

**PEMANFAATAN PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI UNTUK MENGEMBANGKAN ASPEK
MORAL DAN BAHASA ANAK**

Irfan Haris

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.

The method used in this research is the Research and Develoment 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

Latar Belakang Masalah

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://kominform.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".

Kajian Teori

Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang tersebar melalui lisan dan mempunyai pesan moral dan manfaat di dalamnya. Pada prinsipnya permainan anak tetap merupakan permainan anak, bentuk atau wujudnya tetap menyenangkan dan menggembirakan anak karena tujuannya sebagai media permainan. Aktivitas permainan yang dapat mengembangkan aspek-aspek psikologis anak dapat dijadikan sarana belajar sebagai persiapan menuju dunia orang dewasa. Permainan digunakan sebagai istilah luas yang mencakup jangkauan kegiatan dan perilaku yang luas serta mungkin bertindak sebagai ragam tujuan yang sesuai dengan usia anak.

Permainan tradisional merupakan warisan antar generasi yang mempunyai makna simbolis di balik gerakan, ucapan, maupun alat-alat yang digunakan. Pesan-pesan tersebut bermanfaat bagi perkembangan kognitif, emosi dan sosial anak sebagai persiapan atau sarana belajar menuju kehidupan di masa dewasa. Pesatnya perkembangan permainan elektronik membuat posisi permainan tradisional semakin tergerus dan nyaris tak dikenal. Memperhatikan hal tersebut perlu usaha-usaha dari berbagai pihak untuk mengkaji dan melestarikan keberadaannya melalui pembelajaran ulang pada generasi sekarang melalui proses modifikasi yang disesuaikan dengan kondisi sekarang (Elly Fajarwati, 2008)

Permainan tidak lepas dari pada adanya kegiatan bermain anak, sehingga istilah bermain dapat digunakan secara bebas, yang paling tepat adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkan, bermain dilakukan secara suka rela oleh anak tanpa ada pemaksaan atau tekanan dari luar. Menurut Elizabeth B, H (1999: 320), secara garis besar dapat

dibagi menjadi dua kategori yaitu aktif dan pasif.

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.

Menurut Bennet (1998:46) dengan ini diharapkan bahwa permainan dalam pendidikan untuk anak usia dini ataupun anak sekolah terdapat pandangan yang jelas tentang kualitas belajar, hal ini diindikasikan sebagai berikut:

- a. Gagasan dan minat anak merupakan sesuatu yang utama dalam permainan
- b. Permainan menyediakan kondisi yang ideal untuk mempelajari dan meningkatkan mutu pembelajaran
- c. Rasa memiliki merupakan hal yang pokok bagi pembelajaran yang diperoleh melalui permainan
- d. Pembelajaran menjadi lebih relevan bila terjadi atas inisiatif sendiri.
- e. Anak akan mempelajari cara belajar dengan permainan serta cara mengingat pelajaran dengan baik
- f. Pembelajaran dengan permainan terjadi dengan gampang, tanpa ketakutan dan permainan memudahkan para guru untuk mengamati pembelajaran yang sesungguhnya dan siswa akan mengalami berkurangnya frustrasi belajar.

Permainan bagi anak merupakan bagian yang sedemikian diterimanya dalam kehidupannya sekarang sehingga hanya sedikit orang yang ragu-ragu mempertimbangkan arti pentingnya dalam perkembangan anak. Oleh karena itu, bahwa permainan tradisional disini 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. Menurut Bennet dengan ini diharapkan bahwa permainan dalam pendidikan untuk anak usia dini ataupun anak sekolah terdapat pandangan yang jelas tentang kualitas belajar, hal ini diindikasikan sebagai berikut: (1) gagasan dan minat anak merupakan sesuatu yang utama dalam permainan, (2) permainan menyediakan kondisi yang ideal untuk mempelajari dan meningkatkan mutu pembelajaran, (3) rasa memiliki merupakan hal yang pokok bagi pembelajaran yang diperoleh melalui permainan, (4) anak akan mempelajari cara belajar dengan permainan serta cara mengingat pelajaran dengan baik, (5) pembelajaran dengan permainan terjadi dengan gampang, tanpa ketakutan, (6) permainan memudahkan para guru untuk mengamati pembelajaran yang sesungguhnya dan siswa akan mengalami berkurangnya frustrasi belajar.

Permainan tradisional menurut James Danandjaja (2007) adalah salah satu bentuk yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan di antara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun serta banyak mempunyai variasi. Sifat atau ciri dari permainan tradisional anak sudah tua usianya, tidak diketahui asal-usulnya, siapa penciptanya dan dari mana asalnya. Biasanya disebarkan dari mulut ke mulut dan kadang-kadang mengalami perubahan nama atau bentuk meskipun dasarnya sama. Jika dilihat dari akar katanya, permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapat kegembiraan.

Permainan tradisional ini bisa dikategorikan dalam tiga golongan, yaitu : permainan untuk bermain (rekreatif), permainan untuk bertanding (kompetitif) dan permainan yang bersifat edukatif. (1) Permainan tradisional yang bersifat rekreatif pada umumnya dilakukan untuk mengisi waktu luang. (2) Permainan tradisional yang bersifat kompetitif, memiliki ciri-ciri : terorganisir, bersifat kompetitif, diainkan oleh paling sedikit 2 orang, mempunyai kriteria yang menentukan siapa yang menang dan yang kalah, serta mempunyai peraturan yang diterima bersama oleh pesertanya. (3) Permainan tradisional yang bersifat edukatif, terdapat unsur-unsur pendidikan di dalamnya.

Media Pembelajaran

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima (Heinich et.al., 2002; Ibrahim, 1997; Ibrahim et.al., 2001). Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan (Criticos, 1996). Berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi.

Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran. Jadi, Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Posisi media pembelajaran. Oleh karena proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka

media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran.

Perkembangan Moral Usia Dini

Moral didefinisikan oleh Borba (2001) sebagai kemampuan untuk memahami benar dan salah dan pendirian yang kuat untuk berpikir dan berperilaku sesuai dengan nilai moral. Lebih lanjut, Borba (2001) merumuskan kecerdasan moral dalam tujuh kebajikan moral yaitu : *emphaty, conscience, self control, respect, kindness, tolerance dan fairness*. Kebajikan-kebajikan utama tersebut yang akan melindungi anak agar tetap berada di jalan yang benar dan mendorong anak untuk berperilaku moral. Perkembangan moral merupakan suatu proses yang terus menerus berkelanjutan sepanjang hidup.

Meningkatnya kapasitas moral anak dan didukung dengan lingkungan yang kondusif, sehingga anak berpotensi menguasai moralitas yang lebih tinggi. Ketika anak berhasil menguasai satu kebajikan, kecerdasan moralnya semakin meningkat dan anak mencapai tingkat kecerdasan moral yang lebih tinggi.

Borba (2001) juga menjabarkan kecerdasan moral anak dalam tujuh aspek yang berupa kebajikan yang dimiliki seorang anak yang cerdas moral. Ketujuh aspek tersebut yaitu :

a. Empati (*emphaty*)

Anak yang memiliki empati cenderung sensitif, menunjukkan kepekaan pada kebutuhan dan perasaan orang lain, membaca isyarat nonverbal orang lain dengan tepat dan bereaksi dengan tepat, menunjukkan pengertian atas perasaan orang lain, berperilaku menunjukkan kepedulian ketika seseorang diperlakukan tidak adil, menunjukkan kemampuan untuk memahami sudut pandang orang lain, mampu mengidentifikasi secara verbal perasaan orang lain.

b. Nurani (*conscience*)

Anak yang memiliki tingkat nurani tinggi cenderung berani mengakui kesalahan dan mengucapkan kata maaf, mampu mengidentifikasi kesalahannya dalam berperilaku, jujur dan dapat dipercaya, jarang membutuhkan teguran atau peringatan dari seseorang yang berwenang untuk berperilaku benar, mengakui konsekuensi atas perilakunya yang tidak patut/salah, tidak melimpahkan kesalahan pada orang lain.

c. Kontrol diri (*self-control*)

Anak dengan kontrol diri cenderung menunggu giliran dan jarang memaksakan pendapatnya atau menyela; mampu mengatur impuls dan dorongan tanpa bantuan orang dewasa; mudah kembali tenang ketika frustrasi/kecewa atau marah; menahan diri dari agresi fisik; jarang membutuhkan peringatan, bujukan, atau teguran untuk bertindak benar.

d. Respek (*respect*)

Anak dengan respek cenderung memperlakukan orang lain dengan penuh penghargaan meskipun berbeda, menggunakan nada bicara yang sopan dan menahan diri untuk tidak membicarakan teman/orang lain di belakang dan perilaku

lancang, memperlakukan diri dengan penuh penghargaan, menghargai privasi orang lain.

e. Baik budi (*kindness*)

Anak dengan karakter *kindness* yang kuat cenderung mengucapkan komentar yang baik yang mampu membangun semangat pada orang lain tanpa bujukan, sungguh-sungguh peduli ketika orang lain diperlakukan tidak adil, memperlakukan binatang dengan lembut; berbagi, membantu, dan menghibur orang lain tanpa mengharapkan imbalan, menolak untuk menjadi bagian dari orang-orang yang mengintimidasi dan mengejek orang lain, selalu menunjukkan kebaikan hati dan perhatian pada orang lain dengan contoh dari orangtua/guru berikan.

f. Toleran (*tolerance*)

Anak yang toleran cenderung menunjukkan toleran pada orang lain tanpa menghiraukan perbedaan; menunjukkan penghargaan pada orang dewasa dan figur yang memiliki wewenang; terbuka untuk mengenal orang dari berbagai latar belakang dan keyakinan yang berbeda dengannya; menyuarkan perasaan tidak senang dan kepedulian atas seseorang yang dihina; mengulurkan tangan pada anak lain yang lemah, tidak membolehkan adanya kecurangan; menahan diri untuk memberikan komentar yang akan melukai hati kelompok atau anak lain; fokus pada karakter positif yang ada pada orang lain meskipun ada perbedaan di antara mereka; menahan diri untuk tidak menilai orang lain.

g. Adil (*fairness*)

Anak yang memiliki *sense of fairness* yang kuat : sangat senang atas kesempatan yang diberikan untuk berbuat membantu orang lain, tidak menyalahkan orang lain dengan semena-mena, rela berkompromi untuk memenuhi kebutuhan orang lain,

berpikiran terbuka, berlaku sportif dalam pertandingan olahraga, menyelesaikan masalah dengan cara damai dan adil, bermain sesuai aturan; mau mengakui hak orang lain yang dapat menjamin bahwa mereka patut diperlakukan dengan sama dan adil.

Berdasarkan paparan di atas, disimpulkan bahwa pendapat Borba mengenai aspek perkembangan kecerdasan moral anak lebih tepat digunakan untuk mengetahui sejauh mana kapasitas anak berpikir dan berperilaku moral. Sesuai dengan yang dikemukakan Borba, perkembangan kecerdasan moral anak meliputi beberapa aspek kebajikan yaitu empati, nurani, kontrol diri, respek, baik budi, toleran dan adil.

Perkembangan Bahasa

Perkembangan bahasa sebagai salah satu dari kemampuan dasar yang harus dimiliki anak, sesuai dengan tahapan usia dan karakteristik perkembangannya. Perkembangan adalah suatu perubahan yang berlangsung seumur hidup dan dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berinteraksi seperti biologis, kognitif, dan sosio-emosional. Bahasa adalah suatu system symbol untuk berkomunikasi yang meliputi fonologi (unit suara), morfologi (unit arti), sintaksis (tata bahasa), semantic (variasi arti), dan pragmatic (penggunaan) bahasa. Dengan bahasa, anak dapat mengkomunikasikan maksud, tujuan, pemikiran, maupun perasaannya pada orang lain.

Berpartisipasi dalam komunikasi bahasa seperti dalam penciptaan teks, baik lisan maupun tulisan. Haliday dan Hasan (dalam Rita Kurnia, 2009:38) mendefinisikan “teks sebagai wacana, lisan maupun tulisan, sebarang panjangnya, yang membentuk satu kesatuan yang utuh”. Hymes (dalam Rita Kurnia, 2009:38) menyebut “kemampuan berkomunikasi,

yang berarti menciptakan wacana, sebagai *communicative competence*.” Dengan demikian, kurikulum yang mengklaim sebagai berbasis kompetensi. Sejauh ini dapat dikatakan bahwa kurikulum 2004 berbeda dengan kurikulum pendahulunya dalam dua hal yang mendasar. Pertama, kurikulum ini didasarkan kepada rumusan kompetensi komunikatif yang didefinisikan sebagai kompetensi wacana tersebut digunakan pendekatan (pendidikan) literasi.

Perkembangan berbicara dan menulis merupakan suatu proses yang menggunakan bahasa ekspresif dalam membentuk arti. Kajian tentang perkembangan berbicara pada anak tidak terlepas dari kenyataan adanya perbedaan kecepatan dalam berbicara, maupun kualitas dan kuantitas anak dalam menghasilkan bahasa. Anak yang satu lebih cepat, lebih luwes, lebih rumit, dalam mengungkapkan bahasanya, ataupun lebih lambat dari yang lain. Kajian tentang perkembangan menulis pada anak berkaitan dengan suatu proses yang dilakukan anak sehingga menghasilkan bentuk tulisan.

Perkembangan berbicara pada anak berawal dari anak mengumam maupun membeo, sedangkan perkembangan menulis pada anak berawal dari kegiatan mencoret-coret sebagai hasil ekspresi mereka. Dyson (dalam Rita Kurnia, 2009:39) berpendapat bahwa “perkembangan berbicara memberikan kontribusi yang besar terhadap perkembangan menyukis pada anak”. Anak memiliki kemampuan menulis dipengaruhi oleh kemampuan sebelumnya (dalam hal ini kemampuan berbicara) sehingga dapat dituangkan dalam bentuk tulisan.

Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui jenis permainan tradisional yang dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran.
2. Mengetahui pemanfaatan permainan tradisional efektif digunakan sebagai media pembelajaran dapat mengembangkan aspek moral dan bahasa anak usia dini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan karena peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran dengan permainan tradisional yaitu permainan jamuran 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 mbejjih 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, | |
| Bathoke ela elo | bathoknya geleng-geleng | بَطْنُكَ لَالِةٌ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ |
| Si Romo menyang Solo | bapak pergi ke sala | |
| Oleh olehe payung motha | oleh-olehnya payung mutha | إِلَهُهُ فَآ نَزَّ عَلٰى مَنْ ثَا |
| Mak jentit lo lo lobah | Maka siapa yang dekat | |
| Wong mati ora obah | Orang mati tidak gerak | مَنْ مَاتَ رَأَىٰ ذُنُوبَهُ |
| Yen obah medeni bocah | Kalau gerak nakuti anak | ذُنُوبٌ ذَيْنَ يَقُولُ بَدَاهُ |
| Yen urip golek o duwit | Jika hidup carilah uang | |

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 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.

PEMBAHASAN

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

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. .

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 tradiisonal sebagai media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Damanik, D. P dan Bukit, N. 2013. *Analisis Kemampuan Berpikir Kritis dan Sikap Ilmiah Pada Pembelajaran Fisika Menggunakan Model Pembelajaran Inquiry Training dan Direct Instruction. Jurnal Onlen Pendidikan.* 2 (1): 16-25.
- Jasin, M. 2013. *Ilmu Alamiah Dasar.* Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Kresnawati, N. 2013. Korelasi Kualitas Pembelajaran Geografi dan Hasil Belajar terhadap Sikap Peduli Lingkungan Siswa Kelas X11 IPS SMAN 1 Ponorogo. *Jurnal Pendidikan Humaniora.* Vol 1 (3): 298-303.
- Mulyana, R. 2009. *Penanaman Etika Lingkungan Melalui Sekolah Peduli dan Berbudaya Lingkungan.* Jurnal Tabularasa PPS UNIMED. 6 (2): 175-180.
- Priadi, M.A., Sudarisman, S., dan Suparmi. 2012. Pembelajaran Biologi Model PBL Menggunakan Eksperimen Laboratorium dan Lapangan Ditinjau dari Kemampuan Berfikir Analisis dan Sikap Peduli Lingkungan. *Prosiding Semnas IX Pendidikan Biologi UNS.* Surakarta, 7 Juli 2012.
- Sunariyati. 2002. *Efektivitas Pendekatan Keterampilan Proses dalam Pembelajaran IPA untuk meningkatkan Sikap Ilmiah dan Hasil Belajar Siswa Kelas III SLTP Negeri 3 Singaraja Tahun Ajaran 2001/2002.* Skripsi. Singaraja: IKIP Negeri Singaraja.