini mengajak anak untuk bebas berekspresi dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

B. Saran

1. Berdasarkan model pembelajaran atraktif dari Pestalozzi, disarankan agar pendidik PAUD senantiasa menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan yaitu melalui pendekatan interaktif, sehingga anak termotivasi untuk belajar dengan mendapatkan pengalaman kongkrit.

Pengembangan praktek pembelajaran lebih lanjut dari model Pestalozzi adalah meningkatkan Auditory Visual Memory (AVM) melalui daya imajinasi, kreativitas, bakat dan minat seorang anak berdasarkan pendengarannya, penglihatannya serta ingatannya; 2) perlunya penataan lingkungan, baik didalam maupun diluar kelas dengan melibatkan anak dengan diminta untuk memberikan pendapatnya tentang lingkungan yang menyenangkan bagi anak

2. Berdasarkan pandangan *Highscope*, insititusi prasekolah harus menyediakan lingkungan fisik pembelajaran dan fasilitas pembelajaran yang kondusif untuk belajar dan merefleksikan tahapan yang berbeda dalam perkembangan masing-masing anak. Selain itu, ruangan sekolah hendaknya di susun dalam area fungsional yang dapat dikenali anak dan berpeluang terjadinya interaksi sosial serta aktivitas individual.

Daftar Pustaka

- Essa, E. L. (2003). *Introduction to early childhood education*. Canada: Thomson
- Montolulu. (2006). *Bermain dan permainan anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Musfiroh, Tadkiroatun. (2005). *Bercerita untuk anak usia dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Nugraha, A. (2005). *Pengembangan pembelajaran sains pada anak usia dini*. JILSI Foundation.
- Suyanto, S. (2005). *Konsep dasar anak usia dini*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Jeanie, Dell'Olio, & Donk, T. (2007). *Models of teaching*. London: Sage Publications.
- Yamin, Martinis dan Sanan, Sabri, (2013). *Panduan pendidikan anak usia dini*. Referensi: Jakarta.