

IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL DI KELOMPOK BERMAIN AMONG SIWI

IMPLEMENTATION OF TRADITIONAL GAMES LEARNING IN AMONG SIWI'S PLAYING GROUP

Oleh: Dita Noor Mala Sari, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta,
ditanoor.malasari@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi pembelajaran permainan tradisional di Kelompok Belajar Among Siwi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan deskripsi dan analisis. Subyek dari penelitian adalah kepala sekolah, guru dan wali murid Kelompok Bermain Among Siwi. Pengumpulan data diambil menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan teori Miles dan Huberman yaitu, pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Hasil Penelitian yaitu : 1) Implementasi pembelajaran permainan tradisional di kelompok bermain Among Siwi, dikemas dalam perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran dan evaluasi pembelajaran. 2) factor pendukungnya adalah sarana dan prasarana lembaga, letak dari Kelompok Bermain Among Siwi yang berada ditengah Kampung Dolanan Anak. 3) Faktor penghambat pelaksanaan pembelajaran adalah adanya perbedaan budaya dari orang tua dengan pembelajaran permainan tradisional yang berlangsung dan adanya pandemi *covid – 19* yang mengharuskan peserta didik melaksanakan pembelajaran di rumah.

Kata kunci: *Implementasi, pembelajaran permainan tradisional, Kelompok Bermain Among Siwi*

Abstract

This study aims to describe the implementation of traditional game learning in the Among Siwi Learning Group. This study uses a qualitative approach with description and analysis. The subjects of the study were the principal, teachers and guardians of the Among Siwi Playgroup students. Data collection was taken using observation, interview and documentation techniques. Data were analyzed using the theory of Miles and Huberman, namely, data collection, data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The validity of the data used source triangulation and technique triangulation. The results of the study are: 1) Implementation of traditional game learning in the Among Siwi playgroup, packaged in lesson planning, learning implementation and learning evaluation. 2) the supporting factor is the institution's facilities and infrastructure, the location of the Among Siwi Playgroup which is in the middle of Dolanan Anak Village. 3) The inhibiting factor for the implementation of learning is the existence of cultural differences from parents with traditional game learning that is taking place and the covid-19 pandemic which requires students to carry out learning at home.

Keywords: *Implementation, traditional game learning, Among Siwi Play Group*

PENDAHULUAN

Negara Indonesia merupakan negara yang mempunyai banyak ragam suku, bangsa dan budaya, dari berbagai macam perbedaan tersebut maka berbeda pula ragam dari kearifan lokal setiap masing-masing daerah. Macam-macam ragam kearifan lokal di Indonesia, diantaranya adalah bahasa daerah, lagu daerah, tarian tradisional, makanan khas daerah dan salah satu diantara ragam dari kearifan lokal tersebut adalah permainan tradisional yang diwariskan dari nenek moyang kepada generasi-generasi selanjutnya. Permainan tradisional anak atau yang disebut dengan dolanan anak merupakan suatu aset

budaya bangsa yang harus tetap dilestarikan. Maksud dari pelestarian adalah menjaga agar permainan tradisional anak tetap ada, dan akan lebih baik jika permainan tradisional anak dapat berkembang. (Purwaningsih Ernawati, 2011: 40)

Jika mengamati masa milenial saat ini, perkembangan permainan tradisional semakin tergerus oleh zaman yang semakin maju dan semakin terkikis keberadannya seiring dengan adanya *game-game* modern dari *gadget* yang sangat mudah diakses. Keberadaan aneka kearifan lokal permainan tradisional tergusur oleh permainan modern karena gebrakan teknologi dalam beberapa tahun terakhir membuat

permainan tradisional menghilang, hanya beberapa jenis permainan saja yang masih dilakukan oleh masyarakat di desa tertentu (Riva dalam skripsi Pujianto, 2017: 4). Seiring dengan adanya modernisasi, permainan tradisional yang dahulu menjadi kegemaran anak-anak di era tahun 80-90 an kini semakin tergeser keberadaannya dengan budaya permainan modern di beberapa kota besar di Indonesia (Hidayat, 2013: 1057). Pada nyatanya kemajuan zaman saat ini benar-benar bisa menggeser posisi kearifan lokal yang keberadaannya sudah ada sejak zaman dahulu sebagai warisan budaya.

Melihat realita tersebut, maka mencintai permainan tradisional harus ditumbuhkan pada generasi penerus sejak mereka berusia dini, supaya kelak mereka juga akan turut berperan serta dalam melestarikan budaya-budaya kearifan lokal, terutama permainan tradisional. Mengenalkan sesuatu pembelajaran kepada anak usia dini adalah langkah yang tepat bagi orang tua, guru atau tokoh masyarakat tertentu. Karena pada usia ini, merupakan usia emas bagi mereka untuk belajar mengenal banyak hal dan merupakan masa dimana mereka selalu ingin tahu tentang hal-hal yang baru. Seperti beberapa karakteristik anak usia dini yang dikemukakan oleh Sofia Hartati (2015: 8-9) sebagai berikut: 1) memiliki rasa ingin tahu yang besar, 2) merupakan pribadi yang unik, 3) suka berfantasi dan berimajinasi, 4) masa potensial untuk belajar, 5) memiliki sikap egosentris, 6) memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek, 7) merupakan bagian dari makhluk sosial. Dari pendapat tokoh tersebut, ada beberapa pernyataan karakteristik anak yang berhubungan dengan mengenalkan permainan tradisional, sejak anak berusia dini, yaitu memiliki rasa ingin tahu yang besar, anak suka berfantasi dan berimajinasi serta usia dini adalah masa potensial anak, untuk belajar. Kemudian dapat diambil kesimpulan pula, bahwa mengenalkan permainan tradisional kepada anak usia dini, juga merupakan salah satu contoh memberikan pendidikan secara tidak langsung yang diberikan dari orang tua, guru atau tokoh masyarakat tertentu kepada anak usia dini. Mengenalkan permainan tradisional pada anak

usia dini memang merupakan suatu langkah yang tepat. Karena pada masa usia ini, anak gemar sekali bermain dan aktif bergerak untuk menunjang kemampuan motoriknya.

Penggunaan permainan tradisional sebagai media pembelajaran aktivitas gerak anak dapat dengan mudah menarik perhatian anak karena permainan berasal dari aktivitas sehari-hari di lingkungan tempat tinggal, sehingga anak tidak merasa asing pada permainan tersebut. Selain menjadi media permainan aktivitas gerak pada anak, penggunaan permainan tradisional juga dapat menjaga dan mengembangkan kearifan lokal. Gustian Uray, dkk (2019: 23). Hal itu juga sejalan dengan berbagai jenis permainan tradisional yang sangat mempunyai banyak manfaat bagi perkembangan anak.

Membahas permainan tradisional, yang harus tetap dijaga keberadaannya, Daerah Istimewa Yogyakarta sendiri merupakan salah satu provinsi di Indonesia yang memiliki banyak potensi kebudayaan, termasuk juga permainan tradisionalnya. Yogyakarta merupakan salah satu provinsi yang paling peduli akan permainan tradisional Jawa ini. Sebagai salah satu pusat kebudayaan Jawa, aset-aset permainan tradisional Jawa pun banyak ditemukan di sini, mulai dari alat permainan, permainan (dolan) itu sendiri, hingga pengrajin yang masih aktif. Selain itu banyak permainan tradisional (dolan) Jawa yang diciptakan di Yogyakarta (Kwary, 2013: 125). Hal tersebut semakin didukung dengan keberadaan Lembaga Pendidikan KB Among Siwi. KB Among siwi merupakan Lembaga Pendidikan yang menggunakan permainan tradisional menjadi salah satu acuan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, yang diwujudkan dalam kurikulum muatan lokal sebagai pendukung kurikulum nasional.

Guru-guru di KB Among Siwi mempunyai prinsip, bahwasanya kebudayaan dan kearifan lokal harus diknalkan pada anak, sejak anak usia dini. Pernyataan tersebut dibuktikan dengan guru memberikan Pendidikan melalui permainan tradisional yang berupa tembang dolan yang biasanya dinyanyikan sebelum memulai pembelajaran, kemudian melakukan

kegiatan bermain permainan tradisional, selalu menerpakan unggah-ungguh dalam setiap pembelajaran yang berlangsung dan memberikan kesempatan yang besar bagi anak untuk mencintai lingkungannya dengan memanfaatkan barang bekas yang bisa diolah Kembali menjadi sesuatu yang bermanfaat termasuk dibentuk menjadi permainan tradisional. Kegiatan-kegiatan tersebut bertujuan untuk merevitalisasi permainan tradisional dan memberikan pemahaman kepada anak untuk bisa memberikan nilai lebih pada sampah yang sudah tidak terpakai, itu masi bisa diolah menjadi sebuah barang yang bermanfaat salah satunya permainan tradisional.

Pemilihan tempat penelitian di KB Among Siwi ini karena di KB Among Siwi sudah menerapkan pembelajaran permainan tradisional, yang bahkan permainan tradisional sudah dijadikan sebagai kurikulum dari Lembaga Pendidikan tersebut. Selain itu, KB Among Siwi ini terletak di tengah desa wisata Panggungharjo Sewon dimana salah satu dusunnya, yaitu Dusun Pandes yang menjadi pedukung desa wisata tersebut dan lebih terkenal dengan sebutan Kampung Dolanan Anak, karena Dusun Pandes tersebut menjadi salah satu pusat produksi permainn tradisional di Bantul Yogyakarta serta menjadi satu-satunya daerah di Bantul Yogyakarta yang masih menjaga tradisi permainan tradisionalnya. Hal ini pasti sangat mendukung kegiatan pembelajaran pada anak di KB Amog Siwi sehingga dapat memberikan pengalaman pada anak secara langsung. Pengalaman tersebut diperoleh pada saat anak bersama guru dari KB Among Siwi melakukan kegiatan jalan-jalan mengelilingi kampung sambil mengenal secara lagsung macam-macam dolanan anak yang ada di Kampung Dolanan tersebut. Berdasarkan pengamatan, beberapa Lembaga Pendidikan KB belum menerapkan permainan tradsional sebagai acuan untuk kegiatan pembelajaran yang berlangsung disetiap harinya, seperti yang peneliti amati mengenai berlangsungnya kegiatan pembelajaran pada lembaga-lembaga pendidikan yang lain ditahun 2019 lalu. KB Among Siwi merupakan salah satu lembaga yang berhasil menerapkan muatan lokal

pada kegiatan pembelajaran, karena dalam pelaksanaan pembelajarannya sudah sesuai dengan rancangan perencanaan pembelajaran yang sudah disusun sebelumnya. Keberhasilan KB Among Siwi dalam menerapkan kurikulum pembelajaran muatan lokal yang mengacu pada permainan tradisional perlu diapresiasi dan bisa didokumentasikan supaya sekolah memiliki arsip dari implementasi pembelajaran permainan tradisional agar dapat dijadikan pedoman atau panduan bagi lembaga pendidikan KB yang lain untuk bisa mengembangkan kurikulum muatan lokal pada lembaga pendidikannya demi bisa membiasakan pada anak sejak anak berusia dini mengenai pentingnya mengenal budaya tradisi. Namun, saat ini panduan tersebut belum ada, untuk itu pembelajaran permainan tradisionaldi KB Among Siwi ini menarik untuk diteliti.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan penelitian deskriptif. Menurut Sukmadinata (2013: 54) penelitian *descriptif* (*descriptive research*) adalah suatu metode penelitian yang ditujukan untuk menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, yang berlangsung pada saat ini atau saat yang lampau. Peneliti ini tidak mengadakan manipulasi atau perubahan pada variable-variabel bebas, tetapi menggambarkan suatu kondisi yang apa adanya.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan September sampai dengan bulan November 2020, di KB Among Siwi yang beralamatkan di Dusun Pandes, Kelurahan Panggungharjo, Kecamatan Sewon, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55188.

Target/Subjek Penelitian

Subjek penelitian di Kelompok Bermain Among Siwi adalah kepala sekolah, guru kelas othok-othok, guru kelas kithiran dan wali murid (orang tua siswa). Sedangkan objek penelitian yang akan diamati adalah implementasi

pembelajaran permainan tradisional di Kelompok Bermain Among Siwi. Sumber data tertulis yang digunakan berupa dokumen lembaga sekolah, catatan lapangan, serta foto.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Sumber data pada penelitian ini yaitu melalui observasi dan wawancara yang dilakukan secara *purposif Sampling*, atau penelitian dengan pengambilan sampel berdasarkan tujuan penelitian (Sukmadinata, N.S 2013: 254) pada penelitian ini, sumber data yang dibutuhkan yaitu, kepala sekolah guru dan orang tua Anak atau wali murid.

Metode yang digunakan oleh penulis dalam penelitian implementasi implementasi pembelajaran permainan tradisional di KB Among Siwi adalah dengan observasi, wawancara dan dokumentasi

a. Observasi

Observasi dalam sebuah penelitian diartikan sebagai pemusatan perhatian terhadap suatu objek dengan melibatkan seluruh indra untuk mendapatkan data. Jadi, observasi merupakan pengamatan langsung dengan menggunakan penglihatan, penciuman, pendengaran, perabaan atau kalau perlu dengan pengecap. Instrument yang digunakan dalam observasi dapat berupa pedoman pengamatan, tes, kuisiner, rekaman gambardan rekaman suara (Salim dan Haidir, 2019: 85). Observasi dilakukan oleh peneliti dengan tujuan, untuk mendapatkan informasi mengenai implementasi pembelajaran permainan tradisional di KB Among Siwi.

b. Wawancara (*Interview*)

Wawancara adalah proses tanya jawab secara mendalam antara pewawancara dalam hal ini peneliti kepada pewawancara dalam artian informan guna memperoleh informasi yang lebih terperinci sesuai dengan tujuan penelitian (Zainal Arifin, 2011: 170). Wawancara pada penelitian ini dilakukan secara lisan oleh penulis kepada kepala sekolah dan guru di KB Among Siwi.

c. Dokumentasi

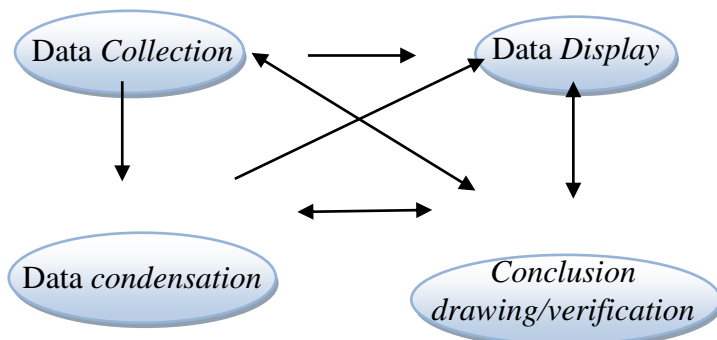
Sejumlah besar fakta dan data tersimpan dalam bahan yang berbentuk dokumentasi. Sebagian besar data yang tersedia adalah berbentuk surat-surat, foto dan sebagainya. Dokumen yang di kumpulkan oleh peneliti adalah dokumen file, foto, sarana dan prasarana yang ada di KB Among Siwi. Adapun kisi-kisi panduan penelitian implementasi pembelajaran permainan tradisional di KB Among Siwi adalah sebagai berikut :

Table 1. Kisi-kisi penelitian Implementasi Pembelajaran Anak Usia Dini

Indikator	Teknik Pengumpulan Data		
	Wawancara	Observasi	Dokumentasi
Penyusunan perencanaan pembelajaran permainan tradisional di KB Among Siwi (kurikulum, program semester, RPPM dan RPPH)			
Pelaksanaan pembelajaran permainan tradisional yang berlangsung di KB Among Siwi (metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru)			
Evaluasi pembelajaran permainan tradisional di KB Among Siwi (evaluasi pembelajaran harian dan rapor pada akhir semester)			
Faktor pendukung implementasi pembelajaran permainan tradisional KB Among Siwi (SDM, sarana dan prasarana KB Among Siwi)			
Factor yang menjadi penghambat dalam implementasi pembelajaran permainan tradisional di KB Among Siwi (SDM, sarana dan prasarana KB Among Siwi)			

Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan tindakan pengecekan yang harus dilakukan secara kontinu, mulai dari awal sampai dengan akhir kegiatan pengumpulan data dan dilakukan secara berulang sampai jenuh dan tidak ada lagi informasi baru (Arifin Z, 2011: 162). Penelitian ini menggunakan teknik analisis data dari Miles dan Huberman dalam Sugiyono (2014: 246), bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas hingga datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data ini yaitu : data collection, data condensation, data display, dan conclusion drawing/verifying.



Gambar 1. Komponen dalam analisis data (*interactive model*)

1. Pengumpulan Data (*Data Collection*)

Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode wawancara, observasi dan dokumentasi untuk memperoleh data terkait dengan implementasi pembelajaran permainan tradisional di KB Among Siwi.

2. Kondensasi Data (*Data Condensation*)

Kondensasi data adalah proses menyeleksi, memfokuskan, menyederhanakan, mengabstraksi dan mengubah catatan lapangan, transkrip wawancara, dokumen dan materi (temuan) empirik lainnya. Kondensasi (pengembunan) data berarti mengubah data yang sebelumnya menguap menjadi lebih padat. Kondensasi data merupakan proses validasi dari data yang diambil secara focus dan mendalam supaya bisa ditarik kesimpulan dari suatu penelitian. Kondensasi data ini dilakukan dengan

melakukan pencatatan hasil penelitian yang dilakukan langsung dilapangan, dengan mencatat informasi yang penting dan sesuai dengan penelitian mengenai implementasi pembelajaran permainan tradisional di KB Among Siwi.

3. Penyajian Data (*Data Display*)

Menurut Sugiono (2014: 249) penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *floechart* dan sejenisnya. Dengan mendisplaykan data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut.

Penelitian menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi dari situ penelitian ini memperoleh data mengenai implementasi pengenalan permainan tradisional di KB Among Siwi, data tersebut disajikan dalam bentuk penyajian data yang sesuai dengan informasi yang diperoleh oleh penulis selama melakukan penelitian dalam bentuk uraian deskripsi. Penyajian data tersebut bertujuan agar data mudah dibaca dan dipahami. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dan disajikan dalam bentuk Catatan Lapangan (CL), Catatan Wawancara (CW), dan Catatan Dokumentasi (CD). Data tersebut diberi kode untuk menganalisis data sehingga penulis dapat dengan mudah dan cepat dalam menganalisis data. Data yang telah diberi kode kemudian dianalisis dan disajikan dalam bentuk teks deskriptif.

4. Kesimpulan dan Verifikasi (*Conclusion Drawing/Verification*)

Menurut Miles dan Huberman dalam Sugiyono (2014: 252) langkah terakhir dalam analisis data adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara dan akan berubah apabila tidak ditemukan bukti – bukti yang kuat dan mendukung pada tahap awal, didukung oleh bukti – bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran adalah suatu aktivitas yang berlangsung sepanjang hidup manusia. Dalam proses pembelajaran tersebut, manusia akan mengalami pemrosesan penerimaan informasi baik dari lingkungannya maupun dari orang disekitarnya. Dalam Proses pembelajaran ini, pendidik bertugas membantu menyalurkan informasi – informasi yang akan diterima oleh peserta didik dengan memberikan suatu makna tertentu dari aktivitas pembelajaran yang berlangsung tersebut.

Pembahasan yang akan peneliti paparkan adalah, mengenai implementasi pembelajaran permainan tradisional di KB Among Siwi.

1. Perencanaan Pembelajaran Permainan

Tradisional Di KB Among Siwi

Perencanaan pembelajaran di KB Among Siwi yaitu, permainan tradisional menjadi acuan guru dan juga kepala sekolah untuk menyusun kurikulum di KB Among Siwi, terutama permainan tradisional menjadi acuan utama guru untuk menanamkan pendidikan karakter melalui unggah-ungguh. Selain menjadi acuan untuk menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter, permainan tradisional juga menjadi salah satu isian dari kurikulum tersebut.

Kemudian dari kurikulum, pembelajaran permainan tradisional di turunkan ke Program Semester (Prosem), dari program semester ini pengemasan pembelajaran menjadi tema utama dalam pelaksanaan pembelajaran selama satu bulan, kemudian setelah adanya program semester, diturunkan lagi ke RPPM (Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan) dengan sub-sub tema tertentu yang berkaitan dengan permainan tradisional dan terakhir disusun dalam bentuk RPPH (Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Harian) dengan menghasilkan produk permainan tradisional dalam setiap harinya serta selalu menyisipkan tembang-tembang dolanan anak ataupun juga bermain permainan tradisional sebagai rangkaian pra pembelajaran, serta selalu menerapkan unggah-ungguh untuk mewujudkan penanaman karakter pada peserta didik dalam setiap berlangsungnya kegiatan pembelajaran.

Pada penyusunan kurikulum di KB Among Siwi, guru dan kepala sekolah juga selalu melibatkan tokoh masyarakat disekitar KB Among Siwi untuk bisa emberikan masukan dalam penyusunan kurikulum, untuk menunjang kegiatan pembelajaran permainan tradisional yang akan berlangsung di KB Among Siwi nantinya. Hal tersebut sesuai dengan perencanaan pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang terdapat pada Permendiknas Nomor 137 Tahun 2014 Pasal 12 Ayat (2), yaitu perencanaan pembelajaran yang meliputi Program Semester (Prosem), Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM), dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).

Sementara pada saat ini, karena adanya pandemi *covid-19*, kepala sekolah, guru dan juga tokoh masyarakat tetap membuat rancangan di KB Among Siwi meliputi Prosem, RPPM dan RPPH. Namun untuk eksekusinya atau dalam pelaksanaannya nanti akan lebih fleksibel, dalam artian menyesuaikan dengan kondisi anak dirumah dengan orang tuanya, karena yang akan mendampingi belajar adalah orang tua atau wali dirumah.

2. Pelaksanaan Pembelajaran Permainan Tradisional di KB Among Siwi

Pelaksanaan pembelajaran permainan tradisional di KB Among Siwi berlangsung selama kurang lebih 3 jam. Dalam pelaksanaannya, guru selalu menanamkan pembelajaran nilai – nilai karakter melalui tembang dolanan anak atau memainkan permainan tradisional. Dalam pelaksanaan pembelajaran permainan tradisional di KB Among Siwi, guru selalu berusaha untuk bisa menjadi pendamping yang baik bagi anak. Hal ini dimulai dari guru melakukan pengkondisian seluruh peserta didik sebelum memulai pembelajaran hingga pada saat selesai pembelajaran, guru memberikan refleksi dari materi yang sudah diajarkan. Selain itu, pelaksanaan pembelajaran permainan tradisional di KB Among Siwi juga menggunakan beberapa metode yang sudah peneliti utarakan di bab sebelumnya, yaitu :

a. Metode Ceramah

Selama pelaksanaan pembelajaran permainan tradisional berlangsung, guru selalu memberikan informasi secara lisan kepada peserta didik mengenai tugas yang akan diselesaikan ataupun mengenai tema pembelajaran. Pada saat berlangsungnya pembelajaran, metode ceramah ditunjukkan dengan guru memberikan pernyataan-pernyataan yang mengundang respon anak untuk menanggapi pernyataan guru tersebut. Misalnya, ketika guru menjelaskan tentang karya yang akan dibuat oleh anak pada hari itu, yaitu kitiran. Guru memberikan informasi tentang kitiran yang bisa berputar hanya jika ada angin yang membantunya berputar. Kemudian ada salah satu anak yang menanggapi mengenai kitiran tersebut bisa berputar jika ditiup. Metode ceramah ini bertujuan agar siswa dapat memiliki minat yang tinggi untuk menyelesaikan kegiatan pembelajaran.

b. Metode Diskusi dan Tanya Jawab

Pada saat peneliti melakukan observasi pelaksanaan pembelajaran di KB Among Siwi, guru selalu melakukan diskusi dengan peserta didik disebelum memulai pembelajaran atau sesudah guru menyampaikan materi. Misalnya saja, pada saat itu guru memberikan tugas kepada peserta didik untuk membuat karya mainan tradisional, yaitu membuat kithiran. Selama peserta didik menyelesaikan karyanya, guru menghampiri masing-masing peserta didik, sambil memberikan pertanyaan kepada masing-masing peserta didik, yaitu kertas yang digunakan membuat mainan kitiran tersebut berwarna apa saja, lemnya menggunakan apa dan bagaimana cara kertas yang sudah menjadi kitiran itu bisa berputar. Metode diskusi dan Tanya jawab ini bertujuan supaya peserta didik mampu menumbuhkan rasa percaya diri dan berani eksplorasi terhadap hal-hal baru yang mereka dapatkan.

Metode diskusi dan Tanya jawab ini juga bisa digunakan oleh orang tua atau wali yang mendampingi belajar anak selama dirumah dalam masa pandemi *covid-19* ini. Karena melalui metode Tanya jawab ini, anak akan terpancing

untuk menggali lebih dalam lagi pengetahuan yang sudah dimiliki serta anak akan lebih menciptakan rasa nyaman anak dalam belajar dirumah karena merasa wali yang mendampingi anak belajar mampu menjadi rekan berdiskusi, layaknya guru yang mengajar disekolah seperti biasanya.

c. Metode Bermain (*role playing*)

Metode bermain menjadi metode utama dalam pelaksanaan pembelajaran permainan tradisional di KB Among Siwi. Karena, seluruh kegiatan pembelajaran yang berlangsung di KB Among Siwi hampir semua dilaksanakan dengan konsep bermain sambil belajar dan metode ini juga sesuai dengan ciri khas dari KB Among Siwi, yaitu lembaga sekolah anak usia dini yang lebih menekankan pada pembelajaran melalui permainan tradisional. Di masa pandemi *covid-19* seperti ini, metode bermain juga sangat cocok diterapkan di rumah. Karena melalui bermain, anak-anak akan merasa senang dan cenderung tidak akan mudah bosan. Selain itu metode bermain (*role playing*) ini merupakan sistem belajar yang dekat dengan anak.

d. Metode Pemberian Tugas

Dari pembelajaran permainan tradisional yang berlangsung di KB Among Siwi, guru selalu memberikan tugas kepada peserta didik, tugas tersebut bisa berbentuk hasil karya yang diselesaikan secara individu ataupun secara kelompok atau dalam bentuk bermain permainan tradisional yang tanpa menggunakan alat. Dalam pemberian tugas ini, guru di KB Among Siwi selalu memperhatikan juga keaktifan dari peserta didik, yang cenderung anak yang lebih muda usianya disbanding dengan teman-temannya yang lain akan lebih sering didampingi oleh guru saat menyelesaikan tugas. Dimasa pandemi *covid-19* seperti saat ini, orang tua menjadi perantara dalam pelaksanaan pemberian tugas yang pembelajarannya dilaksanakan dirumah. Selama pandemi *covid-19* metode pemberian tugas ini tetap berlangsung di KB Among Siwi. Melalui metode pemberian tugas ini, akan membiasakan anak untuk bisa mengembangkan ide-ide anak dalam menyelesaikan suatu masalah, dari yang

ringan hingga sulit sesuai dengan tingkat perkembangan dan usia mereka.

3. Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran Permainan Tradisional di KB Among Siwi

Pelaksanaan evaluasi pembelajaran di KB Among Siwi selalu dilakukan secara rinci dengan tertulis ataupun disampaikan melalui lisan oleh guru atau kepala sekolah kepada orang tua peserta didik. Dari hasil penelitian yang sudah peneliti lakukan mengenai evaluasi pembelajaran permainan tradisional yang berlangsung di KB Among Siwi, guru dan kepala sekolah menerapkan beberapa prinsip-prinsip dalam pelaksanaannya, prinsip-prinsip tersebut adalah :

- 1) dilakukan dengan valid, maksudnya adalah guru selalu melakukan evaluasi perkembangan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran berdasarkan dengan tingkat pencapaian perkembangan yang sudah dirancang oleh guru,
- 2) berorientasi pada kompetensi, evaluasi pembelajaran yang berlangsung di KB Among Siwi selalu berdasar kepada STTPA (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak) dengan melampirkan kompetensi dasar sesuai dengan perkembangan usia anak,
- 3) dilaksanakan secara berkelanjutan, evaluasi pembelajaran yang berlangsung di KB Among Siwi selalu dilaksanakan secara berkelanjutan oleh guru dan kepala sekolah, karena guru selalu melakukan pencatatan setiap hari lalu dilakukan penilaian pada akhir semester yang ditulis pada buku rapor,
- 4) menyeluruh, penilaian dalam evaluasi pembelajaran di KB Among Siwi sudah dilakukan secara menyeluruh dengan melibatkan semua aspek perkembangan anak usia dini,
- 5) terbuka, dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran di KB Among Siwi, guru selalu terbuka pada pihak-pihak yang bersangkutan, terutama dengan orang tua siswa, yang langsung disampaikan secara lisan, melalui media social atau tertulis dalam bentuk rapor,
- 6) dicatat dan akurat, evaluasi yang diterapkan di KB Among Siwi selalu dilakukan dengan pencatatan sebagai arsip ataupun sebagai bentuk laporan kepada orang tua peserta didik, pencatatan dilakukan disetiap hari setelah kegiatan pembelajaran

berlangsung dan di kumpulkan disetiap satu semester yang ditulis pada rapor peserta didik.

Pada masa pandemi ini, kepala sekolah dan guru tetap melakukan evaluasi pembelajaran yang berlangsung di KB Among Siwi, walaupun pembelajaran tersebut berlangsung dirumah masing-masing dengan didampingi oleh orang tua atau wali. Untuk mendapatkan evaluasi dan bisa melakukan penilaian yang berlangsung di KB Among Siwi, kepala sekolah dan guru menerapkan program *home visit*. Melalui program tersebut, guru bisa melakukan pencatatan evaluasi perkembangan anak, dengan mewawancarai orang tua atau wali dari peserta didik dirumah. Program *home visit* yang dilakukan selama masa pandemi ini, bertujuan untuk melengkapi kekurangan penilaian yang akan ditulis di buku rapor di akhir semester.

4. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Pembelajaran Permainan Tradisional di KB Among Siwi

Faktor pendukung bisa terselenggaranya pembelajaran permainan tradisional di KB Among Siwi adalah :

- a. Kepala sekolah dan guru di KB Among Siwi adalah anggota dari komunitas pelestari permainan tradisional di Kampung Dolanan Anak, hal tersebut yang menjadi bekal guru bisa menyampaikan materi mengenai permainan tradisional kepada peserta didik dan guru mempunyai kemauan tinggi untuk bisa terus meningkatkan pengetahuannya mengenai macam - macam permainan tradisional.
- b. Lingkungan masyarakat dan juga letak dai KB Among Siwi juga menjadi faktor pendukung berlangsungnya pembelajaran permainan tradisional di KB Among Siwi. Karena hampir sebagian dari masyarakat disekitar KB Among Siwi merupakan pengrajin permainan tradisional dan pengembang Kampung Dolanan Anak.
- c. Peserta didik juga menjadi faktor pendukung dalam terselenggaranya pembelajaran permainan tradisional di KB Among Siwi, karena dalam terlaksananya pembelajaran permainan tradisional di KB Among Siwi, peserta didik selalu menunjukkan antusias yang besar untuk

mengikuti pembelajaran dan mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi.

Faktor penghambat dari implementasi pembelajaran di KB Among Siwi adalah, perbedaan budaya antara kebudayaan orang tua dengan penerapan permainan tradisional di sekolah, serta adanya pandemi *covid-19* yang mengharuskan pembelajaran berlangsung secara *online* atau dilaksanakan dirumah masing-masing. Hal tersebut menyebabkan pembelajaran berlangsung dengan seadanya dan fleksibel, selain itu pembelajaran yang berlangsung dirumah berimbas kepada menurunnya konsententrasi dari peserta didik dalam menyelesaikan pembelajaran, karena focus dari peserta didik yang terbagi-bagi dan selama pembelajaran berlangsung di rumah dan dalam pelaksanaannya harus menyesuaikan dengan *mood* dari anak, supaya anak bersedia menyelesaikan pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Pelaksanaan pembelajaran permainan tradisional di KB Among Siwi, dimulai dari perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran dan evaluasi pembelajaran, serta didukung oleh faktor pendukung, faktor penghambat pelaksanaannya.

Perencanaan pembelajaran permainan tradisional di KB Among Siwi dimulai sejak tahun 2012, yang diawali dengan munculnya kekhawatiran oleh masyarakat sekitar Kampung Dolanan Anak, jika keberadaan permainan tradisional sampai hilang. Dalam perencanaannya, bukan hanya guru dan kepala sekolah saja yang terlibat, namun juga melibatkan beberapa tokoh masyarakat yang memiliki kepentingan dalam hal ini. Semua komponen tersebut menyatu dan saling berpengaruh dalam mencapai keberhasilan dari tujuan pembelajaran permainan tradisional di KB Among Siwi. Perencanaan pembelajaran Permainan Tradisional di KB Among Siwi meliputi kurikulum pembelajaran, program semester (Prosem) yang terdiri dari rancangan pelaksanaan pembelajaran bulanan, rancangan pelaksanaan pembelajaran mingguan (RPPM),

dan rancangan pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH).

Pelaksanaan pembelajaran permainan tradisional yang berlangsung di KB Among Siwi terdiri dari kegiatan berbaris, mencuci tangan, berdoa, bernyanyi tembang dolanan atau memainkan permainan tradisional, kegiatan inti, evaluasi dan penutup. Materi pembelajaran yang berlangsung di KB Among Siwi dilaksanakan dengan beberapa metode, yaitu metode ceramah, metode diskusi dan Tanya jawab, metode bermain (*role playing*) dan metode pemberian tugas. Selama pembelajaran berlangsung, peserta didik selalu antusias dengan semua kegiatan pembelajaran permainan tradisional di KB Among Siwi. Dalam pelaksanaannya, guru selalu menanamkan pembelajaran nilai-nilai karakter melalui tembang dolanan anak atau memainkan permainan tradisional.

Evaluasi pembelajaran permainan tradisional di KB Among Siwi selalu dilakukan setiap hari ketika selesai kegiatan inti, evaluasi juga disampaikan secara langsung melalui lisan kepada orang tua atau wali dari peserta didik, dan dilakukan secara terbuka. Dalam pencatatannya, evaluasi pembelajaran permainan tradisional di KB Among Siwi pasti dilakukan secara valid, sesuai dengan perkembangan anak, berorientasi pada kompetensi perkembangan, dilakukan secara berkelanjutan dan terus-menerus, dicatat secara menyeluruh dan akurat. Puncak dari pelaksanaan evaluasi pembelajaran di KB Among Siwi adalah dibukukan dalam buku rapor yang diserahkan kepada orang tua, setiap satu semester sekali di akhir semester.

Selama pelaksanaan pembelajaran permainan tradisional berlangsung juga terdapat beberapa faktor pendukung dan juga faktor penghambat. Faktor pendukungnya adalah, KB Among Siwi terletak ditengah-tengah kampung dolanan anak, jadi dalam pelaksanaan pembelajaran tidak sulit untuk mendapatkan bahan ajar atau media pembelajaran serta dukungan dari pihak tenaga pendidik dan juga tokoh masyarakat sekitar KB Among Siwi. Faktor penghambatnya adalah perbedaan budaya antara orang tua dengan pembelajaran yang

didapat anak disekolah, serta pandemi *covid-19* yang mengharuskan pembelajaran berlangsung di rumah masing-masing, dan mengakibatkan anak sulit berkonsentrasi saat belajar.

Saran

Setelah melaksanakan penelitian terkait dengan implementasi pembelajaran permainan tradisional di KB Among Siwi, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Guru dan orang tua peserta didik hendaknya bersepakat dalam mengajarkan budaya termasuk budaya unggah-ungguh jawa kepada anak dan orang tua sebaiknya bersedia untuk mengetahui pembelajaran permainan tradisional yang didapat anak disekolah, supaya tidak terjadi tumpang tindih perbedaan kebudayaan yang menghambat anak dalam menerapkan hasil dari pembelajaran permainan tradisional.
2. Fasilitas penunjang pelaksanaan pembelajaran permainan tradisional di KB Among Siwi memang sudah tersedia, namun sebaiknya guru dan pihak yang terlibat dalam pembelajaran menambah pengadaan fasilitas yang menunjang permainan tradisional di KB Among Siwi, supaya semakin lengkap alatnya dan semakin banyak lagi permainan tradisional yang bisa dikenal oleh anak melalui pelaksanaan pembelajaran permainan tradisional.
3. Jika pembelajaran selama pandemi *covid-19* masih berlangsung, sebaiknya guru menambah intensitas waktu untuk tetap berkomunikasi dengan peserta didik, walaupun hanya melalui media social, untuk menambah semangat anak saat anak melakukan aktivitas kegiatan pembelajaran permainan tradisional di rumah dan anak akan tetap merasakan diperhatikan oleh guru, walaupun anak melakukan pembelajaran di rumah masing – masing.

Bagi peneliti lain, penelitian ini bisa menjadi wawasan dan pengetahuan baru untuk dijadikan acuan atau sumber informasi mengenai masalah yang sama.

DAFTAR PUSTAKA

- Purnawati Ernaningsih. (2011). “Permainan Tradisional anak : salah satu khasanah budaya yang perlu dilestarikan. *Jurnal Sejarah dan Budaya Jawa*”.Vol. 1, No. 1 hal. 77-78.
- Pujianto, N.S. (2017). “Studi Kasus *Gadget*, Permainan Tradisional, dan Hasil Belajar Siswa Kelas V di Gugus Irawan Kecamatan Masaran Kabupaten Sragen”. Diakses dari <https://lib.unnes.ac.id/31444/>, pada tanggal 7 Juni 2020.
- Sofia H. (2015). *Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Gustian U., dkk. (2019). “Efektifitas Modifikasi Permainan Tradisional dalam Pengembangan *Physical literacy* AnakTaman Kanak- Kanak”. *Jurnal Keolahragaan* Vol . 7, No. 1, hal. 23-33.
- Kwary S.L. (2013). “Fasilitas Rekreasi Edukatif Permainan Tradisional Jawa di Daerah Istimewa Yogyakarta”. Vol. 1, No. 2 hal. 123-132.
- Sukmadinata N. S. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Arifin Z. (2012). *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.