

PENGARUH PERMAINAN BERBASIS KEARIFAN LOKAL TERHADAP PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK USIA DINI

Aini Indriasih^{1*}, Ismartoyo², Yuli Haryati³

^{1,2,3} Universitas Terbuka, Indonesia

*email: aini@ecampus.ut.ac.id

Abstract: This study aims to describe the effect of games based on local wisdom on the formation of early childhood characters in Trisula 02 Kindergarten, Kaliwungu Kudus sub-district. And to find out the description of early childhood behavior seen from every aspect, after learning with games based on local wisdom with research subjects through a total sampling of 25 children, data collection using observation instruments, action tests, and documentation. The data analysis technique of Difference Test used one way ANOVA and simple linear regression effect test. The results of the study explain that the contribution of X to Y is obtained at 0.325 which indicates a sufficient value. This means that learning that applies games based on local wisdom affects children's character by 32.5% and there is still an influence from other variables by 67.5%.

Keywords: *Game, Local Wisdom, Children's Character*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan pengaruh permainan berbasis kearifan lokal terhadap pembentukan karakter anak usia dini di TK Trisula 02 kecamatan Kaliwungu Kudus. Serta untuk mengetahui gambaran perilaku anak usia dini dilihat dari setiap aspek, setelah dilakukan pembelajaran dengan permainan berbasis kearifan lokal dengan subyek penelitian melalui total sampling berjumlah 25 anak, pengumpulan data menggunakan instrumen observasi, tes perbuatan, dan dokumentasi. Teknik analisis data Uji Perbedaan digunakan Anova satu jalan serta Uji Pengaruh regresi linier sederhana. Hasil penelitian menjelaskan bahwa kontribusi X terhadap Y diperoleh sebesar 0,325 yang menunjukkan nilai yang cukup. Artinya bahwa pembelajaran yang menerapkan permainan berbasis kearifan lokal mempengaruhi karakter anak sebesar 32,5% dan masih ada pengaruh dari variabel lain sebesar 67,5%.

Kata Kunci: *Permainan, Kearifan Lokal, Karakter Anak*

Copyright (c) 2022 The Authors. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)

PENDAHULUAN

Masa usia dini merupakan masa pondasi awal bagi pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya. Diyakini bahwa masa kanak-kanak yang bahagia merupakan dasar bagi keberhasilan di masa mendatang dan sebaliknya. Jadi, agar tumbuh kembangnya tercapai secara optimal dibutuhkan situasi dan kondisi yang kondusif pada saat memberikan stimulus dan pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan dan minat anak.

Tadkiroatun *et al.* (2015) mengemukakan bahwa permainan adalah sebuah aktifitas bermain yang murni untuk mencari kesenangan dan kepuasan tanpa mencari kemenangan atau kekalahan. Permainan bagi anak-anak merupakan bentuk aktivitas yang menyenangkan, yang dilakukan semata-mata untuk aktivitas itu sendiri, bukan karena ingin memperoleh sesuatu yang dihasilkan oleh aktivitas tersebut. Hal ini karena bagi anak-anak proses melakukan sesuatu lebih menarik dari pada hasil yang didapatkannya. Aktivitas fisik memiliki dampak yang menguntungkan pada aspek sensori-motorik maupun kognitif yang berfungsi selama proses perkembangan anak (Ellemborg, 2010).

Permainan tradisional memiliki nilai kearifan lokal tinggi. Pengetahuan lokal merupakan pengetahuan eksplisit yang muncul dari periode panjang yang berevolusi bersama dengan masyarakat dan lingkungan dalam sistem lokal yang telah berpengalaman bersama. Permainan tradisional Kudus seperti *cublak-cublak suweng*, *jamuran*, *jaranan*, *engklek/sudamanda*, *dakon*, *bekel*, dan sebagainya masih digemari oleh anak-anak.

Permainan tradisional mengandung nilai-nilai budaya dan karakter bangsa seperti: kejujuran, kecakapan, solidaritas, kesatuan dan persatuan, keterampilan dan keberanian. Oleh karena itu, perlu dioptimalkan fungsinya sebagai media pendidikan, khususnya di institusi formal seperti sekolah. Selain itu, penerapannya sebagai media pembelajaran, sekaligus dapat dijadikan alat pembinaan nilai karakter, sehingga diharapkan, pemanfaatan permainan tradisional sebagai media pembelajaran dapat membangun karakter anak-anak bangsa yang lebih baik, sekaligus memelihara budaya bangsa.

Pendidikan karakter menjadi salah satu upaya yang dikembangkan pemerintah khususnya Kementerian Pendidikan. Menurut Ratna Megawangi (dalam Dharma Kesum,dkk), pendidikan karakter adalah sebuah usaha untuk mendidik anak-anak agar dapat mengambil keputusan dengan bijak dan mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari, sehingga mereka dapat memberikan kontribusi yang positif kepada lingkungannya.

Pendidikan karakter adalah pendidikan budi pekerti plus, yaitu yang melibatkan aspek pengetahuan (*cognitive*), perasaan (*feeling*), dan tindakan (*action*). Menurut Thomas Lickona, tanpa ketiga aspek ini, pendidikan karakter

tidak akan efektif (Azzet, 2011). Namun, penerapannya belum terlalu meluas mengingat konsep pendidikan budaya dan karakter yang memang baru, sehingga masih membutuhkan banyak masukan dalam implementasinya. Proses pembelajaran berbasis pendidikan budaya dan karakter, salah satunya dapat ditunjang oleh permainan tradisional berbasis kearifan lokal setempat.

Pendidikan karakter bukan saja dapat membuat seorang anak mempunyai akhlak yang mulia, melainkan dapat meningkatkan keberhasilan akademiknya. Begitu pun pembelajaran yang dilakukan di TK Trisula 02 Kaliwungu kabupaten Kudus. Nilai-nilai pendidikan karakter pada anak menjadi prioritas utama. Mulai dari proses pembelajarannya sampai pada metode yang digunakan oleh pendidik di TK tersebut. Pendidikan karakter harus dilaksanakan sejak usia dini, karena usia dini merupakan periode perkembangan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Kelompok anak usia dini merupakan kelompok yang sangat strategis dan efektif dalam pembinaan karakter. Kearifan lokal menurut Ibnu Hamad, (2004) adalah produk kebudayaan berupa ide, praktek, dan hasil karya para pemanggunya mengenai lingkungan dan manusia yang berbasis ke-Tuhanan, kemanusiaan, dan lingkungan yang menyatu sedemikian rupa sehingga menjamin harmoni antara manusia dan alam sekitarnya.

Adapun tujuan penelitian ini untuk mendiskripsikan pengaruh penerapan permainan berbasis kearifan lokal terhadap perkembangan karakter anak usia dini di TK Trisula 02 kabupaten Kudus. Serta untuk mengetahui gambaran karakter anak usia dini dilihat dari setiap aspek, setelah dilakukan pembelajaran dengan permainan berbasis kearifan lokal.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuasi eksperimen dengan desain *nonequivalen group pretest-posttest*. Kegiatan pengumpulan data penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juli sampai dengan bulan September 2019. Sebelum kegiatan penelitian dilaksanakan dilakukan penentuan materi dan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), Lembar Kegiatan siswa, soal tes perbuatan, dan pedoman observasi untuk mengetahui keterampilan proses anak selama pembelajaran.

Desain penelitian yang digunakan adalah *quasi* eksperimen dengan *nonequivalen group pretest-posttest*. Schumacher (2001) menjelaskan bahwa penelitian eksperimen merupakan penelitian dengan variabel yang independen digunakan untuk mengetahui hubungan sebab dan akibat diantara variabel bebas dan variabel terikat. Dalam desain ini hanya satu kelompok yang digunakan untuk penelitian tidak dipilih secara random, sebelumnya diberi perlakuan pre-test untuk mengetahui keadaan awal.

Lokasi penelitian ini adalah TK Trisula 02 kecamatan Kaliwungu, melalui total sampling berjumlah 25 anak. Penelitian ini menggunakan instrumen pengumpul data utama yaitu observasi, tes perbuatan, dan dokumentasi. Teknik Analisis data Uji Perbedaan digunakan Anova satu jalan serta Uji Pengaruh regresi linier sederhana.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil Analisis Pendahuluan dengan Uji Normalitas data awal sebelum diberikan perlakuan dengan permainan tradisional. Pengujian normalitas data menggunakan analisis Chi Kuadrat (χ^2). Data berdistribusi normal jika $\chi_{hitung}^2 < \chi_{tabel}^2$ dengan taraf kesalahan 5% dan derajat kebebasan k-1 (Sugiyono, 2003). Diperoleh nilai *Asymp sign (2-tailed)* > taraf signifikan (α) yaitu $0,414 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa kondisi anak berdistribusi normal. Untuk Uji Homogenitas Sampel diperoleh nilai signifikan sama dengan $0,110 > 0,05$, artinya varian homogen. Dapat diartikan, kemampuan awal anak sama, sehingga bila diberi perlakuan yang berbeda akan timbul perbedaan sebagai akibat dari perlakuan tersebut.

Uji Statistik Hasil Penelitian di TK Trisula 02. Besar beda rerataan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dapat dilihat pada Tabel 1 dan 2 berikut ini;

Tabel 1. Pre Perlakuan

N	Valid	25
	Missing	0
Mean		34.6800
Median		35.0000

Std. Deviation	2.39305
Minimum	30.00
Maximum	40.00

Tabel 2. Post Perlakuan

N	Valid	25
	Missing	0
Mean		51.1600
Median		51.0000
Std. Deviation		1.74833
Minimum		47.00
Maximum		54.00

Variabel karakter diukur menggunakan lembar pengamatan dengan 20 indikator. Dari hasil analisis dapat dikatakan bahwa ada perbedaan rerata dari sebelum diberikan perlakuan dan sesudahnya. Rerata sebelum perlakuan sebesar 34,68, median 35, Standart deviasi 2,393 adapun skor maksimaum 40 dan skor minimum sebesar 30. Artinya responden dalam hal ini siswa TK Trisula 02 cenderung rendah keterampilan berprosesnya membangun karakter dalam proses pembelajaran. Adapun perolehan setelah diberikan perlakuan diperoleh Mean 51.16, median 51 standart deviasi 1,7483, skor maksimum 54 dan skor minimum sebesar 54. Artinya responden dalam hal ini siswa TK Trisula 02 cenderung meningkat keterampilan berproses dalam membangun karakternya.

Hasil uji beda denga teknik Anova diperoleh pada tabel. 3 berikut:

Tabel 3. Uji Beda Anova

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	23.872	1	23.872	11.095	.003 ^b
	Residual	49.488	23	2.152		
	Total	73.360	24			

a. Dependent Variable: postlok

b. Predictors: (Constant), prelok

Berdasarkan pada Tabel. 3 Anova nilai sig = 0,003 lebih kecil dari 5% berarti Ho ditolak artinya persamaan linier. Selanjutnya diperoleh besar kontribusi X terhadap Y, pada output Model Summary berikut:

Tabel 4. Output Model Summary

Model Summary^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.570 ^a	.325	.296	1.46685

a. Predictors: (Constant), prelok

b. Dependent Variable: postlok

Besar kontribusi X terhadap Y dilihat pada nilai R Square = 0,325 menunjukkan nilai yang cukup. Artinya X mempengaruhi Y sebesar 32,5% masih ada pengaruh dari variabel lain sebesar 67,5%.

Pembahasan

Dari permainan yang diterapkan dalam pembelajaran diperoleh hasil observasi yang telah diuraikan di atas. Penelitian ini juga mengobservasi aktivitas anak sebelum diberikan perlakuan dan perubahan setelah diberikan perlakuan diperoleh hasil berikut ini; Pelaksanaan permainan berbasis kearifan lokal di TK Trisula 02 terlihat anak begitu antusias hal ini dikarenakan adanya kebosanan anak dengan permainan yang dipilih guru dalam keseharian.

Demikian juga dengan disediakannya berbagai media yang menarik menambah keaktifan anak dalam bermain. Hal ini sesuai dengan pendapat Montolalu (2009) bahwa manfaat dari bermain memicu kreativitas, mencerdaskan otak, menanggulangi konflik, dan melatih empati. Dari pendapat ini jelas bahwa bermain akan mengembangkan kreativitas sekali gus empati anak terhadap lingkungannya. Empati ini merupakan salah satu dari karakter kepedulian seseorang terhadap lingkungan sekitarnya.

Selain itu juga mencerdaskan otak, anak jadi cerdas dalam menghadapi permasalahan sekaligus menanggulangi konflik, maka diharapkan anak cerdas baik secara emosi maupun mentalnya dalam menghadapi konflik dengan temannya. Hal ini dapat dilihat ketika anak bermain cublak-cublak suweng, anak yang kalah protes dia tidak mau “jadi terus” tetapi ada anak lain yang memberikan solusi yang bermain dan yang ”jadi” bergantian.

Sigmund Freud dalam Montolalu (2009) mengemukakan bermain juga dapat dijadikan terapi (pengobatan) hal ini dapat dijadikan alternatif bagi guru atau orang tua yang menemukan anak dengan gejala seperti agresif, mencabut rambut, menggigit kuku, takut sekolah, sulit bergaul, dan tidak mau berbicara

maka dapat dilatih dengan bermain bersama sebagai alternatif. Permainan tradisional yang diterapkan pada penelitian ini setelah dilakukan observasi dan pengamatan langsung di lapangan serta wawancara dengan guru dan anak, ternyata sangat signifikan sebagai pendorong yang kuat bagi aspek perkembangan karakter anak. Dengan demikian selaras apa yang dikemukakan Freud tersebut.

Sebagai contohnya ketika bermain dakon anak berlatih menghitung. Pada saat anak melakukan permainan mereka memperkirakan bentuk, jumlah ukuran, dan kecepatan, anak mengamati kemudian memperhatikan dengan cermat. Demikian juga ketika bermain engklek berlatih motorik kasar dan keseimbangan tubuh. Bermain jaranan berlatih motorik kasar dan mengembangkan kecerdasan verbal, bermain jamur berlatih keseimbangan, dan ketika anak bermain cublak-cublak suweng maka mereka berlatih kejujuran dan kerja sama dalam tim.

Walaupun berdasarkan uji R square penerapan permainan tradisional ini pengaruhnya tidak begitu besar terhadap perkembangan karakter anak, tetapi berpengaruh terhadap kecerdasan semua aspek lainnya. Hal ini terlihat dari kekompakan kerja tim, kreativitas anak dalam bermain, juga perkembangan motoriknya.

Dengan demikian maka usaha-usaha yang dilakukan dalam menumbuhkembangkan karakter anak usia dini tetap dilakukan agar anak menjadi manusia yang utuh yang memiliki kemampuan yang seimbang baik dalam berpikir maupun bersikap. Menurut Bredekamp dan Rosegrant (1999), ada empat komponen untuk membantu anak dalam menumbuhkembangkan potensi anak, yaitu kesadaran, eksplorasi, penyediaan pengalaman, dan pemanfaatannya. Eksplorasi bagi anak dilaksanakan pada saat mereka bermain dan berinteraksi dengan lingkungan dan teman sebaya. Hal ini sesuai dengan dunia mereka yang berprinsip “belajar sambil bermain” atau sebaliknya”. Jenis permainan yang pertama kali mereka kenal dilingkungannya adalah permainan tradisional, yaitu permainan turun temurun dari orang tua yang ada di lingkungan mereka tinggal. (Khasanah Ismatul dkk, 2011)

Permainan tradisional berbasis kearifan lokal menjadi pendorong yang kuat bagi perkembangan anak. Selain itu ditemukan pula bahwa pada permainan

tradisional yang ada di masyarakat memiliki nilai-nilai karakter yang perlu dijaga keberadaannya. Beberapa permainan tradisional lainnya dapat menggambarkan tentang kekompakan, kerja sama, kebersamaan dalam menyelesaikan masalah yang mereka temukan.

Pengaruh permainan tradisional terhadap perkembangan jiwa anak, antara lain (1) Mengembangkan kecerdasan intelektual (kognitif) anak. Pada saat anak terlibat dalam permainan, anak akan belajar banyak dari teman sebaya dalam membuat kreativitas. Misalnya: pada saat bermain dakon, bila tidak ada batu sebagai alat permainan, anak dapat mengganti batu dengan kerikil, biji-bijian atau benda-benda alam lainnya yang mereka temukan. (2) Mengembangkan kecerdasan spasial anak misalnya bermain peran dapat ditemukan dalam permainan tradisional Engklek. Permainan itu mendorong anak untuk mengenal konsep ruang dan berganti peran. (3) Mengembangkan kecerdasan musikal anak sebagai contoh dalam permainan Jaranan, Jamuran, cublak-cublak suweng sambil memainkan peran anak bernyanyi, sehingga kecerdasan musikalnya berkembang. (4) Mengembangkan kecerdasan spiritual anak. Contohnya dalam permainan tradisional dakon misalnya anak mengenal konsep menang dan kalah. Namun menang dan kalah ini tidak menjadikan para pemainnya bertengkar atau minder. (5) Permainan tradisional dapat dilakukan oleh para pemain dengan multi jenjang usia dan tidak lekang oleh waktu. (6) Mengembangkan sportivitas dalam pribadi anak. Tidak ada yang paling unggul. Karena setiap orang memiliki kelebihan masing-masing untuk setiap permainan yang berbeda. Hal tersebut meminimalisir pemunculan ego di diri para pemainnya. Permainan tradisional sebenarnya mempunyai karakteristik yang berdampak positif pada perkembangan anak.

Selain itu permainan tradisional meningkatkan kreativitas, karena anak dapat menggunakan atau memanfaatkan alat atau media tanpa harus membeli sehingga meningkatkan daya imajinasi dan kreativitas anak. Misalkan permainan dakon yang menggunakan batu, biji-bijian, kulit kerang, kerikil. Permainan tradisional cenderung melibatkan pemain yang relatif banyak, seperti jamuran, cublak-cublak suweng. Sebab, selain mendahulukan faktor kesenangan bersama, permainan ini juga mempunyai maksud lebih pada pendalaman kemampuan interaksi antar pemain (potensi bersosialisasi). Permainan tradisional memiliki

nilai-nilai luhur dan pesan-pesan moral tertentu seperti nilai-nilai kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, sikap lapang dada, dan patuh pada aturan. Semua itu didapatkan kalau si pemain benar-benar menghayati, menikmati, dan mengerti makna dari permainan tersebut. Banyak manfaat-manfaat lain yang dapat kita ambil dari permainan tradisional. Manfaat-manfaat ini akan mempengaruhi perkembangan anak dari segi kejujuran, kerja tim, serta menghormati hak orang lain, dan patuh akan aturan

Anak sebagai generasi penerus bangsa, sudah seharusnya mengenal, dan memiliki karakter budaya bangsanya. Semua kegiatan pada penelitian dalam penerapan permainan tradisional secara langsung atau tidak langsung akan melahirkan kepekaan terhadap aspek psikologis anak. Hal ini akan memiliki arti yang sangat besar dan mendalam bagi anak di kemudian hari.

SIMPULAN

Permainan tradisional yang diterapkan pada penelitian ini terbukti memiliki nilai karakter yang tinggi, seperti mematuhi aturan, empati, persahabatan, kerja sama, gotong royong, kejujuran, menghargai orang lain, kesabaran, ketelitian, dan lain sebagainya. Permainan berbasis kearifan lokal yang diterapkan di TK Trisula 02 meningkatkan perkembangan karakter anak. Dengan permainan berbasis kearifan lokal yang diterapkan pada penelitian ini anak memiliki pengalaman dalam mengeksplorasi lingkungan dan bersosialisasi dengan teman, dan mengenal berbagai budaya lokal khas Kudus. Hal ini penting sebagai media stimulasi perkembangan karakter mereka.

DAFTAR RUJUKAN

- Azzet, Akhmad Muhaimin. (2011). Urgensi Pendidikan Karakter di Indonesia : Revitalisasi Pendidikan Karakter terhadap Keberhasilan Belajar dan kemajuan Bangsa. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- B.E.F., Montolalu, & dkk. (2009). Bermain dan Permainan Anak. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Bredenkamp, Sue dan Teresa Rosegrant, (1999). "Reaching Potentials: Introduction" Reaching Potentials: Appropriate Curriculum and Assessment for Young Children Volume 1 Editor Sue Bredenkamp and Teresa Rosegrant, Washington: NAEYC.

- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (1992). *Transformasi Nilai Melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Dharma Kesuma, dkk. (2011) Pendidikan Karakter: Kajian Teori dan Praktik di Sekolah. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Elleberg, D., & St-Louis-Deschênes, M. (2010). The effect of acute physical exercise on cognitive function during development. *Psychology of Sport and Exercise*, 11(2), 122–126.
- Hamad, Ibnu. (2004). *Konstruksi Realitas Politik Dalam Media Massa*. Jakarta: Granit.
- Khasanah Ismatul dkk (2011). *Permainan Tradisional sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini*. Jurnal PAUDIA Vol 1 No. 1 IKIP PGRI Semarang.
- Malpaleni Satriana, (2013) sumber Jurnal Pendidikan Usia Dini. Volume 7, Edisi 1 April 2013: UPI Bandung.
- McMillan, J.H. and Schumacher, S. (2001). *Research in Education*. New York: Longman, Inc.
- Misbach, Ifa. (2006). *Peran Permainan Tradisional yang Bermuatan Edukatif Dalam Menyumbang Pembentukan Karakter dan Identitas Bangsa*. Jurusan Psikologi Universitas Pendidikan Indonesia
- Montolalu, B.E.F (2008). *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Sugiyono. (2003). *Metode Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta. CV.
- Tadkiroatun Musfiroh dan Sri Tatmingsih, (2015). *Bermain dan Permainan Anak*. Tangerang selatan: Universitas Terbuka.