

Penerapan Prinsip *Adult Learning* untuk Meningkatkan Pemahaman Orangtua Mengenai Pentingnya Bermain Sambil Belajar Bagi Anak Usia Prasekolah

Fiona Widya Soenarko dan Yettie Wandansari
Fakultas Psikologi
Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya
fiona_widya89@yahoo.com

Abstrak. Bermain sangat penting dalam kehidupan anak. Oleh karena itu orangtua perlu memahami hal tersebut, sebab orangtua berperan penting dalam menstimulasi perkembangan anak. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penerapan prinsip *adult learning* dalam pelatihan untuk meningkatkan pemahaman orangtua mengenai pentingnya bermain sambil belajar bagi anak usia prasekolah. Materi pelatihan mencakup aspek perkembangan masa kanak-kanak awal, manfaat bermain, prinsip bermain sambil belajar, dan peran orangtua dalam mengoptimalkan perkembangan anak, yang didiskusikan berdasarkan teori dan refleksi pengalaman subjek sebagai orangtua. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan prinsip *adult learning* dalam pelatihan efektif untuk meningkatkan pemahaman orangtua mengenai pentingnya bermain sambil belajar bagi anak prasekolah.

Kata Kunci : pemahaman, orangtua, bermain sambil belajar, prasekolah, *adult learning*.

Abstract. *Playing is very important in the lives of children. Therefore, parents should have knowledge and understanding about that, because parents play a significant role in stimulating the development of their children. This study aims to enhance the parents' understanding of the importance of learning through playing for preschoolers, through a training program that is designed based on the principle of adult learning. The training content consists of the developmental aspects of early childhood, the benefits of play, the principle of learning through playing, and the parents' role in optimizing the development of their children, which is discussed based on theories and participants' experiences reflection as parents. The research finding indicated that the application of principles of adult learning in training is effective to increase the parents' understanding about the importance of learning through playing for preschoolers.*

Key Words : *understanding, parents, learning through playing, preschoolers, adult learning*

Di Indonesia, umumnya anak yang berada pada rentang usia 4-6 tahun atau masa prasekolah mengikuti program Taman Kanak-Kanak. Saat di Taman Kanak-Kanak, anak dipersiapkan untuk menguasai keterampilan-keterampilan dasar yang diperlukan untuk menempuh pendidikan selanjutnya, seperti membaca, menulis dan berhitung. Bermain digunakan sebagai salah satu metode yang dapat membantu anak dalam mempersiapkan

dirinya untuk menguasai ketiga hal tersebut. Misalnya, aktivitas bermain plastisin, bermain pasir, mencocok gambar, menggunting dan menempel, dapat mengembangkan kemampuan motorik halus untuk mempersiapkan anak dalam belajar menulis.

Bermain, dalam masyarakat manapun, adalah hal yang identik dengan dan utama dalam dunia anak (Pazaratz, 1998). Kemampuan kognitif pada masa anak-anak awal juga masih berada dalam tahap pra-operasional dimana anak akan mengerti sesuatu dalam bentuk-bentuk yang kongkrit. Anak juga memiliki rentang perhatian yang terbatas. Oleh karena itu, pemberian materi di sekolah sangat efektif bila disampaikan dalam bentuk permainan. Dengan demikian anak akan merasa senang dan dapat bertahan lama dalam kegiatan tersebut, serta tidak terpaksa untuk belajar karena anak menikmati suasana bermain. Selain itu, anak juga dapat terlibat aktif dalam pengalaman itu sehingga ia akan belajar berbagai hal yang dapat mengembangkan fungsi motorik, kognitif, emosional dan sosialnya. Jadi, belajar sambil bermain adalah esensi dasar bagi pendidikan anak usia prasekolah.

Menurut Shipley (1998), terdapat empat prinsip bermain sambil belajar. Prinsip pertama, anak membangun pengetahuannya melalui interaksi langsung dengan objek yang kongkrit. Prinsip kedua, mereka akan lebih baik dalam belajar jika berada dalam lingkungan atau situasi yang informal. Prinsip ketiga, anak memahami suatu konsep ketika dia mampu memindahkan pembelajaran yang telah diperolehnya dalam suatu konteks ke konteks yang lain. Prinsip keempat, peran guru juga penting dalam memfasilitasi anak saat bermain sambil belajar serta merancang lingkungan yang dapat membantu untuk membangun pengetahuan anak yang telah ada dan menginternalisasikannya untuk mencapai pemahaman baru.

Selain dapat mengembangkan aspek kognitif, bermain juga menyediakan dasar yang kuat untuk pertumbuhan fisik, kreativitas, spiritual, penyelesaian masalah, pengembangan bahasa, serta pengembangan keterampilan sosial. Bermain juga dapat mengurangi stress karena melalui bermain anak dapat melepaskan emosi positif dan negatif dalam dirinya, serta dapat memampukan anak untuk memahami suatu konsep dan fenomena lewat interaksinya dengan objek permainan (Shipley, 1998). Dengan bermain, pengetahuan baru dan pemahaman akan lingkungan juga diperoleh anak (Gonzalez-Mena, 2001). Hal lainnya, bermain dapat meningkatkan kemampuan anak untuk berhubungan dengan lingkungannya menggunakan simbol-simbol, dimana ini akan menjadi dasar dalam perkembangan intelektual dan kesiapan bagi anak untuk menempuh pendidikan selanjutnya. Dengan menggunakan simbol anak dapat belajar untuk berbicara, membaca, menulis, dan mengerti konsep matematika (Gonzalez-Mena, 2001). Dalam keseluruhan waktu bermain, anak berpikir, menciptakan sesuatu, dan bernegosiasi (Gonzalez-Mena, 2001).

Mengingat pentingnya bermain sambil belajar dalam kehidupan anak, maka orangtua perlu memiliki pemahaman yang baik mengenai hal tersebut karena orangtua memegang peranan kunci dalam perkembangan anak. Selain itu, orangtua merupakan lingkungan terdekat yang memiliki kesempatan lebih besar untuk menstimulasi perkembangan anak, dimana ini dapat dilakukan melalui kegiatan bermain. Oleh karena itu, walaupun di sekolah anak telah diajarkan berbagai hal untuk mengembangkan semua aspek perkembangannya melalui kegiatan bermain sambil belajar, namun jika di rumah orangtua tidak menciptakan lingkungan belajar yang baik dan mendukung bagi anak, maka perkembangan anak tidak dapat optimal.

Bila orangtua memiliki pemahaman akan pentingnya bermain sambil belajar pada masa anak-anak awal, maka orangtua dapat mendukung kegiatan bermain anak. Bentuk dukungan dapat berupa menciptakan lingkungan yang mendukung bagi anak untuk bermain dengan

menyediakan peralatan bermain yang bisa digunakan anak sebagai media belajar, menyediakan waktu bagi anak untuk bermain, serta memberikan dukungan emosional dan sosial secara positif seperti mendampingi anak saat bermain, ikut aktif terlibat dalam permainan anak dengan menjadi teman bermainnya dimana ini akan menjadi kesempatan bagi orangtua untuk membimbing anak dalam aktivitas bermain, mengajak anak berdialog terkait dengan permainannya. Selain itu, orangtua juga dapat berfungsi sebagai mediator, dimana ketika anak tidak menyetujui atau bosan dengan apa yang dimainkannya, orangtua dapat menegosiasikan pada anak aktivitas apa yang dapat diterima. Hal diatas memungkinkan orangtua untuk memahami dan mengidentifikasi sisi positif anak, mempererat hubungan positif antara orangtua dan anak, serta dapat meningkatkan kepuasan emosional, dimana hal ini membantu anak untuk membentuk suatu hubungan yang positif pula dengan orang lain (Kail, 2001).

Namun demikian, pada kenyataannya banyak orangtua yang belum mengerti dan meremehkan pentingnya bermain dalam kehidupan seorang anak (Dietze, 2006). Mereka kurang memahami arti bermain pada pendidikan prasekolah. Ada orangtua yang merasa berkecil hati jika anaknya yang bersekolah di Taman Kanak-Kanak belum bisa membaca atau menulis, sehingga memberi les privat agar anak lebih optimal dalam membaca atau menulis. Dapat dimengerti bahwa orangtua merasa khawatir apabila anak mereka belum mampu membaca, menulis, ataupun berhitung, karena ketiga hal tersebut diperlukan untuk menempuh pendidikan sekolah dasar. Masalahnya adalah orangtua seringkali kurang memperhatikan proses yang dibutuhkan agar anak mampu melakukan ketiga hal di atas, dan cenderung ingin anaknya melompat ke keterampilan yang lebih kompleks tanpa melalui penguasaan keterampilan dasar, yang mana keterampilan dasar ini dapat diperoleh ketika anak bermain. Orangtua juga mengkhawatirkan kapan anaknya dapat belajar jika waktu di sekolah dialokasikan untuk kegiatan bermain, karena orangtua beranggapan bahwa anak belajar ketika dia duduk di dalam kelas dengan alat tulis dan kertas di hadapannya. Bagi kebanyakan orangtua, belajar dan bermain masing-masing memiliki waktu tersendiri. Belajar dianggap tidak bisa dilakukan anak dengan baik jika sambil bermain karena konsentrasi anak saat belajar akan terganggu. Ada juga orangtua yang menyatakan bahwa anak boleh bermain ketika dia selesai belajar.

Gambaran tersebut menunjukkan bahwa orangtua cenderung menganggap bahwa bermain dan belajar merupakan aktivitas yang terpisah. Orangtua memandang bahwa aktivitas bermain adalah kegiatan yang dilakukan anak tanpa tujuan dan sekedar untuk bersenang-senang, sedangkan belajar merupakan kegiatan dimana anak mengerjakan sesuatu di lembar kerja untuk meningkatkan kemampuan membaca, menulis dan berhitung. Padahal, belajar membaca, menulis, dan berhitung dapat disampaikan melalui kegiatan bermain, dan kegiatan bermain juga dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak.

Pemikiran orangtua tersebut di atas dapat disebabkan oleh kurangnya pemahaman akan pentingnya bermain sambil belajar pada masa anak-anak awal, dan bagaimana keterkaitannya dengan proses perkembangan anak. Hal ini dapat mengakibatkan stimulasi yang diberikan orangtua kepada anak kurang tepat atau sesuai dengan usia anak, sehingga berdampak pula pada perkembangan anak yang kurang optimal. Akan tetapi, jika orangtua telah memahaminya maka mereka dapat menentukan langkah terbaik apa yang akan dilakukan untuk mengoptimalkan perkembangan anak melalui aktivitas bermain sambil belajar.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk meningkatkan pemahaman orangtua mengenai pentingnya bermain sambil belajar pada masa anak-anak awal melalui pelatihan dengan prinsip *adult learning*. Melalui penerapan prinsip tersebut, peserta dapat

terlibat aktif dalam diskusi, *sharing*, *artwork*, dan *action plan*. Materi pelatihan yang dirancang oleh peneliti akan disampaikan oleh seorang praktisi pendidikan anak usia dini berlatarbelakang pendidikan psikologi dan seorang psikolog anak. Rumusan masalah penelitian ini adalah apakah pelatihan dengan prinsip *adult learning* efektif untuk meningkatkan pemahaman orangtua mengenai pentingnya bermain sambil belajar bagi anak usia prasekolah?

Teori Bermain

Bermain adalah suatu kegiatan yang menggunakan kemampuan-kemampuan anak yang sedang berkembang untuk menjajaki dirinya dan lingkungan dengan cara-cara yang beragam (Soefandi & Pramudya, 2009). Beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari kegiatan bermain, yaitu:

- a. Manfaat fisik. Bermain dapat melatih sensori dan motorik anak, karena dalam bermain melibatkan penginderaan dan gerakan. Bermain aktif dapat membantu anak mematangkan otot-otot, melatih keseimbangan dan keterampilan anggota tubuhnya (Dietze, 2006).
- b. Manfaat kognitif. Bermain mendukung kemampuan kognitif anak, seperti pengembangan bahasa, kemampuan membaca dan menulis, matematika, serta seni. Piaget, Vygotsky, dan Bruner mengindikasikan bahwa anak mengembangkan kemampuan representasinya lewat bermain. Hal ini terkait dengan kemampuan untuk memprediksikan sesuatu, memecahkan masalah dan menciptakan sesuatu. Anak perlu mengerti terlebih dahulu konsep suatu objek dan kegunaannya serta bagaimana menggunakannya untuk merepresentasikan sesuatu (Dietze, 2006).
- c. Manfaat kreatif. Bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kreativitasnya. Anak dapat bereksperimen dengan gagasan-gagasan barunya, baik dengan menggunakan alat maupun tidak. Sekali anak merasa mampu menciptakan sesuatu yang baru dan unik, ia akan melakukannya kembali dalam situasi lain dan ini dapat meningkatkan harga diri dan kepercayaan diri pada anak (Dietze, 2006).
- d. Manfaat terapi. Bermain mengandung terapi karena bermain dapat membantu anak mengungkapkan perasaan-perasaannya dan mengeluarkan energi yang tersimpan sesuai dengan tuntutan sosialnya. Bermain juga memberikan peluang bagi anak untuk mengungkapkan keinginan dan hasratnya yang tidak dapat diperolehnya dengan cara lain (Soefandi & Pramudya, 2009).
- e. Manfaat edukatif. Melalui permainan dengan menggunakan alat-alat, anak dapat mempelajari hal-hal baru yang berhubungan dengan bentuk, warna, ukuran, dan tekstur suatu benda (Soefandi & Pramudya, 2009).
- f. Pembentukan konsep diri. Melalui bermain, anak dapat belajar mengenali dirinya dan hubungannya dengan orang lain. Ia menjadi tahu apa saja kemampuannya dan bagaimana perbandingannya dengan kemampuan anak-anak lain. Dengan bermain anak juga menghadapi berbagai macam peran dimana ia dapat memilih dan mempelajari peran mana yang paling tepat bagi dirinya. Hal ini memungkinkan anak membentuk konsep diri yang jelas dan lebih realistis (Soefandi & Pramudya, 2009).
- g. Manfaat moral. Dengan bermain anak akan belajar untuk mengenal norma-norma kelompok, aturan dalam kelompok, mengenai benar atau salah, bagaimana bersikap adil, jujur, penyayang, ramah, dan sebagainya (Soefandi & Pramudya, 2009).
- h. Manfaat sosial dan emosional. Bermain bersama teman membuat anak belajar membangun suatu hubungan sosial dengan anak-anak yang belum dikenalnya dan mengatasi

berbagai persoalan yang mungkin ditimbulkan oleh hubungan tersebut. Anak akan belajar untuk saling memberi dan menerima, serta belajar mengenal peran-peran gender yang dituntut oleh lingkungan sosial (Soefandi & Pramudya, 2009). Selain itu, lewat aktivitas bermain anak dapat belajar untuk bekerjasama, melakukan negosiasi, berempati dan menghargai anak lain. Anak juga mempelajari aturan-aturan apa saja yang diterima dalam kelompok, menyatakan hak-nya, mengakomodasikan ide-ide yang dimiliki, belajar berkompromi dengan anak lain, serta menangani kecemasan, frustrasi atau konflik yang mungkin muncul (Dietze, 2006).

Tahapan bermain untuk anak usia 4-6 tahun menurut Piaget berada pada tahapan *reproductive play*, yaitu anak bermain dengan menggunakan simbol-simbol dan media, seperti drama, musik, bahasa, dan seni untuk merepresentasikan kejadian serta gambaran peristiwa atau pengalaman yang diingatnya (Shiple, 1998). Berdasarkan kategori permainan sosial, permainan anak yang berada pada usia 4-6 tahun termasuk dalam kategori *associative play* dan *cooperative play* (Wolfgang, 2004). Dalam *associative play*, anak ikut berpartisipasi dalam permainan dengan temannya tetapi anak tersebut tidak terlalu terlibat karena permainan dianggap kurang menarik. Pada *cooperative play*, anak bermain bersama dengan temannya, ditandai dengan adanya kerjasama atau pembagian tugas dan pembagian peran antara anak-anak yang terlibat dalam permainan untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

Berdasarkan gaya bermain, anak usia 4-6 tahun seringkali menggunakan gaya bermain *symbolic play*, dimana anak bermain dengan menggunakan simbol-simbol. Ada beberapa jenis gaya bermain *symbolic play*, yaitu (Shiple, 1998):

- a. *Imitative play*, bentuk awal dari *symbolic play* dimana anak menirukan secara sederhana perilaku orangtua atau pengasuhnya.
- b. *Pretend play*, anak bermain dengan menirukan aktivitas orang dewasa, termasuk objek dan perannya.
- c. *Sociodramatic play*, anak bermain peran yang lebih kompleks yang melibatkan orang lain, dimana mereka membuat jalan cerita berdasarkan pengalamannya dan seringkali menggunakan benda-benda sebagai alat dalam permainannya.
- d. *Fantasy play*, anak bermain dengan menirukan tokoh dan kejadian dalam cerita dongeng atau film kartun yang pernah dilihatnya, seringkali anak melakukannya dengan anak lain.
- e. *Games with rule play*, anak bermain dengan menggunakan aturan atau batas-batas eksternal dari luar.

Macam-macam bermain yang dapat menstimulasi perkembangan anak usia 4-6 tahun mencakup *symbolic play* dan *constructive play*.

- a. *Symbolic play*. Seringkali disebut *dramatic play*. Di dalam bermain simbolis, anak menggunakan imajinasi mental atau kata untuk merepresentasikan objek dan situasi nyata sehari-hari, dimana anak akan mengubah fungsi suatu objek ke dalam bentuk lain (Soefandi & Pramudya, 2009). Keuntungan dari *symbolic play* adalah mengembangkan area afektif pada anak, termasuk kemampuan untuk mengontrol diri, membangun kesadaran diri, kepercayaan diri ketika anak berhasil membuat sesuatu (Hughes, 1995). Area intelektual juga dikembangkan lewat permainan ini, yaitu memberikan kesempatan pada anak untuk menciptakan berbagai alternatif dalam dunianya, mendorong kemampuan berpikir kreatif, berpikir secara ilmiah dan logika matematika, serta belajar mengenai pemecahan masalah ("*British Columbia*", 2008). Melalui permainan ini kemampuan sosial juga

berkembang, anak akan belajar untuk bekerjasama dalam kelompoknya, mengenali dan mematuhi aturan, berinteraksi dengan anak lain, belajar berempati terhadap orang lain, berpartisipasi dalam aktivitas sosial, mengerti hubungan antar manusia, serta belajar melakukan negosiasi (Hughes, 1995).

- b. *Constructive play*. *Constructive play* terjadi ketika anak menggunakan imajinasinya dan kemampuannya untuk membuat atau menciptakan sesuatu dalam aktivitas bermain (Shipley 1998), dalam menciptakan sesuatu anak juga mengembangkan kemampuan berpikir ilmiah dan logika matematika. Smilansky (dalam Dietze, 2006) menyatakan bahwa permainan ini dapat meningkatkan kreatifitas karena anak menggunakan imajinasinya untuk menciptakan sesuatu. Selain itu, menurut Hurlock (dalam Soefandi & Pramudya, 2009) permainan ini juga dapat melatih kemampuan motorik halus, melatih konsentrasi, ketekunan dan daya tahan. Ketika anak berhasil membuat sesuatu maka secara tidak langsung harga diri dan kepercayaan dirinya akan meningkat karena dia mendapatkan penghargaan sosial, seperti pujian dari orang lain, dan hal ini dapat meningkatkan keinginan anak untuk bekerja lebih baik.

Bermain Sambil Belajar

Berikut ini adalah uraian mengenai prinsip bermain sambil belajar menurut Shipley (1998). Pertama, anak membangun pengetahuannya melalui interaksi langsung dengan objek yang konkrit. Hal ini berangkat dari kemampuan kognitif anak yang berada pada tahap *pra-operational*, dimana anak perlu berinteraksi secara langsung dan aktif dengan lingkungannya melalui permainan untuk memperoleh suatu pengetahuan dan pemahaman baru akan suatu hal.

Kedua, guru membantu anak dalam membangun pengetahuan yang telah didapat oleh anak sebelumnya dan menginternalisasikannya serta mentransformasikan pembelajaran mereka untuk mencapai pemahaman baru. Guru memfasilitasi proses bermain sambil belajar, dengan merancang lingkungan dan program yang dapat mendorong anak untuk bereksplorasi, menemukan, berpikir, dan mempertanyakan segala hal yang ditemuinya.

Ketiga, anak akan dapat belajar dengan baik dalam suasana yang informal karena anak dapat bebas dalam mengekspresikan dirinya dan berinteraksi langsung dengan lingkungannya, serta mendapat banyak kesempatan untuk melakukan eksplorasi, manipulasi, dan kreasi, sehingga memungkinkan anak untuk mendapatkan pemahaman tentang konsep dan fenomena baru.

Keempat, anak memahami suatu konsep ketika mereka mampu untuk mentransfer pembelajaran yang diperoleh dalam suatu konteks ke konteks yang lain. Guru memegang peran utama dalam memfasilitasi anak ketika bermain sambil belajar. Guru dapat menilai partisipasi anak dan perkembangannya dalam aktivitas bermain sambil belajar, sekaligus merancang dan memodifikasi lingkungan sesuai dengan kebutuhan anak.

Perkembangan Masa Kanak-kanak Awal

Masa kanak-kanak awal adalah masa dimana individu berada pada rentang usia 3-6 tahun, dan seringkali disebut usia pra-sekolah (Santrock, 1999). Pada masa tersebut, terjadi perkembangan yang sangat pesat, baik dalam hal fisik, kognitif, sosial dan emosional dalam diri anak.

Pertama, perkembangan fisik. Perkembangan fisik mencakup dua keterampilan, yaitu motorik kasar dan motorik halus. Pada keterampilan motorik kasar, kekuatan otot kaki dan

lengan telah berkembang. Hal ini memungkinkan anak untuk menggunakannya dalam aktivitas sehari-hari, seperti menaiki dan menuruni anak tangga, melempar, menangkap, memanjat, menendang, menjaga keseimbangan pada saat berjalan di balok titian, berjalan lurus dan berputar (Trawick-Smith, 1997). Anak tidak perlu lagi melakukan suatu upaya hanya untuk sekedar berdiri tegak dan bergerak ke sekitar. Anak-anak menggerakkan kaki mereka dengan lebih percaya diri, seperti melompat, berlarian dan memanjat suatu objek untuk menunjukkan kehebatan atletiknya (Santrock, 1999). Selain itu, saat anak berlari anak sudah mampu untuk berhenti dan berputar membalik, seringkali anak menggunakan kemampuan fisiknya ini dalam aktivitas-aktivitas permainan (Haditono, Monks, & Knoers, 1998).

Pada keterampilan motorik halus, koordinasi motorik halus pada anak sudah semakin meningkat dan menjadi lebih tepat. Tangan, lengan dan tubuh bergerak bersama dan berkoordinasi dengan fungsi visualnya. Mereka mampu menyusun balok menjadi sebuah rumah atau menara dan menempatkan setiap balok dengan sempurna (Santrock, 1999). Selain itu, anak juga mampu dalam mengkoordinasikan gerakan lengan, tangan dan jari-jarinya, dimana hal ini dapat membantunya untuk melakukan aktivitas secara mandiri seperti makan, memakai sepatu, berpakaian, menggunting, dan sebagainya (Trawick-Smith, 1997). Anak akan menjadikan tangannya sebagai alat untuk mengeksplorasi sekelilingnya, melalui manipulasi dengan benda-benda sehari-hari, terutama alat permainan (Haditono, Monks, & Knoers, 1998).

Kedua, perkembangan kognitif. Dunia kognitif anak-anak pra-sekolah ialah kreatif, bebas dan penuh imajinasi yang terus bekerja hingga daya tangkap mereka tentang dunia semakin meningkat, konsep yang stabil mulai dibentuk, dan penalaran mental muncul (Santrock, 1999). Menurut Piaget, mereka berada pada tahap pra-operasional, dimana pada tahap ini anak masih belum mampu untuk berpikir secara konkret, pikiran mereka masih bersifat intuitif daripada logis, dan egosentris (ketidakmampuan membedakan perspektifnya sendiri dengan perspektif orang lain). Selain itu, pikiran anak akan sesuatu belum terorganisasi dengan baik (masih dalam bentuk simbolis), mereka juga belum memiliki keterampilan konservasi (Santrock, 1999). Apa yang dipikirkan oleh anak didasarkan pada apa yang dapat mereka lihat, dengar dan rasakan sehingga mereka masih kesulitan untuk membuat alasan akan sesuatu, dan mengkoordinasikan lebih dari satu ide dalam pikirannya (Trawick-Smith, 1997).

Ketiga, perkembangan sosial. Kemampuan sosial anak sudah semakin meningkat. Anak tidak hanya menginginkan ada bersama-sama dengan orang dewasa, melainkan ia sudah menginginkan dapat bergaul secara aktif dengan mereka (Haditono, Monks, & Knoers, 1998). Anak dituntut untuk menyesuaikan diri dengan keluarga, sekolah dan teman sebayanya. Anak dituntut melepaskan kebergantungannya terhadap ibu, menyesuaikan dan menaati aturan-aturan yang berlaku di masyarakat, termasuk kedisiplinan. Mereka juga telah mampu berbagi dengan teman, saling bekerjasama, dan membangun hubungan dengan orang lain (Santrock, 1999). Selain itu, anak mampu meyakinkan dan mengumpulkan temannya untuk bermain bersama dan menyelesaikan konflik sederhana yang mungkin muncul (Trawick-Smith, 1997). Hubungan yang positif dan kemampuan sosial yang dimiliki selama masa anak-anak awal akan menentukan kebahagiaan dan kesehatan mental dalam kehidupan selanjutnya (Trawick-Smith, 1997).

Keempat, perkembangan emosional. Anak telah memiliki emosi yang lebih luas, dimana mereka mampu mengekspresikan emosi dan perasaannya secara bebas, terbuka dan spontan, selain itu sifat egosentrisnya masih sangat menonjol, anak belum mampu menempatkan diri dalam keadaan orang lain, perasaan dan pandangannya masih terpusat pada diri sendiri

(Haditono, dkk., 1998). Emosi pada masa anak-anak awal memiliki dampak yang kuat dalam hubungan sosialnya. Anak memiliki inisiatif yang sangat tinggi; apabila mereka merasa berkompeten dan mampu melakukan suatu hal maka emosionalnya akan berkembang (Trawick-Smith, 1997).

Peran Orangtua dalam Mengoptimalkan Perkembangan Anak

Orangtua memiliki peranan yang sangat penting dalam keseluruhan aspek perkembangan anak, termasuk di dalamnya pembentukan sikap, kepercayaan, nilai dan tingkah laku anak (Gobai, 2008). Perkembangan anak yang optimal dipengaruhi oleh interaksi dan stimulasi yang diberikan oleh pengasuhnya (Fabes & Martin, 2001). Orangtua dapat memberikan stimulasi yang bervariasi dalam suasana yang menyenangkan sehingga dapat memacu berbagai aspek kecerdasan anak. Namun, sebelum menstimulasi anak, orangtua perlu terlebih dahulu mengenali kebutuhan, karakter dan kemampuan anak, agar stimulasi yang diberikan benar-benar tepat dan sesuai dengan perkembangan anak.

Bermain merupakan salah satu bentuk stimulasi yang dapat diberikan orangtua kepada anaknya. Dengan bermain akan tersedia dasar yang kuat untuk pertumbuhan fisik, pengembangan intelektual (kognitif), kreativitas, spiritual, penyelesaian masalah, pengembangan bahasa, serta pengembangan keterampilan sosial (Shipley, 1998). Orangtua dapat memberikan kesempatan pada anak untuk melakukan eksplorasi dan mempelajari berbagai hal lewat aktivitas bermain yang menarik minatnya, dimana ini memungkinkan anak untuk menemukan sesuatu yang baru dan memahaminya. Agar stimulasi yang diberikan dapat berjalan optimal, maka orangtua perlu terlibat dalam kegiatan bermain anak, misalnya dengan menjadi teman bermain anak maupun melakukan percakapan dengan anak mengenai permainannya sambil meminta anak untuk menjelaskan apa yang sedang dimainkannya. Hal ini membantu orangtua dalam memahami anak dan memberikan perhatian positif yang dibutuhkan anak, serta dapat membantu anak dalam aktivitas tersebut untuk memperoleh pemahaman baru (Cooper, 2002).

Selain stimulasi, kualitas pengasuhan orangtua juga dapat mempengaruhi perkembangan anak di masa depan (Kagan, 1999). Pola pengasuhan yang responsif serta penuh dukungan secara emosional dan afektif bagi anak memainkan peranan yang penting dalam menentukan dasar yang kuat dalam perkembangan anak yang optimal serta dapat mendukung proses belajar anak. Penerimaan terhadap ketertarikan anak akan sesuatu dapat mendorong anak dalam proses belajar (Landry, 2008).

Adult Learning

Program pelatihan untuk orang dewasa berbeda dengan pelatihan untuk anak-anak, dimana orang dewasa membawa pengetahuan dan pengalaman yang dimilikinya ke dalam program pelatihan (Saks & Haccoun, 2007). Kebutuhan untuk mengetahui nilai dari pengetahuan dan kesiapan untuk belajar merupakan aspek kritis dalam suksesnya program *adult learning* (Blanchard & Thacker, 2007). Pentingnya partisipasi, pilihan, pengalaman personal, refleksi dan pikiran kritis merupakan kunci karakteristik dari pelatihan yang menggunakan konsep *adult learning*. Pembelajar dewasa lebih menyukai untuk *mensharingkan* pengetahuan dan pengalamannya yang relevan pada orang lain, hal ini sangat efektif karena akan membuat mereka bertahan lebih lama untuk belajar (Blanchard & Thacker, 2007). Pembelajar dewasa

juga menyukai untuk mengetahui alasan mengapa mereka mempelajari sesuatu, implikasi dari apa yang dipelajari dan relevansinya pada kebutuhan dan masalahnya (Saks & Haccoun, 2007).

Untuk memunculkan keterlibatan aktif peserta, maka diskusi (*two-way communication*), *art-work* dan *action plan* digunakan untuk meningkatkan pemahaman orangtua. Hal ini didasarkan karena kunci pokok dari *adult learning* didasarkan pada partisipasi, pilihan, *sharing* pengalaman personal, refleksi dan pikiran kritis individu (Blanchard & Thacker, 2007). Hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini adalah bahwa pelatihan dengan prinsip *adult learning* efektif untuk meningkatkan pemahaman orangtua mengenai pentingnya bermain sambil belajar bagi anak usia prasekolah.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan *one group pre-test-post-test design*. Definisi operasional dari variabel-variabel penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Pemahaman orangtua mengenai pentingnya bermain sambil belajar bagi anak usia prasekolah adalah pengetahuan dan pengertian yang dimiliki orangtua atas kebenaran akan pentingnya aktivitas yang dilakukan oleh anak dengan menggunakan kemampuan-kemampuannya, dimana aktivitas ini berorientasi pada proses dan dapat memberikan kepuasan bagi anak, serta dapat digunakan sebagai sarana untuk mengeksplorasi lingkungannya, yang akan ditunjukkan melalui tinggi rendahnya skor yang diperoleh melalui Tes Pemahaman tentang Pentingnya Bermain Sambil Belajar. Makin tinggi skor yang diperoleh subjek, menunjukkan bahwa semakin tinggi pemahaman subjek akan pentingnya bermain pada masa anak-anak awal, demikian pula sebaliknya.
- b. Pelatihan dengan prinsip *adult learning* adalah pelatihan yang bertujuan untuk memberikan pemahaman bagi orangtua mengenai pentingnya aktivitas bermain yang dilakukan anak usia 3-6 tahun dengan menggunakan kemampuan-kemampuannya, dimana aktivitas ini berorientasi pada proses dan dapat memberikan kepuasan bagi anak, serta dapat digunakan sebagai sarana untuk mengeksplorasi lingkungannya. Pelatihan ini diberikan dengan metode ceramah, diskusi (*two-way communication*), *art-work* dan *action plan*.

Subjek penelitian adalah orangtua siswa sebuah TK di Surabaya yang secara sukarela bersedia berpartisipasi dalam pelatihan. Metode pengumpulan data adalah dengan menggunakan Tes Pemahaman Mengenai Pentingnya Bermain Sambil Belajar. Aspek-aspek dalam tes tersebut mencakup perkembangan anak, manfaat bermain, prinsip belajar sambil bermain, dan peran orangtua dalam mengoptimalkan perkembangan anak melalui aktivitas bermain sambil belajar.

Modul pelatihan terdiri atas 5 sesi. Pada sesi 1, materi yang diberikan adalah aspek-aspek perkembangan masa kanak-kanak awal yang dapat distimulasi melalui aktivitas bermain sambil belajar, mencakup perkembangan fisik, motorik, kognitif, sosial, dan emosional. Materi sesi 2 adalah manfaat bermain, mencakup manfaat fisik, kognitif, kreatif, terapi, edukatif, pembentukan konsep diri, manfaat moral, manfaat sosial dan emosional. Materi sesi 3 adalah prinsip-prinsip bermain sambil belajar. Materi sesi 4 adalah peran orangtua dalam mengoptimalkan perkembangan anak melalui aktivitas bermain sambil belajar. Materi sesi 5 adalah perancangan aktivitas bermain yang dilakukan orangtua untuk mengembangkan aspek-aspek dalam diri anak.

Validitas alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas isi. Validitas internal ditingkatkan dengan pengontrolan pada setting ruangan, pemberian perlakuan dan pengukuran *post-test* pada hari yang sama untuk meminimalkan *retroactive history*, dan subjek tidak pernah mendapatkan pelatihan serupa sebelumnya. Reliabilitas konsistensi internal yang didasarkan pada data dari sekali pengenaaan satu bentuk alat ukur pada sekelompok subjek dihitung dengan rumus Kuder Richardson-20 melalui *SPSS for Windows versi 11.00*. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik statistik non parametrik Wilcoxon.

Hasil dan Pembahasan

Uji validitas terhadap Tes Pemahaman Mengenai Pentingnya Bermain Sambil Belajar menunjukkan bahwa 27 item sah dan 1 item gugur. Hasil uji reliabilitas terhadap Tes Pemahaman Mengenai Pentingnya Bermain Sambil Belajar menunjukkan koefisien reliabilitas sebesar 0.74. Dengan demikian, Tes Pemahaman Mengenai Pentingnya Bermain Sambil Belajar dapat dikatakan reliabel.

Subjek penelitian berjumlah 9 orang dengan rentang usia mulai dari usia 25 tahun hingga usia 46 tahun dan tingkat pendidikan dari D3 sampai S1. Berdasarkan kategorisasi skor subjek, diperoleh data pada Tabel 1. Sebelum pelatihan terdapat 33.3% subjek memiliki tingkat pemahaman yang tinggi, 44.4% subjek memiliki tingkat pemahaman yang sedang, 11.1% subjek memiliki tingkat pemahaman yang rendah, dan 11.1% subjek memiliki tingkat pemahaman yang sangat rendah mengenai pentingnya bermain sambil belajar pada usia prasekolah. Setelah pelatihan, 55.6% subjek menunjukkan tingkat pemahaman yang tinggi, 33.3% subjek menunjukkan tingkat pemahaman yang sedang, dan 11.1% subjek menunjukkan tingkat pemahaman yang sangat rendah mengenai pentingnya bermain sambil belajar pada masa prasekolah.

Tabel 1

Distribusi Frekuensi Tingkat Pemahaman Subjek tentang Pentingnya Bermain Sambil Belajar bagi Anak Usia Prasekolah Sebelum dan Sesudah Pelatihan

Kategori	Batas nilai	Sebelum Pelatihan		Sesudah Pelatihan	
		Jumlah	%	Jumlah	%
Sangat Tinggi	$65 < T$	0	0%	0	0%
Tinggi	$55 < T \leq 65$	3	33.3%	5	55.6%
Sedang	$45 < T \leq 55$	4	44.4%	3	33.3%
Rendah	$35 < T \leq 45$	1	11.1%	0	0%
Sangat Rendah	$T < 35$	1	11.1 %	1	11.1%
Total		9	100%	9	100%

Skor *pretest* dan *posttest* dapat dilihat dari Tabel 2. Data pada Tabel 2 menunjukkan bahwa nilai *mean posttest* (21.67) lebih besar dari nilai *mean pretest* (19.33).

Tabel 2
Skor Pre-test dan Post-test Subjek

Subjek	Skor <i>pretest</i>	Skor <i>posttest</i>
1	22	24
2	19	21
3	21	25
4	23	24
5	15	20
6	19	20
7	23	24
8	11	13
9	21	24
Total	174	195
<i>Mean</i>	19.33	21.67
<i>SD</i>	4.00	3.77

Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan menggunakan teknik statistik non parametrik Wilcoxon, diperoleh nilai $z = -2.694$ dan nilai $p = 0.007$ ($p < 0.05$). Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan pada tingkat pemahaman orangtua mengenai pentingnya bermain sambil belajar bagi anak usia prasekolah antara sebelum dan sesudah diberi pelatihan. Maka dapat disimpulkan bahwa pelatihan dengan prinsip *adult learning* efektif untuk meningkatkan pemahaman orangtua mengenai pentingnya bermain sambil belajar pada anak usia prasekolah.

Terbuktinya hipotesis penelitian ini mendukung pernyataan Blanchard & Thacker mengenai bentuk pelatihan dengan prinsip *adult learning* yang menekankan pada pentingnya partisipasi, pilihan, pengalaman personal, refleksi dan pikiran kritis (Blanchard & Thacker, 2007). Hal ini tampak pada saat pelatihan berlangsung, dimana para subjek berpartisipasi aktif dalam proses pelatihan. Mereka aktif terlibat dalam mensharingkan dan merefleksikan segala pengalamannya dalam mengoptimalkan perkembangan anak, terutama hal-hal yang terkait dengan bermain sambil belajar.

Efektivitas dari metode ceramah 2 arah, diskusi, *art-work* dan *action plan* dalam meningkatkan pemahaman orangtua juga tampak dalam pelatihan ini, karena terbukti dari hasil *post-test* yang meningkat. Ini sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa proses belajar dan mengingat akan tercapai dengan baik, dengan menggunakan metode pelatihan yang dapat memunculkan respon dari peserta (Saks & Haccoun, 2007). Diskusi adalah salah satu metode yang terkait dengan prinsip pelatihan *adult learning*, karena dapat memunculkan komunikasi 2 arah antara *trainer* dan peserta, dimana hal ini dapat meningkatkan keterlibatan peserta pada saat proses belajar (Saks & Haccoun, 2007). Efektivitas pelatihan didukung pula dengan metode ceramah yang efektif untuk menciptakan pemahaman seseorang akan sesuatu (Blanchard & Thacker, 2007), karena ceramah berguna sebagai bagian dari proses belajar yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan intelektual (Lynton & Pareek, 1984).

Temuan lain yang diperoleh pada angket menunjukkan adanya perubahan pemahaman mengenai apa yang dapat dilakukan untuk mengoptimalkan perkembangan anak. Berdasarkan jawaban para subjek dapat diketahui bahwa sebelum pelatihan sebagian besar subjek mengoptimalkan perkembangan anak dengan cara membelikan alat bermain untuk anak, mengajari baca-tulis-hitung, menyediakan waktu bagi anak untuk bermain, dan menemani anak dalam beraktifitas. Sesudah pelatihan, mayoritas subjek menyatakan bahwa mengoptimalkan perkembangan anak dapat dilakukan dengan cara menyediakan waktu bermain bagi anak serta menemani anak bermain agar dapat mengetahui karakter dan kebutuhan anak, tidak memaksakan anak untuk belajar membaca, menulis dan berhitung, dan menciptakan permainan yang menunjang bagi perkembangan anak. Dengan demikian, sesudah memperoleh pelatihan secara umum para subjek memiliki pemahaman yang lebih baik mengenai pentingnya bermain sambil belajar.

Hasil penelitian ini tidak terlepas dari beberapa kelemahan penelitian. Pertama, jumlah subjek yang terbatas menyebabkan daya generalisasi hasil penelitian ini kurang kuat. Kedua, tidak adanya kelompok kontrol sebagai pembanding kelompok eksperimen. Ketiga, walaupun sebelumnya peneliti telah memastikan bahwa setiap peserta tidak pernah mengikuti pelatihan serupa, namun peneliti tidak dapat mengontrol bahwa peserta sama sekali tidak mendapatkan informasi mengenai bermain sambil belajar melalui media massa, seperti majalah dan televisi. Keempat, pemberian *posttest* pada hari yang sama dengan pemberian *pretest* memungkinkan terjadinya efek *testing* dimana subjek akan mengingat jawaban pada *pretest* dan subjek dapat menangkap apa sebenarnya yang ingin diungkap dalam penelitian ini.

Simpulan dan Rekomendasi

Simpulan penelitian ini adalah bahwa pelatihan dengan prinsip *adult learning* efektif untuk meningkatkan pemahaman orangtua mengenai pentingnya bermain sambil belajar bagi anak usia prasekolah. Rekomendasi yang dapat diberikan dari hasil penelitian ini adalah 1) bagi pihak penyelenggara pendidikan anak usia dini, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai efektivitas pelatihan dengan prinsip *adult learning* untuk meningkatkan pemahaman orangtua mengenai pentingnya bermain sambil belajar pada anak usia prasekolah, sehingga metode tersebut dapat diterapkan dalam meningkatkan kerjasama dan keterlibatan para orangtua siswa untuk mengoptimalkan perkembangan anak pada usia dini; 2) bagi peneliti berikutnya, tema penelitian ini dapat dieksplorasi lebih lanjut dengan metode lain, misalnya action research, sehingga dapat dihasilkan program dengan metode atau prinsip yang mampu menjawab masalah yang terkait dengan optimalisasi peran orangtua dalam menstimulasi perkembangan anak; 3) bagi para praktisi pendidikan anak usia dini, agar meningkatkan kesadaran, komitmen, dan keterampilan orangtua sebagai pihak yang sangat menentukan dalam perkembangan anak usia dini, antara lain dengan mensosialisasikan pentingnya bermain sambil belajar.

Daftar Pustaka

- Blanchard, P.N. & Thacker, J.W. (2007). *Effective training: Systems, strategies, & practices* (3rd edition). New Jersey: Pearson Education International.
- British Columbia Early Learning Framework*. (2008). British Columbia: Ministry of Health and the Ministry of Children and Family Development.
- Brooks-Harris, J.E. & Stock-Ward, S.R. (1999). *Workshops: Designing and facilitating experiential learning*. California: SAGE Publications.
- Cooper, T. (2002). *A parent's guide to the early years*. Toronto: Family Communication.
- Dietze, B. (2006). *Foundations of early childhood education: Learning environments and child care in Canada*. Toronto: Pearson Education.
- Fabes, R., & Martin, C.L. (2001). *Exploring development through childhood perspective*. Boston: A Pearson Education Company.
- Gobai, Y. (2008). Peran orangtua sangat penting dalam kehidupan anak. *Kabar Indonesia* [On-line]. Retrieved from <http://www.kabarindonesia.com/berita.php>.
- Gonzalez-Mena, J. (2001). *Foundations of early childhood education: Teaching children in a diverse society* (3rd edition). New York: McGraw Hill Company.
- Haditono, S.R., Monks, F.J., & Knoers, A.M.P. (1998). *Psikologi perkembangan: Pengantar dalam berbagai bagiannya*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Hughes, F.P. (1995). *Children, play & development* (2nd edition). New York: Simon & Schuster Company.
- Johansson, E. (2003). Learning encounters in preschool: Interaction between atmosphere, view of children and of learning [online abstract]. *International Journal of Early Childhood*, 36, 9-26. Retrieved from <http://search.creativecommons.org>.
- Kagan, J. (1999). The role of parents in children's psychological development. *Pediatrics*, 104, 164-167. [On-line]. Retrieved from <http://pediatrics.aappublications.org>.
- Kail, R.V. (2001). *Children and their development* (2nd edition). Upper Saddle River: Prentice Hall.
- Keraf, S., & Dua, M. (2001). *Ilmu pengetahuan, Sebuah tinjauan filosofis*. Yogyakarta: Kanisius.
- Landry, S.H. (2008). The role of parents in early childhood learning. *Encyclopedia on early childhood development*. [On-line]. Retrieved from <http://ccl-cca.ca>.
- Lynton, R.P. & Pareek, U. (1984). *Pelatihan & pengembangan tenaga kerja*. Jakarta: PT Pustaka Binaman Pressindo.
- Pazaratz, D. (1998). Therapeutic application of play. *Journal of Child And Youth Care*, 12, 27-38.
- Saks, A., & Haccoun, R. (2007). *Managing performance through training & development* (4th edition). Toronto: Nelson.

- Santrock, J.W. (1999). *Life span development* (7th edition). New York: McGraw Hill Companies.
- Shiple, D. (1998). *Empowering children: Play-based curriculum for lifelong learning* (2nd edition). Toronto: Nelson.
- Soefandi, I., & Pramudya, A. (2009). *Strategi mengembangkan potensi kecerdasan anak*. Jakarta: Bee Media Indonesia.
- Trawick-Smith, J. (1997). *Early childhood development: A multicultural perspective*. New Jersey: Prentice Hall.
- Wolfgang, C.H. (2004). *Child guidance through play: Teaching positive social behaviour*. Boston: Pearson Education.