

Pengembangan Model Permainan Tradisional Dalam Membangun Kepercayaan Diri Anak Usia Dini

Alif Laini

Sekolah Tinggi Agama Islam Ibnu Sina Batam

Article Info

Keywords:

Traditional Play
Confidence
Educational Traditional
Play

ABSTRACT

The purpose of this research is to develop the various types of traditional play into traditional educational play in early childhood education institutions. This development model is expected to build the confidence of young children. This research used the method of development model which is conducted through two stages of testing models. The first trial is conducted in PAUD Kasih Bunda which involve 10 pupils. The second trial is conducted in PAUD Bunga Tanjung which involve 10 pupils. The research found that the effective implementation of traditional educational play model can develop the character of young children's. This play model support integratively the whole aspect of young children's development and build positive aspects of young children's confidence.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



Corresponding Author:

Alif Laini
Sekolah Tinggi Agama Islam Ibnu Sina Batam, Indonesia
Email: Aliflaini444@gmail.com

PENDAHULUAN

Kepercayaan diri merupakan hal yang sangat penting diajarkan pada setiap individu. Dengan kepercayaan diri, anak mampu mengatasi tantangan yang baru, meyakini diri sendiri dalam keadaan sulit, dan mampu mengembangkan sikap positif tanpa mengawatirkan berbagai situasi dan kondisi. Setiap orang memiliki tingkat kepercayaan diri yang berbeda satu sama lainnya. Seseorang yang memiliki kepercayaan diri yang tinggi, memiliki perasaan positif terhadap dirinya. Orang dengan kepercayaan diri tinggi bukanlah orang yang hanya merasa mampu (Sebetulnya tidak mampu) melainkan adalah orang yang mengetahui bahwa dirinya mampu berdasarkan pengalaman dan perhitungannya. Begitupun sebaliknya, seseorang yang memiliki kepercayaan diri yang rendah, akan memiliki perasaan yang negatif terhadap dirinya, memiliki keyakinan lemah terhadap kemampuan dirinya, anak suka menutup diri, tidak memiliki keberanian dan selalu saja dihantui dengan rasa takut. Oleh karena itu, Kepercayaan diri dipandang sebagai salah satu aspek penting dalam pembentukan kepribadian anak. Sebuah penelitian menyatakan bahwa kepercayaan akan keberhasilan dan kegagalan individu dikendalikan oleh perilaku individu sendiri yaitu perasaan yang berasal dari dalam diri anak atau keyakinan bahwa kita dapat menyelesaikan berbagai tugas atau tujuan sepanjang hidup (Vanaja & Geetha, 2017).

Pentingnya memiliki rasa kepercayaan diri, setiap tempat dan suasana perlu dibangun secara optimal dan positif. Bagi orang tua dan guru diharapkan dapat membantu perkembangan rasa percaya diri pada anak dan sama sama saling menyadari bahwa dengan dimilikinya rasa percaya diri yang positif pada anak akan membawa keuntungan diberbagai pihak. Masa depan anak sangat tergantung dari pengalaman yang didapat anak termasuk factor pendidikan dan pola asuh orang tua.



Hasil penelitian yang dilakukan oleh Mohammadi (2017) menyatakan bahwa keluargamempunyai peranan penting bagi anak. Keluarga yang memiliki keserasian atau kekompakan, dapat meningkatkan prestasi akademik dan kepercayaan diri anak.

Dalam Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) telah dirumuskan fungsi dan tujuan pendidikan nasional yang harus digunakan dalam mengembangkan upaya pendidikan di Indonesia. Pada pasal 3 undang-undang tersebut diungkapkan bahwa “pendidikan nasional berfungsi mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Secara garis besar tujuan pendidikan anak usia dini adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Untuk mengutamakan kebutuhan anak, kegiatan pembelajaran pada anak harus senantiasa berorientasi kepada kebutuhan anak. Anak usia dini adalah anak yang sedang membutuhkan upaya-upaya pendidikan untuk mencapai optimalisasi semua aspek perkembangan, baik perkembangan fisik- motorik, kognitif, bahasa, moral, dan sosio-emosional (Suyadi 2010: 18). Percaya diri merupakan langkah kreativitas terpenting. Artinya percaya diri dan yakin terhadap kekuatan dan kapabilitasnya dalam mencapai kreativitas. Bahwa, anak mempercayai dan meyakini penambahan kualitas akal anak, bahwa anak mampu menopang orientasi untuk menambah kemampuan akal. Dibalik memperoleh tambahan kekuatan dan kemampuan akal yang mengantarkan kepada kreativitas dan inovasi yaitu keyakinan terhadap akal dan kapabilitas anak untuk mengontrolnya (Yusuf 2007: 70).

Pada usia 4-5 tahun ini topanglah keyakinan dan kemampuan akal anak agar tidak mencapai hasil yang menyimpang dari kemampuan akal anak dan menjadikan anak yakin bahwa tidak terdapat sesuatu yang menghalangi perubahan dan upaya pengembangannya. Meskipun dalam kondisi terburuk, janganlah lupa mayoritas manusia hanya menggunakan 4-9% kemampuan akal mereka. Mungkin anda hanya menggunakan 4% saja, jika anda mampu mengembangkan diri dan meyakini serta mengubah orientasi hidup anda dalam berfikir dan berperilaku, niscaya anak akan mencapai 9% yang dicapai oleh manusia biasa (Yusuf 2007 :71)

Kegiatan yang bisa menumbuhkan rasa percaya diri untuk anak usia 4-5 tahun adalah bermain, baik secara individual maupun secara kelompok. Bermain pada anak usia dini dapat mempelajari dan belajar banyak hal, dapat mengenal aturan, bersosialisasi, menempatkan diri, menata emosi, toleransi, kerja sama, dan menjunjung tinggi sportivitas. Disamping itu, aktivitas bermain juga dapat mengembangkan kecerdasan mental, spiritual, bahasa, dan keterampilan motorik anak usia dini. Oleh karena itu, bagi anak usia dini tidak ada hari tanpa bermain, dan bagi mereka bermain merupakan kegiatan pembelajaran yang sangat penting (Ajun 2010 : 1). Disini anak akan meningkatkan rasa percaya dirinya menggunakan permainan tradisional lompat tali. Yang dimana permainan lompat tali ini identik dengan anak perempuan. Laki- laki juga

ada yang bermain permainan ini. Inti permainan ini ada kaitannya dengan tingkah laku atau perbuatan dilakukan pemain itu sendiri, khususnya pada lompatan yang terakhir. Pada lompatan ini, tali diregangkan oleh pemegangnya setinggi kepala tangan yang diacungkan keudara.

Pemain lompat tali ini berjumlah 3-10 orang pemain dibagi menjadi dua kelompok, yaitu pemegang karet dan pelompat tali (Mulyani 2013 : 88). Sifat atau perilaku percaya diri ini dapat menjadi masalah jika percaya diri anak tidak diselesaikan secara optimal dan dapat berkelanjutan karena menyebabkan potensi anak menjadi terkubur dan anak tidak berkembang secara optimal, percaya diri anakpun menjadi kurang sesuai dengan potensinya, dan peneliti melihat bahwa permainan lompat tali juga belum dimanfaatkan secara maksimal untuk mengembangkan rasa percaya diri pada anak, sehingga dari permasalahan yang ditemukan peneliti di TK Kasih Bunda masih banyak anak yang belum dapat percaya diri ketika bermain permainan tradisional.

Menurut (Naura 2009), anak perlu merasa puas dengan dirinya sendiri. Anak perlu menyukai dan menghargai dirinya sendiri. Jika tidak, anak akan merasa sangat tidak bahagia dan kurang percaya diri. Mengawali sekolah bisa mengakibatkan penurunan kepercayaan diri bagi anak usia 4-5 tahun. Sekali lagi, anak akan membandingkan dirinya dengan anak-anak lain yang sebaya dan mungkin tiba-tiba memiliki pandangan kurang baik terhadap dirinya sendiri. Meskipun rasa percaya diri anak biasanya tinggi, keadaannya sering berubah pada tahap anak usia 4-5 tahun. Rasa percaya dirinya sering turun atau anak menjadi minder saat anak mulai membandingkan dirinya dengan teman-temannya. anak biasanya sangat memikirkan kegagalan dan mudah terganggu bila berbagai hal tidak berjalan sesuai rencana. Anak perempuan cenderung lebih kritis terhadap diri sendiri dari pada anak laki-laki.

Permainan tradisional merupakan bentuk ekspresi dan apresiasi dari tradisi masyarakat dalam menciptakan situasi serta kegiatan yang gembira dan menyenangkan. Melalui permainan tradisional, setiap anggota masyarakat dapat berkumpul, berinteraksi dan berekspresi, baik secara fisik, mental serta emosi. Permainan tradisional merupakan salah satu aset budaya yang mempunyai ciri khas kebudayaan suatu bangsa yang diharapkan bisa membangun karakter anak usia dini. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, penelitian ini menyampaikan rumusan masalah “Bagaimana penggunaan model permainan tradisional dapat membangun karakter anak usia dini?”. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut: 1. Mengembangkan model permainan tradisional yang menyenangkan, bermakna dan kontekstual. 2. Mendeskripsikan proses pemerolehan karakter pada anak usia dini. 3. Menelaah efektivitas pengembangan model permainan tradisional dalam membangun karakter anak usia dini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode pengembangan model yang dikenal dengan research and development. Metode ini dipilih sesuai dengan sasaran dan tujuan akhir penelitian ini yang ditujukan untuk menemukan serta mengembangkan model permainan tradisional menjadi model permainan edukatif yang dapat dipergunakan sebagai alternative pembelajaran pada lembaga PAUD.

Model permainan tradisional edukatif merupakan salah satu model yang dimasukan dalam kategori model paramorf sebagaimana kriteria yang disampaikan oleh Molenda (2002). Model paramorf terdiri atas tiga jenis yakni (1) model konseptual, (2) model prosedural dan (3) model matematik. Model permainan tradisional edukatif yang akan dikembangkan pada tahap pertama penelitian ini adalah jenis model konseptual sedangkan pada tahap kedua (tahun kedua) penelitian akan menggunakan model konseptual dan model prosedural.

Adapun tahap pengembangan model yang dipertimbangkan dalam penelitian ini adalah pengembangan model yang disarankan oleh Wills (1995, 2000) yang menggunakan pengembangan model CID atau Constructivist Instructional Design dan langkah pengembangan model yang disarankan Borg dan Gall. Pengembangan model pembelajaran ini didasarkan pada teori konstruktivisme yang disusun oleh Piaget (konstruktivisme kognitif) dan Vygotsky (konstruktivisme sosial). Proses pengembangan model ini dikenal dengan 4D (Divine, Design, Development, Dissemination).

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada lembaga PAUD yang ada di wilayah Kabupaten Bogor. Pemilihan di wilayah Bogor didasarkan pada asumsi dan verifikasi empirik tentang penggunaan permainan tradisional yang masih cenderung dilakukan. Hal tersebut sangat dimungkinkan mengingat kabupaten Bogor merupakan daerah yang luas dan memiliki banyak ruang terbuka untuk anak-anak melakukan permainan tradisional. Waktu penelitian dilakukan dalam dua tahun kegiatan.

Populasi dan Sampel

Penelitian ini menggunakan sampel lembaga PAUD di Kota PARIAMAN, SUMBAR. Kota PARIAMAN terdiri atas 14 Desa/Kelurahan serta memiliki 62 lembaga PAUD (Dapodik-Dikmas, Dirjen PAUD & Dikmas). Populasi desa/kelurahan di kota PARIAMAN Timur.

Teknik Analisis Data

Analisis data penelitian menggunakan analisis data kuantitatif dan data kualitatif. Analisis data kuantitatif dilakukan untuk mengukur prosentase pencapaian pengembangan karakter anak usia dini. Analisis data kualitatif dengan cara menganalisis data dari hasil catatan lapangan dan wawancara selama penelitian. Teknik analisis data yang digunakan bertujuan untuk mengetahui pengembangan karakter anak usia dini melalui model permainan tradisional.

HASIL PENELITIAN

Hasil Penelitian Tahap 1 Sesuai dengan roadmap penelitian, pada tahap 1 penelitian ini telah menghasilkan (1) Instrumen asesmen karakter anak usia dini. (2) Hasil pengujian validitas dan reliabilitas instrumen asesmen karakter. (3) Data hasil asesmen karakter anak usia dini. (4) Deskripsi data gambaran permainan tradisional yang pernah dipergunakan di lokasi penelitian. (5) Rancangan model permainan tradisional edukatif. Adaptasi dan Pengembangan



Model Permainan Tradisional Pada adaptasi model, peneliti menggunakan 3 pilihan permainan tradisional yang pernah dilakukan di lokasi penelitian yakni (1) permainan congklak, (2) permainan lompat tali dan (3) permainan engklek.

Berdasarkan ketiga pilihan jenis permainan tradisional tersebut kemudian dikembangkan model permainan tradisional edukatif yang dapat dijadikan pilihan pembelajaran secara terintegrasi pada anak usia dini. Setiap jenis permainan tradisional dikonstruksi sedemikian rupa menjadi pembelajaran terintegrasi untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak. Sebelum pengembangan desain pembelajaran berbasis permainan tradisional tersebut, peneliti melakukan adaptasi dan pengembangan permainan tradisional menjadi permainan tradisional edukatif. Pengembangan model permainan tradisional menjadi permainan tradisional edukatif dilakukan dengan menyusun acuan konsep atau kriterium model permainan edukatif. Permainan edukatif sebagai model harus memenuhi beberapa kriterium konsep.

Kriterium yang dimaksud mencakup: (1) mengandung pijakan filosofi, (2) mengandung tujuan yang spesifik, (3) memiliki konten pembelajaran, (4) memuat didaktik- metodik, (5) menggunakan media/alat edukatif, (6) menggambarkan prosedur permainan dan (7) memiliki sasaran serta cakupan asesmen. Ketujuh kriterium tersebut akan menjadi acuan dan pijakan dalam menganalisis setiap permainan tradisional menjadi model permainan edukatif. Kriterium pertama memberikan syarat bahwa sebuah model permainan edukatif harus mengandung pijakan filosofis atau pandangan filosofis yang mencakup idealisme dari sudut pendidikan, sosiologis, psikologis dan sebagainya. Kriterium ini menjadipijakan yang paling mendasar untuk memenuhi kriterium permainan sebagai sebuah model. Kriterium kedua berkaitan dengan rumusan konsep tujuan yang terkandung dalam permainan. Konsep tujuan sesungguhnya dapat ditelaah dan dijabarkan dari pijakan filosofis yang mendasarinya. Kriterium ketiga memberikan penjelasan bahwa model permainan edukatif harus mengandung konten (isi) program pembelajaran yang menjadi konsensus akademik dalam bidang pendidikan anak usia dini. Kandungan konten yang dimaksud mencakup isi (muatan) pembelajaran literasi (bahasa), sains, matematika, studi sosial dan seni.

Adapun kriterium keempat berkaitan dengan kemungkinan dipilih dan dikembangkanya didaktik-metodik dalam model permainan yang dimaksud. Didaktik- metodik berkaitan dengan pilihan alternatif metode-metode pembelajaran yang menyenangkan (joyful learning), kontekstual (contextual learning) dan bermakna (meaningful learning). Kriterium kelima berkaitan dengan penggunaan media atau alat permainan. Model permainan edukatif harus memberikan kemungkinan dikembangkannya berbagai media atau alat yang mendukung terlaksananya model permainan edukatif. Kriterium keenam menunjukkan bahwa model permainan edukatif harus menggambarkan urutan langkah atau prosedur pelaksanaan yang rinci, jelas dan tepat. Prosedur ini akan menjadi panduan teknis bagi subjek yang akan melakukan atau mempraktikkan permainan yang dimaksud. Kriterium terakhir (ketujuh) memberikan gambaran bahwa model permainan edukatif harus mengandung sasaran dan cakupan asesmen (penilaian), baik terhadap sasaran konten perkembangan, konten program dan aktivitas permainan atau sasaran lainnya.



KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa pengembangan model permainan tradisional menjadi permainan tradisional edukatif secara efektif dapat meningkatkan karakter positif pada anak usia dini. Melalui 7 kriteria yang ditemukan dalam penelitian ini, permainan tradisional dapat dikembangkan menjadi permainan tradisional edukatif. Adapun ketujuh kriteria yang ditemukan mencakup (1) mengandung pijakan filosofi, (2) mengandung tujuan yang spesifik, (3) memiliki konten pembelajaran, (4) memuat didaktik-metodik, (5) menggunakan media/alat edukatif, (6) menggambarkan prosedur permainan dan (7) memiliki sasaran serta cakupan asesmen.

Permainan tradisional edukatif memberikan sejumlah kesempatan dan pengalaman berinteraksi antar anak usia dini. Melalui pengalaman interaksional ini, anak usia dini saling mempelajari berbagai pengetahuan, nilai, sikap dan perilaku. Permainan tradisional memberikan gambaran sebagai pengalaman bermain yang bersifat kontinum (terus menerus) dan membuat anak larut atau hanyut serta asyik (immersion). Permainan seperti ini dapat membangun perilaku yang terpolakan dan terbentuk menjadi suatu karakter. Permainan tradisional edukatif terbukti secara efektif dapat membantu meningkatkan pemerolehan karakter anak usia dini. Permainan tradisional edukatif dapat membantu anak menguasai berbagai karakter positif yang dikembangkan dalam setiap permainan.



DAFTAR PUSTAKA

- David H. Elkind dan Fred Sweet, How To Do Character, <http://www.goodcharacter.co> m
- Direktorat Jenderal PAUD dan Dikmas. Dapodik. (Online).
- Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini (2010), Permainan Tradisional pada Lembaga Kelompok Bermain. Jakarta,
- Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini. (2011). Pedoman Pendidikan Karakter pada Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta
- Hamzuri dan Tiarna R. Siregar (2001), Permainan Tradisional Indonesia, (Jakarta: Direktorat Permuseuman dan Museum.
- Ingrid Pramling, Samuelsson, Marilyn Fleer, (2009) Play and Learning in Early Childhood Settings. International Perspectives Melbourne:Springer.com.
- Koesoema, Doni. (2007). Pendidikan Karakter: Strategi Mendidik Anak di Zaman Global. Jakarta: Grasindo.
- Mayke, S. Tedjasaputra (2001), Bermain, Mainan, dan Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Grasindo.
- Mulyana, Rohmat. (2004). Mengartikulasikan Pendidikan Nilai. Bandung: Alfabeta.
- Megawangi,R. (2004). Pendidikan Karakter, Solusi yang Tepat Untuk Membangun Bangsa. Jakarta: Indonesia Heritage Foundation