

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN *WEBBED* UNTUK MENINGKATKAN PENGENALAN ANGKA ANAK USIA DINI

Marniati

Pendidikan Anak Usia Dini

Jalan Bonto Langkasa, Program Pascasarjana UNM, Makassar

E-mail: -

Abstrak: Tujuan Penelitian ini adalah (i) Mendeskripsikan tingkat kebutuhan pengembangan model pembelajaran *webbed* dalam meningkatkan pengenalan angka anak usia dini di Taman Kanak-Kanak Al Istiqamah Kelurahan Pampang Kecamatan Panakkukang Kota Makassar. (ii) Mengetahui bentuk desain (prototipe) pengembangan model pembelajaran *webbed* dalam meningkatkan pengenalan angka anak usia dini di Taman Kanak-Kanak Al Istiqamah Kelurahan Pampang Kecamatan Panakkukang Kota Makassar. (iii) Mengetahui analisis tingkat validitas dan kepraktisan model pembelajaran *webbed* dalam meningkatkan pengenalan angka anak usia dini di Taman Kanak-Kanak Al Istiqamah Kelurahan Pampang Kecamatan Panakkukang Kota Makassar. Jenis penelitian merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*research and development*). Subjek penelitian adalah kelompok B sebanyak 15 orang anak. Teknik analisis data yang dilakukan adalah menganalisis data secara gambaran deskriptif dan kepraktisan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (i) Tingkat kebutuhan pengembangan Pengembangan Model Pembelajaran *Webbed* Untuk Meningkatkan Pengenalan Angka Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak Al Istiqamah Kelurahan Pampang Kecamatan Panakkukang Kota Makassar dapat digambarkan masih kurangnya pemahaman dari para pendidik akan pentingnya model pembelajaran *webbed* hal ini menunjukkan masih ditemukan anak didik yang tidak mencapai perkembangan pengenalan angka pada aspek kognitif yang optimal; (ii) Gambaran bentuk desain pembelajaran *webbed* untuk meningkatkan pengenalan angka anak usia dini terdiri atas dua komponen yakni komponen filosofi model dan komponen pelaksanaan model. Komponen filosofi model meliputi rasionalitas, tujuan, peran guru dan dukungan sistem. Sementara komponen operasional model dijabarkan secara rinci pada semua jenis kegiatan dengan tema yang berbeda. Semua kegiatan yang dikemas dengan tujuan untuk meningkatkan pengenalan angka anak; (iii) Tingkat validitas isi dan kepraktisan pembelajaran *webbed* untuk meningkatkan pengenalan angka anak usia dini di Taman Kanak-Kanak Al Istiqamah Kelurahan Pampang Kecamatan Panakkukang Kota Makassar, menunjukkan bahwa penilaian validator dari semua perangkat yang telah disajikan dapat dinyatakan valid untuk digunakan dan pengembangan model pembelajaran *webbed* untuk meningkatkan pengenalan angka anak usia dini memenuhi aspek praktis sehingga layak digunakan.

Kata kunci: Pembelajaran *Webbed*, Pengenalan Angka

Abstract: The research aims at (i) describing the level of needs of *webbed* learning model development in improving the introduction of numbers in early childhood at kindergarten Al Istiqomah of Pampang village in Panakukkang subdistrict of Makassar city ; (ii) discovering the prototype of *webbed* learning model development in improving the introduction of numbers in early childhood at kindergarten Al Istiqomah of Pampang village in Panakukkang subdistrict of Makassar city; and (iii) examining the analysis of validity and practicality level of needs of *webbed* learning model development in improving the introduction of numbers in early childhood at kindergarten Al Istiqomah of Pampang village in Panakukkang subdistrict of Makassar city. The type of this study is research and development. The subject of the study was group B with the total of 15 student. Data analysis was conducted to analysis the data descriptively and practical description.

The result of the study reveal that (i) the level of needs of *webbed* learning model development to improve the introduction of numbers in early childhood at kindergarten Al Istiqomah of pampang village in panakukkang subdistrict of Makassar city can be described as follows: there is lack of comprehension from education on the necessity of *webbed* learning model shown by the discovery of students who had not achieved development of the introduction of numbers on cognitive aspect optimally, (ii) the prototype of *webbed* learning model development in improving the introduction of numbers in early childhood consist of two components, namely model philosophical component and model operational component. The model philosophical component consists of rationality, objective, roles of teachers, and support of system; whereas, the model operational component is described in detail in all types

of activities with different themes. All of the activities are created with the objective to improve the introduction of numbers to children, (iii) the validity and practicality level of needs of webbed learning model development in improving the introduction of numbers in early childhood at kindergarten Al Istiqamah of pampang village in panakkukang subdistrict of makassar city show that based on the assessment of the assessors from all the device presented. It can be stated that it is valid to be applied and the development of webbed learning model to improve the introduction of numbers to early childhood has met the practical aspect; thus it is feasible to be applied.

Keywords: webbed learning, introduction of numbers

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah hal yang sangat penting bagi semua anak karena pendidikan merupakan suatu modal yang harus dimiliki oleh setiap individu untuk meraih kesuksesan dalam hidupnya. Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke beberapa arah, di antaranya pertumbuhan dan perkembangan fisik, kecerdasan, sosioemosional, kepribadian, moral dan kesadaran beragama. Pendidikan anak usia dini adalah upaya menstimulasi, membimbing, mengasuh dan menyediakan kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak. Sesuai dengan keunikan dan pertumbuhan anak usia dini, penyelenggaraan pendidikan bagi anak disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Dalam Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 Ayat 14 tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa “pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan dasar pada tahap berikutnya.

Mengingat betapa pentingnya pendidikan untuk anak usia dini, maka diperlukan stimulus untuk tumbuh kembang anak yang lebih baik dan maksimal. Anak usia dini adalah anak yang cerdas dan memiliki potensi untuk dikembangkan, secara optimal berdasarkan perkembangan dari berbagai aspek baik itu bahasa, kognitif, moral, sosial emosional maupun fisik motorik.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137

Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini terdapat enam lingkup perkembangan yang harus dikembangkan pada anak usia dini yaitu nilai-nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni. Lingkup-lingkup perkembangan tersebut perlu diperhatikan dan diberi rangsangan yang baik. Tak terkecuali dengan lingkup perkembangan kognitif yang meliputi pengetahuan umum dan sains, konsep bentuk, warna, ukuran dan pola, mengenal lambang bilangan. Berkaitan dengan tingkat pencapaian perkembangan khususnya dalam mengenal lambang bilangan, maka tingkat pencapaian yang ingin dicapai pada usia 5-6 tahun meliputi dua hal, yakni menyebutkan lambang bilangan 1-10, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

Berdasarkan hasil observasi awal dan telaah dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 10 Januari 2017 melalui Buku Laporan Perkembangan Anak (BLPA) di TK Al Istiqamah Kelurahan Pampang Kecamatan Panakkukang Kota Makassar menunjukkan bahwa perkembangan dari segi kognisi anak masih berada pada kategori rata-rata dan hanya beberapa anak saja yang sudah melebihi standar. Kemampuan anak dalam mengenal angka dari 15 orang yang dijadikan subjek penelitian, terdiri dari 7 orang (47%) yang sudah terkategori mampu atau berkembang sesuai harapan, dan 5 orang (33%) anak yang lain kurang memiliki kemampuan atau mulai berkembang dalam menyebut angka secara berurutan 1 sampai 10, dan 3 orang (20%), anak yang belum mampu atau belum berkembang kemampuannya dalam mengurutkan atau menyesuaikan jumlah angka dengan menggunakan benda, serta dalam kemampuan anak untuk mengetahui jumlah angka yang dihitung.

Sementara di sisi lain yang menguatkan hasil observasi peneliti adalah berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan pada tanggal 12 Januari 2017 diperoleh informasi bahwa

umumnya guru-guru di TK tersebut secara spesifik berkaitan dengan proses pembelajaran telah memberikan berbagai cara atau metedo mengenalkan anak angka atau lambang bilangan, namun kemampuan anak membedakan dan menghitung angka masih kurang. Hal ini dibuktikan dengan pemberian tugas kepada anak dengan menampilkan gambar dengan benda-benda kemudian menghitung benda yang ada dalam gambar lalu menuliskan lambang bilangannya dalam lembar Lembar Kerja Anak (LKA). Contohnya terdapat gambar mobil berjumlah 7 dan anak diminta menghitung jumlah gambar mobil kemudian menuliskan angkanya dilembar kertas, ternyata antara jumlah gambar mobil dan angka yang dituliskan dikertas masih salah. Guru juga menuturkan bahwa pada berbagai kegiatan di kelas sebenarnya guru juga sudah mengenalkan dan mengajarkan berhitung, mengenal angka, dan memasangkan angka sesuai jumlahnya melalui nyanyian, melalui LKA, namun anak tetap belum mampu. Selain itu, guru mengakui jika media yang digunakan kurang menarik karena banyak mempergunakan LKA pada majalah atau sumber pendukung lainnya. Anak-anak di TK Al Istiqamah Makassar hafal jika hanya sekedar menyebutkan bilangannya dengan nyanyian namun jika sudah ada latihan pada buku yang bentuknya menghitung jumlah benda dan melingkari angkanya yang terdapat pada gambar dengan jumlah bervariasi 53% dari jumlah anak masih banyak yang salah. Sehingga kemampuan anak dalam mengenal angka yang masih belum berkembang secara optimal perlu dikaji dan dikembangkan. Kondisi tersebut mungkin disebabkan kegiatan pembelajaran yang cenderung bersifat hafalan dan belum dilakukan dengan pendekatan bermain, saat proses pembelajaran anak kurang diberikan kesempatan untuk terlibat aktif saat kegiatan pembelajaran, misalnya menyentuh, meraba, menunjuk terhadap benda-benda yang mereka pelajari, sehingga berdampak pada pemahaman tentang angka sangat abstrak.

Kondisi tersebut membuat TK Al Istiqamah Makassar sebagai lembaga PAUD mendapat tantangan yang cukup besar dalam menghadapi kenyataan ini. Tantangan yang dihadapi adalah bagaimana menerapkan model, pendekatan ataupun metode pembelajaran dan merancang kegiatan pembelajaran yang dapat

mengembangkan potensi anak secara optimal yang memungkinkan optimalisasi seluruh otak sehingga penerimaan, pengolahan, penyimpanan, dan penggunaan informasi terjadi secara efisien. Hal yang paling mendasar yang harus diketahui guru dalam rangka mengembangkan kemampuan kognitif anak adalah tentu mengetahui perkembangan kognitif anak. Dengan mengetahui dan memahami tahapan perkembangan anak dalam area kognitifnya, guru akan dapat mengembangkan model, pendekatan, metode-metode pembelajaran, dan dapat merancang kegiatan pembelajaran yang paling tepat bagi anak.

Peran model pembelajaran *webbed* (jaring laba-laba) sebagai salah satu inovasi pembelajaran di Taman Kanak-Kanak diharapkan dapat memberikan solusi yang baik bagi kebermaknaan pembelajaran pada anak. Model ini menggunakan pendekatan tematik sebagai pusat pembelajaran yang dijabarkan dalam berbagai kegiatan dan/atau bidang pengembangan. Pada model pembelajaran *webbed* ini, tema berfungsi sebagai sarana untuk mengenalkan berbagai konsep pada anak dengan tujuan menyatukan isi kurikulum. Kekuatan pembelajaran dengan pendekatan tema adalah pengalaman dan kegiatan belajar relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak, menyenangkan karena bertolak dari minat dan kebutuhan anak. Hasil belajar akan bertahan lebih lama karena lebih berkesan dan bermakna, mengembangkan keterampilan berpikir melalui berbagai latihan pemecahan permasalahan yang dihadapi. Contohnya, ketika anak didik dan guru menentukan tema misalnya binatang, maka guru mengajarkan tema binatang itu ke dalam sub-sub tema misalnya binatang air, binatang darat, binatang terbang, binatang melata, binatang mamalia, dan sebagainya. Berdasarkan sub tema tersebut, tentu pembelajaran harus dikaitkan dengan pengenalan angka misalnya anak didik menghitung berapa jumlah binatang darat yang terdapat di luar kelas atau mengenal jumlah kaki yang dimiliki binatang darat semisal kerbau, sapi dan sebagainya.

Model pembelajaran *webbed* juga lebih menekankan pada keterlibatan anak dan mengarahkan anak untuk aktif (*learning by doing*). Model pembelajaran *webbed* merupakan suatu pembelajaran yang melibatkan beberapa bidang pengembangan termasuk bidang kognitif

termasuk dalam pengenalan angka sehingga memberikan pengalaman yang nyata dan bermakna kepada anak. Model pembelajaran *webbed* dengan pendekatan tematik dianggap sangat cocok diterapkan pada anak usia dini karena pada umumnya mereka masih melihat segala sesuatu sebagai satu keutuhan (holistik). Perkembangan fisiknya tidak pernah dapat dipisahkan dengan perkembangan mental, sosial, dan emosional. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian Rahmaniari (2015) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh positif model pembelajaran jaring laba-laba (*webbed*) terhadap peningkatan kemampuan kognisi anak usia dini di Taman Kanak-kanak Pertiwi Makassar. Artinya bahwa kemampuan kognisi anak yang menggunakan model *webbed* lebih tinggi daripada kemampuan kognisi anak yang tidak menggunakan model pembelajaran jaring laba-laba. Dengan model pembelajaran *webbed* pada pembelajaran anak usia dini di TK, dapat membangun pengetahuan dan mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak. Dalam mengembangkan tema, hal yang penting untuk diperhatikan adalah bagaimana membangun pengetahuan secara sistematis dan holistik.

Berdasarkan uraian konsep pembelajaran dengan model *webbed* dan tinjauan tentang kondisi riil di Taman Kanak-Kanak Al Istiqamah Kelurahan Pampang Kecamatan Panakkukang Kota Makassar, maka penulis tertarik melakukan penelitian tentang pengembangan model pembelajaran *webbed* (jaring laba-laba) untuk meningkatkan pengenalan angka anak usia dini.

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah mendeskripsikan tingkat kebutuhan pengembangan model pembelajaran *webbed* dalam meningkatkan pengenalan angka anak usia dini di Taman Kanak-Kanak Al Istiqamah Kelurahan Pampang Kecamatan Panakkukang Kota Makassar; mengetahui bentuk desain model pembelajaran *webbed* dalam meningkatkan pengenalan angka anak usia dini di Taman Kanak-Kanak Al Istiqamah Kelurahan Pampang Kecamatan Panakkukang Kota Makassar; mengetahui tingkat validitas dan kepraktisan model pembelajaran *webbed* dalam meningkatkan pengenalan angka anak usia dini di Taman Kanak-Kanak Al Istiqamah Kelurahan Pampang Kecamatan Panakkukang Kota Makassar.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and development*). Sugiyono (2016), mendefinisikan bahwa metode R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Metode ini bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk yang bersifat longitudinal (bertahap). Pengembangan model pembelajaran *webbed* di Tk Al Istiqamah Kelurahan Pampang Kecamatan Panakkukang Kota Makassar

Model rancangan dalam penelitian ini adalah menurut Hasyim (2016), pembelajaran *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementasi and Evaluation*) yang merupakan model prosedural yang sederhana dan mudah memproduksi bahan ajar. Langkah-langkah penelitian dengan model desain *ADDIE* dalam penelitian ini secara garis besar terdiri atas lima langkah, yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), evaluasi (*evaluation*).

Penentuan subjek dalam penelitian ini dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling*. Hadi (2005) mengemukakan bahwa *purposive sampling* merupakan pemilihan sekelompok subjek berdasarkan ciri-ciri tertentu yang mempunyai ciri-ciri yang sudah diketahui sebelumnya dan digunakan untuk mencapai tujuan tertentu. Adapun kriteria subjek yaitu anak dengan rentang usia 5-6 tahun, anak yang sudah di kelompok TK B, dan mampu memainkan permainan yang diberikan. Setelah ditentukan kriteria, maka terpilihlah 15 anak yang menjadi subjek penelitian.

Teknik pengumpulan data yaitu: secara observasi, wawancara, angket/kuesioner dan dokumentasi. Instrumen penelitian meliputi: lembar validasi modul, lembar observasi aktivitas anak (LOAA), lembar angket respon guru (LARG), lembar observasi aktivitas guru (LOAG), lembar observasi pengelolaan pembelajaran (LOPP) dan lembar penilaian perkembangan hasil belajar anak.

HASIL

Hasil penelitian terhadap pengembangan model pembelajaran webbed untuk meningkatkan pengenalan angka anak usia dini secara garis besar terdiri dari 3 (tiga) bagian utama yaitu (1) mengetahui gambaran tingkat kebutuhan pengembangan model pembelajaran webbed untuk meningkatkan pengenalan angka anak usia dini, (2) mengetahui bentuk desain (*prototype*) pengembangan model pembelajaran webbed untuk meningkatkan pengenalan angka anak usia dini, dan (3) mengetahui analisis tingkat validitas isi dan kepraktisan pengembangan model pembelajaran webbed untuk meningkatkan pengenalan angka anak usia dini

Langkah pertama yang dilakukan peneliti untuk mendapatkan gambaran awal pembelajaran webbed di TK Al Istiqamah adalah melakukan studi pendahuluan dalam bentuk pengamatan langsung (observasi). Berdasarkan hasil observasi awal dan telaah dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 10 Januari 2017 melalui Buku Laporan Perkembangan Anak (BLPA) di TK Al Istiqamah Kelurahan Pampang Kecamatan Panakkukang Kota Makassar menunjukkan bahwa perkembangan dari segi kognisi anak masih berada pada kategori rata-rata dan hanya beberapa anak saja yang sudah melebihi standar. Kemampuan anak dalam mengenal angka dari 15 orang yang dijadikan subjek penelitian, terdiri dari 7 orang (47%) yang sudah terkategori mampu atau berkembang sesuai harapan, dan 5 orang (33%) anak yang lain kurang memiliki kemampuan atau mulai berkembang dalam menyebut angka secara berurut 1 sampai 10, dan 3 orang (20%), anak yang belum mampu atau belum berkembang kemampuannya dalam mengurutkan atau menyesuaikan jumlah angka dengan menggunakan benda, serta dalam kemampuan anak untuk mengetahui jumlah angka yang dihitung.

Penyajian dan deskripsi tentang gambaran aktivitas pembelajaran anak di TK Al Istiqamah. Hal tersebut mengarahkan guru dan pengelola di sekolah untuk memberikan perhatian dan berupaya mengembangkan pengenalan angka anak walaupun masih banyak memiliki keterbatasan dan kekurangan dalam pelaksanaannya.

Berdasarkan analisis kurikulum terhadap perangkat pembelajaran di TK Al Istiqamah baik

program semester (Prosem), Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM), Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), maka diperoleh hal-hal yang menjadi acuan dasar dalam melaksanakan kegiatan permainan dalam mengembangkan pengenalan angka anak. Hal yang dimaksud diantaranya ialah tema dan subtema pembelajaran, tujuan pembelajaran dan indikator pembelajaran. Tema pembelajaran yang terpilih ialah “Lingkunganku” dengan subtema yang beragam dan dikondisikan dengan rencana pelaksanaan pembelajaran mingguan.

Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam pelaksanaan beragam permainan adalah untuk mengembangkan pengenalan angka anak sedangkan kegiatan main yang ingin dicapai berdasarkan indikator sesuai standar isi kurikulum 2013 dalam pelaksanaan model webbed untuk meningkatkan pengenalan angka anak yaitu : (1) Permainan Pohon Angka (2) Permainan Menara Angka, (3) permainan tebak angka

Setelah melakukan kajian dan telaah literatur berkenaan dengan pembelajaran webbed dan teori-teori tentang pengenalan angka atau kognitif, maka peneliti memilih kegiatan permainan untuk dikembangkan dengan harapan kognitif pada anak usia dini dapat berkembang. Hasil kajian tentang permainan webbed terkhusus dalam tumbuh kembang anak dapat diuraikan secara terpisah.

Menurut Kartono (1990), permainan adalah kesibukan yang dipilih sendiri dan berlangsung secara tidak sadar. Zulkifli (2001), menambahkan bahwa permainan adalah kesibukan yang dipilih sendiri tanpa ada paksaan, tanpa didesak oleh rasa tanggung jawab. Kagan (1988), mendefinisikan permainan adalah sesuatu yang menggembirakan dan menyenangkan. Permainan tidak mempunyai tujuan ekstrinsik, motivasi anak subyektif dan tidak mempunyai tujuan praktis. Permainan merupakan hal yang spontan dan suka rela, dipilih secara bebas oleh pemain. Pemain mencakup keterlibatan aktif dari pemain.

Berdasarkan dari pendefinisian tentang permainan webbed diatas, maka kolaborasi kata permainan webbed sangat mendukung dalam pelaksanaannya. Keduanya mengarah kepada peningkatan aspek perkembangan anak.

Permainan webbed merupakan solusi untuk mengatasi kejenuhan belajar anak. Kejenuhan belajar anak didik mengakibatkan prestasi belajar anak rendah dan talenta anak yang mempunyai kemampuan kognitif. Anak merasakan belajar sebagai sesuatu yang tidak menyenangkan. Anak lebih menyukai bermain daripada belajar. Permainan webbed membuat anak merasa tidak sadar bahwa mereka sedang belajar. Mereka menganggap ini adalah permainan, bukan belajar. Perasaan tidak sadar anak mengubah pemikirannya bahwa belajar dan bermain adalah kesatuan yang menyenangkan. Adanya permainan webbed akan menciptakan percaya diri anak, kepuasan dan adanya kerjasama.

Langkah selanjutnya yang peneliti lakukan adalah menganalisis apa yang menjadi kebutuhan guru dan anak dalam kaitannya dengan model pembelajaran webbed. Untuk mengetahui hal tersebut, maka peneliti mengidentifikasi kondisi awal guru dan anak di TK Al Istiqamah pada pembelajaran model permainan webbed. Analisis kebutuhan terhadap model pembelajaran webbed untuk meningkatkan pengenalan angka anak dapat diuraikan sebagai berikut: 1) Analisis Kebutuhan Guru. Berdasarkan tehnik pengumpulan data yang peneliti lakukan maka diperoleh data sebagai berikut: a) Materi kegiatan pembelajaran webbed merupakan materi yang penting bagi anak karena setiap anak tidak memiliki kesamaan dari sisi berpikir. Oleh karena itu, guru perlu memberikan pemahaman awal dari konsep dasar permainan webbed. b) guru menginginkan kegiatan pembelajaran model pembelajaran webbed yang sebelumnya diajarkan pada anak, dapat memiliki pemahaman pengenalan angka anak berkembang lebih baik dari sebelumnya. 2) analisis kebutuhan anak, berdasarkan penelitian yang dilakukan di TK Al Istiqamah diperoleh data sebagai berikut: a) Pengembangan pengenalan angka anak usia 5-6 tahun masih sangat kurang. b) kegiatan permainan webbed menjadi titik tolak paling strategi untuk mengukur kualitas perkembangan anak.

Langkah kedua yang dilakukan adalah penyusunan bentuk desain permainan berdasarkan komponen filosofi yang terdiri dari rasionalitas, tujuan, peran guru dan dukungan sistem sedangkan komponen pelaksanaan model Model permainan yang dikembangkan adalah

model permainan dan anak terlibat sebagai pelaksana permainan. Model ini akan menstimulasi kognitif anak dengan menggunakan ide atau gagasannya sendiri.

Kegiatan yang dilakukan selanjutnya adalah mendesain model pembelajaran webbed untuk meningkatkan pengenalan angka anak dengan menyusun indikator pencapaian yang digunakan. Model permainan yang dilaksanakan terdiri atas berbagai jenis permainan yang meliputi: (1) Permainan Pohon Angka (2) Permainan Menara Angka, (3) permainan tebak angka.

Tahap penguasaan materi kegiatan pembelajaran dengan model permainan dilakukan dengan proses latihan berdasarkan sintaks/tahapan pelaksanaan dan disetiap kegiatan berlangsung dilakukan pengamatan dan diakhir kegiatan dilakukan pengukuran untuk mengetahui perubahan yang dicapai dari setiap kegiatan yang diberikan pada anak. Berdasarkan rangkaian kegiatan yang dilaksanakan dalam pembelajaran dengan model permainan, maka tujuan dari semua kegiatan tersebut adalah mengembangkan pengenalan angka anak usia dini.

Indikator pencapaian dalam pelaksanaan model pembelajaran webbed adalah sama setiap kegiatan. Demikian pula dengan metode dan waktu yang digunakan di setiap kegiatan adalah sama, yakni metode unjuk kerja dengan durasi 35 menit serta disajikan di kegiatan inti sebagaimana tertuang dalam RPPH. Hal-hal yang membedakan di setiap kegiatan adalah tema dan sub tema. Adapun skenario kegiatan pembelajaran merupakan penjabaran dari sintaks/tahapan pelaksanaan model permainan.

Langkah ketiga adalah menganalisis tingkat validitas isi dan kepraktisan. Pada uji validitas isi Model pembelajaran webbed untuk meningkatkan pengenalan angka anak usia dini sebelum digunakan dalam kegiatan pembelajaran, harus memiliki kualifikasi valid. Idealnya seorang pengembang pembelajaran dengan model permainan perlu melakukan pemeriksaan ulang dari para ahli (validator) mengenai ketepatan isi, materi pembelajaran, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, desain fisik, dan lain lain hingga memperoleh penilaian baik oleh validator. Proses validasi diharapkan memberikan penilaian yang valid atau sangat valid pada rancangan model pembelajaran webbed untuk meningkatkan

pengenalan angka anak agar dapat digunakan untuk proses pembelajaran dalam nuansa bermain. Jika model pembelajaran webbed untuk meningkatkan pengenalan angka anak belum valid, maka validasi akan terus dilakukan hingga didapatkan penilaian yang valid.

Proses rangkaian validasi dalam penelitian ini dilaksanakan secara serentak dengan validator yang memiliki rekomendasi dan mampu memberi masukan/saran untuk menyempurnakan rancangan model pembelajaran webbed untuk meningkatkan pengenalan angka anak yang telah disusun. Saran-saran dari validator tersebut akan dijadikan bahan untuk merevisi model pembelajaran webbed untuk meningkatkan pengenalan angka anak yang tengah dikembangkan.

Validator-validator tersebut memberikan penilaian untuk menentukan apakah model pengembangan pembelajaran webbed untuk meningkatkan pengenalan angka anak yang dikembangkan berikut perangkat pembelajaran yang ada dikatakan valid sehingga dapat dijadikan sebagai model pembelajaran yang berorientasi pada pengembangan kognitif anak usia dini. Validasi yang dilakukan peneliti bertujuan untuk mengetahui apakah model pembelajaran webbed untuk meningkatkan pengenalan angka anak yang telah dibuat dapat digunakan dengan layak dalam ujicoba terbatas. Model pembelajaran webbed ini dinyatakan valid jika hasil penilaian dari validator $3 \leq RTV < 4$. Berdasarkan hasil penilaian dinyatakan bahwa perangkat yang divalidasi oleh kedua validator berdasarkan 8 item dinyatakan valid secara keseluruhan sehingga layak untuk digunakan dan dikembangkan.

Berdasarkan uji kepraktisan model pembelajaran webbed untuk meningkatkan pengenalan angka anak dikatakan praktis jika validator menyatakan bahwa model tersebut layak digunakan tanpa revisi atau sedikit revisi. Revisi desain model pengembangan pembelajaran webbed untuk meningkatkan pengenalan angka anak berdasarkan saran-saran yang diberikan oleh validator pada saat dilaksanakan validasi sehingga dapat menghasilkan model pembelajaran webbed untuk meningkatkan pengenalan angka anak yang layak dalam proses pembelajaran.

Uji coba model pembelajaran webbed untuk meningkatkan pengenalan angka anak yang telah dilakukan peneliti, diperoleh data tentang respon guru, aktivitas guru, aktivitas anak, pengelolaan pembelajaran terhadap pembelajaran pengembangan kognitif anak melalui model permainan dan data berupa perkembangan belajar anak yang telah dilakukan oleh anak kelompok B pada TK Al Istiqamah Berdasarkan hasil penelitian dinyatakan bahwa perangkat yang divalidasi oleh kedua validator berdasarkan 4 item dinyatakan praktis sehingga layak untuk digunakan karena dapat diterapkan dengan revisi kecil dan tanpa revisi.

Adapun uji kepraktisan pengenalan angka anak melalui model permainan dapat dilakukan pengukuran dengan melakukan observasi terhadap aktivitas guru dalam melaksanakan kegiatan model pembelajaran webbed dalam meningkatkan pengenalan angka anak dengan rata-rata penilaian dari kedua observer diperoleh hasil 2,73. Jika dikonfirmasi dengan kriteria hasil observasi kemampuan guru, maka disimpulkan kemampuan guru melaksanakan model permainan dalam mengembangkan kognitif anak telah terlaksana seluruhnya atau berada dalam interval $2,5 \leq M \leq 3,0$. Adapun observasi aktivitas anak dengan menganalisa kemampuan anak dalam berkognitif melalui model permainan dapat diketahui dengan menggunakan lembar observasi aktivitas anak yang dilakukan selama penelitian berlangsung. Berdasarkan hasil rekapitulasi observasi aktivitas anak jika dilihat dari kriteria yang telah dikemukakan, maka diperoleh nilai rata-rata 4,05 berarti aktivitas anak berada pada kriteria sangat baik ($AAD \geq 4$). Sedangkan respon guru dalam pengembangan pengenalan angka anak melalui model permainan terhadap pelaksanaan pembelajaran sangat diperlukan. Jika dilihat dari kriteria yang telah dikemukakan, hal ini menunjukkan 100% dengan kriteria respon sangat baik pada komponen model permainan dalam mengembangkan pengenalan angka anak. Hasil observasi terhadap pengelolaan pembelajaran model pembelajaran webbed untuk meningkatkan pengenalan angka anak dengan rata-rata penilaian dari kedua observer diperoleh hasil 3,65. Jika dikonfirmasi dengan interpretasi rata-rata skor observasi kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, maka disimpulkan bahwa kemampuan dalam mengelola

pembelajaran model pembelajaran webbed untuk meningkatkan pengenalan angka anak berada dalam kriteria sangat baik ($2,5 < M \leq 3,0$). Berdasarkan hasil yang diperoleh dari observasi perkembangan belajar anak melalui model pembelajaran webbed untuk meningkatkan pengenalan angka anak diperoleh nilai rata-rata perkembangan belajar anak berada pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan persentase yang beragam.

PEMBAHASAN

Berdasarkan deskripsi hasil penelitian sebelumnya, maka akan dilakukan pembahasan deskriptif tentang tingkat kebutuhan pengembangan pembelajaran webbed untuk meningkatkan pengenalan angka anak, deskripsi bentuk desain (*prototype*) pembelajaran webbed untuk meningkatkan pengenalan angka anak dan tingkat validitas isi dan kepraktisan pembelajaran webbed untuk meningkatkan pengenalan angka anak dalam mengembangkan pengenalan angka anak usia dini di TK Al Istiqamah Ketiga bagian tersebut akan dibahas secara singkat dibawah ini.

Tingkat kebutuhan pengembangan pembelajaran webbed untuk meningkatkan pengenalan angka anak. Apa yang dikemukakan pada deskripsi dan temuan di lapangan berkaitan dengan tingkat kebutuhan pengembangan kognitif anak menunjukkan bahwa kegiatan model pembelajaran webbed untuk meningkatkan pengenalan angka anak merupakan kegiatan permainan yang penting bagi anak karena setiap anak tidak memiliki kesamaan dari sisi berpikir. Oleh karena itu, guru perlu memberikan pemahaman awal dari konsep dasar pembelajaran webbed untuk meningkatkan pengenalan angka anak. Di sisi lain, guru menginginkan kegiatan pembelajaran model pembelajaran webbed yang sebelumnya diajarkan pada anak dapat memiliki pemahaman dan pengenalan angka anak berkembang lebih baik dari sebelumnya.

Hal tersebut merupakan wujud nyata guru mendorong anak memiliki kemampuan berpikir yang menunjang tumbuh kembang anak ke depan. Munandar (2014), menyatakan bahwa dalam kenyataannya guru tidak dapat mengajarkan kognitif, tetapi dapat memungkinkan pengenalan angka muncul, memupuknya, dan merangsang pertumbuhannya.

Permainan merupakan suatu perbuatan yang mengandung keasyikan atas kehendak anak sendiri, bebas tanpa ada paksaan, dengan tujuan anak dapat memperoleh kesenangan pada saat mengadakan kegiatan tersebut. Model pembelajaran webbed untuk meningkatkan pengenalan angka anak yang dikembangkan peneliti merupakan kebutuhan bagi guru dan anak di TK Al Istiqamah untuk meningkatkan pengenalan angka anak melalui pembelajaran webbed mengingat perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Al Istiqamah masih sangat kurang berdasarkan indikator yang ada.

Kegiatan permainan menjadi kebutuhan anak didik dalam pengembangan kognitifnya karena kegiatan tersebut memiliki fungsi atau manfaat. Ismail (2006) mengatakan bahwa permainan dapat berfungsi; (a) melatih konsentrasi anak, (b) mengajar dengan lebih cepat, (c) mengatasi keterbatasan bahasa, (f) membangkitkan emosi manusia, (g) menambah daya pengertian, (h) menambah ingatan anak, dan (i) menambah kesegaran mengajar.

Bagi guru, model pembelajaran webbed untuk meningkatkan pengenalan angka anak yang dikembangkan peneliti memudahkan guru memberikan pemahaman awal kepada anak tentang konsep dasar angka dan menjadi bagian cara/metode pembelajaran yang menyenangkan bagi anak karena bersifat fleksibel dan tidak menggurui. Dengan demikian, model permainan yang dikembangkan peneliti merupakan kebutuhan bagi anak dan guru dalam rangka mengembangkan pengenalan angka anak.

Deskripsi bentuk desain pembelajaran webbed untuk meningkatkan pengenalan angka anak usia dini. Bentuk desain awal permainan telah penulis kemukakan dengan menampilkan bagian komponen filosofi model dan komponen operasional model pembelajaran webbed untuk meningkatkan pengenalan angka anak. Pada bagian komponen filosofi model yang terdiri dari uraian sisi rasionalitas model, tujuan penyajian, peran guru dan dukungan sistem dalam pelaksanaan model permainan, menunjukkan bahwa model tersebut yang dirancang dan dikembangkan peneliti adalah model permainan yang merangsang kognitif anak dengan menggunakan ide atau gagasan sendiri sehingga mampu menggali dan mengembangkan kognitif anak.

Berdasarkan deskripsi tentang filosofi model pembelajaran webbed untuk meningkatkan pengenalan angka anak tersebut, maka peneliti menarik kesimpulan bahwa keunggulan yang ditemukan dalam pembelajaran pengembangan kognitif anak melalui model permainan. Suyanto (2005) mengemukakan bahwa: a) mengembangkan kemampuan motorik anak, dimana ketika anak bermain memungkinkan ia bergerak secara bebas dan anak berlatih menyesuaikan antara pikiran dan gerakan menjadi suatu keseimbangan. b) mengembangkan kemampuan kognitif, dimana anak belajar memahami pengetahuan dengan berinteraksi melalui obyek yang ada disekitarnya dan memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan obyek. c) mengembangkan kemampuan afektif, dimana ketika anak bermain akan melatih anak menyadari adanya aturan dan pentingnya mematuhi aturan. Hal itu merupakan tahap awal dari perkembangan moral (afeksi). d) mengembangkan kemampuan bahasa, ketika saat bermain, anak dapat menggunakan bahasa, baik untuk berkomunikasi bersama temannya maupun sekedar menyatakan pikirannya.

Adapun komponen operasional model pembelajaran webbed yang terdiri atas tiga jenis permainan, dalam pelaksanaannya tentu memiliki keterbatasan. Keterbatasan yang ditentukan selama pelaksanaan pembelajaran menyangkut tentang kesiapan anak bermain dan minat anak terhadap permainan yang diberikan. Olehnya itu peran guru sangat menentukan untuk menciptakan suasana yang menyenangkan serta menyiapkan permainan yang disukai oleh anak didik. Keterbatasan ini perlu menjadi bahan pertimbangan bagi guru PAUD sebelum memulai pembelajaran sehingga perlu diberikan lagi intervensi-intervensi kepada guru-guru pendidikan anak usia dini selama kegiatan berlangsung demi tercapainya tujuan pembelajaran.

Tingkat validitas isi dan kepraktisan pembelajaran webbed untuk meningkatkan pengenalan angka anak bagi anak usia dini. Model operasional pengembangan pembelajaran webbed untuk meningkatkan pengenalan angka anak menghasilkan produk pengembangan modul permainan, program semester, rencana pelaksanaan pembelajaran mingguan, dan rencana pelaksanaan pembelajaran harian, kemudian

diujicoba di kelompok B TK Istiqamah. Hasil ujicoba terbatas tersebut menghasilkan sebuah model operasional pengembangan kognitif anak melalui model permainan yang meliputi semua perangkat yang telah disajikan, dinyatakan valid secara keseluruhan sehingga layak untuk digunakan dan dikembangkan. Dengan kata lain produk pengembangan kognitif memenuhi aspek kelayakan.

Secara empirik, hasil pengamatan observer terhadap kemampuan pengelolaan pembelajaran yang dilakukan guru, observer menyatakan bahwa pengelolaan pembelajaran model pembelajaran webbed untuk meningkatkan pengenalan angka anak terlaksana dengan baik sebab telah memenuhi kriteria keterlaksanaan yaitu sudah terlaksana seluruhnya ($2,5 \leq M \leq 3,0$) pada saat ujicoba pengembangan kognitif anak melalui kegiatan permainan berlangsung. Berdasarkan penilaian observer dan validator, maka disimpulkan bahwa model permainan dalam mengembangkan kognitif anak telah memenuhi kriteria kepraktisan.

Kepraktisan model permainan dalam mengembangkan kognitif anak yang dikemas dalam suasana bermain tidak hanya diukur dari perangkat pembelajaran yang digunakan, akan tetapi tingkat kepraktisannya pun dapat pula diukur melalui observasi terhadap pengelolaan pembelajaran.

Pelaksanaan ujicoba kelompok pengembangan kognitif anak melalui model permainan khususnya anak didik kelompok B usia 5-6 tahun di TK Istiqamah sebagai subjek penelitian, maka temuan penting yang diperoleh selama penelitian antara lain: (1) kognitif guru dalam pembelajaran sangat menentukan minat anak untuk lebih menonjolkan kognitifnya melalui wadah permainan; (2) implementasi pengembangan model permainan pada anak usia dini tidak hanya mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak semata namun juga menstimulus aspek perkembangan lainnya termasuk perkembangan bahasa; dan (3) agar tidak monoton, model permainan yang disajikan sebagai metode pembelajaran harus dilakukan secara bervariasi.

Hasil observasi perkembangan belajar anak menyimpulkan bahwa anak mengalami perkembangan kognitifnya melalui kegiatan model permainan yang diberikan. Perkembangan

tersebut dipicu oleh perasaan senang pada diri anak, adanya ketertarikan terhadap permainan yang diberikan dengan kegiatan keseharian anak, adanya rasa keingintahuan terhadap jenis permainan yang diberikan anak dalam kegiatan pembelajaran yang turut mempengaruhi daya ingat/pemahaman anak. Ini membuktikan bahwa imajinasi anak dapat berkembang melalui model permainan yang dikembangkan peneliti.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan, maka kesimpulan yang dapat ditarik dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tingkat kebutuhan pengembangan pembelajaran *webbed* untuk meningkatkan pengenalan angka anak usia dini di Taman Kanak-Kanak Al Istiqamah Kelurahan Pampang Kecamatan Panakkukang Kota Makassar dapat digambarkan bahwa masih kurangnya pemahaman dari para pendidik akan pentingnya penggunaan media pembelajaran dan pelaksanaannya sangat jarang dan kegiatan pembelajaran anak yang cenderung bersifat hafalan dan belum dilakukan dengan pendekatan bermain. Hal ini menunjukkan masih ditemukan anak didik yang tidak mencapai perkembangan kognitif yang optimal. Oleh karenanya dibutuhkan materi kegiatan dan model pembelajaran yang dapat meningkatkan kognitif anak usia dini khususnya pada pengenalan angka.
2. Bentuk desain model pembelajaran *webbed* untuk meningkatkan pengenalan angka anak usia dini terdiri atas dua komponen yaitu komponen filosofi model meliputi rasionalitas model, tujuan, peran guru dan dukungan sistem sedangkan komponen operasional model dijabarkan secara rinci pada semua jenis kegiatan dengan berbagai tema/subtema. Semua kegiatan yang dikemas dengan tujuan untuk meningkatkan pengenalan angka anak usia dini.
3. Tingkat validitas isi dan kepraktisan pembelajaran *webbed* untuk meningkatkan pengenalan angka anak usia dini di Taman Kanak-Kanak Al Istiqamah Kelurahan Pampang Kecamatan Panakkukang Kota Makassar menunjukkan bahwa penilaian

validator dari semua perangkat yang telah disajikan dapat dinyatakan valid untuk digunakan dan model pembelajaran *webbed* untuk meningkatkan pengenalan angka anak usia dini telah memenuhi kriteria kepraktisan.

SARAN

Berdasarkan uraian kesimpulan diatas, maka peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi orangtua anak

Orangtua anak diharapkan dapat membantu meningkatkan kognitif anak dengan memberikan dan mengarahkan pembelajaran dengan berbagai media atau suber lain sehingga anak tidak terlalu sering bermain dengan *gadget*.

2. Bagi guru

Diharapkan guru lebih memahami tahapan pembelajaran model pembelajaran *webbed* untuk meningkatkan pengenalan angka anak usia dini dapat berkembang lebih baik.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian bukan hanya meneliti pada aspek perkembangan kognitif saja namun dapat pula melakukan penelitian pada aspek perkembangan lainnya misalnya perkembangan sosial emosional serta penelitian ini dapat ditindaklanjuti sebab belum sampai pada tahap evaluasi hasil pengembangan. Peneliti selanjutnya juga diharapkan dapat menambahkan jenis-jenis pembelajaran *webbed* untuk meningkatkan pengenalan angka anak usia dini.

4. Bagi praktisi

Bagi praktisi yang tertarik untuk meningkatkan pengenalan angka anak, melalui pembelajaran *webbed* yang dikembangkan peneliti dapat diujicobakan pada sekolah lain untuk melihat kemampuan guru dan anak dalam melaksanakan pembelajaran tersebut.

5. Bagi lingkungan masyarakat

Pada penelitian ini adalah masyarakat harus lebih kritis menanggapi dan lebih mengerti mengenai konsep kegiatan pembelajaran *webbed* untuk meningkatkan pengenalan angka anak usia dini, dengan cara memelihara lingkungan alam. Sehingga kedepannya mereka tidak menyalahartikan kegiatan pembelajaran tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta.
- Hadi, Sutrisno. 2005. *Aplikasi Statistik dan Metode Penelitian untuk Administrasi dan Manajemen*. Bandung: Dewa Ruci
- Hasyim, Adelina. 2016. *Metode Penelitian dan Pengembangan Di Sekolah*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Kagan. 1988. *Perkembangan dan Kepribadian Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Kartono, Kartini. 1990. *Psikologi Anak*. Bandung: Mandar Maju.
- Munandar, Utami. 2014. *Pengembangan Kognitif Anak Berbakat*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Rahmaniar. 2015. Pengaruh Model Pembelajaran Jaring Laba-Laba (*Webbed*) Terhadap Peningkatan Kemampuan Kognisi Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Pertiwi Makassar. *Artikel e-Buletin*. Sulawesi Selatan: LPMP
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suyanto, Slamet. 2005. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat.
- Zulkifli. 2001. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.

