

**Pemanfaatan Permainan Tradisional sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini untuk Mengembangkan Aspek Moral dan Bahasa Anak**

**Utilization of Traditional Games as Media Learning Early Childhood to Develop Aspects of Moral and Language Children**

**Irfan Haris<sup>1</sup> dan Dwi Hastuti<sup>2</sup>**

**<sup>1</sup> Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Universitas Slamet Riyadi Surakarta, 57126, Indonesia  
[mas\\_irfanharis@yahoo.com](mailto:mas_irfanharis@yahoo.com)**

**<sup>2</sup> Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Universitas Slamet Riyadi Surakarta, 57126, Indonesia  
[dwi\\_hastuti900@yahoo.co.id](mailto:dwi_hastuti900@yahoo.co.id)**

**Abstrak**

Penelitian "Pemanfaatan Permainan Tradisional sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini untuk Mengembangkan Aspek Moral dan Bahasa Anak" memiliki tujuan mengetahui jenis permainan tradisional yang dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran, dan mengetahui pemanfaatan permainan tradisional efektif digunakan sebagai media pembelajaran dapat mengembangkan aspek moral dan bahasa anak usia dini.

Luaran penelitian ini akan disajikan dalam tiga bentuk yaitu: Artikel ilmiah untuk dipublikasikan sehingga dapat menjadi pengayaan dalam ilmu pendidikan khususnya Ilmu Pendidikan Anak Usia Dini, perangkat pembelajaran berupa RPPH dan Produk lagu permainan tradisional 3 bahasa.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* karena peneliti ingin mengembangkan permainan tradisional sebagai media pembelajaran yaitu permainan jamuran dan sluku-sluku bathok untuk mengembangkan moral dan bahasa (Bahasa arab, bahasa inggris, bahasa jawa dan bahasa Indonesia) anak usia dini. Pengembangan perangkat pembelajaran yang disusun dalam penelitian ini mengacu pada jenis pengembangan model 4-D (four D model), yang terdiri dari 4 tahap. Keempat tahap tersebut adalah tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*), dan tahap penyebaran (*disseminate*).

Hasil penelitian ini adalah Permainan tradisional *jamuran* dan *sluku-sluku bathok* sebagai media pembelajaran efektif dapat mengembangkan aspek moral dan bahasa anak usia dini dengan prosentase 80% peserta didik yang tuntas belajar.

**Kata Kunci:** Permainan Tradisional, Media Pembelajaran, Anak Usia Dini.

## Abstract

Research "Utilization of Traditional Games as Media Learning Early Childhood to Develop Aspects of Moral and Language Children" has the purpose of knowing the type of traditional games that can be developed as a learning medium, and examine the use of traditional games effectively used as a medium of learning can develop moral aspects and language olds early.

Outcomes of this research will be presented in three forms, namely: scientific article to be published so that it can be enriched in science education, especially Science Early Childhood Education, learning tools and products in the form of RPPH traditional game 3 language tracks.

The method used in this research is the Research and Development because researchers want to develop traditional games as Jamuran Games and sluku-sluku bathok Games to develop moral and languages (Arabic, English, Javanese and Indonesian) early childhood. The development of learning tools compiled in this study refers to the type of development model 4-D (four D model), which consists of four stages. The fourth stage is the stage of definition (define), stage design (design), the development stage (development), and the deployment phase (disseminate).

Results of this research is Jamuran Games and sluku-sluku bathok Games as effective learning media can develop moral and linguistic aspects of early childhood with a percentage of 80% of learners who pass the study.

**Keywords:** Traditional Games, Media Education, Early Childhood

### PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di Indonesia semakin canggih dan memudahkan sebagian besar pekerjaan manusia. lebih dari 60% pengakses internet berumur dibawah 25 tahun. Pengakses internet paling muda, berdasarkan survey yang dilakukan oleh Badan Pusat Statistik (BPS) didapati pada rentang umur 5 sampai dengan 12 tahun. Hal ini cukup mencengangkan dikarenakan

pada masa tersebut anak-anak masih sulit untuk melindungi diri dari dampak negatif penggunaan internet. Jika ditinjau dari tingkat pendidikan pengakses internet, golongan pelajar juga menduduki peringkat atas dibandingkan dengan profesi lainnya.

Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) mencatat selama 4 tahun terakhir jumlah kekerasan kepada anak terus meningkat. Terakhir di 2014 ada 5.066 kasus.

Rata-rata penaikan kasus dimulai pada tahun 2011 sebanyak 1.000 kasus kekerasan. Ada 10 kategori kekerasan pada anak, di antaranya kekerasan dalam keluarga, lembaga pendidikan serta pornografi dan *cyber crime*. Khusus kekerasan pada anak yang dipicu dari sosial media dan internet sebanyak 322 kasus di tahun 2014. Jumlahnya terus naik dari tahun 2011 sekitar 100 kasus.

Kejahatan seksual lewat internet menjadi kategori kasus yang tinggi. Semisal jumlah korban kejahatan seksual terus naik. Sampai tahun 2014 ada 53 anak yang menjadi korban. Sementara anak pelaku kejahatan seksual online ada 42 anak, anak korban pornografi dari media sosial ada 163 orang. Terakhir anak pelaku kepemilikan media pornografi di video dan diunggah di media sosial ada 64 anak (<http://kominfo.go.id>).

Teknologi Informasi Komunikasi sudah begitu berkembang pesat di kalangan anak-anak. Kebudayaan mereka saat ini adalah bermain dengan menggunakan alat – alat hasil perkembangan teknologi. Permainan mereka menggunakan, gadget, play station,

dan yang mulai marak adalah *game online*. Ini yang perlu diresahkan para orang tua, mungkin sebagian orang tua menganggap dengan menggunakan kecanggihan teknologi tersebut dalam pertumbuhannya anak akan berkembang kecerdasannya, pernyataan demikian sebagian memang benar tetapi sebenarnya anak – anak adalah masa dimana semua neuron diotaknya mulai berkembang dengan pesat, dan tubuhnya pun mengalami pertumbuhan yang amat pesat pula. Pada masa itu, anak dipenuhi dengan rasa keingintahuan yang tinggi. Oleh sebab itu, salah satu jalan yang dapat dilakukan kepada anak – anak adalah dengan memperkenalkan jenis – jenis permainan tradisional. Selain bernilai budaya, yaitu dengan melestarikan budaya yang telah ada sejak jaman dulu. Permainan tradisional dapat melatih motorik kasar, motorik halus, moral, sosial, bahasa dan emosi pada anak, itu akan sangat membantu dalam pertumbuhannya, dengan dia berlari – lari, melompat – lompat, menggerakkan tubuhnya, mengolah pikiran dan bermain bersama-sama teman.

Sukirman (2008) mendefinisikan bahwa permainan tradisional adalah permainan anak-anak dari bahan sederhana sesuai aspek budaya dalam kehidupan masyarakat. Permainan tradisional juga dikenal sebagai permainan rakyat merupakan sebuah kegiatan rekreatif yang tidak hanya bertujuan untuk menghibur diri, tetapi juga sebagai alat untuk memelihara hubungan dan kenyamanan sosial.

Permainan tradisional juga dapat mengembangkan aspek bahasa pada anak sejak dini dan memberikan nilai moral yang positif bagi pertumbuhan anak. Melalui permainan tradisional juga dapat menjadi sarana belajar untuk mengembangkan nilai EQ pada anak. Implementasi dari permainan tradisional sebagai wahana pendidikan yang menyenangkan dapat diaplikasikan baik di lingkungan keluarga (informal), sekolah (formal) maupun di masyarakat (nonformal).

Berdasarkan hasil survey awal di lembaga PAUD Anggun Kota Pekalongan, permainan tradisional masih sulit apabila diterapkan pada

pembelajaran alasannya karena guru dibatasi pada perangkat pembelajaran seperti RPPH, RPPM, tema yang di dalamnya tidak tercantum adanya permainan tradisional. Kekurangan kreatifitas inilah yang menyebabkan permainan tradisional belum banyak diterapkan sebagai media pembelajaran anak usai dini disamping fasilitas-fasilitas yang kurang mendukung untuk diterapkan permainan tradisional. Berawal dari hasil survey awal tersebut, maka peneliti berupaya mengangkat kembali permainan tradisional yang hampir punah untuk diterapkan sebagai media pembelajaran sejak usia dini. Berdasarkan permasalahan tersebut mengangkat judul penelitian: "Pemanfaatan Permainan Tradisional sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini untuk Mengembangkan Aspek Moral dan Bahasa Anak"

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan karena peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran dengan permainan tradisional yaitu permainan jamur dan sluku-sluku bathok untuk

mengembangkan moral dan bahasa (Bahasa arab, bahasa inggris, bahasa jawa dan bahasa Indonesia) anak usia dini.

Penelitian pengembangan menurut Borg & Gall (1989) adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penelitian pengembangan itu sendiri dilakukan berdasarkan suatu model pengembangan berbasis industri, yang temuan-temuannya dipakai untuk mendesain produk dan prosedur, yang kemudian secara sistematis dilakukan uji lapangan, dievaluasi, disempurnakan untuk memenuhi kriteria keefektifan, kualitas, dan standar tertentu. Dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah kegiatan yang menghasilkan produk ataupun menyempurnakan produk kemudian diteliti keefektifan dan kelayakan dari produk tersebut.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Peneliti melakukan analisis pada konsep-konsep yang akan diajarkan pada proses pembelajaran. Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi, merinci dan

menyusun secara sistematis konsep-konsep relevan yang akan diajarkan berdasarkan analisis ujung depan. Berdasarkan RPPH dan tema pada semester gasal kurikulum 2013, kegiatan pembelajaran yang dilakukan anak pada sentra bahasa adalah:

- 1) bermain yoyo
- 2) bermain lompat tali
- 3) bermain gasing
- 4) bermain sluku-sluku bathok dengan 3 bahasa
- 5) bermain jamuran dengan 3 bahasa

Permainan sluku-sluku bathok dan jamuran dengan 3 bahasa yang dimaksud adalah:

Bahasa Jawa	Bahasa Indonesia	Bahasa Inggris
“Jamuran ya ge ge thok	(jamurannya ya dibuat pura-pura)	Jamuran just be pretended
Jamur apa, ya ge ge thok	(jamur apa ya dibuat pura-pura)	What is jamur to be pretended
Jamur gajih mbejijih sakara-ara	(jamur gajih mengotori seluruh lapangan)	Jamur gajih polluting at a whole of field
Semprat semprit jamur apa?”	(melesat cepat jamur apa)	What is the fastest of jamur

Tabel 1  
Teks lagu jamuran 3 bahasa

Bahasa Jawa	Bahasa Indonesia	Bahasa Arab
Sluku sluku bathok	sluku-sluku bathok,	أَسْأَلُكَ سَلُوكَ بَطْنَاكَ
Bathoke ela elo	bathoknya geleng-geleng	بَطْنَاكَ لِأَلَا اللَّهُ
Si Romo menyang Solo	bapak pergi ke sala	سِرُّوَا مَعَ مَنْ صَلَّى
Oleh olehe payung motha	oleh-olehnya payung mutha	اللَّهُ فَا يُزَعِّ عَلَى مَنْ تَابَ
Mak jentit lo lo lobah	Maka siapa yang dekat	إِنِّخَذَالله رَبِّ
Wong mati ora obah	Orang mati tidak gerak	مَنْ مَاتَ رَأَى دُنُوبَهُ
Yen obah medeni bocah	Kalau gerak nakuti anak	دُنُوبَ دَيْنٍ يَوْمَ بَدَا
Yen urip golek o duwit	Jika hidup carilah uang	رَبِّبِ الْقُلُوبِ النَّاسِ بِتِ

Tabel 2  
Teks lagu sluku-sluku bathok 3 bahasa

Pada langkah Analisis tugas peneliti melakukan analisis terhadap tugas-tugas berupa kompetensi yang akan dikembangkan dalam proses

pembelajaran. Kegiatan ini ditujukan untuk mengidentifikasi ketrampilan-ketrampilan yang dimiliki oleh siswa yang akan dikembangkan dalam pembelajaran. Berdasarkan analisis siswa dan analisis konsep permainan, maka tugas-tugas yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Tugas perkembangan bahasa
    - a) Menyebutkan dan mengucapkan bahasa yang digunakan dalam permainan sluku-sluku bathok
    - b) Menyebutkan dan mengucapkan bahasa yang digunakan dalam permainan jamuran
  - 2) Tugas perkembangan moral
    - a) Menjelaskan makna yang terkandung dalam lagu sluku-sluku bathok
    - b) Menjelaskan makna yang terkandung dalam lagu jamuran
- Penilaian validator terhadap RPPH meliputi beberapa aspek yaitu tujuan pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran, waktu, perangkat pembelajaran, dan bahasa. Hasil

penilaian secara singkat mengenai kevalidan RPPH oleh para validator disajikan dalam tabel di bawah ini:

**Hasil validasi RPPH**

No	Aspek	Rata-rata
1	Tujuan pembelajaran	3.50
2	langkah-langkah pembelajaran	3.05
3	waktu	3.50
4	perangkat pembelajaran	3.17
5	Bahasa	3.67
Rata-rata		3,38

Tabel 3

**Hasil validasi RPPH**

Hasil Validasi gubahan lagu permainan tradisional 3 bahasa dapat dilihat pada tabel 5.8 berikut:

No	Aspek	Rata-rata
1	lirik bahasa indonesia	3,00
2	lirik bahasa arab	3,21
3	lirik bahasa Inggris	3,67
4	pesan moral	3,67
Rata-rata		3,39

Tabel 4  
Hasil Validasi Lagu

Berdasarkan tabel diatas hasil rata-rata total dari para penilai validator RPPH adalah 3,38, sedangkan hasil validator produk gubahan lagu 3 bahasa pada lagu sluku—sluku bathok dan jamuran yakni bahasa indonesia, arab dan bahasa inggris berjumlah rata-rata 3,39 dari angka maksimal 4,0.

**Keefektifan permainan tradisional dan perangkat pembelajaran.**

Model pembelajaran dikatakan efektif, jika perangkat pembelajaran dapat dilakukan di lapangan dengan sedikit revisi/ tanpa revisi, hasil dari analisis ini adalah:

Perangkat	Validator	Nilai	Keterangan
RPPH	1	B	dapat digunakan dengan sedikit revisi
	2	B	dapat digunakan dengan sedikit revisi
Gubahan lagu permainan tradisional	1	B	dapat digunakan dengan sedikit revisi
	2	B	dapat digunakan dengan sedikit revisi

Tabel 5  
Keefektifan perangkat

**Keefektifan Perangkat Berdasarkan Hasil Uji Coba**

**Teratas**

Hasil pengamatan kegiatan pembelajaran oleh oleh peneliti disajikan dalam tabel 6 berikut:

No	Kegiatan	Rata-rata
1	kegiatan awal	3,5
2	kegiatan inti	3,5
3	Kegiatan akhir	3,6

Tabel 6  
Hasil pengamatan kegiatan pembelajaran

Dari tabel tersebut menunjukkan pengamatan aktivitas peserta didik pada pembelajaran menggunakan multimedia menghasilkan nilai rata-rata 3,56 dari nilai maksimal 4,00.

**Hasil dan Analisis Hasil Belajar**

Data hasil belajar siswa selama proses pembelajaran menggunakan permainan tradisional diukur dari mampu/ tuntas anak dalam menguasai 3 bahasa dengan menyebutkan/ menyanyikan lagu jamuran dan sluku-sluku bathok serta mampu bermain dengan benar permainan tradisional tersebut. Hasil tes yang diperoleh:

Uraian	Jumlah	Prosentase
siswa yang tuntas	8	80%
siswa yang tidak tuntas	2	20%

Tabel 7  
Hasil Tes Ketuntasan Hasil Belajar

Berdasarkan tabel 7 diatas dapat diketahui bahwa 10 peserta didik sebagai subjek penelitian sebanyak 8 anak tuntas dan 2 anak tidak tuntas. Jika diprosentasekan maka sebanyak 80% siswa tuntas dan 20% siswa tidak tuntas. Karena prosentase ketuntasan melebihi 75% maka memenuhi ketuntasan klasikal. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa mengalami ketuntasan secara individual dan klasikal. Dengan demikian, hasil belajar peserta didik telah memenuhi kriteria efektif.

Berdasarkan hasil analisis pengamatan aktivitas peserta didik dan hasil belajar diatas, maka permainan tradisional dan perangkat pembelajaran dinyatakan efektif.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

1. Permainan tradisional *jamuran* dan *sluku-sluku bathok* dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran yang efektif.
2. Permainan tradisional *jamuran* dan *sluku-sluku bathok* sebagai media pembelajaran efektif dapat mengembangkan aspek moral dan bahasa anak usia dini dengan prosentase 80% peserta didik yang tuntas belajar. .

### B. Saran

1. Hasil penelitian dapat menjadi motivasi untuk memasukkan permainan tradisional sebagai media pembelajaran sebagai bentuk pelestarian kekayaan budaya Indonesia yang kini sudah hampir punah.
2. Perlunya selalu melestarikan permainan tradisional tidak hanya sebagai media pembelajaran tetapi dapat dilakukan dengan dua hal yaitu:
  - a. Pendokumentasian.  
Pendokumentasian permainan tradisional dapat dilakukan dengan: (1) penulisan artikel (2) penelitian (3) pemanfaatan

media sosial (4) pemberian hak paten

- b. Pelestarian. Pelestarian permainan tradisional dapat dilakukan oleh beberapa elemen diantaranya (1) Pemerintah dengan mengadakan event-event permainan tradisional, (2) masyarakat/ mahasiswa dengan mendirikan komunitas-komunitas permainan tradisional, (3) orang tua dengan mewariskan permainan tradisional yang ia peroleh waktu kecil, (4) guru dengan memanfaatkan permainan tradisional sebagai media pembelajaran.

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulisan laporan hasil penelitian ini dapat terwujud dengan adanya bimbingan, dorongan, dan bantuan dari berbagai pihak, maka pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. (*ret*) Dr. Ir. Kapti Rahayu Kuswanto, selaku Rektor UNISRI Surakarta.
2. Joko Pramono, S.Sos, M.Si

Selaku Ketua LPPM UNISRI Surakarta

3. Dra. Sri Hartini, M.Pd selaku Dekan FKIP UNISRI Surakarta.
4. Feri Faila Sufa, S.Psi, S.Pd, M. Pd., selaku Ketua Prodi PG PAUD UNISRI Surakarta.
5. Oktiana Handini, S.Pd. M.Pd dan Paulus Widjanarko, S.Pd. M.Pd. selaku validator ahli dalam penelitian ini.
6. Berbagai pihak yang telah membantu dalam penyusunan laporan hasil penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan ini masih jauh dari sempurna, maka penulis menerima segala saran dan kritik yang sifatnya membangun dari semua pihak demi kesempurnaan dimasa mendatang. Semoga laoran ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Abdul Aziz, Abdul Majid. 2002. Mendidik dengan Cerita. Bandung: Remaja Rosdakarya.]
- Bennet, RG.1998. *Fundamentals of cutaneous surgery*. St.Louis: C.V. Mosby; 778

- Borg and Gall. 1989. *Educational Research, New York* :Pinancing. Washington: The Word Bank.
- Criticos, C. 1996. *Media selection*. Plomp, T., & Ely, D. P. (Eds.): International Encyclopedia of Educational Technology, 2nd edition. New York: Elsevier Science, Inc.
- Danandjaja, James. 2007. *Foklor Indonesia*. Jakarta, Grafiti, Cetakan ketiga.
- Direktorat Permuseuman. 1998. *Permainan Tradisional Indonesia*. Jakarta: Proyek Pembinaan Permuseuman
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S.E. 2002. *Instructional media and technology for learning, 7th edition*. New Jersey: Prentice Hall, Inc.
- Hurlock, B.E. 1999. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Ed. 5. Jakarta: Erlangga.
- Hurlock, Elisabeth B. 1991. *Perkembangan Anak*. Erlangga
- Permendikbud no 146 tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini
- Rita kurnia. 2009. *Metodologi pengembangan bahasa anak usia dini*. Pekanbaru: Cendikia insani.
- Sukirman, Dharmamulya, dkk. 2008. *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: kepel Press Puri arsitA A-6
- Tim Play Plus Ensiklopedia. 2014. *Ensiklopedia Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Play Plus Indonesia.
- Yus, Anita. 2011. Model Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Kencana Prenada
- (<http://kominfo.go.id>). Diakses pada 17 Juli 2015