**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR**

1. **Tinjauan Pustaka**
2. **Persepsi Tutor**
3. **Pengertian**

Manusia sebagai makhluk sosial yang sekaligus juga makhluk individual, mempunyai perbedaan antara individu yang satu dengan yang lainnya. Adanya perbedaan inilah yang antara lain menyebabkan mengapa seseorang menyenangi suatu objek, sedangkan orang lain tidak senang bahkan membenci objek tersebut. Hal ini sangat tergantung bagaimana individu menanggapi objek tersebut dengan persepsinya. Pada kenyataannya sebagian besar sikap, tingkah laku dan penyesuaian ditentukan oleh persepsinya.

Persepsi merupakan hasil pengamatan terhadap suatu objek yang memungkinkan seseorang memperoleh gambaran mengenai objek yang dipersepsi tersebut dan hasil pengamatan itu akan mempengaruhi perilaku orang tersebut.

Gambaran mengenai objek itu dapat membentuk positif maupun negatif. Makin baik persepsi orang terhadap objek yang akan diamati maka baik pula respon orang itu terhadap objek yang akan dipersepsi, dan sebaliknya apabila tidak baik pesepsi terhadap objek yang akan dipersepsi. Dengan adanya persepsi maka akan terbentuk sikap yaitu suatu kecenderungan yang stabil untuk berlaku atau bertindak secara tertentu di dalam situasi yang tertentu pula.

Dengan demikian persepsi merupakan suatu fungsi biologis (melalui orang-orang sensoris) yang memungkinkan individu menerima dan mengelola informasi dari lingkungan dan mengadakan perubahan-perubahan dilingkungannya.

Untuk memahami secara mendalam tentang persepsi yang diuraikan tersebut di atas maka berikut adalah beberapa pengertian yang dikemukakan oleh Rahmat (1985: 54) “Persepsi adalah pengalaman tentang suatu objek atau peristiwa dan hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan”.

Walgito (2002: 69) mengemukakan “persepsi adalah suatu proses yang dihuni oleh proses penginderaan yaitu merupakan diterimanya stimulis oleh individu melalui alat indra”.

Objek yang dapat dipersepsi sangat banyak, yaitu segala yang ada disekitar manusia. Manusia itu sendiri dapat menjadi objek persepsi. Orang yang menjadikan dirinya sendiri sebagai objek persepsi, ini disebut sebagai persepsi diri-sendiri atau *self-perception*. Objek persepsi dapat dibedakan atas objek bukan manusia dan manusia. Apabila yang dipersepsi itu manusia maka objek persepsi mempunyai aspek-aspek yang sama dengan yang mempersepsi, dan hal ini tidak terdapat apabila yang dipersepsi itu bukan manusia. Pada objek persepsi manusia, manusia yang dipersepsi mempunyai kemampuan-kemampuan perasaan ataupun aspek-aspek lain seperti halnya pada orang yang mempersepsi. Orang yang dipersepsi akan dapat mempengaruhi pada orang yang mempersepsi, dan hal ini tidak akan dijumpai apabila yang dipersepsi itu bukan manusia. Pada objek persepsi manusia, manusia yang dipersepsi mempunyai kemampuan-kemampuan persepsi. Orang yang dipersepsi akan dapat mempengaruhi pada orang yang mempersepsi, dan hal ini tidak akan dijumpai apabila yang dipersepsi itu bukan manusia. Oleh karena itu, pada objek persepsi yaitu manusia yang di persepsi, lingkungan yang melatar belakangi objek persepsi dan repseptor sendiri akan sangat menentukan dalam hasil persepsi.

Dapat dikemukakan bahwa persepsi itu merupakan suatu proses yang didahului oleh proses penginderaan mengenai suatu objek atau peristiwa dan hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan pesan melalui pengamatan yang terjadi. Tutor dapat menyadari, mengetahui tentang keadaan atau situasi lembaga tempat anak didik belajar, dan tutor harus memahami dan mengerti apa yang dilakukan anak didik di lembaga PAUD. Jadi dapat dikatakan tutor dapat menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan melalui pengamatan yang terjadi di Lembaga.

1. **Faktor yang Mempengaruhi Persepsi**

Persepsi merupakan aktivitas yang integratif, dalam individu, maka apa yang ada dalam diri individu yang aktif dalam persepsi. Berdasarkan hal tersebut, maka dalam persepsi dapat dikemukakan karena perasaan, kemampuan berfikir, pengalaman-pengalaman individu tidak sama, maka dalam mempersepsi sesuatu stimulus, hasil persepsi mungkin akan berbeda antara individu satu individu lain. Persepsi itu bersifat individual (Davidoff, 1981).

Menurut penjelasan di atas dipaparkan bahwa dalam persepsi individu mengorganisasikan dan menginterpretasikan stimulus yang di terimanya. Sehingga stimulus tersebut mempunyai arti bagi individu yang bersangkutan. Dengan demikian dapat dikemukakan bahwa stimulus merupakan salah satu faktor yang berperan dalam persepsi. Berkaitan dengan faktor-faktor yang berperan dalam persepsi dapat dikemukakan adanya beberapa faktor oleh Walgito (2004: 89), yaitu: “objek yang dipersepsi, alat indera, syaraf, dan pusat susunan syaraf serta perhatian” secara rinci dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Objek yang dipersepsi

Objek menimbulkan stimulus yang mengenai alat indera atau reseptor.Stimulus dapat datang dari luar individu yang mempersepsi, tetapi juga dapat datang dari dalam diri individu yang bersangkutan yang langsung mengenai syaraf-syaraf penerima yang bekerja sebagai reseptor. Namun sebahagian tersebar stimulus datang dari luar individu.

1. Alat indera, syaraf, dan pusat susunan syaraf

Alat indera atau reseptor merupakakn alat untuk menerima stimulus. Disampng itu juga harus ada syaraf sensoris sebagai alat untuk meneruskan stimulus yang diterima reseptor ke pusat susunan syaraf yaitu otak sebagai alat untuk mengadakan respon diperlukan syaraf motorik.

1. Perhatian

Untuk menyadari atau untuk mengadakan presepsi diperlukan adanya perhatian, yaitu merupakan langkah pertama sebaga suatu persiapan dalam rangka mengadakan presepasi. Perhatian merupakan pemusatan atau konsentrasi dari seluruh aktivitas individu yang ditujukan kepada sesuatu atau sekumpulan objek.

Sehubungan dengan hal tersebut, Adam I (1991: 8) menjelaskan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi sesorang yaitu :

1. Faktor lingkungan baik secara sempit maupun luas
2. Faktor konsepsi seseorang
3. Faktor yang berkaitan dengan konsep seseorang tentang dirinya sendiri
4. Faktor yang berhubungan dengan motif dan tujuan
5. Faktor pengalaman masa lampau

Berikut ini dijelaskan secara singkat mengenai faktor-faktor tersebut di atas:

1. Faktor lingkungan

Dari arti yang sempit yaitu lingkungan keluarga atau masyarakat terkecil. Sedangkan dalam arti luas lingkungan merupakan bagian dari keseluruhan aspek kehidupan sosial masyarakat pada wilayah tersebut. Seseorang dalam menanggapi, menerima atau memahami situasi yang berbeda setiap hari terlepas dari aspek kehidupan sosial tersebut misalnya agama, politik, dan ekonomi.

1. Faktor konsepsi seseorang

Proses yang komplek dimana kita berusaha memahami perilaku orang lain atau suatu situasi. Karakteristik pemahaman atau tafsiran (interprestasi) tidak selalu benar ataupun salah tergantung dari konsep yang dimiliki oleh setiap individu.

1. Faktor konsep seseorang dengan dirinya

Seseorang menganggap dirinya baik dan hebat tetapi menurut penilaian orang lain tidak baik. Sehingga sesorang bertindak berdasarkan apa yang menurutnya baik.

1. Faktor yang berhubungan dengan motif dan tujuan

Motif adalah dorongan yang sudah terkait pada suatu tujuan. Motif menunjukkan hubungan sistematik antara suatu respon atau himpunan respon dengan keadaan dorongan tertentu.

1. Faktor pengalaman masa lampau

Pengalaman yang baik atau buruk yang dialami setiap individu atau kelompok dapat mengisyaratkan penilaian sebagai konsep persepsi atau respon. Setiap tutor memiliki persepsi masing-masing tentang perilaku anak didik nya yang baik atau buruk berdasarkan faktor-faktor yang dijelaskan.

1. **Pengorganisasian**

Dalam pembahasan mengenai persepsi ini paling tidak ada empat hal menjadi bahan pembicaraan para ahli yang terkait dengan pengorganisasian persepsi. Pengorganisasian persepsi itu adalah :

1. Persepsi bentuk

Pada persepsi bentuk yang dipersepsikan adalah bentuk objek, demikian pula persepsi auditif seperti suara juga dikaitkan dengan bentuk objek/bendanya, dan hal yang paling fundamental dalam pemahaman persepsi bentuk adalah pengenalan mengenai wujud figur (*figure*) dan latar (*gound*). Wujud adalah objek bentuk menonjol, sedangkan latar adalah latar belakang dari wujud tersebut. Bila seseorang sedang mendengarka (*listening* bukan sekedar *hearing*) suatu mata kuliah, maka suara dosen yang mengajar merupakan figur sedangkan suara angin, bunyi mobil, suara mahasiswa, yang sedang bercanda di luar ruang kuliah menjadi latar belakang.

Dari gambaran di atas, dapat dilihat betapa pentingnya kemampuan seseorang untuk menempatkan objek mana yang menjadi figur dan objek mana yang menjadi latar belakang. Atau dengan kata lain diperlukan kemampuan untuk membedakan figur dan latar belakang suatu objek, karena tanpa adanya kemampuan untuk membedakan objek mana yang menjadi figur dan objek mana yang menjadi latar seseorang dapat menemui kesulitan tersendiri.

Hal yang lain dalam pembahasan persepsi bentuk adalah pengorganisasian bentuk-bentuk yang ada, karena dalam menginderai suatu objek, manusia cenderung mempersepsi sejumlah objek secara terorganisir dalam suatu kelompok.

Kita mempersepsi suatu objek sebagai objek tersebut, karena dalam proses persepsi terdapat kemampuan mengorganisasikan rangsang yang masuk. Sedangkan kaidah umum dari pengorganisasian pada persepsi (*perceptual organization*) adalah seperti berikut :

1. Prinsip proximity (kedekatan)

Objek yang berdekatan dalam suatu ruang dan waktu cenderung dikelompokkan bersama sebagai suatu kelompok yang terorganisir.

1. Prinsip similarity (keserupaan)

Item-item yang sama/serupa cenderung dikelompokkan menjadi suatu kelompok.

1. Prinsip simetry (kesimetrian) atau Good Figure

Ada kecenderungan seseorang mengorganisasikan berbagai hal dalam bentuk yang simetrik, dan prinsip ini banyak berkait dengan prinsip keserupaan, dan kedekatan.

1. Prinsip continuation (kesinambungan)

Kecenderungan untuk mempersepsikan suatu garis yang dibuat dengan cara tertentu akan berkelanjutan dengan cara tersebut sampai akhirnya.

1. Prinsip closure (kerapatan)

Kecenderungan untuk mempersepsi dengan mengisi bagian-bagian yang kosong dalam suatu bentuk.

1. Persepsi kedalaman visual

Mata sebagai alat penginderaan mempunyai keistimewaan yang luar biasa, karena sebagai alat sensoris dua (2) dimensi, ia dapat melihat lingkungan secara tiga (3) dimensi. Hal ini dapat terjadi karena kita dapat mengolah informasi visual (*cues*) dua dimensi menjadi tiga dimensi. Dalam melihat jarak dan kedalaman visual, dua jawaban dalam kaitan penggunaan kedua mata kita.

1. *Monocular Cues*

*Cues* yang diperoleh dari melihat dengan satu mata saja, mencakup:

1. Perspektif garis, merupakan cues yang membedakan besar-kecilnya suatu objek (dalam persepsi kita) bila terjadi perubahan jarak dalam melihatnya, misalnya semakin jauh letak suatu benda maka ia akan terlihat semakin kecil.
2. Kejelasan (*Clearness*), merupakan cues yang membantu membedakan jauh-dekatnya suatu objek (dalam persepsi kita) bila terjadi perubahan warna (kecerahan) dalam lingkungan dimana kita melihat objek tersebut, misalnya gunung yang dilihat pada cuaca cerah akan terlihat lebih dekat bila dibandingkan dengan saat kita melihatnya ketika cuaca berawan tebal (mendung).
3. Interposisi (*Interposition*), terjadi bila suatu objek diletakkan di depan objek lain.
4. Bayangan (*Shadows*), arsiran (bayangan) dalam suatu gambar akan dapat memberikan kesan akan adanya perbedaan kedalaman (memberikan aspek tiga dimensi) pada gambar tersebut, misalnya orang memberikan bayangan pada gambar botol untuk mendapatkan kesan bahwa botol tersebut melengkung (tidak datar).
5. Gradien tekstur (*Gradient of texture*), merupakan cues yang membantu kita melihat posisi (letak jauh-dekat) suatu objek secara menyeluruh dalam suatu konteks, misalnya bila kita melihat pemandangan yang terdiri dari batu-batuan maka kumpulan batu-batu yang dekat akan terlihat lebih besar dan tebal bila dibandingkan dengan batu-batu yang berada jauh dibelakangnya, sehingga disini akan terlihat tekstur dari batu-batuan tersebut karena kita melihat kelompok batu-batuan tersebut dalam suatu konteks (yaitu konteks kumpulan batu-batuan).
6. Gerakan (*Movement)* merupakan cues yang membantu membedakan letak suatu objek.
7. *Binocular coes*

Cues yang diperoleh dari melihat dengan dua mata. Mata kiri dan kanan menerima informasi yang berbeda satu sama lain dari suatu objek, hal ini disebut *retinal disparity*. Hal ini terjadi karena adanya sudut yang berbeda untuk memandang dari retina mata kiri dan retina mata kanan. Dengan keadaan yang demikian, maka semakin dekat suatu objek retinal disparity akan semakin besar, demikian pula sebaliknya.

1. Kestabilan pada persepsi

Input sensorik yang diterima oleh pancaindera tidaklah selalu tetap dan stabil, karena dunia kita adalah dunia yang dinamis. Tetapi pada sisi yang lain, kestabilan pada persepsi dapat membantu seseorang agar dapat beradaptasi dengan lingkungannya. Dalam kaitan dengan kestabilan (konstansi) ini kita mengenal adanya :

1. Kestabilan ukuran (*Size constancy*)

Semakin jauh objek dari retina maka semakin kecil objek itu terlihat. Karena adanya kestabilan ukuran maka kita dapat membedakan ilusi yang muncul dengan pemahaman kita mengenai objek tersebut, misalnya pada ilusi Ponzo mengenai rel kereta api dan bantalan relnya. Meskipun kita melihat bahwa rel itu mengecil pada suatu titik tertentu, tetapi penalaran kita dapat mengingatkan bahwa benda tersebut (rel kereta api) sebenarnya tidak bertemu pada suatu titik, melainkan tetap pada bentuk yang sejajar.

1. Kestabilan warna/cahaya (*Brightness constancy*)

Suatu objek dapat dipersepsikan secara berbeda bila terjadi perubahan warna objek tersebut. Warna-warna cerah dan warna-warna gelap dapat memunculkan efek yang berbeda pada suatu gambar yang sama. Tetapi karena kita mengetahui kestabilan warna/cahaya maka kita dapat mengatakan bahwa objek tersebut tidak berubah warnanya, misalnya saja bila kita melihat emas dalam cahaya terang akan terlihat bahwa emas itu kuning, maka dalam cahaya gelap kita juga akan mengatakan bahwa warna emas itu kuning.

1. Kestabilan gerak (*Movement constancy*)

Cepat atau lambatnya gerak suatu objek dapat mempengaruhi persepsi kita tentang objek tersebut. Tetapi dengan mengetahui prinsip kestabilan gerak maka kita dapat menalarkan bahwa bentuk objek tersebut tidak berubah.

1. Persepsi gerak

Dilihat dari gerakan suatu objek maka dua jenis persepsi yang dapat terjadi, yaitu :

1. *Real motion*, gerakan yang kita lihat terjadi karena objek yang kita amati benar-benar bergerak.
2. *Apparent motion*, objek terlihat bergerak meskipun sebenarnya objek tersebut tidak bergerak. Beberapa macam apparent motion, yaitu :
* *Stroboscopic motion* : melihat gerakan pada suatu film dari negatif film yang tidak bergerak (percepatan).
* *Induced movement* : gerakan pada lampu iklan (perubahan pada latar belakang ataupun warna).
* *Efek autokinetic* : gerakan yang terjadi ketika melihat bintang, bintang terlihat berkelip-kelip (gerakan pada alat pengindera visual).
1. **Konsep Dasar PAUD**

PAUD merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan perkembangan anak baik jasmani maupun rohani. Berbagai hasil penelitian menyebutkan bahwa usia dini merupakan masa emas sekaligus merupakan masa kritis bagi anak dimanak perkembangan yang didapat pada masa ini sangat berpengaruh terhadap perkembangan masa selanjutnya.

Menurut (Hariwijaya & Sukaca, 2009: 14), Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan. Pendidikan anak usia dini dapat diartikan sebagai salah satu jalur pendidikan dari usia 0 – 6 tahun, yang diselenggarakan secara terpadu dalam satu program pembelajaran agar anak dapat mengembangkan segala daya guna dan kreativitasnya sesuai dengan karakteristik perkembangannya.

Senada dengan Nugraha, Ali (2008) PAUD diartikan sebagai jenjang pendidikan sebelum pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian ransangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal. Sedangkan Nurlaila, Mei Tientje dan Yul Iskandar (2004) bahwa pendidikan anak usia dini adalah sarana untuk menggali dan mengembangkan potensi multiple intelegensi anak.

Menurut beberapa pendapat di atas, dapat disimpulan bahwa PAUD adalah salah satu bentuk layanakn pendidikan yang diberikan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun dengan memberikan ransangan terhadap seluruh aspek perkembangan yang dimiliki anak.

PAUD berfungsi membina, menumbuhkan, dan mengembangkan seluruh potensi anak usia dini secara optimal, sehingga terbentuk prilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangan agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan nasional.

Fungsi PAUD menurut Kijanak, (Suparyanto, 2011: 1) fungsi PAUD yang utama adalah sebagai berikut :

1. Fungsi Adaptasi

Berperan dalam membantu anak melakukan penyesuaian diri dengan berbagai kondisi lingkungan serta menyesuaikan diri dengan keadaan dalam dirinya sendiri.

1. Fungsi Sosialisasi

Berperan dalam membantu agar anak memiliki keterampilan sosial yang berguna dalam pergaulan dan kehidupan sehari-hari dimanakia berada.

1. Fungsi Pengembangan

Setiap unsur potensi yang dimiliki anak akan menumbuhkan suatu situasi atau lingkungan yang dapat menumbuh kembangkan potensi tersebut ke arah perkembangan yang optimal sehingga menjadi potensi yang bermanfaat bagi anak itu sendiri maupun lingkungan.

1. Fungsi Bermain

Melalui kegiatan bermain anak akan mengeksplorasi dunianya serta membangun pengetahuannya sendiri. Melalui bermain, anak dapat berlatih meningkatkan cara berfikir dan mengembangkan kreatifitas.

1. **Prinsip Penyelenggaraan PAUD**

Ada bebarapa prinsip yang dapat digunakan oleh sebuah lembaga pendidikan dalam melaksanakan PAUD. Menurut (Depdiknas, 2006: 4) Prinsip-prinsip tersebut adalah sebagai berikut: “a) berorientasi pada kebutuhan anak. Kegiatan pembelajaran harus selalu ditujukan pada pemenuhan kebutuhan perkembangan anak secara individu; b) kegiatan belajar melalui bermain. Dengan bermain yang menyenangkan dapat merangsang anakuntuk melakukan eksplorasi dengan menggunakan benda-benda yang ada disekitarnya, sehingga anakmemerlukan pengetahuan dari benda-benda yang dimainkan; c) merangsang kreativitas dan inovasi. Kreativitas dan inovasi tercermin melalui kegiatan yang membuat anak tertarik, fokus, dan konsentrasi; d) menyediakan lingkungan yang mendukung proses belajar. Lingkungan harus diciptakan menjadi lingkungan yang menarik dan menyenangkan bagi anak selama mereka masih bermain; e) mengembangkan berbagai kecakapan hidup bagi anak. Kecakapan hidup diarahkan untuk membantu anak menjadi mandiri, disiplin mampu bersosialisasi, dan memiliki keterampilan dasar yang berguna bagi kehidupan kelak; f) menggunakan berbagai sumber dan media belajar yang ada dilingkungan sekitar; g) dilaksanakan secara bertahap dan berulang-ulang dengan mengacu pada prinsip-prinsip perkembangan anak; h) ransangan pendidikan bersifat menyeluruh yang mencangkup semua aspek perkembangan. Setiap kegiatan anak sesungguhnya dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasannya. Tugas pendidik (guru/kader/pamong) adalah memfasilitasi agar semua aspek perkembangan anak dapat berkembang secara optimal”.

Prinsip pembelajaran anak usia dini. Seorang pendidik harus memahami prinsip-prinsip pembelajaran anak usia dini yang mencakup :

1. Prinsip perkembangan anak
2. Kebutuhan khusus setiap anak
3. Pengembangan kecerdasan jamak
4. Membangun pengetahuan anak
5. Anak belajar dengan baik apabila merasa aman dan nyaman secara fisik psikologinya
6. Belajar melalui bermain
7. Memperhatikan nilai agama, sosial, dan kearifan budaya setempat
8. Memperhatikan pemberdayaan setiap individu

(Depdiknas, 2005 : 3)

Prinsip-prinsip pembelajaran sebagaimana diuraikan di atas harus tercermin dalam aktivitas PAUD, dan seorang pendidik harus dapat memperaktekkannya, dalam pelaksanakan kegiatan pembelajaran anak usia dini.

Pentingnya masa anak dan karakteristik anak usia dini , menurut pendekatan pembelajaran yang memusatkan pada anak. Peran pendidik dalam melaksanakan pembelajaran adalah menyediakan dan memperkaya pengalaman belajar anak melalui bermain.

Perencanakan dan pelaksanakan kegiatan pembelajaran anak usia dini hendaknya dilakukan melalui pendekatan yang menurut (Depdiknas, 2005: 8) yakni :

Berdasarkan pada prinsip pembelajaran anak usia dini

1. Melibatkan anak secara aktif
2. Memberikan kemungkinan kepada anak untuk mendapatkan banyak pengalaman yang bermakna.
3. Memperhatikan potensi setempat
4. Memperhatikan keberlanjutan kegiatan anak di luar lingkungan lembaga (di rumah/di lingkungan bermain anak)
5. Menyediakan tempat, alat, dan waktu yang cukup sesuai dengan bermain anak.

Sasaran program PAUD adalah anak usia 0 – 6 tahun. Untuk mencapai sasaran akhir ini diperlukan sasaran antara :

1. Orang tua yang memiliki anak usia 0 – 6 tahun
2. Pendidik dan pengelola lembaga pendidik anak usia dini
3. Lembaga atau masyarakat yang menyelenggarakan PAUD

(Depdiknas, 2004: 3)

Undang-undang No. 20 tahun 2003 pasal 28 dinyatakan bahwa PAUD dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal dan informal. PAUD jalur pendidikan nonformal adalah pendidikan yang melaksanakan program pembelajaran secara fleksibel sebagai upaya pembinaan dan pengembangan anak sejak lahir sampai berusia enam tahun yang dilaksanakan melalui lembaga satuan PAUD yaitu kelompok bermain.

1. **Kelompok Bermain**

Menurut undang-undang Nomor 20 tahun 2003 Pasal 1, butir 414 menyebutkan bahwa kelompok bermain adalah salah satu bentuk PAUD pada jalur pendidikan nonformal yang menyelenggarakan program pendidikan sekaligus program kesejahteraan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun (dengan prioritas anak usia dua sampai empat tahun)

Prasekolah atau kelompok bermain atau play group adalah istilah yang sama untuk menyebut lembaga yang ditujukan bagi anak-anak usia balita sebagai bentuk pengenalan awal proses belajar mengajar. Prasekolah disini dimaksudkan untuk menyebut lembaganya, bukan pendidikan usia dininya itu sendiri. Tahap sebelum sekolah ini pastinya lebih ditekankan pada pengenalan lingkungan sosial untuk merangsang, memberikan fasilitas sekaligus kesempatan atas bakat dan kemampuan anak sebelum masuk ke dunia sekolah sesungguhnya.

Sementara itu Jalal (2002) menyebutkan bahwa kelompok bermain adalah salah satu bentuk layanan pendidikan bagi anak usia 3-6 tahun yang berfungsi untuk membantu meletakkan dasar-dasar kearah perkembangan sikap, pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan bagi anak usia dini dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya, termasuk sikap memasukkan pendidikan dasar.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kelompok bermain merupakan salah satu bentuk PAUD pada jalur pendidikan nonformal berfungsi untuk membantu meletakkan dasar-dasar kearah perkembangan sikap, pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan bagi anak usia dini dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya, termasuk sikap memasuki pendidikan dasar.

Selain itu menurut Raharjo (Suparyanto 2011: 1) bahwa: “Tujuan kelompok bermain adalah mengembangkan kemampuan dasar dan pembentukan perilaku melalui pembiasaan pada anak usia prasekolah kemampuan dasar ini meliputi daya cipta atau kreativitas, kemampuan berbahasa atau berkomunikasi, daya pikir atau kecerdasan keterampilan (motorik halus) dan jasmani (motorik kasar)”.

Pada hakikatnya anak belajar sambil bermain, oleh karena itu pembelajaran pada anak usia dini yang bersifat aktif dalam melakukan berbagai eksplorasi terhadap lingkungannya, maka aktivitas bermain merupakan bagian dari proses pembelajaran. Aktivitas bermain (*playul activity*) yang memberi kesempatan kepada anak untuk beriteraksi dengan teman-teman dan lingkungannya merupakan hal yang diutamakan. Selain itu, karena anak merupakan individu dan minat anak juga perlu diperhatikan.

Kelompok bermain adalah salah satu bentuk PAUD nonformal yang memang jauh dari nuansa formal. Kesan santai dan fleksibel adalah merupakan ciri khusus PAUD nonformal. Meskipun demikian PAUD nonformal, tidak sekedar tempat bermain anak saja. Perkembangan anak menuju penguasaan ilmu atau keterampilan tetap menjadi tujuan utama, hanya saja cara dalam mencapai hal tersebut berbeda. Bermain adalah salah satu bentuk kegiatan yang mendominasi PAUD nonformal.

1. **Penyelenggaraan PAUD**

PAUD memiliki peran yang sangat penting dalam pengembangan sumber daya manusia. Penyelenggaraan pendidikan anak usia dini memerlukan pendekatan yang tepat agar dapat mengoptimalkan seluruh potensi perkembangan anak. (Depdiknas, 2004: 3) tujuan diselenggarakannya PAUD ada dua yaitu:

Tujuan utamanya adalah membentuk anak Indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga memiliki kesiapan yang optimal didalam memasuki pendidikan dasar serta mengurangi kehidupan di masa dewasa. Sedangkan tujuan penyerta, yaitu untuk membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar (akademik) di sekolah.

Dalam pendidikan Non Formal, Sihombing (2000) membagi sepuluh komponen, yaitu: 1) Anak didik/warga belajar; 2) Pendidik/tutor; 3) Pelaksana; 4) Kelompok belajar; 5) Sarana belajar; 6) Dana belajar; 7) Panti belajar; 8) Program belajar; 9) Hasil belajar; dan 10) Ragi belajar.

Sedangkan menurut Direktorat PAUD (2011: 6) sebagai berikut : (a) Anak didik; (b) Pendidik; (c) Tenaga kependidikan/Pengelola; (d) Sarana dan prasarana; (e) Program pembelajaran; (f) Penilaian.

Berikut dijelaskan mengenai komponen-komponen penyelenggaraan program kelompok bermain sebagai berikut :

1. Anak didik

Anak didik kelompok bermain, adalah anak usia 2-6 tahun, dalam hal ini tiap kelompok bermain minimal terdapat 10 orang anak didik dan anak didik dikelompokkan berdasarkan usia, yakni: 2-3 tahun, 3-4 tahun, 5-6 tahun.

1. Pendidik

Pendidik adalah seseorang yang melakukan pembimbingan pembelajaran dan memfasilitasi kegiatan belajar mengajar dengan kualifikasi minimal pendidikan SLTA/Sederajat serta memiliki sertifikat atau surat keterangan pernah mengikuti pelatihan di bidang PAUD.

Selanjutnya, kompetensi pendidik menurut Peraturan menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014tentang Standar Nasional PAUD adalah:

1. Kompetensi kepribadian meliputi :
2. Bersikap dan berperilaku sesuai dengan kebutuhan psikologi anak
3. Bersikap dan berprilaku sesuai dengan norma agama, budaya dan keyakinan anak
4. Menampilkan diri sebagai pribadi yang berbudi pekerti luhur
5. Kompetensi profesional
6. Memahami tahapan perkembangan anak
7. Memahami pertumbuhan dan tahapan perkembangan anak
8. Membangun kerjasama dengan orang tua dalam pendidikan, pengasuhan dan perlindungan anak
9. Kompetensi pedagogik
10. Merencanakan kegiatan program pendidikan, pengasuhan, dan perlindungan
11. Melaksanakan proses pendidikan, pengasuhan, dan perlindungan
12. Melaksanakan penilaian terhadap proses dan hasil pendidikan pengasuhan dan perlindungan
13. Kompetensi sosial
14. Beradaptasi dengan lingkungan
15. Berkomunikasi secara efektif
16. Tenaga Kependidikan/Pengelola

Tenaga kependidikan merupakan suatu komponen yang penting dalam penyelenggaraan pendidikan yang bertugas menyelenggarakan kegiatan mengajar, melatih, meneliti, mengembangkan atau memberikan pelayanan teknis dalam bidang pendidikan. Tenaga kependidikan kelompok bermain pada umumnya adalah para pengelola program. Pengelola PAUD jalur pendidikan nonformal adalah penanggung jawab dalam satuan PAUD jalur pendidikan nonformal.

Kompetensi pengelola menurut Peraturan menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD adalah:

1. Minimal memiliki kualifikasi dan kompetensi guru pendamping
2. Berpengalaman sebagai pendidik PAUD minimal 2 tahun
3. Lulus pelatihan/magang/kursus pengelolaan PAUD dari lembaga terakreditasi.

Selain memiliki kompetensi guru pendamping, pengelola PAUD harus memenuhi kompetensi sebagai berikut :

1. Kompetensi kepribadian: memiliki minat dalam bentuk pengabdian untuk mengembangkan lembaga.
2. Kompetensi professional meliputi :
3. Mengatasi berbagai masalah teknis operasional
4. Membuat rencana anggaran pendapatan dan belanja lembaga
5. Kompetensi manajerial meliputi :
6. Mengelola dan mengembangkan lembaga dalam pelayanan pendidikan, pengasuhan, dan perlindungan.
7. Mengkoordinasi pendidik dan tenaga kependidikan lain dalam lembaga.
8. Mengelola sarana dan prasarana sebagai asset lembaga.
9. Kompotensi sosial
10. Bekerjasama dengan berbagai pihak untuk kepentingan lembaga
11. Mengambil peluang untuk mengelola lembaga secara berkesinambungan
12. Memiliki motivasi untuk meningkatkan mutu lembaga
13. Kelompok belajar

Kelompok belajar adalah salah satu bentuk PAUD dimana tempat berkumpulnya para anak usia dini sebagai usia prasekolah untuk belajar melalui bermain.

1. Tempat belajar

Tempat belajar adalah wadah (ruangan, baik di dalam maupun di luar) pemberian materi pembelajaran. Tempat belajar yang dipilih perlu mempertimbangkan segi-segi keamanan, kesehatan, kenyamanan dan fungsionalis serta perlu didukung sarana-sarana yang dibutuhkan.

1. Sarana dan prasarana

Sarana dan prasarana adalah bahan dan alat yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Sarana untuk pembelajaran kelompok bermain dapat dibedakan menjadi sarana di dalam ruangan (*indoor*) meliputi: buku-buku cerita atau dongeng, alat-alat peraga atau bahan main sebagai bahan belajar disentra, lemari atau rak untuk wadah alat main, tape recorder dan atau VCD player beserta kaset VCD cerita/ lagu, papan tulis (*white and black board*) serta alat tulisnya, papan flane/ dan perlengkapannya, papan geometris, alat permainan untuk mengenal budaya lokal dan tradisional/ daerah, alat-alat untuk memasak dan lainnya. Sarana diluar ruangan (o*utdoo*r) meliputi bak air, bak pasir, papan luncur, papan titian, ayunan, panjatan, kuda-kudaaan, dll. Prasarana minimal yang terdapat di lembaga PAUD adalah antara lain: memiliki tempat untuk kegiatan bermain dan memiliki ruangan untuk proses pembelajaran, wc, dan ruang lainnya yang relevan dengan kebutuhan kegiatan anak.

1. Program pembelajaran

Program pembelajaran adalah susunan kegiatan yang akan dilakukan selama satu tahun pembelajaran. Perencanaan program dilakukan oleh pendidik yang mencakup tujuan, isi, dan rencana pengelolaan program yang disusun dan ditetapkan adalah sebagai berikut :

1. Perencanakan program pembelajaran

Pengembangan rencana pembelajaran meliputi: (1) perencanaan semester, Rencana Kegiatan Mingguan (RKM) dan Rencana Kegiatan Harian (RKH), (2) Rencana Kegiatan untuk anak Usia 0-2 tahun bersifat individual, jadwal kegiatan disesuaikan dengan jadwal harian masing-masing anak.

1. Prinsip-prinsip pembelajaran meliputi:
2. Memperhatikan tingkat perkembangan, kebutuhan minat dan karakteristik anak.
3. Mengintegrasikan kesehatan gizi, pendidikan, pengasuhan, dan perlindungan.
4. Pembelajaran dilaksanakan melalui bermain
5. Kegiatan pembelajaran dilakukan secara bertahap, berkesinambungan, dan bersifat pembiasaan.
6. Proses pembelajaran bersifat aktif, kreatif, interaktif, efektif, dan menyenangkan.
7. Proses pembelajaran berpusat pada anak.
8. Pengorganisasi pembelajaran meliputi:
9. Pemilihan metode yang tepat dan bervariasi
10. Pemilihan alat bermain dan sumber belajar yang ada di lingkungan
11. Pemilihan teknik dan alat penilaian sesuai dengan kegiatan yang dilaksanakan.
12. Pelaksanaan pembelajaran meliputi :
13. Penataan lingkungan bermain meliputi: (1) Menciptakan suasana bermain yang aman, nyaman, bersih, sehat dan menarik, (2) Penggunaan alat permainan edukatif memenuhi standar keamanan, kesehatan, dan sesuai fungsi stimulasi yang telah direncanakan, (3) memanfaatkan lingkungan.
14. Pengorganisasian kegiatan meliputi: (1) Kegiatan dilaksanakan di dalam ruang/kelas dan di luar ruang/kelas, (2) Kegiatan dilaksanakan dalam suasana yang menyenangkan, (3) Kegiatan untuk anak usia 0- < 2 tahun, bersifat individual, (4) Pengelolaan kegiatan pembelajaran pada usia 2- < 4 tahun dalam kelompok besar, kelompok kecil dan individu meliputi inti dan penutup, (5) Pengelolaan kegiatan pembelajaran pada usia 4- < 6 tahun dilakukan dalam individu, kelompok kecil, dan kelompok besar meliputi tiga kegiatan pokok, yaitu pembukaan, inti dan penutup, (6) Melibatkan orang tua/keluarga.
15. Pembiayaan

Pembiayaan meliputi jenis, sumber, dan pemanfaatan, serta pengawasan dan pengembangan lembaga kelompok bermain yang di kelola secara baik dan transparan, pembiayaan dalam kelompok bermain mencakup:

1. Biaya infestasi, dipergunakan untuk pengadaan sarana dan prasarana, pengembangan SDM dan modal kerja tetap
2. Biaya operasional, digunakan untuk gaji pendidik dan tenaga kependidikan serta tunjangan yang melekat, bahan atau peralatan pendidikan habis pakai dan biaya operasional pendidikan tak langsung.
3. Biaya personal, meliputi biaya pendidikan yang dikeluarkan oleh anak didik dalam mengikuti proses pembalajaran.
4. Ragi belajar

Ragi belajar adalah segala sesuatu yang menjadi daya dorong atau daya dukung yang membangkitkan semangat warga belajar dalam belajar untuk mencapai prestasi yang lebih baik, seperti pemberian pujian, hadiah, nilai dan lain sebagainya. Bercirikan: a) diberikan dalam proses belajar dan warga belajar wajib terlibat aktif; b) menghargai pengalaman warga belajar; c) menggunakan metode partisipatif; d) menimbulkan situasi gembira; dan e) mengadakan berbagai lomba.

1. Penilaian

Penilaian adalah proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk menentukan tingkat pencapaian perkembangan anak yang mencakup:

1. Teknik penilaian, pengamoratan, penugasan, unjuk rasa, pencatan anekdot, percakapan atau dialog, laporan orang tua, dan dokumentasi hasil karya anak (*forto polio*), serta deskripsi profil anak.
2. Lingkup, mencakup seluruh tingkat pencapaian perkembangan anak didik serta data tentang status pendidikan dan kesehatan anak didik.
3. Proses, dilakukan secara berkala, bermakna, menyeluruh dan berkelanjutan. Pengamatan dilakukan pada anak melakukan aktivitas sepanjang hari. Secara berkala pendidik mengkaji ulang catatan perkembangan anak dan berbagai informasi lain, termasuk kebutuhan khusus anak yang dikumpulkan dari hasil catatan pengamatan, anekdot, checklist dan fortopolio. Melakukan komunikasi dengan orang tua tentang perkembangan anak, termasuk kebutuhan khusus anak. Dilakukan secara sistematis, terpercaya dan konsisten. Memonitor semua aspek tingkat pencapaian perkembangan anak. Mengutamakan proses dampak hasil. Pembelajaran melalui bermain dengan benda konkrit.
4. Waktu, satu kali pertemuan selama 180 menit, kegiatan dilaksanakan minimal 3 hari perminggu, 17 minggu efektif persemester dan dua semester pertahun.
5. **Kerangka Pikir**

Anak adalah amanah yang harus dijaga, dirawat, dan dididik semaksimal mungkin supaya mereka berbudi pekerti yang luhur, berguna bagi masyarakat, bangsa, negara dan keluarga. Untuk mewujudkan hal tersebut maka pemerintah berupaya mempersiapkan generasi yang berkualitas dengan konsep dasar pembinaan pertumbuhan dan perkembangan anak melalui PAUD di seluruh tanah air, karena itu perlu disosialisasikan dan diharapkan peran serta masyarakat dalam meningkatkan layanan penyelenggaraan PAUD. Sesuai dengan kebutuhan masyarakat setempat, diperlukan kesadaran serta program terpadu yang melibatkan masyarakat dan pemerintah untuk menjadikan PAUD sebagai gerakan nasional.

PAUD adalah suatu upaya menstimulasi, membimbing, mengasuh dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak agar anakmemiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

PAUD dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal dan informal.Salah satu penyelenggaraan PAUD pada jalur pendidikan nonformal adalah kelompok bermain.

Dalam penyelenggaraan PAUD ada beberapa komponen yang perlu diperhatikan yakni: (a) Penyusunan program (kegiatan), (b) Anak didik, (c) Pendidik, (d) Tenaga Kependidikan/Pengelola, (e) Kelompok belajar, (f) Tempat belajar, (g) Sarana dan Prasarana, (h) Program Pembelajaran, (i) Ragi Belajar, (j) Pembiyaan, dan (k) Penilaian.

Adapun kerangka fikir tentang persepsi tutor terhadap penyelenggaraan pendidikan anak usia dini di Kelurahan Samalewa sebagai berikut:

Komponen

Penyelenggaraan PAUD

1. Penyusunan Program (Kegiatan)
2. Anak didik
3. Pendidik
4. Tenaga Kependidikan/Pengelola
5. Kelompok Belajar
6. Tempat Belajar
7. Sarana dan Prasarana
8. Program Pembelajaran
9. Ragi Belajar
10. Pembiayaan
11. Penilaian (hasil belajar)

**Persepsi Tutor**