

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bermain, menurut Smith dan Pellegrini *dalam* Musfiroh dan Tatminingsih (2016), adalah kegiatan yang dilakukan untuk kepentingan diri sendiri, dilakukan dengan cara-cara menyenangkan, tidak berorientasikan pada hasil akhir, fleksibel, aktif, dan positif. Hal ini berarti, bermain bukanlah kegiatan yang dilakukan demi menyenangkan orang lain, tetapi semata-mata karena keinginan dari diri sendiri. Oleh karena itu, bermain itu menyenangkan, dan dilakukan dengan cara-cara yang menyenangkan bagi pemainnya. Di dalam bermain, anak tidak berpikir tentang hasil akhir, karena proses lebih penting dari pada tujuan akhir. Bermain juga bersifat fleksibel, karenanya anak dapat membuat kombinasi baru yang berbeda dari sebelumnya. Bermain bukanlah aktivitas yang kaku. Bermain juga bersifat aktif karena anak benar-benar terlibat dan tidak pura-pura aktif. Bermain juga bersifat positif dan membawa efek positif karena membuat pemainnya tersenyum dan tertawa karena menikmati apa yang mereka lakukan. Dengan demikian, bermain adalah kegiatan yang menyenangkan, bersifat pribadi, berorientasi proses, bersifat fleksibel, dan berefek positif. Selanjutnya Hurlock (1997) *dalam* Musfiroh dan Tatminingsih (2016) mengatakan, bermain juga dapat diartikan sebagai kegiatan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan, atau tekanan dari pihak luar.

Bermain, selagi kondisi fisik dan mental seseorang berada dalam keadaan sehat, dapat dilakukan oleh siapa saja, termasuk anak usia dini 5 – 6 tahun. Masa anak-anak merupakan masa yang paling membahagiakan. Mungkin tiada masa seindah saat masih kanak-kanak, Pada usia tersebut hari-hari yang kita lalui lebih banyak untuk bermain. Oleh karenanya tidak salah jika semboyan pada anak usia dini mengatakan: *Bermain sambil belajar dan belajar melalui bermain*. Semboyan ini mengisyaratkan bahwa dalam kegiatan bermain yang dilakukan, anak-anak dapat belajar atau mempelajari sesuatu tanpa mereka sadari karena mereka melakukannya sambil bermain dan bersenang-senang. Kegiatan bermain yang

menyenangkan akan membuat anak-anak lebih mudah dalam menangkap suatu pengalaman belajar (Musfiroh dan Tatminingsih, 2016). Seperti apa kegiatan bermain yang dilakukan sangat bergantung kepada permainan apa yang dimainkan, karena setiap jenis permainan mempunyai cara bermain sendiri-diri. Secara tertulis, teori tentang permainan pertama kali ditemukan oleh sekelompok ahli Matematika pada tahun 1994 yang dikemukakan oleh John von Neumann dan Oskar Morgenstern. Pernyataannya adalah permainan terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dari dua sampai beberapa orang atau kelompok dengan memilih strategi yang dibangun untuk memaksimalkan kemenangan sendiri atau pun meminimalkan kemenangan lawan. Peraturan-peraturan tersebut menentukan kemungkinan tindakan untuk setiap pemain, sejumlah keterangan diterima setiap pemain sebagai kemajuan bermain, dan sejumlah kemenangan atau kekalahan dalam berbagai situasi. Maksud dari kalimat tersebut adalah bahwa teori permainan merupakan suatu cara belajar digunakan dalam menganalisis interaksi antara sejumlah pemain dan perorangan yang menunjukkan strategi-strategi yang rasional (Musfiroh dan Tatminingsih, 2016). Jadi, di dalamnya ada unsur mencari kemenangan, dan ada pihak yang mengalami kekalahan.

Pengertian lainnya adalah permainan merupakan alat untuk mempelajari fungsi hidup sebagai persiapan untuk menghadapi kehidupan yang sebenarnya. Menurut Carl Buchler dalam Musfiroh dan Tatminingsih (2016), permainan merupakan kegiatan yang telah lama dikenal oleh setiap orang, baik anak-anak maupun orang tua, baik laki-laki maupun perempuan, dan kegiatan ini mampu menggerakkan orang untuk berlatih, bergembira, dan melakukan relaksasi (Musfiroh dan Tatminingsih, 2016). Lebih lanjut dikatakan, bahwa permainan bermanfaat bagi perkembangan biologis dan pendidikan. Menurut J. Hurizinga (1955) dalam Musfiroh dan Tatminingsih (2016), permainan adalah perbuatan atas kemauan sendiri yang dikerjakan dalam batas-batas tempat dan waktu yang telah ditentukan, diikuti oleh perasaan senang. Pengaruh permainan terhadap proses berpikir adalah bertumbuh dan terlatihnya kemampuan intelektual.

Secara garis besar permainan dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu: Permainan modern dan permainan tradisional. Permainan modern adalah permainan yang dalam pelaksanaannya menggunakan alat-alat modern. Sedangkan permainan tradisional adalah permainan yang dalam pelaksanaannya menggunakan alat-alat tradisional atau alat-alat yang diwariskan oleh nenek moyang secara turun temurun.

Indonesia merupakan salah satu Negara di atas muka bumi ini yang memiliki keanekaragaman budaya. Diketahui bahwa Negara ini memiliki ratusan bahkan ribuan suku bangsa yang tentunya masing-masing memiliki kekayaan budaya sendiri-sendiri. Pada masa sekarang ini, pengaruh globalisasi menyebabkan bergesernya nilai-nilai kebudayaan masing-masing daerah sehingga banyak anak-anak yang kurang mengenal kebudayaan daerahnya, baik menyangkut kesenian maupun permainan, padahal dalam era global ini, nilai-nilai seni dan budaya diperlukan untuk memperkuat moral dan budaya bangsa, meningkatkan daya saing, serta menguasai ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni (Musfiroh dan Tatminingsih 2016). Lebih lanjut dinyatakan, bahwa melalui proses pendidikan, nilai-nilai seni dan budaya dapat dilestarikan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Anak-anak sekolah, termasuk anak usia dini, merupakan salah satu komponen generasi muda, sangat diharapkan memiliki kemampuan dalam bidang intelektual, berbudi pekerti, serta mengenal nilai-nilai seni dan budaya bangsanya, khususnya mengenai seni, permainan, dan budaya daerahnya.

Permainan anak-anak yang diciptakan berdasarkan kearifan daerah atau lokal yang sudah merakyat sering orang menyebutnya sebagai permainan tradisional. Jadi permainan tradisional untuk anak-anak adalah permainan yang biasa dilakukan oleh anak-anak, termasuk anak usia dini, yang diwariskan oleh nenek moyang sejak dahulu kala hingga sekarang bahkan sampai ke generasi selanjutnya.

Musfiroh dan Tatminingsih (2016) mengemukakan bahwa, sudah banyak jenis permainan tradisional yang telah digunakan untuk pendidikan anak usia dini seperti: (1) Permainan Bentengan, (2) Permainan Congklak, (3) Permainan Dor Tap, (4) Permainan Galah Asin, (5) Permainan Kasti, (6) Permainan Petak Umpet,

(7) Permainan Balap Karung, (8) Permainan Gatrik, (9) Permainan Batu Tujuh, (10) Permainan Egrang, (11) Permainan Ular Naga, (12) Permainan Ular Tangga, dan (13) Permainan Pesan Berbisik atau Berbisik Pesan. Hasil penelitian Akhida (2014) menyimpulkan bahwa permainan Tradisional Congklak berpengaruh positif terhadap perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di TK Aisyiyah Beruk 1 Karanganyar pada tahun pelajaran 2013/2014.

Pada tahun 2017, suatu Studi Eksplorasi telah dilakukan di tiga Lembaga PAUD di Kabupaten Sumba Barat, yaitu: TK Aisyiyah, PAUD Debora, dan PAUD Tunas Harapan. Hasil studi tersebut dapat di ringkas seperti yang tertuang pada matriks sebagai berikut:

FAKTA	ANALISIS MASALAH	PENYEBAB MASALAH	PEMECAHAN MASALAH
Hasil analisis data yang diperoleh dari studi eksplorasi di tiga PAUD sampel di Sumba Barat menunjukkan: 1. TK Aisyiyah; umur $\pm$ 17 tahun, luas, bangunan PAUD 279,5 m ² . Jumlah siswa 123 orang, usia siswa 4-6 tahun, jumlah rombongan belajar 4 kelas, jumlah guru 8 orang (2 orang berpendidikan S1 PAUD), ratio guru/murid 1:15, ratio APE indoor/anak 1:5, ratio APE outdoor/anak 1:10, semua guru pernah ikut Diklat Kompetensi Guru PAUD dan Diklat Kurikulum 2013 (belum diterapkan), muatan kurikulum yang digunakan mencakup 6 aspek kompetensi, belum pernah	Dari fakta yang ada pada ketiga PAUD, dapat dikemukakan beberapa masalah sebagai berikut: 1. Guru PAUD sebagian besar bukan berpendidikan S1 di bidang PAUD; 2. Masih ada PAUD yang memiliki sarana/prasarana yang memprihatinkan atau belum sesuai standar 3. Masih ada PAUD yang jumlah warga belajarnya belum sesuai standar;	1. Calon guru yang berijasah S1 di bidang PAUD yang melamar untuk bekerja di PAUD sedikit, yang banyak adalah yang berijasah SMA. Selain itu, kemampuan sekolah untuk membayar gaji guru sangat terbatas karena sebagian besar gaji guru sangat bergantung kepada uang sekolah, sementara jumlah siswa yang bersekolah masih sangat sedikit.	1. Guru-guru yang berijasah SMA didorong untuk mengikuti pendidikan S1 di bidang PAUD di Universitas Terbuka (UT). 2. Tingkatkan perhatian dan partisipasi pemerintah, sewasata, dan masyarakat untuk membantu pembangunan sarana/prasarana di PAUD; 3. Tingkatkan kesadaran masyarakat untuk menyekolahkan anaknya yang berusia dini di PAUD;

menerapkan Permainan tradisional sumba dalam PBM karena belum tahu permainan tersebut dapat digunakan. Semua guru menganjurkan untuk mendapatkan pelatihan permainan tradisional untuk anak usia dini. 2. PAUD Debora; Umur ± 10 tahun, luas bangunan PAUD 80 m². Jumlah siswa 27 orang, usia siswa 4-6 tahun, jumlah guru 4 orang (tiganya berijasah SMA, satunya berijasah D3 bahasa inggris), ratio guru/murid 1:6, ratio APE indoor/anak 1:5, ratio APE outdoor/anak 1:10, hanya 2 orang guru yang pernah ikut Diklat Kompetensi Guru PAUD , belum menerapkan kurikulum 2013 tetapi muatan kurikulum yang digunakan mencakup 6 aspek kompetensi, belum pernah menerapkan Permainan tradisional sumba dalam PBM karena belum tahu permainan tersebut dapat digunakan. Semua Guru menganjurkan untuk mendapatkan pelatihan permainan tradisional untuk anak usia dini. 3. PAUD Tunas Harapan; Umur ± 9 tahun, luas ruangan penyelenggaraan PBM	4. Semua PAUD belum menggunakan permainan Tradisional dalam pelaksanaan PBM	2. Kemampuan lembaga untuk membangun sarana/prasarana yang memadai sangat terbatas. 3. Kesadaran masyarakat untuk menyekolahkan anaknya yang berusia dini di PAUD masih rendah. 4. Semua guru-guru PAUD belum tahu kalau permainan tradisional itu dapat digunakan untuk proses pembelajaran PAUD	4. Perlu dilakukan uji coba beberapa permainan tradisional sumba untuk anak usia dini, dan hasil uji coba tersebut, yang efektif untuk PBM PAUD disosialisasikan ke guru-guru PAUD.
--	--	--	--

hanya 35 m². Tempat bermain berukuran 3 m², Jumlah siswa 25 orang, usia siswa 4-6 tahun, jumlah guru 2 orang (keduanya berijazah SMA tetapi sekarang sedang mengikuti kuliah S1 di UT), ratio guru/murid 1:13, ratio APE indoor/anak 1:10, ratio APE outdoor/anak 1:9, semua guru pernah ikut Diklat Kompetensi Guru PAUD dan kurikulum 2013 (telah menerapkan), muatan kurikulum yang digunakan mencakup 6 aspek kompetensi, belum pernah menerapkan Permainan tradisional sumba dalam PBM karena belum tahu permainan tersebut dapat digunakan. Semua guru menganjurkan untuk mendapatkan pelatihan permainan tradisional untuk anak usia dini.			
--	--	--	--

Sesuai dengan Tugas dan Fungsi BP PAUD dan Dikmas NTT maka dari keempat pemecahan masalah yang tertuang pada matriks di atas, yang prioritas dilaksanakan adalah: ***"MELAKUKAN UJICoba PERMAINAN TRADISIONAL ANAK USIA DINI KARATERISTIK SUMBA UNTUK DIKEMBANGKAN MENJADI BAHAN BELAJAR PAUD"***. Hal ini sangat penting dan harus segera dilakukan dengan tujuan: (1) agar alternative permainan yang digunakan untuk Pembelajaran PAUD di kabupaten ini jumlahnya tidak terbatas, (2) Guru dan peserta PAUD tidak sulit dalam mengajar dan mempelajarinya karena permainan ini adalah permainan mereka, (3) untuk mewujudkan konsep pendidikan karakter,

Model Pengembangan Permainan Tau Koula

yaitu pendidikan yang penyelenggaraannya berdasarkan budaya masyarakat setempat, dan (4) permainan tradisional yang dimiliki masyarakat setempat tidak mengalami kepunahan atau tetap hidup selagi masyarakat Sumba Barat masih eksis.

Karena keterbatasan biaya, waktu, dan tenaga yang tersedia, maka dari beberapa permainan tradisional yang dimiliki masyarakat Sumba Barat, yang dipilih dan segera dilakukan uji coba adalah permainan Tau Koula. Dari karakteristik permainan, Tau Koula merupakan permainan tradisional yang cocok untuk pengembangan kognitif anak usia dini 5 – 6 tahun.

B. Tujuan dan Kegunaan Model

Adapun tujuan dari model ini adalah: (1) untuk menjadi pedoman atau penuntun dalam proses pembelajaran PAUD yang ada di Sumba Barat yang menggunakan permainan Tradisional Tau Koula; dan (2) untuk mengefektifkan proses pembelajaran PAUD di Kabupaten Sumba Barat yang menggunakan Permainan Tradisional Tau Koula. Dengan demikian, maka kegunaan dari model ini adalah untuk membantu Guru PAUD

C. Manfaat

Adapun manfaat dari Model ini:

1. Bagi Pendidik dan Tenaga Kependidikan dapat digunakan menambah jenis permainan dalam pembelajaran PAUD.
2. Bagi anak – anak. Untuk memperkenalkan permainan yang bersifat tradisional namun mengandung aspek perkembangan anak khususnya aspek kognitif
3. Bagi Masyarakat. Mengangkat kembali permainan – permainan tradisional yang sudah lama di tinggalkan.

D. Ruang Lingkup.

Adapun ruang lingkup model ini adalah khusus Permainan Tradisional Taukoula Pembelajaran untuk meningkatkan aspek perkembangan kognitif anak 5 – 6 tahun.

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

A. Konsep Umum Pendidikan

Pendidikan berasal dari kata bahasa Yunani, yaitu: “Paedagogie”, yang terbentuk dari kata “Pais” artinya anak, dan “Again” artinya membimbing. Jadi Paedagogie bimbingan yang diberikan kepada anak (Ahmadi dan Uhbiyati, 1991). Atas dasar arti kata ini, John Dewey *dalam* Ahmadi dan Uhbiyati (1991) mendefinisikan pendidikan sebagai berikut: Proses pembentukan kecakapan-kecakapan fundamental secara intelektual dan emosional kearah alam dan sesama manusia. Selanjutnya Langeveld mendefinisikan kata “mendidik anak” adalah mempengaruhi anak dalam usaha membimbingnya supaya menjadi dewasa. Usaha membimbing adalah usaha yang disadari dan dilaksanakan dengan sengaja antara orang dewasa dengan anak/ yang dewasa (Ahmadi dan Uhbiyati, 1991).

Bratanata dkk *dalam* Ahmadi dan Ubiyati (1991) mendefinisikan, pendidikan adalah usaha yang sengaja dilakukan baik langsung maupun dengan cara yang tidak langsung untuk membantu anak dalam perkembangannya menjadi dewasa. Selanjutnya Kihajar Dewantoro *dalam* (Ahmadi dan Uhbiyati, 1991) secara lebih luas mendefisikan bahwa mendidik adalah menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya. Khusus untuk anak-anak, Quaranya (2015) mendefinisikan pendidikan anak sebagai usaha sadar dan terencana untuk meningkatkan potensi anak.

Tujuan akhir dari pendidikan adalah mendidik anak agar menjadi orang yang berguna bagi dirinya sendiri serta bagi masyarakat, bangsa, dan Negara (Ahmadi dan Uhbiyati, 1991).

Ahmadi dan Uhbiyati (1991) mengemukakan beberapa jenis pendidikan sebagai berikut: (1) menurut tingkat dan system pendidikan, yakni: (a) Tingkat Prasekolah, (b) Tingkat Sekolah Dasar, (c) Tingkat SMP, (d) Tingkat SMA), dan Tingkat Perguruan Tinggi; (2) Menurut tempat berlangsungnya pendidikan, yakni:

(a) Pendidikan dalam keluarga, (b) Pendidikan di dalam sekolah, dan (c) Pendidikan dalam masyarakat; (3) Menurut berlangsungnya pendidikan, yakni: (a) Pendidikan fungsional, yaitu pendidikan yang berlangsung secara naluriah tanpa rencana dan tujuan, tetapi berlangsung begitu saja, (b) Pendidikan intensional, yaitu pendidikan yang berlangsung secara terprogram dan tujuan sudah direncanakan; (4) Menurut aspek pribadi yang disentuh, yakni: Orkes, pendidikan sosial, pendidikan bahasa, pendidikan kesenian, pendidikan moral, pendidikan sex, dll; dan (5) Menurut sifatnya pendidikan, yaitu: (a) Pendidikan informal, yaitu: pendidikan yang diperoleh seseorang dari pengalaman sehari-hari dengan sadar sepanjang hayat, (b) Pendidikan formal, yaitu pendidikan yang berlangsung secara teratur, bertingkat, dan mengikuti syarat-syarat tertentu secara ketat (pendidikan ini berlangsung di sekolah), (c) Pendidikan non formal, yaitu pendidikan yang dilaksanakan secara tertentu, dan sadar tetapi tidak terlalu mengikuti peraturan yang ketat. Selanjutnya, Badan Akreditasi Nasional Pendidikan Non Formal mendefinisikan pendidikan non formal sebagai berikut: adalah jalur pendidikan di luar pendidikan formal yang dapat dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang. Lebih lanjut diuraikan bahwa pendidikan non formal meliputi pendidikan kecakapan hidup, pendidikan anak usia dini, pendidikan kepemudaan, pendidikan pemberdayaan perempuan, pendidikan keaksaraan, pendidikan keterampilan dan pelatihan kerja, pendidikan kesetaraan, serta pendidikan lain yang ditujukan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik.

B. Konsep PAUD

Kehidupan Negara dan bangsa kita di masa depan sangat bergantung pada anak-anak kita. Anak-anak kita merupakan sumber daya manusia yang menentukan kualitas kehidupan bangsa dan negara kita pada masa-masa yang akan datang. Oleh karena itu, sebagai generasi penerus bangsa, mereka membutuhkan pembinaan dan pengembangan yang optimal sejak usia dini demi terwujudnya sumber daya manusia yang handal dalam menciptakan kehidupan Negara dan bangsa yang berkualitas di masa depan (Direktorat Pendidik dan Tenaga Kependidikan, 2006^a).

Sumber daya manusia yang berkualitas tidaklah datang dengan sendirinya, semuanya membutuhkan persiapan yang matang. Sehingga tidaklah salah suatu ungkapan mengatakan bahwa” sumber daya manusia yang berkualitas harus dipersiapkan sejak usia dini (Direktorat Pendidik dan Tenaga Kependidikan, 2006^a). Lebih lanjut dikatakan bahwa adanya sumber daya manusia yang berkualitas dapat menjadi aset bangsa yang menguntungkan. Kualitas suatu bangsa ditentukan dari bagaimana kualitas manusia dulunya dibentuk. Artinya, bagaimana proses pertumbuhan dan perkembangan manusia itu pada saat berada pada usia di bawah lima tahun (Balita). Para Ahli psikologi anak telah membuktikan bahwa usia di bawah lima tahun merupakan masa peletak dasar dari pertumbuhan dan perkembangannya dimasa-masa selanjutnya (Hurlock *dalam* Direktorat Pendidik dan Tenaga Kependidikan, 2006^b)

Persiapan yang dimaksudkan dalam rangka menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas adalah dengan diberikannya pendidikan kepada anak-anak sejak usia dini, yang disebut Pendidikan Anak Usia Dini atau disingkat PAUD. Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak-anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (enam) tahun yang dilakukan dengan pemberian ransangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan lebih lanjut (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Rpublik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini).

Dalam penyelenggaraan PAUD, sebagaimana penyelenggaraan pendidikan jenis lainnya, diharuskan untuk menerapkan beberapa standar yang sudah ditetapkan secara nasional. Adapun standar-standar yang dimaksud adalah: (a) Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak, (b) standar Isi, (c) Standar Proses, (d) Standar Penilaian, (e) Standar Pendidik dan Tenaga Kependidikan, (f) Standar Sarana/Prasarana, (g) Standar Pengelolaan, dan (h) Standar Pembiayaan (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Rpublik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini).

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014, dalam penyelenggaraan PAUD harus menggunakan Kurikulum 2013. Di dalam kurikulum ini ada enam program pengembangan yang harus dilakukan dalam penyelenggaraan PAUD, yaitu: (1) Nilai Agama dan Moral, (2) Fisik-motorik, (3) Kognitif, (4) Bahasa, (5) Sosial-emosional, dan (6) Seni.

C. Perkembangan Anak Usia Dini

Dalam istilah tumbuh kembang sebenarnya tercakup dua peristiwa yang sifatnya berbeda, tetapi saling berkaitan dan sulit dipisahkan, Pertumbuhan dan perkembangan (Direktorat Pendidik dan Tenaga Kependidikan Pendidikan Non Formal, 2006^a). Lebih lanjut dijelaskan, pertumbuhan (growth) berkaitan dengan masalah perubahan dalam besar, jumlah, ukuran organ atau individu dan hal ini dapat diukur melalui ukuran berat, ukuran panjang, besar lingkaran kepala, sehingga semua hal ini memerlukan proses pemantauan yang tepat. Perkembangan (development) adalah bertambahnya kemampuan (skill) dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang teratur dan dapat diramalkan. Peristiwa perkembangan ini biasanya berkaitan dengan masalah psikologis seperti kemampuan gerak kasar dan halus, intelektual, sosial, dan emosional.

Agar tumbuh kembang seorang anak menjadi optimal maka ada beberapa kebutuhan dasar yang harus dipenuhi, yaitu: (1) kebutuhan fisik-biologis yang meliputi: Nutrisi, Imunisasi, kebersihan, Pelayanan kesehatan, dan aktivitas fisik; (2) Kasih Sayang-Emosi, meliputi: menciptakan rasa aman-nyaman-dilindungi, diperhatikan minat, keinginan dan pendapatnya, diberi contoh (bukan dipaksa), dibantu, didorong, dihargai, memberikan kegembiraan, memberikan koreksi bukan melalui ancaman atau hukuman, menerapkan pola pengasuhan yang sifatnya demokratis, memperhatikan temperamen yang dimiliki anak (apakah anak itu penurut, susah diatur atau pemalu); (3) Stimulasi/rangsangan (merupakan suatu proses masuknya rangsangan ke otak yang dilakukan secara sadar melalui panca indera secara khusus atau beragam dari lingkungan sekitar yang telah dibuat atau secara alamiah (Direktorat Pendidik dan Tenaga Kependidikan Pendidikan Non Formal, 2006^a).

Yang pertama memperoleh rangsangan adalah otak untuk membuat hubungan antara sel-sel otak (sinaps). Sejak dalam kandungan usia 6 bulan, sudah miliaran sel otak terbentuk namun belum ada hubungan antara sel tersebut. Apabila sel-sel otak tersebut diberi rangsangan maka akan terbentuk hubungan yang bermakna. Makin sering rangsangan maka hubungan itu akan semakin kokoh, semakin banyak variasi rangsangan yang diberikan maka hubungan yang terjadi semakin kompleks /luas dapat merangsang otak kiri dan kanan sehingga dapat berkembang kecerdasan jamaknya (Direktorat Pendidik dan Tenaga Kependidikan Pendidikan Non Formal, 2006^a).

Adapun perkembangan yang harus distimulasi adalah fisik melalui gerakan motorik kasar dan halus, kecerdasan, bahasa, seni, sosial emosional, nilai keagamaan dan moral, serta kemandirian. Cara untuk menstimulasi anak sangatlah beragam dan itu harus dilakukan setiap saat setiap kali berinteraksi dengan anak (Direktorat Pendidik dan Tenaga Kependidikan Pendidikan Non Formal, 2006^a).

Dalam merangsang atau menstimulasi anak, tenaga pendidik haruslah mengenal sifat-sifat otak kiri dan kanan anak didik. Ciri-ciri dari otak kiri adalah: cara berpikirnya mengerucut (konvergen), berkaitan dengan angka dan berhitung, rational, berkaitan dengan tata bahasa, kemampuan membaca dan menulis. Sedangkan ciri-ciri dari otak kanan adalah: cara berpikirnya meluas (divergen), imajinasi, kreativitas, seni, musik, bernyanyi, sosial-emosional, dan spiritual. Penggunaan otak kiri dan kanan secara berimbang dapat memunculkan apa yang disebut dengan kecerdasan jamak (*multiple intelligence*) (Direktorat Pendidik dan Tenaga Kependidikan Pendidikan Non Formal, 2006^a).

D. Mengembangkan Kecerdasan Anak Usia Dini

Gardner dalam Direktorat Pendidik dan Tenaga Kependidikan Pendidikan Non Formal (2006^b), menyatakan bahwa kecerdasan merupakan kemampuan untuk menyelesaikan masalah, menciptakan yang berharga dalam satu atau beberapa lingkungan budaya atau masyarakat. Lebih lanjut dikatakan bahwa Kecerdasan merupakan kemampuan tertinggi yang dimiliki oleh manusia. Tingkat

kecerdasan akan membantu seseorang dalam menghadapi berbagai problem yang muncul dalam kehidupannya. Kecerdasan dimiliki manusia sudah sejak lahir, dan terus akan berkembang sampai dewasa.

Qurany (2015) mengemukakan 8 macam potensi kecerdasan yang dimiliki manusia, yaaitu: (1) *Linguistic Intelligence*, meliputi kemampuan untuk membaca, menulis, dan komunikasi verbal, (2) *Logical & mathematical Intelligence*, yakni kemampuan melihat pola-pola, mengungkapkan alasan dan berpikir secara logic. Biasanya kemampuan ini diasosiasikan dengan berpikir ilmiah, (3) *Visual & spatial Intelligence*, yaitu kemampuan untuk berpikir dan menvisualisasikan gambar. Dalam mengajarkan ketrampilan visual tidak selalu berupa visualisasi gambar tetapi dapat juga melalui pemetaan dalam pikiran, (4) *Musical Intelligence*, Intelligence ini memberikan kemampuan untuk membuat komposisi musik, lagu, dan ritme, (5) *Bodily & kinesthetic Intelligence*, inteligensi ini melingkupi kemampuan untuk menggerakkan tubuh untuk memecahkan masalah, (6) *Interpersonal Intelligence*, inteligensi ini melibatkan pembelajar untuk menggunakan keterampilan sosial dan keterampilan untuk berkomunikasi dengan orang lain, juga keterampilan untuk berempati dan memahami orang lain, dan (7) *Intrapersonal Intelligence*, inteligensi ini adalah kemampuan untuk merefleksikan diri, menganalisis dan merenungkan problem secara independen.

E. Bermain bagi Anak Usia Dini

Bermain adalah suatu aktivitas yang langsung, spontan, dimana seorang anak menggunakan orang lain, atau benda-benda di sekitarnya dengan senang, sukarela, dan dengan imajinatif, dengan menggunakan panca inderanya, tangannya atau seluruh anggota tubuhnya (Gallahue dalam Direktorat Pendidikan dan Tenaga Kependidikan Pendidikan Non Formal (2006^b). Mengapa anak senang bermain? Anak bermain untuk memperoleh suatu cara untuk mengeksplorasi dan bereksperimen tentang dunia di sekitarnya dalam rangka mengembangkan hubungan dengan dunia, dengan orang lain, dan dengan dirinya sendiri (Gallahue dalam Direktorat Pendidikan dan Tenaga Kependidikan Pendidikan Non Formal (2006^b).

Suatu bentuk permainan, atau alat permainan semestinya diciptakan dengan tujuan yang jelas, sehingga pertumbuhan dan perkembangan apa yang diharapkan dari si anak dapat dicapai. Dengan bermain, anak tidak hanya tumbuh secara fisik saja, namun juga dapat berkembang secara psikis (Bronson *dalam* (Gallahue *dalam* Direktorat Pendidik dan Tenaga Kependidikan Pendidikan Non Formal (2006^b). Bermain bagi seorang anak adalah merupakan suatu proses di dalam pertumbuhan dan perkembangannya untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan seiring dengan pertumbuhan usianya. Jadi suatu permainan bagi seorang anak haruslah mengandung unsure-unsur dari tahapan-tahapan gerak motorik anak, yaitu kognisinya (cognitive), afektifnya (affective), dan psikomotornya (psychomotor), sehingga segala aspek yang menunjang terhadap pertumbuhan dan perkembangan di masa yang akan datang akan terbentuk dengan baik. ((Gallahue *dalam* Direktorat Pendidik dan Tenaga Kependidikan Pendidikan Non Formal (2006^b). Direktorat Pendidik dan Tenaga Kependidikan Pendidikan Non Formal (2006^b).

Sigmund Freud *dalam* Setiawan (2009) menyatakan, kegiatan bermain memungkinkan tersalurkan dorongan-dorongan instingtual anak yang sangat meringankan anak dari berbagai beban mental. Kegiatan bermain merupakan sarana yang aman yang dapat digunakan anak untuk mengulang-ulang pelaksanaan dorongan-dorongan untuk berperilaku tertentu, sehingga anak akan terbantu untuk mengendalikan dorongan-dorongan itu, dan juga reaksi-reaksi mental yang mendasarinya. Kegiatan bermain memungkinkan berlangsungnya proses pelepasan terpenuhinya keinginan-keinginan tertentu.

Melani Klein *dalam* Setiawan (2009) mengemukakan bahwa anak-anak sejak usia dini sudah memiliki kehidupan dalam diri (internal) yang kaya dan kompleks, yang dapat tampak oleh orang lain melalui kegiatan bermain dengan mainan.

Ciri-ciri yang menguntungkan dari kegiatan bermain: (1) Bermain itu menyenangkan, bisa memberi kepuasan, bisa menumbuhkan percaya diri kalau sukses; (2) Bermain sangat mengasyikkan, sehingga kadang-kadang anak tampak tidak menyadari keadaan sekitarnya; (3) Dalam kegiatan bermain anak, terjadi pemindahan situasi (displacement), karena adanya kemampuan anak untuk

melebur kenyataan dengan fantasi tanpa mengalami konflik, anak dapat memindahkan hal-hal yang dirasakannya bersama situasi yang menyertainya ke dalam permainan; dan (4) Kemampuan anak bermain dengan imajinasi sesuai dengan pertumbuhan kognitif anak (Setiawan, 2009).

Kegiatan bermain dan mainan mempunyai kemampuan terapi (Setiawan, 2009). Mainan atau kegiatan bermainnya, pada dirinya sendiri tidak memiliki kemampuan terapi, tetapi cara penggunaan atau penyelenggaraannya yang efektif untuk terapi. Mainan yang umumnya bermanfaat untuk terapi dapat dibagi dalam tiga kelompok (Solnit et al. dalam Setiawan, 2009), yaitu: (1) Mainan yang meniru/menyerupai situasi pada kehidupan nyata; (2) Mainan yang menimbulkan emosi marah atau agresif; dan (3) Mainan yang merangsang timbulnya kreativitas.

Bermain adalah cara belajar yang paling utama yang dilakukan oleh anak-anak usia dini dalam rangka menstimulasi atau merangsang pertumbuhan dan perkembangan 9 aspek kecerdasan seperti yang telah dikemukakan di atas. Setiap daerah memiliki berbagai macam jenis permainan yang biasa dilakukan oleh anak-anak usia dini yang diwariskan secara turun temurun sejak nenek moyang, sehingga disebut “ Permainan Tradisional”. Permainan – permainan ini biasa dilakukan oleh anak – anak usia dini di desa atau di kampung - kampung karena mengandung prinsip yang menyenangkan, dan tanpa disadari akan menumbuhkan – kembangkan 9 aspek kecerdasan anak seperti yang disebutkan terdahulu.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan, bahwa sesungguhnya pendidikan anak usia dini itu sudah ada sejak dahulu kala sampai di desa-desa atau di kampung-kampung melalui permainan tradisional, hanya saja pendidikan itu tidak dilakukan secara terencana dan terorganisir secara formal. Jadi permainan tradisional mempunyai kontribusi positif terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini.

Pada era-era belakangan ini baik pemerintah, swasta, maupun masyarakat semakin menyadari betapa pentingnya pendidikan anak usia dini, karena pendidikan level ini ikut memberikan kontribusi positif yang sangat berarti bagi pertumbuhan dan perkembangan ke - 9 aspek kecerdasan anak. Karena itu tidak

heran kalau dewasa ini pemerintah giat mendorong pihak swasta dan masyarakat untuk membangun PAUD dimana-mana, walaupun untuk sementara masih dominan terkonsentrasi di wilayah kota.

Karena PAUD dibangun di wilayah kota, maka dalam proses pembelajarannya saat ini masih lebih banyak menggunakan permainan yang biasa dilakukan oleh anak – anak kota, atau terbatas pada permainan yang sudah ditetapkan oleh lembaga pemerintah. Kalau demikian, maka sudah dapat dipastikan bahwa alternatif permainan yang digunakan dalam pembelajaran PAUD saat ini jumlahnya masih terbatas, sementara perkembangan pendirian PAUD sudah mulai menyebar sampai ke wilayah pedesaan.

Agar jumlah alternatif permainan dalam proses pembelajaran PAUD tidak terbatas, dan mendukung pertumbuhan dan perkembangan pendirian lembaga PAUD sampai di wilayah pedesaan, maka permainan-permainan tradisional yang biasa dilakukan oleh anak usia dini di pedesaan perlu dikukuhkan untuk menjadi alternatif permainan resmi yang dilakukan oleh lembaga PAUD, sehingga alternatif permainan PAUD jumlahnya tidak terbatas, dan PAUD-PAUD yang ada di wilayah pedesaan tidak mengalami kesulitan dalam menerapkan permainan- permainan PAUD. Selain itu, permainan-permainan tradisional yang biasa dilakukan oleh anak-anak usia dini di wilayah pedesaan tidak mengalami kepunahan, tetapi tetap lestari selagi dunia dan manusia masih ada.

Untuk menetapkan atau membakukan suatu permainan tradisional anak usia dini menjadi permainan resmi suatu PAUD, terlebih dahulu permainan tersebut perlu melewati suatu proses uji-coba untuk melihat kelayakannya. Kelayakannya ditentukan oleh terpenuhinya unsur keilmiah dari permainan tersebut.

Banyak cara pembelajaran yang dapat di gunakan dalam memberikan rangsangan pada anak usia dini, misalnya pembelajaran melalui pendekatan Beyond Centers and Circles Time (BCCT), pendekatan alam (berbasis alam), outbound, klasikal, dan lain-lain. Untuk memperkaya model pembelajaran PAUD khususnya untuk usia 4 -6 tahun, maka pada tahun 2017 BP PAUD DAN DIKMAS Provinsi Nus Tenggara Timur melakukan pengembangan dan ujicoba Model Pembelajaran PAUD melalui permainan Tradisional. dilakukan dengan

pertimbangan selain untuk mengenalkan kepada anak-anak berbagai jenis permainan tradisional serta APE yang digunakan (pada umumnya menggunakan Alat permainan Educatif (APE) bersumber dari lingkungan sekitar juga untuk melestarikan permainan tradisional yang hampir punah dan terlupakan oleh generasi sekarang.

Permainan tradisional bagi anak usia dini (dalam hal ini usia 4-6 tahun) banyak mengandung nilai-nilai pendidikan yang dapat menumbuhkan dan mengembangkan 9 kecerdasan (kemampuan) anak. Nilai-nilai pendidikan dalam permainan tradisional tersebut terkandung dalam permainan, gerak, syair lagu maupun tembangnya. Sebagaimana yang dinyatakan oleh Dharmamulya (1991:54), bahwa permainan tradisional anak mengandung unsur rasa senang, dimana rasa senang dapat mewujudkan suatu kesempatan yang baik menuju kemajuan. Di sisi lain dikatakan bahwa masa terpenting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak sangat tergantung pada masa kecilnya. Masa kanak-kanak diibaratkan sebagai masa tunas yang sangat menjanjikan harapan, sehingga pada masa ini sangat menentukan keadaan selanjutnya. Apabila dijabarkan lebih jauh, maka nilai-nilai yang terdapat dalam permainan tradisional dapat digunakan sebagai media yang sangat penting untuk mencapai tujuan pendidikan.

Berdasarkan hal tersebut di atas, permainan tradisional dapat dijadikan sebagai wahana atau media pembelajaran, baik untuk perkembangan spiritual maupun social emosional anak. Permainan tradisional untuk anak, dapat menstimulasi gerakan dan aturan yang terdapat di dalamnya juga adanya sportivitas, kerja sama (solidaritas), keuletan dan ketekunan, keiklasan, kejujuran, kemandirian, dan kepercayaan diri. Dengan demikian, permainan tradisional dapat memberikan sumbangan yang berarti untuk pembangunan pribadi seorang anak.

G. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Umur 5 – 6 Tahun

Di dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini dinyatakan bahwa perkembangan kognitif anak usia dini yang berumur 5 – 6 Tahun meliputi:

1. Belajar dan Pemecahan Masalah, yang diindikasikan oleh: (a) menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidiki (seperti: apa yang terjadi ketika air ditumpahkan); (b) memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial; (c) menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru; dan (d) menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan).
2. Berpikir logis, yang diindikasikan oleh: (a) mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: “lebih dari”, “kurang dari”, “paling/ter”; (b) Menunjukkan inisiatif dalam memilih thema permainan seperti: ayo kita bermain pura-pura seperti burung; (c) menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan; (d) mengenal sebab akibat tentang lingkungannya (angin bertiup menyebabkan daun bergerak, air dapat menyebabkan sesuatu menjadi basah); (e) mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (tiga variasi); (f) mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari dua variasi; (g) mengenal pola ABCD-ABCD; dan (h) mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya.
3. Berpikir simbolik, yang diindikasikan oleh: (a) menyebutkan lambang bilangan 1 – 10; (b) menggunakan lambang bilangan untuk menghitung; (c) Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan; (d) mengenal berbagai macam lambang huruf vocal dan konsonan; dan (e) merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil).

H. Alat Permainan Untuk Anak Usia 5 – 6 Tahun

Menurut Direktorat Pendidik dan Tenaga kependidikan Non Formal (2006), jenis alat permainan anak usia 5 – 6 Tahun adalah sebagai berikut: (1) alat permainan peran makro dan mikro; (2) alat-alat untuk belajar angka dan huruf; (3) alat permainan di luar ruangan: papan titian, dan papan jungkat jungkit; (4) alat-alat keterampilan untuk menggunting, menempel, melipat;

(5) Balok-balok berkonstruksi; dan (5) peralatan sehari-hari (kursi, meja, sapu, kemoceng, dan lain-lain).

I. Hasil Penelitian Mengenai Permainan Tradisional Congklak

Permainan tradisional Congklak menurut bahasa Sumba Barat disebut Taukoula. Jadi Taukoula adalah salah satu permainan tradisional Sumba Barat. Hasil penelitian Akhida (2014) menyimpulkan bahwa permainan Tradisional Congklak berpengaruh positif terhadap perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di TK Aisyiyah Beruk 1 Karanganyar pada tahun pelajaran 2013/2014

BAB III

KOMPONEN MODEL

Agar penyelenggaraan program ini dapat berjalan dengan baik dan sesuai tujuan yang telah ditetapkan, maka diperlukan komponen-komponen penyelenggaraan sebagai berikut:

A. Satuan PAUD

Satuan PAUD yang dapat menyelenggarakan program ini adalah satuan PAUD yang mempunyai karakteristik sebagai berikut

1. Mempunyai peserta didik usia 5-6 tahun, sekurang-kurangnya 10 anak
2. Mempunyai guru dan tenaga kependidikan yang bisa membelajarkan permainan tradisional ini
3. Mempunyai komitmen untuk mengajarkan permainan tradisional Tau Koula kepada anak-anak
4. Bisa menyiapkan sarana dan prasarana yang memadai sesuai dengan model yang di angkat/ dipilih

B. Guru dan Tenaga Kependidikan

Guru dan tenaga kependidikan hendaknya memenuhi persyaratan sebagai berikut:

1. Berkomitmen untuk menanamkan membelajarkan permainan Tradisional Tau koula kepada anak didik
2. Kualifikasi minimal SLTA
3. Sehat jasmani dan rohani
4. Berpengalaman menjadi guru minimal 2 (dua) tahun
5. Menyusun Rencana Kegiatan (RPPM dan RPPH)
6. Menyiapkan Sarana dan Bahan Main
7. Mengobservasi/ Mengamati/Mengevaluasi perkembangan kemampuan anak
8. Mencatat hasil penilaian anak

Persyaratan tenaga Kependidikan/ Pengelola program antara lain:

1. Membuat Jadwal Kegiatan belajar mengajar
2. Menyiapkan daftar hadir pendidik, pengelola dan peserta didik
3. Mendokumentasikan proses kegiatan belajar mengajar
4. Menyusun laporan hasil kegiatan
5. Mengadministrasikan semua dokumen pembelajaran

C. Peserta Didik

Peserta didik yang disyaratkan dalam penyelenggaraan program ini adalah :

1. Usia minimal 5-6 tahun
2. Sehat jasmani dan rohani
3. Dalam satu kelompok belajar minimal 10 anak

D. Materi Kegiatan

Materi kegiatan pada PAUD tempat Ujicoba permainan tradisional Taukoula mulai dari kegiatan permainan tradisional dengan langkah – langkah sebagai berikut:

1. Guru Memperkenalkan permainan tradisional kepada anak didik
2. Guru mempraktekan permainan tradisional kepada anak – anak PAUD
3. Guru Memberikan penilaian hasil main anak

E. Model Pembelajaran

Model pembelajaran yang disyaratkan dalam penyelenggaraan program ini adalah model pembelajaran yang dapat dipilih dari salah satu model pembelajaran berikut:

1. Model pembelajaran sentra dan lingkaran
2. Model pembelajaran system kelompok dengan kegiatan pengaman
3. Model pembelajaran system area
4. Model pembelajaran system sudut

F. Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana yang harus dimiliki oleh lembaga PAUD guna menyelenggarakan program ini minimal :

1. Ruang belajar yang nyaman, sehat dan bersih
2. Halaman yang aman, nyaman dan bersih
3. Tersedia alat permainan Taukoula

BAB IV

PELAKSANAAN MODEL

Permainan Tradisional, diselenggarakan dalam dua tahapan, yaitu :

A. Tahap Persiapan

Tahap persiapan merupakan tahap awal sebelum program diselenggarakan. Dalam tahap persiapan yang harus dilakukan adalah :

1. Menyusun rencana kegiatan permainan Tau Koula

Kegiatan pembelajaran program ini merupakan bagian yang tidak terpisahkan dengan proses pembelajaran secara keseluruhan. Karena itu, pendidik perlu menyusun rencana kegiatan yang akan dilaksanakan yaitu :

- a. Jadwal kegiatan pembelajaran
- b. Rencana kegiatan pembelajaran harian
- c. Format evaluasi pencapaian perkembangan anak

2. Menyiapkan peralatan

Peralatan yang perlu disiapkan oleh pendidik untuk melaksanakan pembelajaran antara lain:

- a. Tempat pembelajaran baik di dalam ruangan maupun halaman/lapangan
- b. Peralatan permainan Tau Koula

3. Menyiapkan alat evaluasi

Alat evaluasi pencapaian perkembangan kognitif anak yang perlu disiapkan oleh pendidik antara lain :Format observasi

B. Tahap Pelaksanaan

Program/ model permainan tradisional kepada anak usia 5-6 tahun melalui permainan Tau Koula, ini merupakan pendukung dalam pelaksanaan

pembelajaran secara keseluruhan, karena itu kegiatan yang dilakukan oleh pendidik pada tahap pelaksanaan program antara lain :

1. Pelaksanaan Pembelajaran

Proses pelaksanaan pembelajaran dengan tahapan-tahapan sebagai berikut:

a. Penataan dan penyiapan lingkungan, dengan kegiatan yang dilakukan oleh pendidik untuk tahapan ini meliputi

- 1) Menyiapkan alat
- 2) Menata tempat (ruangan atau lapangan)
- 3) Mengelompokkan anak usia 5 – 6 tahun

b. Tahap pembukaan, untuk tahapan ini pendidik melakukan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Menyapa anak atau mengucapkan salam
- 2) Mengajak untuk membaca doa bersama
- 3) Menetapkan aturan bermain yang harus dipatuhi bersama

c. Kegiatan inti, dimana pada kegiatan ini pendidik bersama anak-anak melakukan kegiatan sebagai berikut : bermain Tau Koula.

Kegiatan setelah bermain, dimana untuk tahapan ini kegiatan yang dilakukan antara lain Pendidik bersama anak-anak untuk membereskan mainan yang telah dipergunakan

2. Pelaksanaan Penilaian

Tahap evaluasi dilakukan oleh pendidik untuk mengetahui dan mengukur kemampuan anak pada saat melakukan permainan tradisional Tau Koula.

Penilaian kemampuan memainkan permainan tradisional untuk meningkatkan aspek kognitif

Penilaian saat dan setelah selesai kegiatan dilakukan oleh pendidik untuk melihat bagaimana kemampuan kognitif anak yang dimiliki anak setelah melakukan permainan tradisional Tau Koula.

BAB V

PENILAIAN HASIL PELAKSANAAN PROGRAM PEMBELAJARAN

A. Tahapan

Tahapan yang dilaksanakan oleh pendidik untuk penilaian proses pembelajaran antara lain

1. Pengamatan/Observasi

Pengamatan dilakukan oleh pendidik untuk mengevaluasi pencapaian perkembangan anak berkaitan dengan :

- a. Kemampuan anak menghitung angka 1-10 saat anak melakukan permainan tradisional Tau Koula I
- b. Kemampuan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan
- c. Kemampuan Membedakan warna
- d. Kemampuan membedakan banyak dan sedikit

2. Penilaian

Penilaian keberhasilan tersebut dilakukan melalui langkah - langkah berikut:

- a. Melakukan pencatatan terhadap pencapaian 4 indicator perkembangan kognitif anak
- b. Melakukan analisis hasil penilaian

B. Teknik Penilaian

Teknik penilaian merupakan suatu upaya atau cara yang dilakukan untuk menemukan, mengungkapkan, dan menyajikan data atau informasi tentang perkembangan anak usia dini dengan menggunakan alat tertentu. Teknik penilaian yang digunakan dalam pembelajaran permainan tradisional taukola pada anak usia dini, sebagaimana halnya dengan penilaian perkembangan anak secara umum, harus dapat mengukur respon an pengalaman anak usia dini terkait dengan permainan yang dilakukannya.

Untuk mengumpulkan data tentang hasil pembelajaran permainan tradisional Tau koula anak usia dini menggunakan teknik observasi. format observasi terlampir)

C. Langkah-Langkah Pelaksanaan Penilaian

Pendidik melakukan penilaian untuk anak usia dini terdiri atas 2 tahap sebagai berikut.

1. Pre test

Sebelum menggunakan bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran di lembaga tempat uji coba terlebih dahulu dilakukan pretes terhadap 10 orang anak yang dijadikan sasaran ujicoba. Instrumen .

2. Melaksanakan penilaian melalui observasi.

Penilaian yang kedua dilakukan pendidik saat pembelajaran. Kegiatan ini dilakukan selama 8 bulan dan untuk 1 minggu dilakukan 2 kali seminggu .

Pada pengamatan dengan menggunakan daftar cek, pendidik memberikan tanda pada pilihan yang tersedia untuk masing-masing aspek yang diamati. Untuk penilaian pembelajaran permainan tradisional Tau koula digunakan system penilaian kualitatif dengan menggunakan empat kategori, yaitu : Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), Berkembang Sangat Baik (BSB). Makna dari kategori-kategori penilaian dalam daftar Cek tersebut adalah :

- a. Belum Berkembang (BB), bila anak tidak menunjukkan kemampuannya untuk 4 indikator yang telah tersebut. Anak masih perlu dibimbing dan dilatih agar memiliki karakter tersebut.
- b. Mulai Berkembang (MB), bila anak sudah menunjukkan kemampuannya 4 indikator tersebut, tetapi masih perlu diingatkan atau dibantu oleh guru
- c. Berkembang Sesuai Harapan (BSH), bila anak sudah menunjukkan kemampuannya 4 indikator tersebut. Anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru

- d. Berkembang Sangat Baik (BSB), bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuannya sesuai indikator yang diharapkan.

Untuk memberikan kesimpulan umum maka setiap pilihan dari masing – masing diberi skor, dimana skor 1 diberikan pada kemampuan yang hanya mencapai belum berkembang; skor 2 diberikan pada kemampuan pada kemampuan yang tergolong mulai berkembang; skor 3 diberikan pada kemampuan yang tergolong berkembang sesuai harapan dan skor 4 diberikan pada kemampuan yang tergolong berkembang sangat baik. Berdasarkan skor – skor yang ada maka ditetapkan kategori kemampuan anak yang digunakan sebagai rujukan.

10 – 17 kemampuan anak tergolong belum berkembang kemampuan kognitifnya

18 – 26 kemampuan anak tergolong mulai berkembang kemampuan kognitifnya

26 – 33 kemampuan anak tergolong berkembang sesuai harapan

33 – 40 kemampuan anak tergolong berkembang sangat baik

Untuk itu maka dari data yang ada yang dinyatakan dengan skor perlu dicari nilai rata – ratanya

Nilai rata – rata tersebut dibandingkan dengan kategori rujukan.

Pada kategori mana nilai rata – rata itu berada maka itulah kategori dari kemampuan anak secara keseluruhan.

1. Prosedur penentuan kategori kemampuan kognitif anak untuk masing – masing aspek : jumlah skor dari 10 anak dibagi dengan jumlah anak
2. Prosedur penentuan kemampuan anak secara umum: jumlah rata – rata masing – masing aspek kemampuan kognitif anak dibagi dengan jumlah aspek kemampuan anak (3 aspek)

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Hasil Ujicoba model permainan Tradisional Tau Koula setelah dievaluasi maka diperoleh kesimpulan bahwa Permainan ini mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5 – 6 tahun dalam hal a) Membilang 1 – 10, b) mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, c) membedakan banyak dan sedikit dan d) membedakan warna

2. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas maka permainan tradisional Tau Koula bisa dipergunakan dilembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi Abu H. dan Uhbiyati Nur, 2001. *Ilmu Pendidikan*. Cetakan kedua, Penerbit Rineka Cipta.Semarang.
- Direktorat Pendidik dan Tenaga Kependidikan, Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan, Departemen Pendidikan Nasional, 2006^a. *Perkembangan Anak Usia Dini*
- Direktorat Pendidik dan Tenaga Kependidikan, Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan, Departemen Pendidikan Nasional, 2006^b. *Mengembangkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini*.
- Musfiroh, T. dan Tatminingsih, S., 2015. Bermain dan Permainan Anak. Modul Cetakan Ke Tiga,. Penerbit: Universitas Terbuka
- Peraturan Menteri Penddidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Taahun 2014 tentang *Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Peraturan Menteri Penddidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Taahun 2014 tentang *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*
- Quranyi, N. N., 2015. Rvolusi PAUD. Penerapan Pembelajaran Berbasis Konsep Mind Map. Cetakan Pertama, Penerbit Center For Indonsian Child Studies, Bogor.
- Setiawan, T. I., 2009. *Kegiatan Bermain Sebagai Terapi Pada Anak Usia Dini*. Buletin PAUD: Jurnal Ilmiah Anak Usia Dini. ISSN: 2085-613 X, Vol. 8, No.1, April, 2009.

BIODATA PENYUSUN

	Nama	: Ir. Maria G. M Bembot, MM
	Tempat, Tanggal Lahir	: Manggarai, 29 Mei 1965
	Pangkat/ Golongan	: Pembina Tk I/ IVb
	NIP	: 19650529 199403 2 007
	Jabatan Fungsional	: Pamong Belajar Madya
	Unit Kerja	: BP PAUD & DIKMAS NTT
	Alamat Kantor	: Jl. Perintis Kemerdekaan Kota Baru Kupang
	Alamat Rumah	: Jl. Siwalan RT 16/ 06 Kota Kupang, NTT
	Telp/ HP	: 081339083416
	e-mail	: -bembot1965@gmail.com
	Pendidikan	: S2
	Nama	: Ir. Dolly F. S Ballo, M.Si
	Tempat, Tanggal Lahir	: Kupang 24 Desember 1964
	Pangkat/ Golongan	: Pembina / Iva
	NIP	: 19641228 199112 2 002
	Jabatan Fungsional	: Pamong Belajar Madya
	Unit Kerja	: BP PAUD & DIKMAS NTT
	Alamat Kantor	: Jl. Perintis Kemerdekaan Kota Baru Kupang
	Alamat Rumah	: Jl. Kenari No 3 Kel. Naikoten 1 Kec. Kota Raja, Kupang, NTT
	Telp/ HP	: 082166871205
	e-mail	: dooly_susana@yahoo.co.id
	Pendidikan	: S2
	Nama	: Dra. Gerterudis M. A. Djoka
	Tempat, Tanggal Lahir	: Kupang, 13 Agustus 1965
	Pangkat/ Golongan	: Pembina Tk I/ IVb
	NIP	: 19650813 199303 2 009
	Jabatan Fungsional	: Pamong Belajar Madya
	Unit Kerja	: BP PAUD & DIKMAS NTT
	Alamat Kantor	: Jl. Perintis Kemerdekaan Kota Baru Kupang
	Alamat Rumah	: Jl. Lanudal Penfui Timur
	Telp/ HP	: -
	e-mail	: -
	Pendidikan	: S1
	Nama	: Fredrik H. Dami, S.Sos
	Tempat, Tanggal Lahir	: Kupang, 20 Pebruari 1966
	Pangkat/ Golongan	: Pembina Tk I/ IVb
	NIP	: 19660220 199303 1 007
	Jabatan Fungsional	: Pamong Belajar Madya
	Unit Kerja	: BP PAUD & DIKMAS NTT
	Alamat Kantor	: Jl. Perintis Kemerdekaan Kota Baru Kupang
	Alamat Rumah	: Jl. Untung Surapati RT 08/ 03 Kel. Manulai II
	Telp/ HP	: 081339282912
	e-mail	: -
	Pendidikan	: S1



MODEL PENGEMBANGAN
PERMAINAN TRADISIONAL TAU KOULA UNTUK
PENINGKATAN KOGNITIF ANAK USIA 5 – 6 TAHUN

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
BALAI PENGEMBANGAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DAN
PENDIDIKAN MASYARAKAT PROVINSI NUSA TENGGARA TIMUR

2017

**“MODEL PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL TAU’KOULA UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN**

PENGEMBANG :

Maria Goreti M. Bembot

Dolly F. S. Ballo

Frederik H. Dami

Dra. Gerterudis M. A. Djoka

Nara Sumber :

Nikolaus Serman

Erni Hailitik

PENANGGUNG JAWAB :

Kepala Balai Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini

Dan Pendidikan Masyarakat (BP-PAUD dan Dikmas)

Nusa Tenggara Timur

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas pertolonganNya, penyusunan “***Model Pengembangan Permainan Tradisional Tau’Koula untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun***” dapat diselesaikan.

Penyusun Model ini sebagai panduan Guru – guru dalam melaksanakan alternatif jenis pembelajaran yang digunakan guru – guru PAUD untuk mendidik anak usia dini 5 – 6 tahun jumlahnya meningkat.

Model ini bisa terlesai atas bantuan banyak pihak untuk itu kami menyampaikan ucapan terima kasih.

Kami menyadari isi Model ini masih Jauh dari sempurna olek karena itu kami sangat mengharapkan sumbang saran yang bersifat konstruktif demi penyempurnaan Model ini.

Selanjutnya kami menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan sumbangan pikiran hingga tersusunnya Model ini.

Kupang, Desember 2017

Kepala BP-PAUD dan Dikmas NTT,

MARIA B. ADVENSIA, SH, M.HUM

NIP. 19671220 199903 2 006

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iii
BAB I . PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Tujuan dan Kegunaan Model.....	7
C. Manfaat	7
D. Ruang Lingkup	7
BAB II. TINJAUAN TEORITIS	8
A. Konsep Umum Pendidikan	8
B. Konsep PAUD	9
C. Perkembangan Anak Usia Dini	11
D. Mengembangkan Kecerdasan Anak Usia Dini.....	12
E. Bermain Bagi Anak Usia Dini.....	13
F. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini 5 – 6 Tahun.....	17
G. Alat Permainan Untuk Anak Usia 5 – 6 Tahun	18
H. Hasil Penelitian Mengenai Permainan Tradisional Congklak	19
BAB III. KOMPONEN MODEL	20
A. Satuan PAUD.....	20
B. Guru dan Tenaga Kependidikan	20
C. Peserta Didik	21
D. Materi Kegiatan	21
E. Model Pembelajaran	21
F. Sarana dan Prasarana.....	22
BAB IV. PELAKSANAAN MODEL.....	23
A. Tahap Persiapan	23
B. Tahap Pelaksanaan.....	23

BAB V. PENILAIAN HASIL PELAKSANAAN PROGRAM PEMBELAJARAN	25
A. Tahapan	25
B. Teknik Penilaian	25
C. Langkah – langkah Pelaksanaan Penilaian.....	26
BAB VI. PENUTUP	28
DAFTAR PUSTAKA.....	

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena atas pertolonganNya, penyusunan “***Model Pengembangan Permainan Tradisional Tau’Koula untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun***” dapat diselesaikan.

Penyusun Model ini sebagai panduan Guru – guru dalam melaksanakan alternatif jenis pembelajaran yang digunakan guru – guru PAUD untuk mendidik anak usia dini 5 – 6 tahun jumlahnya meningkat.

Model ini bisa terlesai atas bantuan banyak pihak untuk itu kami menyampaikan ucapan terima kasih.

Kami menyadari isi Model ini masih Jauh dari sempurna oleh karena itu kami sangat mengharapkan sumbang saran yang bersifat konstruktif demi penyempurnaan Model ini.

Selanjutnya kami menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan sumbangan pikiran hingga tersusunnya Model ini.

Kupang, Desember 2017

Kepala BP-PAUD dan Dikmas NTT,

MARIA B. ADVENSIA, SH, M.HUM

NIP. 19671220 199903 2 006

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena atas pertolonganNya, penyusunan “***Model Pengembangan Permainan Tradisional Tau’Koula untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun***” dapat diselesaikan.

Penyusun Model ini sebagai panduan Guru – guru dalam melaksanakan alternatif jenis pembelajaran yang digunakan guru – guru PAUD untuk mendidik anak usia dini 5 – 6 tahun jumlahnya meningkat.

Model ini bisa terlesai atas bantuan banyak pihak untuk itu kami menyampaikan ucapan terima kasih.

Kami menyadari isi Model ini masih Jauh dari sempurna olek karena itu kami sangat mengharapkan sumbang saran yang bersifat konstruktif demi penyempurnaan Model ini.

Selanjutnya kami menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan sumbangan pikiran hingga tersusunnya Model ini.

Kupang, Desember 2017

Kepala BP-PAUD dan Dikmas NTT,

MARIA B. ADVENSIA, SH, M.HUM

NIP. 19671220 199903 2 006

BIODATA PENYUSUN

	Nama	:	Ir. Maria G. M Bembot, MM
	Tempat, Tanggal Lahir	:	Manggarai, 29 Mei 1965
	Pangkat/ Golongan	:	Pembina Tk I/ IVb
	NIP	:	19650529 199403 2 007
	Jabatan Fungsional	:	Pamong Belajar Madya
	Unit Kerja	:	BP PAUD & DIKMAS NTT
	Alamat Kantor	:	Jl. Perintis Kemerdekaan Kota Baru Kupang
	Alamat Rumah	:	Jl. Siwalan RT 16/ 06 Kota Kupang, NTT
	Telp/ HP	:	081339083416
	e-mail	:	Bembot1965@gmail.com
	Pendidikan	:	S2
	Nama	:	Ir. Dolly F. S Ballo, M.Si
	Tempat, Tanggal Lahir	:	Kupang 24 Desember 1964
	Pangkat/ Golongan	:	Pembina / Iva
	NIP	:	19641228 199112 2 002
	Jabatan Fungsional	:	Pamong Belajar Madya
	Unit Kerja	:	BP PAUD & DIKMAS NTT
	Alamat Kantor	:	Jl. Perintis Kemerdekaan Kota Baru Kupang
	Alamat Rumah	:	Jl. Kenari No 3 Kel. Naikoten 1 Kec. Kota Raja, Kupang, NTT
	Telp/ HP	:	082166871205
	e-mail	:	dooly_susana@yahoo.co.id
	Pendidikan	:	S2
	Nama	:	Dra. Gerterudis M. A. Djoka
	Tempat, Tanggal Lahir	:	Kupang, 13 Agustus 1965
	Pangkat/ Golongan	:	Pembina Tk I/ IVb
	NIP	:	19650813 199303 2 009
	Jabatan Fungsional	:	Pamong Belajar Madya
	Unit Kerja	:	BP PAUD & DIKMAS NTT
	Alamat Kantor	:	Jl. Perintis Kemerdekaan Kota Baru Kupang
	Alamat Rumah	:	Jl. Lanudal Penfui Timur
	Telp/ HP	:	-
	e-mail	:	-

	Pendidikan	:	S1
	Nama	:	Fredrik H. Dami, S.Sos
	Tempat, Tanggal Lahir	:	Kupang, 20 Pebruari 1966
	Pangkat/ Golongan	:	Pembina Tk I/ IVb
	NIP	:	19660220 199303 1 007
	Jabatan Fungsional	:	Pamong Belajar Madya
	Unit Kerja	:	BP PAUD & DIKMAS NTT
	Alamat Kantor	:	Jl. Perintis Kemerdekaan Kota Baru Kupang
	Alamat Rumah	:	Jl. Untung Surapati RT 08/ 03 Kel. Manulai II
	Telp/ HP	:	081339282912
	e-mail	:	-
	Pendidikan	:	S1

Model Pengembangan Permainan Tradisional Tau Koula (Congklak)