

Pengembangan model pembelajaran di PAUD

by Muazar Habibi9

Submission date: 28-Nov-2020 03:27PM (UTC+0700)

Submission ID: 1458567792

File name: Pengembangan model pembelajaran di PAUD.pdf (441.94K)

Word count: 3244

Character count: 21283



PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN DI PAUD MENGGUNAKAN PERMAINAN TRADISIONAL

Nurhasanah*, Ika Rachmayani*, A.Muazar Habibi*

*Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Mataram

Kata Kunci

Model Pembelajaran, Permainan tradisional

Abstrak

Adapun Tujuan Umum penelitian ini adalah menghasilkan Model Pembelajaran Inovatif di PAUD yang menggunakan permainan Tradisional sebagai Model Pembelajaran di PAUD. Adapun secara khusus, tujuan penelitian ini adalah untuk memetakan hal-hal sebagai berikut : 1. Untuk mengetahui teknik atau cara pengembangan model pembelajaran di PAUD menggunakan permainan tradisional? 2. Untuk mengetahui prosedur dan komponen pengembangan model pembelajaran di PAUD menggunakan permainan tradisional? 3. Hasil pengembangan model pembelajaran di PAUD menggunakan permainan tradisional sebagai acuan dalam menyusun pedoman penyusunan pembelajaran di PAUD sudah sesuai dengan tingkat capaian perkembangan anak?. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, khususnya pengembangan model pembelajaran. Hasil yang diperoleh adalah pertama teknik yang digunakan dalam melakukan pengembangan model mengikuti langkah-langkah model pengembangan menurut bagan alur penelitian yang telah direncanakan. Selanjutnya komponen pengembangan model meliputi : 1. Mengidentifikasi permainan tradisional yang akan digunakan, 2. Merumuskan aturan permainan dan hal hal yang diperlukan dalam pelaksanaan model pembelajaran menggunakan permainan tradisional. 3. Melakukan pelaksanaan permainan sebagai uji coba pertama sampai ketiga. 4. Melakukan analisis hasil ujicoba dan 5. Menetapkan langkah langkah pembelajaran sebagai hasil dari model pembelajaran di PAUD menggunakan permainan tradisional. Berdasarkan hasil pelaksanaan penelitian maka hasil analisis kualitatif disimpulkan bahwa pengembangan model pembelajaran di PAUD menggunakan permainan tradisional dapat mengembangkan hampir semua aspek perkembangan melalui permainan tradisional dengklek, namun tidak semua indikator pada aspek perkembangan dapat dikembangkan. Implikasi hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran di PAUD. Tindak lanjut penelitian ini adalah penelitian ini dapat dilanjutkan untuk melihat dampak permainan tradisional, khususnya permainan dengklek apabila menjadi model pembelajaran bagi anak anak berkebutuhan khusus.

Korespondensi : Nurhasanah
Email : snururly@unram.ac.id

PENDAHULUAN

Pendidikan pada anak usia dini merupakan hal yang mutlak dan harus diperhatikan dalam

usaha untuk meningkatkan kualitas pendidikan pada jenjang berikutnya. Mengingat pendidikan pada usia dini merupakan proses awal stimulasi

potensi dan pembentukan kemampuan dasar untuk dibina dan dikembangkan lebih lanjut. Apabila pada usia awal ini tidak memperoleh stimulasi dan pembinaan sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak, maka potensi yang dimiliki anak akan mengalami hambatan dalam perkembangan selanjutnya, bahkan potensi yang dimiliki anak dapat hilang atau berkurang. Untuk itu perlu dipersiapkan dan dirancang dengan saksama pendidikan bagi pendidik Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), karena baik buruknya pelaksanaan dan hasil pendidikan anak usia dini sangat ditentukan oleh kualitas kemampuan dan keterampilan tenaga pendidiknya. Walaupun pendidik lain seperti sarana prasarana, lingkungan dan anak bersangkutan juga ikut mempengaruhi optimal tidak capaian perkembangan potensi anak. Tetapi kualitas pendidikan pilar utamanya ditentukan oleh kualitas pendidiknya. Mewujudkan pendidikan bagi pendidik anak usia dini atau prasekolah yang berkualitas merupakan tantangan yang harus dihadapi dan disiapkan dengan secermat mungkin, mengingat saat ini kita berhadapan dengan tantangan dari luar, yakni memasuki era Masyarakat Ekonomi Asean (MEA). Pendidik anak usia dini harus dipersiapkan dan dididik agar mampu menghadapi tantangan global ini. Penelitian lanjutan dari penelitian sebelumnya maka penelitian tentang Pengembangan Model Pembelajaran Di PAUD Menggunakan Permainan Tradisional perlu dilakukan untuk menggali dan menghasilkan model pembelajaran yang dapat dikembangkan didalam proses pembelajaran di PAUD.

Tujuan dari penelitian memiliki Tujuan Umum dan Tujuan Khusus. Adapun Tujuan Umum penelitian ini adalah menghasilkan Model Pembelajaran Inovatif di PAUD yang menggunakan permainan Tradisional sebagai Model Pembelajaran di PAUD. Adapun secara khusus, tujuan penelitian ini adalah untuk memetakan hal-hal sebagai berikut : 1. Untuk mengetahui teknik atau cara pengembangan model pembelajaran di PAUD menggunakan permainan tradisional?, 2. Untuk mengetahui prosedur dan komponen pengembangan model pembelajaran di PAUD menggunakan permainan tradisional?, 3. Hasil pengembangan

model pembelajaran di PAUD menggunakan permainan tradisional sebagai acuan dalam menyusun pedoman penyusunan pembelajaran di PAUD sudah sesuai dengan tingkat capaian perkembangan anak?.

Peningkatan kualitas proses dan out-put dari suatu proses pembelajaran perlu terus dilakukan mengingat tuntutan dan perkembangan lapangan kerja dan seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Hal tersebut dapat dilakukan bila tiap proses pembelajaran memiliki data yang akurat tentang model pembelajaran yang sesuai dengan Tingkat pencapaian perkembangan anak. Kajian dan pengumpulan data yang dibutuhkan ini dapat dilakukan melalui penelitian pengembangan ini, hasil penelitian ini sebagai khasanah baru dalam pemanfaatan permainan tradisional dalam proses pembelajaran. Guru PAUD perlu memahami tentang proses pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan peserta didik dan standar proses dalam proses pembelajaran, sehingga perlu dikembangkan model pembelajaran yang dapat membantu guru PAUD dalam mengoptimalkan proses pembelajaran yang dilakukan disekolah.

Pendidik akan dapat mengembangkan potensi anak dengan optimal bila memiliki empat kompetensi atau kemampuan yaitu : (1) memiliki pengetahuan, pemahaman tentang perkembangan anak beserta pendidik pekungannya; (2) dapat menyusun perencanaan pembelajaran yang memperhatikan unsur-unsur penopang proses pembelajaran; (3) melaksanakan pembelajaran sesuai dengan prinsip pendidikan anak usia dini; (4) menguasai dan dapat melaksanakan penilaian dan mengolah hasil penilaian perkembangan anak. Keempat kemampuan ini mutlak dibutuhkan dan dimiliki para pendidik PAUD, agar pendidikan yang dilaksanakan pada anak usia dini merupakan proses stimulasi tumbuh kembang anak, bukan kegiatan mengajarkan materi pembelajaran.

Pelayanan terhadap anak usia dini di NTB masih perlu mendapat perhatian, dan terus ditingkatkan kuantitas maupun kualitasnya hal ini terungkap dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Nyoman Suarta, dkk (2006), terhadap 91 pendidikan anak usia dini baik formal maupun nonformal. Anak yang terakses lewat

92endidikan formal (TK/RA) adalah 25,07% dan lewat PAUD nonformal anak yang terakses 2,77% , sehingga secara keseluruhan yang telah terakses adalah 27,84% (148.643) dari 533.919 anak. Dari 9 kabupaten kota di NTB prosentase anak yang terlayani sebagai berikut : Lombok Barat 16,18%, Lombok Tengah 31,91%, Lombok Timur 12,4%, Sumbawa 42,94%, Dompu 64,12%, Bima 31,83%, Mataram 24,84%, Kota Bima 52,17% dan Sumbawa Barat 97,65%. Sebagaimana yang sedang dicanangkan pemerintah yaitu peningkatan akses layanan terhadap anak, yang juga mesti diimbangi dengan peningkatan kualitas. Pihak pemerintrah melalui program luar sekolah atau nonformal terhadap program anak usia dini lebih menekankan perluasan akses layanan pada anak dan sangat kecil pengimbangannya dengan peningkatan kualitas. Yang terjadi di lapangan banyak masyarakat telah mendirikan PAUD tapi kesulitan untuk melakukan pembinaan dan stimulasi tumbuh kembang anak, kesulitan melakukan diteksi tumbuh kembang anak dan sebagainya. Sehingga banyak terjadi pendidik yang sudah berdiri, yang diniatkan untuk melayani anak usia dini akhirnya mati suri. Kondisi ini perlu mendapat perhatian untuk menjaga kesinambungan dan meningkatkan kualitas pendidikan bagi anak usia dini.

Dalam proses pembelajaran yang dilakukan di PAUD juga membutuhkan model pembelajaran yang secara prinsip sama dengan pengertian dan tujuan penyusunan model suatu organisasi kerja lainnya. Namun, dalam model pembelajaran disusun dalam rangka membantu guru mengelola proses pembelajaran agar lebih terorganisir dengan baik, sehingga pencapaian tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Guru PAUD dalam hal ini perlu memahami dasar-dasar, prosedur dan teknik dalam menyusun model pembelajaran, khususnya yang berbasis bermain. Kegiatan bermain dalam proses pembelajaran di PAUD merupakan roh yang harus ada dalam setiap aktivitas proses pembelajaran di PAUD, sehingga program pembelajaran yang dirancang seharusnya bernuansa bermain, khususnya dengan mengangkat kembali permainan-permainan tradisional. Permainan tradisional yang dimiliki oleh negara kita tidak hanya

sebagai khasanah kekayaan budaya nasional yang kina miliki, tetapi juga dapat menjadi sarana yang mendukung program pembelajaran di PAUD dalam rangka pencapaian perkembangan anak, tentunya permainan tradisional yang sesuai dengan tingkat capaian perkembangan anak.

METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, khususnya pengembangan model pembelajaran, dimana penelitian ini dilakukan dalam rangka menunjang dan memperbaiki proses pembelajaran, khususnya proses pembelajaran yang dilakukan dalam proses pembelajaran di PAUD. Penelitian ini dilakukan dalam rangka menemukan pengembangan model pembelajaran di PAUD menggunakan permainan tradisional.

Penelitian ini akan dilakukan di PAUD, khususnya PAUD AL Banna sebagai tempat penelitian pengembangan model pembelajaran di PAUD menggunakan permainan tradisional. Subyek penelitian ini adalah guru-guru PAUD dalam melakukan proses pembelajaran di PAUD menggunakan permainan tradisional.

Penelitian ini merupakan Pengembangan atau *Research and Development* (R&D) menurut Borg and Gall (1983:772) yang mendefinisikan bahwa penelitian pengembangan sebagai proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Langkah-langkah dari proses ini biasanya disebut sebagai siklus R & D, yang terdiri dari mempelajari temuan penelitian yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan ini, bidang pengujian dalam pengaturan di mana ia akan digunakan akhirnya , dan merevisinya untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan dalam tahap mengajukan pengujian. Dalam program yang lebih ketat dari R & D, siklus ini diulang sampai bidang-data uji menunjukkan bahwa produk tersebut memenuhi tujuan perilaku didefinisikan.

Penelitian ini dilaksanakan dalam beberapa tahapan penelitian yaitu mulai dari persiapan, pengumpulan data, analisis data, penyusunan laporan hasil penelitian. Pelaksanaan tahapan penelitian ini dapat dilihat pada bagan alur penelitian berikut ini. Pada bagan alur penelitian digambarkan tentang tahapan kegiatan dan capaian hasil dari tiap tahapan penelitian.

Keberhasilan penelitian ini ditentukan dengan indikator capaian sebagai berikut : 1. Tersusunnya rancangan pengembangan model pembelajaran dalam bentuk rencana pembelajaran dan kriteria dokumen yang dibutuhkan. 2. Adanya pembagian tugas tim penelitian. 3. Terkumpulnya data hasil penelitian berupa data kuantitatif dan kualitatif. dan 4. Tersusunnya laporan hasil penelitian dan terlaporkannya hasil penelitian. Untuk melaksanakan tahapan penelitian seperti telah disampaikan di atas, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode observasi, uji coba model, pengumpulan dokumen hasil ujicoba model dan *Focus Group Discussion (FGD)*.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan selama 1 bulan. Dimulai pada minggu ke-2 bulan september 2018 sampai minggu ke-2 bulan Oktober 2018. Alur penelitian dimulai dari diskusi awal dengan guru kelas yang akan melakukan uji coba penelitian. Diskusi FGD membahas tentang beberapa point yang akan dilaksanakan selama penelitian, yaitu :

1. Permainan tradisional yang akan dipilih.
2. Media dan alat permainan yang dibutuhkan.
3. Aturan permainan
4. Kelas yang akan digunakan sebagai tempat penelitian
5. Jadwal kegiatan main yang akan dilakukan
6. Berapa lama atau berapa kali kegiatan permainan dilakukan.

Berdasarkan hasil diskusi FGD tersebut diperoleh kesepakatan yaitu:

1. Permainan tradisional yang dipilih adalah permainan dengklek berbentuk pesawat terbang
2. Media dengklek dicetak menggunakan vanil dengan ukuran perkotak 50x50cm

3. Media dengklek juga dibuat berwarna tiap kotaknya dan menggunakan 3 bentuk geometri, yaitu : kotak, segitiga dan lingkaran.
4. Alat permainan yang dibutuhkan juga kepingan kepingan pipih yang disebut gacuk untuk dilempar disetiap kotaknya.
5. Aturan permainan yang diterapkan pada dasarnya tidak berubah dengan permainan dengklek secara umum, hanya ada sedikit perubahan pada cara permainan pada saat anak dipusat yang berbentuk lingkaran. Di saat itu anak berdiri dengan kedua kaki dan kembali melompat dengan 1 kaki sampai pada akhir permainan.
6. Kelas yang digunakan sebagai subjek penelitian adalah kelas B. Rentang usia anak antara 5 sampai 6 tahun. Jumlah anak berjumlah 10 orang anak.
7. Jadwal penelitian dimulai pada tanggal 24 september 2018 sampai tanggal 11 oktober 2018. Kegiatan bermain dengklek dilakukan setiap 4 kali selama 1 pekan, yaitu : setiap hari senin sampai hari kamis.
8. Kegiatan bermain dengklek dilakukan selama 12 kali ujicoba, 4 kali ujicoba pertama merupakan ujicoba awal masa pengenalan anak pada permainan dengklek, seperti : pengenalan alat main, aturan main dan langkah langkah permainan. 4 kali ujicoba kedua merupakan masa pemantaap terhadap aturan permainan dan langkah langkah permainan, sedangkan 4 kali terakhir merupakan masa pemantauan hasil permainan dan keterakitan permainan dengan pengembangan aspek-aspek perkembangan yang dapat dikembangkan dari permainan dengklek.

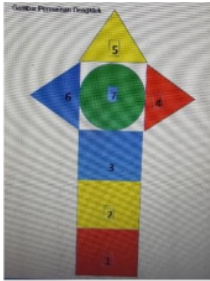
Setelah melakukan proses FGD maka tim peneliti bersama guru terpilih sebagai mitra penelitian mempersiapkan media dan alat permainan, aturan permainan dan guru mempersiapkan kelas yang akan digunakan selama penelitian dengan melakukan penyesuaian jadwal kegiatan pembelajaran di kelas dengan kegiatan permainan yang akan dilakukan.

Proses penelitian dilakukan menjadai 3 tahap, yaitu : tahap pertama merupakan ujicoba pertama sebagai langkah awal penajakan

kondisi dan kesiapan anak serta pengetahuan anak terkait permainan tradisional yang akan dilakukan. Tahap kedua merupakan tahap pelaksanaan permainan tradisional anak untuk melihat dan menetapkan langkah langkah permainan yang tepat untuk anak. Tahap ketiga merupakan tahap melihat aspek aspek perkembangan yang dapat dikembangkan dalam selama proses pembelajaran menggunakan permainan tradisional berlangsung.

Pada tahap pertama yaitu tahap uji coba diperoleh hasil berupa beberapa catatan yang menjadi dasar dari peneliti melakukan perbaikan pada tahap kedua. Catatan tersebut adalah :

1. Alat main yang digunakan pada saat permainan dengklek tersebut berukuran setiap kotak 50x50 cm persegi, dengan unsur bentuk geometri yang digunakan lingkaran, segitiga dan kotak. Komponen warna yang digunakan warna dasar yaitu merah, kuning, biru dan hijau.



Gambar 1.1. Permainan dengklek

2. Aturan permainan secara umum sama dengan permainan tradisional yang seharusnya. Dimulai dari penentuan teman bermain, sut untuk menentukan pemain awal, melempar gacuk (pecahan papan tipis) pada kotak pertama, kemudian melompat dengan satu kaki pada setiap kotak dan bentuk, hanya pada bentuk lingkaran boleh menginjak dengan dua kaki. Mengambil gacuk dan melemparnya pada kotak berikutnya. Jika keluar garis atau menginjak garis selama permainan maka permainan digantikan dengan pemain lainnya.



Gambar 1.2 Tahap Pertama permainan dengklek

3. Proses selama tahap pertama dilaksanakan semalam satu minggu, dalam seminggu permainan dilaksanakan selama 4 hari berturut-turut, yaitu pada pada hari senin, selasa, rabu dan kamis.

1. Selama tahap pertama penelitian memfokuskan pada pengenalan aturan permainan dan proses permainan yang dilakukan anak. Melihat kemampuan anak memahami tentang aturan permainan dan langkah langkah permainan yang sesuai dengan aturan permainan yang seharusnya. Membiasakan anak menggunakan media permainan tradisional dengklek selama proses pembelajaran.

Pada tahap kedua merupakan tahap pelaksanaan permainan yang dilakukan pada aturan permainan yang sesuai dengan standar operasional prosedur yang harusnya dan tingkat capaian perkembangan anak. Pada tahap ini diperoleh beberapa catatan berupa :

1. Media dan alat permainan secara bentuk hampir sama dengan tahap pertama, hanya saja dari ukuran dibuat lebih kecil yaitu ukuran setiap kotaknya berdiameter 30x30cm.
2. Prosedur permainan dengklek pada tahap kedua ini dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut : 1. Anak bersama guru duduk melingkar mendiskusikan tentang kegiatan main yang akan dilakukan, yaitu permainan dengklek, dimana pada kegiatan ini guru menjelaskan kembali aturan permainan dari awal permainan sampai selesai, guru bersama anak menetapkan aturan permainan tambahan yang dapat disepakati bersama anak, guru bersama anak menetapkan waktu pelaksanaan permainan. 2. Tahap pelaksanaan permainan sama dengan tahap pertama penelitian hanya pada saat ini guru

lebih memberi kesempatan pada anak untuk bermain secara kelompok secara mandiri, guru lebih pada mengamati dan memotivasi proses pelaksanaan kegiatan main yang berlangsung. 3. Setelah permainan dan merapikan kembali alat main, guru bersama anak kembali duduk melingkar mendiskusikan hasil permainan dan hal hal yang terjadi selama kegiatan main berlangsung.



Gambar 1.3 Tahap Kedua penelitian proses permainan dengklek

3. Pelaksanaan kegiatan main pada tahap kedua ini dilaksanakan selama satu minggu, dengan hari yang digunakan selama satu minggu sama, yaitu 4 hari mulai hari senin, selasa, rabu dan kamis. Durasi permainan setiap harinya selama 1 jam pelajaran yang 90 menit. Setiap kelompok dianggotai 3 sampai 4 orang anak.
4. Hasil permainan menunjukkan bahwa anak semakin memahami aturan permainan dan lebih menguasai prosedur selama proses permainan berlangsung.
5. Sebagai catatan tambahan ternyata ukuran alat permainan yang dimainkan kurang disukai anak karena dirasakan lebih kecil sehingga anak merasa kurang leluasa dalam bergerak didalam kotak, sehingga anak lebih cepat berganti dengan teman lain dikarenakan menginjak garis.
6. Secara umum pada tahap kedua ini hasil yang diperoleh bagus, khususnya pada aspek motorik kasar yaitu pada aspek kelincahan dan keseimbangan tubuh pada saat meloncat dari satu kotak ke kotak yang lain dan pada saat membungkukan badan saat akan mengambil gacuk. Ketepatan dan koordinasi yang baik juga tampak pada saat

anak melempar gacuk pada kotak kotak di permainan dengklek tersebut.

Tahap ketiga merupakan tahap akhir pada penelitian ini. Pada tahap ini proses permainan dengklek sudah lebih teratur dan dikuasai anak, sehingga pada tahap ini lebih pada tahap mengamati setiap aspek perkembangan yang dapat dikembangkan selama proses pembelajaran menggunakan permainan dengklek tersebut. Selama proses tahap ketiga berlangsung, diperoleh beberapa catatan berupa :

1. Media permainan kembali kepada ukuran awal pada tahap pertama, dikarenakan kenyamanan anak dalam menggunakan media permainan selama proses permainan berlangsung. Media permainan menggunakan ukuran 50x50 cm pada setiap kotaknya.
2. Berdasarkan hasil pengamatan selama permainan diperoleh data bahwa permainan tradisional dengklek dapat membantu anak dalam mengembangkan setiap aspek perkembangannya, yaitu pada aspek perkembangan nilai moral dan agama, bahasa, sosial emosional, kognitif dan khususnya fisik motorik. Namun, setiap aspek perkembangan yang dikembangkan tidak mencakup semua indikator pada setiap aspek perkembangannya, hanya indikator indikator tertentu yang muncul pada setiap aspek perkembangannya. Secara detail indikator indikator yang dapat dikembangkan akan dibahas lebih rinci pada bab pembahasan hasil penelitian.
3. Durasi proses pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan sama yaitu selama satu minggu yang dengan durasi permainan ditingkatkan menjadi 120 menit setiap proses permainannya dan dilaksanakan selama 4 kali selama satu minggu, yaitu pada hari senin, selasa, rabu dan kamis.



Gambar 1.4 Tahap pengamatan aspek perkembangan yang dikembangkan

TEMUAN PENELITIAN

Berdasarkan hasil penelitian dan temuan selama proses penelitian. Permainan tradisional ternyata cukup diminati oleh salah satu siswa yang berkebutuhan khusus. Selama proses uji coba penelitian ternyata salah satu siswa berkebutuhan khusus cukup antusias, sehingga peneliti merasa tertarik apabila penelitian ini dilanjutkan untuk melihat dampak penelitian ini bagi anak-anak berkebutuhan khusus (ABK)

KESIMPULAN DAN TINDAK LANJUT

1. Berdasarkan hasil analisis deskriptif kualitatif maka permainan tradisional dengklek ini hampir semua aspek perkembangan dapat dikembangkan melalui penggunaan permainan ini, hanya pada setiap aspek tidak semua indikator dapat dikembangkan.
2. Implikasi dari penerapan permainan tradisional, khususnya permainan dengklek dapat menjadi salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan. Hanya untuk SOP pelaksanaannya perlu diberikan lebih baik, khususnya pada guru PAUD dalam proses pembelajaran. Khususnya pada siswa berkebutuhan khusus (ABK)
3. Penelitian ini dapat dilanjutkan untuk mencari dampak dari permainan tradisional, khususnya pada anak yang berkebutuhan khusus (ABK)

Sebagai tindak lanjut maka penelitian ini merekomendasikan tindak lanjut sebagai berikut :

1. Hasil penelitian ini akan dikembangkan pada RTM pada Mata Kuliah Praktek Bermain dan Permainan tradisional. Jika selama ini mahasiswa hanya melakukan praktek dan memodifikasi permainan tradisional hanya dikampus dan dengan sesama mahasiswa. Kedepan mata kuliah praktek bermain dan permainan tradisional

hasil modifikasi mahasiswa diuji cobakan pada sekolah PAUD yang dipilih oleh mahasiswa sendiri. Sehingga hasil ujicoba dilapangan akan memperkaya kemampuan mahasiswa dalam mengembangkan dan memmodifikasi permainan tradisional sebagai salah satu model pembelajaran yang dapat dikembangkan di PAUD.

2. Tindak lanjut hasil penelitian ini akan melahirkan penelitian lanjutan berupa pengaruh permainan tradisional bagi anak berkebutuhan khusus.

DAFTAR PUSTAKA

- Dedi Supardi, 2003, *Makna dan Implikasi Undang-Undang Sisdiknas*, Buletin PADU, Agustus, Jakarta.
- Fasli Jalal, 2003, *Kebijakan Makro Pendidikan Anak Usia Dini di Indonesia*, Buletin PADU, Edisi Khusus, Jakarta
- Harun Rasyid, 2009, *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*, Multi Presindo, Jogjakarta.
- <http://ainamulyana.blogspot.com/2016/04/penelitian-pengembangan-research-and.html>
- Kemendikbud, 2014, *Peraturan Pemerintah no.49 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan tinggi*, Dekdikbud, Jakarta.
- Kostelnik, Marjorie J, dkk, 2007, *Developmentally Appropriate Curriculum Best Practices in Early Childhood Education*, Pearson Education, United State.
- Nurhasanah, dkk; 2017, *Peningkatan Kemampuan Penyusunan SOP Program Pembelajaran Untuk Optimalisasi Perkembangan Anak Melalui Permainan Tradisional*. Laporan Penelitian, Mataram, Universitas Mataram.
- Nyoman Suarta, dkk; 2006, *Sistem penyelenggaraan dan Pmbinaan Pelayanan Pendidikan Anak Usia Dini pada Jalur Formal dan Non-formal di Provinsi NTB*, Laporan penelitian, Mataram, Universitas Mataram.
- Herr, Judy dkk, 2004, *Creative Resources for The Early Chidhood Classroom 4th Edition*,

Thomson Delmar Learning, United State
of America.

Pengembangan model pembelajaran di PAUD

ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

18%

INTERNET SOURCES

5%

PUBLICATIONS

4%

STUDENT PAPERS

MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

4%

★ **es.scribd.com**

Internet Source

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography On