



PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL BERBASIS MULTIMEDIA TERHADAP PENINGKATAN KARAKTER ANAK DI KOTA PARI KECAMATAN PANTAI CERMIN KABUPATEN SERDANG BEDAGAI

Rika Widya, Salma Rozana, Virdyra Tasril

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Universitas Pembangunan Panca Budi Meda

Email: rikawidya@dosen.pancabudi.ac.id

Abstract

Learning through play is one of the principles of learning in PAUD. Through games, especially traditional games, aspects of children's character development can be improved. However, teachers lack references regarding existing traditional games so that media is needed that can be used as a reference. This study aims to produce multimedia (Audio-visual Media) for Children's Traditional Game Learning to improve PAUD by (Analysis-Design-Development-Implementation-Evaluation). After passing the requirements analysis stage, model design. Then, the product results in the form of learning audio-visual media containing traditional games in improving children's character were evaluated by material and media experts with the aim of improving the product. Furthermore, an evaluation was carried out at the media utilization stage involving teachers and PAUD children with the aim of knowing the level of feasibility of the developed media. The instruments used were questionnaires, interview guides, and observation sheets. Most respondents (83.4%) think that the audio-visual learning media model containing traditional games for children's characters is categorized as a good learning audio-visual media and is suitable to support learning in PAUD in improving character competence in early childhood..

A. PENDAHULUAN

Permainan tradisional adalah salah satu kekayaan warisan budaya bangsa. Permainan tradisional lahir dari budaya masyarakat dan dipercaya mengandung unsur nilai-nilai luhur budaya setempat yang mencerminkan kearifan lokal. Dengan karakteristik yang demikian, permainan tradisional potensial untuk menjadi sarana pengembangan karakter, khususnya bagi anak usia dini yang pembelajarannya memang berbasis permainan. Namun sayangnya, derasnya terpaan permainan “modern” dan “asing” serta daya tarik media elektronik seperti film kartun dan game yang dapat dimainkan melalui gadget acapkali membuat permainan tradisional tersingkir karena dianggap sudah ketinggalan jaman.

Puluhan tahun yang lalu dimana barang elektronik belum merupakan barang yang mewah, karena tidak semua orang memilikinya bahkan tidak semua daerah dialiri oleh listrik namun ini tidak membuat anak-anak merasa kesepian. Suasana anak-anak masih kental dengan permainan tradisional, dan tembang dolanan. Terdapat banyak sekali permainan tradisional yang ada disetiap daerah. Tidak diketahui asal-usulnya merupakan salah satu ciri dari permainan tradisional. Cara penyebarannya yaitu dari mulut ke mulut. Pada zaman sekarang ini permainan tradisional sudah hampir punah, hal ini disebabkan



karena permainan tradisional sudah tergeser dengan permainan modern. Dilihat dari segi manfaatnya permainan tradisional dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah. Permainan juga sangat cocok diterapkan sebagai media disekolah karena dengan permainan siswa SD yang cenderung memiliki banyak energi dapat disalurkan kearah yang positif. Ada banyak permainan tradisional yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran beberapa diantaranya adalah engklek, dakon, boy-boyan, gaprek kempung, dan masih banyak permainan tradisional lainnya. Permainan engklek ini apabila diterapkan pada pembelajaran maka cocok pada materi keliling bangun datar karena dalam permainan ini terdapat beberapa bangun datar yang digambar seperti persegi, persegi panjang, lingkaran segitiga dan setengah lingkaran. Permainan yang selanjutnya yaitu permainan dakon, permainan ini cocok pada pembelajaran matematika materi bilangan karena dalam permainan ini terdapat banyak biji dakon, dari situ anak dapat belajar berhitung. Permainan yang selanjutnya yaitu boy-boy an dan gaprek kempung, permainan ini merupakan permainan yang sama namun berbeda nama saja permainan ini sangat cocok diterapkan pada materi pecahan yang bersifat dasar.

Bermain merupakan kegiatan yang tidak pernah lepas dari dunia anak. Dunia anak adalah dunia bermain. Melalui bermain, anak dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan yang dimiliki, misalnya aspek fisik, sosial, dan kognitif. Pengembangan aspek-aspek tersebut dapat tercapai ketika anak melakukan permainan yang antara lain mengaktifkan penggunaan motorik kasar dan halus, kemampuan mengontrol anggota tubuh, belajar keseimbangan, kelincahan, dan koordinasi. Perkembangan aspek tersebut selanjutnya akan memicu pembentukan aspek sosial emosional anak dengan rasa memiliki, belajar bekerja sama, memahami perbedaan, belajar menahan diri, dan mengatur emosi. Aspek kognitif juga berkembang ketika anak bermain karena dengan bermain, anak akan mampu meningkatkan kreativitas, konsentrasi, melatih ingatan, dan mengembangkan kemampuan berbahasa (Christianti, 2007: 3-4).

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan dapatlah dikatakan bahwa berbagai aspek perkembangan anak dapat meningkat melalui kegiatan bermain. Sebagai contoh adalah dengan bermain, anak dapat belajar tidak menyakiti orang lain, tidak mengolokolok teman, menghargai teman, dan lain-lain. Secara umum, permainan di masa kecil akan berpengaruh terhadap pertumbuhan fisik dan perkembangan jiwa anak kelak ketika dewasa.

Pendidikan karakter harus ditanamkan sejak dini, dengan pertimbangan bahwa pada masa ini anak berada pada masa “golden age” yang sangat potensial dalam mengembangkan semua potensi yang dimiliki anak. Dengan stimulasi yang tepat pada semua aspek perkembangan anak maka anak akan mencapai perkembangan yang optimal, dan karakter anak akan terbentuk dan menjadi pondasi yang kokoh untuk perkembangan anak selanjutnya. Menurut Ki Hajar Dewantara (1962), pengembangan nilai karakter, meliputi olah hati, atau etika; olah pikir atau literasi; olah karsa atau estetika; dan olah raga atau kinestetika (Dewantara, 1962). Pendidikan karakter anak usia dini dalam perspektif Ki Hajar Dewantara dengan memberikan contoh, teladan, cerita dan permainan (Adpryadi, 2018).

Media merupakan suatu alat yang digunakan untuk membantu penyampaian materi dari guru pada saat kegiatan belajar mengajar. Penggunaan media pengajaran memiliki kaitan yang erat dengan pola pikir anak sebab dengan media pengajaran hal-hal yang abstrak dapat dikongkretkan, dan hal yang kompleks dapat disederhanakan (Sudjana dan Rivai 2015:3). Media pembelajaran dapat berupa media audio, visual, audiovisual bahkan dapat berupa permainan.. Pengaplikasian media berupa permainan gaprek kaleng dalam



pembelajaran dapat diterapkan dengan cara, guru berdemonstrasi media terlebih dahulu, guru menjelaskan media yang digunakan beserta tata cara permainannya.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggris disebut *Research and Development (R&D)*. Sugiyono (2016: 297) menyatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, serta menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini dirancang untuk menghasilkan produk berupa permainan harta karun si bola-bola dalam pembelajaran sosial emosional anak usia 5-6 tahun di taman kanak-kanak. Model ini memiliki 10 langkah penelitian, namun karena keterbatasan peneliti, maka hanya dilakukan 7 langkah penelitian. Langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian ini meliputi, 1) penelitian dan pengumpulan data, 2) perencanaan, 3) pengembangan format produk awal, 4) uji coba awal, 5) revisi produk, 6) uji coba lapangan, 7) revisi produk.

Jenis data yang diperoleh merupakan data kualitatif dan kuantitatif, data kuantitatif diperoleh dari data hasil tinjauan para ahli yang berupa saran dan masukan, serta wawancara analisis kebutuhan. Selaras dengan itu data kuantitatif diperoleh dari data hasil validasi ahli, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan berupa persentase keamanan, kemudahan dan kemenarikan. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif yang berupa kuesioner dan lembar observasi. Kuesioner ini digunakan untuk mengumpulkan data kuantitatif dari para ahli, lembar observasi digunakan untuk mengumpulkan data kuantitatif dari proses dan hasil saat permainan berlangsung dan data kualitatif diperoleh dari evaluasi ahli berupa saran dan masukan.

Teknik analisis data yang digunakan di dalam pengembangan permainan adalah evaluasi para ahli untuk uji produk adalah data kualitatif dan data kuantitatif berupa persentase, 1) Data kualitatif berupa saran dan masukan dari para ahli yang digunakan untuk melakukan revisi terhadap rancangan produk, 2) Data kuantitatif berupa persentase keamanan, kemudahan dan kemenarikan pada saat anak melakukan kegiatan bermain. Data tersebut digunakan untuk mempresentasikan hasil pengumpulan data pada penelitian awal (analisis kebutuhan), data uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Apabila datanya berupa persentase, proporsi maupun rasio maka kesimpulan yang dapat diambil disesuaikan dengan permasalahannya.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis kebutuhan merupakan tahap pertama dalam kegiatan pengembangan permainan tradisional berbasis multimedia terhadap peningkatan karakter anak di PAUD. Analisis meliputi analisis kebutuhan pembelajaran, analisis karakteristik anak, dan analisis kebutuhan media. Hasil analisis kebutuhan dengan responden kepala sekolah menunjukkan bahwa metode bermain selalu digunakan dalam pembelajaran di TK/PAUD dan penyampaian materi disesuaikan dengan tema. Responden kepala sekolah mengakui bahwa kemampuan guru dalam mengajarkan dan menciptakan permainan masih terbatas. Guru menyusun rencana pembelajaran yang mencantumkan berbagai kebutuhan mengajar di dalamnya. Rencana pembelajaran tersebut menjadi pedoman dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Hasil pengolahan data dari responden guru menunjukkan bahwa permainan tradisional sebagai aset budaya yang memiliki nilai luhur tinggi perlu dikembangkan agar tidak punah dan tergerus zaman. Informasi lain yang diperoleh adalah bahwa sebagian



sekolah telah menerapkan permainan tradisional dalam kegiatan pembelajaran, khususnya pada prakegiatan dan kegiatan awal. Menurut responden guru, permainan tradisional dilaksanakan di sekolah seminggu sekali atau disesuaikan dengan keinginan anak. Namun ada juga sekolah yang mengajarkan permainan tradisional dalam rangka mempersiapkan diri untuk ikut Porseni (Pekan Olahraga Seni)

Responden guru juga menyampaikan langkah-langkah mengajarkan permainan tradisional kepada anak diawali dengan menyiapkan alat, memberikan penjelasan, menyebutkan nama permainan, memberikan model/ccontoh kepada anak dengan guru menjadi model. Kemudian, guru membimbing anak untuk melaksanakan permainan. Setelah permainan selesai, guru melakukan evaluasi dan memberikan reward atau penghargaan kepada anak. Responden guru meyakinkan bahwa permainan tradisional berguna untuk mengembangkan semua aspek perkembangan, baik sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan, maupun keterampilan. Responden guru juga mengeluhkan adanya keterbatasan atau kendala yang dialami untuk mengajarkan permainan tradisional, yaitu: (1) guru belum menguasai ragam permainan nusantara; (2) terbatasnya pengetahuan dan referensi; dan (3) kebijakan yang diterapkan masih bersifat lokal atau inisiatif dari guru. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, diketahui bahwa kepala sekolah dan guru PAUD/TK mengharapkan adanya sebuah media yang dapat mengenalkan permainan tradisional anak yang memungkinkan untuk dikemas ke dalam media audio visual. Media audio visual ini diharapkan memuat materi tentang permainan tradisional anak dari penjuru Nusantara yang disajikan secara menarik sehingga dapat dimanfaatkan oleh guru PAUD/TK sebagai media alternatif dalam mengenalkan budaya.

Berdasarkan hasil analisis data diperoleh kesimpulan bahwa media audio visual dalam meningkatkan karakter anak layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk PAUD dengan tingkat kelayakan rata-rata sebesar 83,4%. Ditinjau dari aspek isi/materi, media audio visual layak menjadi sebuah model media audio pembelajaran untuk PAUD untuk meningkatkan ke-6 aspek perkembangan anak usia dini yang meliputi nilai agama dan moral, bahasa, kognitif, sosial emosional, fisik motorik, dan seni. Peningkatan keenam aspek ini secara implisit akan ikut mendukung pencapaian kompetensi sikap spiritual, sosial emosional, pengetahuan, dan keterampilan.

Meski demikian, jika ditinjau dari aspek edukatif, maka penggunaan permainan menjadi kendala bagi anak dan guru TK/PAUD untuk memahami maknanya jika permainan daerah yang ditampilkan bukan merupakan permainan daerah pengguna. Jika ditinjau dari aspek teknis, model media audio Permata Nusantara mudah untuk disimpan dan digunakan. Selain itu, instruksi atau perintah narator dianggap jelas, Panduan untuk Guru dinilai mempermudah guru dalam memanfaatkan model media audio visual. Namun demikian, durasi program dinilai terlalu panjang/lama bagi anak TK/PAUD karena kemampuan anak-anak untuk konsentrasi mendengarkan sangat terbatas.

D. SIMPULAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan permainan tradisional berbasis media audio visual untuk meningkatkan karakter anak di PAUD. media audio visual tidak berdiri sendiri melainkan disertai bahan penyerta berupa panduan pemanfaatan bagi guru. Media audio visual berguna untuk mengembangkan karakter pada anak TK/PAUD. Penelitian pengembangan permainan tradisional berbasis multimedia terhadap karakter anak yang meliputi lima tahapan utama yaitu (A)nalysis, (D)esign, (D)evelopment, (I)mplementation, dan (E)valuation. Analisis kebutuhan yang dilakukan di tahap awal pengembangan model menunjukkan bahwa permainan tradisional anak semakin tersisih, padahal permainan tradisional bermanfaat untuk



mengembangkan berbagai aspek perkembangan karakter anak. Guru PAUD pun memiliki keterbatasan referensi atau acuan untuk mengajarkan permainan tradisional anak dari penjuru Nusantara. Permasalahan ini memunculkan sebuah kebutuhan, yaitu media audio visual pendidikan yang memuat materi ragam permainan tradisional anak dari penjuru Nusantara. Kehadiran media audio tersebut diharapkan dapat membantu anak untuk mengenal berbagai permainan tradisional di Nusantara.

E. REFERENSI

- Adpriyadi. (2018). Pendidikan Karakter Anak Usia Dini Perspektif Ki Hajar Dewantara. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol.1(1): 35-40.
- Christianti, Martha. 2007. Anak dan Bermain. Makalah dalam kegiatan Jurnal Club Prodi PGTK UNY tanggal 17 Mei 2007.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Santrock, J.W. 2007. *Perkembangan Anak (diterjemahkan Wisdyasinta Benedictine)*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Pramono. 2015. *Bermain & Permainan*. Malang: Universitas Negeri Malang
- Yudiwinata, Prisia, Hikmah & Handoyo, Pambudi. (2014). *Permainan Tradisional Dalam Budaya dan Perkembangan Anak*. Vol.02(3)