

PENGEMBANGAN BUKU PERMAINAN TRADISIONAL KALIMANTAN TENGAH

Wahyuni Christiany Martono¹, Elisabeth Fransisca Saragi Sitio¹,
Kartika Ananda¹, Gloria Karolina¹, Septina Wulandari¹

¹Program Studi PG PAUD FKIP Universitas Palangka Raya
Jl. H. Timang Komplek Kampus Tunjung Nyaho Palangka Raya

Email: wahyuni@fkip.upr.ac.id, elisabeth@fkip.upr.ac.id,
kartika.ananda@fkip.upr.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh keberlangsungan lembaga pendidikan anak usia dini yang saat ini dipengaruhi oleh perubahan zaman, dimana pada zaman modern, permainan tradisional yang seharusnya diperkenalkan pada anak sedini mungkin dan menjadi aktivitas sosial turun-temurun sebagai transformasi dan konservasi semakin tergerus oleh zaman.

Tujuan dari penelitian ini adalah peneliti menyusun dan mengembangkan Buku Tradisional Kalimantan Tengah yang dapat digunakan sebagai panduan bagi pendidik (guru dan orang tua) untuk mengenalkan permainan tradisional Kalimantan Tengah kepada anak. Buku yang dikembangkan dilengkapi dengan informasi detail mengenai sejarah permainan, aturan dan cara bermain, proses pembuatan, alat bahan yang diperlukan, serta manfaat permainan dan berisi aspek perkembangan (kognitif, bahasa, sosial emosional, nilai agama moral, fisik motorik, seni) yang terstimulasi dari masing-masing permainan yang dimainkan anak.

Penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan atau *research and development* (R & D) dengan tahapan yang dikemukakan oleh Borg & Gall(1989) dan dikembangkan kembali oleh peneliti, yaitu 1) Studi pendahuluan; 2) Perencanaan; 3) Pengembangan produk awal; 4) Uji Validasi; 5) Revisi Hasil Validasi; 6) Uji Coba; 7) Penyempurnaan produk akhir; 8) Diseminasi. Berdasarkan hasil validasi ahli budaya dan permainan tradisional Kalimantan Tengah diperoleh presentase 78%, dengan kriteria produk layak dan cukup valid. Sedangkan respon guru dari pelaksanaan uji coba produk menyatakan bahwa penelitian pengembangan Buku Permainan Tradisional Kalimantan Tengah ini sangat bermanfaat karena memudahkan pendidik untuk memahami, mengenalkan, dan mempraktikkan permainan tradisional Kalimantan Tengah. Dengan demikian guru bersama orang tua dan pemerhati PAUD dapat bersama-sama megoptimalkan potensi anak usia dini melalui pengenalan dan praktik permainan tradisional Kalimantan Tengah.

Kata Kunci: Buku, Permainan Tradisional, Kalimantan Tengah

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun, yang mana pada usia ini anak mengalami masa pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat sehingga banyak memunculkan keunikan pada diri anak. Setiap anak dilahirkan bersamaan dengan potensi- potensi yang dimilikinya, sehingga hal ini memerlukan kerjasama antara orang tua, guru, dan pemerhati PAUD untuk dapat menemukan potensi tersebut. Masa usia dini merupakan periode emas (*golden age*) bagi perkembangan anak untuk memperoleh proses pendidikan melalui Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Sebab pada periode ini adalah tahun-tahun berharga bagi seorang anak untuk mengenali berbagai macam fakta di lingkungannya sebagai stimulasi terhadap aspek perkembangannya.

Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 1 butir 14, pendidikan anak usia dini didefinisikan sebagai suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Lembaga Pendidikan anak usia dini (PAUD, TK, KB, TPA dan SPS) merupakan jenis-jenis penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik, kognitif, bahasa, sosio emosional, nilai moral dan agama, serta seni sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Namun keberlangsungan lembaga pendidikan usia dini yang dinilai penting ini, seringkali tidak didukung dengan keberadaan sarana dan prasarana yang ideal dan memadai, hal ini ditunjukkan masih banyaknya lembaga yang minim sarana prasarana di Indonesia. Berdasarkan data dari Dinas Pendidikan Kota Palangka Raya, di Kota Palangka Raya sendiri terdapat 17 lembaga Taman Kanak-Kanak yang tergolong minim sarana prasarana. Di sisi lain keberlangsungan lembaga pendidikan anak usia dini saat ini juga dipengaruhi oleh perubahan zaman, dimana pada zaman modern saat ini, permainan tradisional yang seharusnya diperkenalkan pada anak sedini mungkin dan

menjadi aktivitas sosial turun-temurun sebagai transformasi dan konservasi semakin tergerus oleh zaman. Permainan tradisional saat ini menjadi tabu dalam masyarakat, khususnya anak usia dini. Kegiatan permainan anak-anak sudah dikemas lebih modern dan berorientasi pada pengembangan individu (Lukmanulhakim, 2022). Banyak permainan yang saat ini sedang berkembang, diantaranya *gadget*, komputer *online*, dan robot karakter, dan sebagainya. Permainan tradisional menjadi barang langka dalam aktivitas anak usia dini. Padahal jika ditinjau lebih dalam, beragam permainan tradisional secara langsung dapat memberikan kontribusi kepada anak-anak diantaranya berupa: 1) pembentukan fisik yang sehat, bugar, tangguh, unggul dan berdaya saing; 2) pembentukan mental meliputi: sportivitas, toleran, disiplin dan demokratis; 3) Pembentukan moral menjadi lebih tanggap, peka, jujur dan tulus; 4) pembentukan kemampuan sosial, yaitu mampu bersaing, bekerjasama, berdisiplin, bersahabat, dan berkebangsaan (Hasanah, 2016).

Permainan anak-anak tradisional dibentuk oleh budaya lokal dan lingkungan setempat sehingga menciptakan perbedaan di setiap daerah. Permainan anak-anak tradisional sering menggabungkan pengetahuan budaya, nilai-nilai dan keterampilan yang telah muncul dari waktu ke waktu dari hubungan timbal balik antara komunitas tertentu dan lingkungan mereka. Permainan anak-anak, proses permainan, dan metode penalaran secara efektif terintegrasi dalam bentuk pendidikan dan penjangkauan holistik (Ramadhani, 2020). Permainan tradisional lebih banyak bersifat mengelompok yang dimainkan minimal dua orang anak, menggunakan alat permainan yang relatif sederhana serta mudah dicari, serta mencerminkan kepribadian bangsa sendiri. Permainan tradisional merupakan hasil penggalian dari budaya kita sendiri.

Berdasarkan analisis kebutuhan yang didukung dari data Dinas Pendidikan Kota Palangka Raya di atas, maka peneliti memilih TK Kasih Ibu Palangka Raya sebagai lokasi penelitian. TK Kasih Ibu Palangka Raya merupakan sekolah dengan jumlah anak didik sekitar 23 siswa dan jumlah guru 3 orang. TK ini memiliki sarana prasarana yang minim saat ini, dimana tidak adanya alat permainan outdoor. Media pembelajaran yang ada di sekolah saat ini juga masih minim, kegiatan yang sering dilakukan anak didik

saat ini adalah mengerjakan LKA, dengan aktivitas di luar ruangan hanya saat istirahat tanpa stimulasi yang terarah.

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan tahapan analisis, pengembangan, pengujian, revisi produk dan diseminasi. Peneliti melaksanakan penelitian untuk jangka waktu 3 bulan. Dalam waktu 3 bulan hasil yang dicapai adalah 1) Buku permainan tradisional Kalimantan Tengah yang disusun berdasarkan data kebutuhan guru-guru PAUD dalam memperkenalkan permainan tradisional Kalimantan Tengah pada anak didik; 2) Penyusunan buku dan validasi oleh ahli budaya dan ahli permainan tradisional Kalimantan Tengah terhadap substansi buku yang telah disusun; 3) Pengembangan Buku Permainan Tradisional Kalimantan Tengah; 4) Uji Coba; 5) Publikasi dan diseminasi Buku permainan tradisional Kalimantan Tengah.

Tujuan ini dapat tercapai dengan melakukan beberapa langkah yaitu:

1. Menyusun dan mengembangkan prototipe awal buku terkait kebutuhan guru-guru PAUD dalam memperkenalkan permainan tradisional Kalimantan Tengah pada anak didik
2. Sosialisasi terhadap substansi buku kepada guru-guru PAUD
3. Validasi oleh ahli budaya dan ahli permainan Kalimantan Tengah
4. Uji coba permainan tradisional Kalimantan Tengah berdasarkan buku yang telah disusun
5. Refleksi dan evaluasi dari hasil validasi dan uji coba
6. Mencatatkan Buku Permainan Tradisional Kalimantan Tengah pada HaKI
7. Mendaftarkan Buku Permainan Tradisional Kalimantan Tengah pada ISBN
8. Publikasi media massa

9. Diseminasi Buku Permainan Tradisional Kalimantan Tengah kepada pihak sekolah, kepada pemerhati permainan tradisional Kalimantan Tengah, dan kepada program studi PG PAUD FKIP Universitas Palangka Raya.

B. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data kelayakan dan validitas produk yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu dengan teknik survei menggunakan instrumen validasi untuk ahli. Kisi-kisi instrumen terhadap buku yang dikembangkan mencakup kualitas isi, ketepatan cakupan, dan bahasa.

C. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data untuk mengukur kelayakan dan kevalidan Buku Permainan Tradisional Kalimantan Tengah melalui instrumen validasi dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut.

a. Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu berupa pemaparan data kualitatif dari hasil validasi ahli berupa tanggapan tertulis. Data kualitatif juga digunakan sebagai pedoman untuk melakukan revisi dan penyempurnaan produk akhir.

b. Analisis Data Kuantitatif

Analisis data untuk instrumen validasi digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P = nilai rata-rata

$\sum X$ = jumlah keseluruhan skor jawaban dari validator

$\sum Xi$ = jumlah keseluruhan skor maksimal dari instrument

- c. Setelah didapatkan hasil dari data yang diolah dengan menggunakan rumus diatas, hasil tersebut dibandingkan dengan kriteria kelayakan dan kriteria validitas sebagai berikut:

Tabel 3.1 Kriteria tingkat kelayakan produk (Sugiyono, 2008: 417-421)

Presentase	Kualifikasi	Ekuivalen
86%-100%	Tidak direvisi	Sangat Layak
76%-85%	Tidak direvisi	Layak
65%-75%	Perlu direvisi	Cukup Layak
≤55%	Harus direvisi	Tidak Layak

Tabel 3.2 Kriteria validitas produk (Sakdun Akbar, 2013: 41)

Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
85,01%-100%	Sangat valid, atau dapat digunakan tanpa revisi
70,01%-85%	Cukup valid, atau dapat digunakan namun perlu direvisi kecil
50,01%-70%	Kurang valid, disarankan tidak digunakan karena perlu revisi besar
0,1%-50%	Tidak valid, tidak boleh digunakan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, diperoleh hasil validitas produk dari uji validasi oleh ahli budaya dan ahli permainan Kalimantan Tengah. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut.

Tabel 1 Data hasil uji validasi

No	Nama	Presentase
1.	Ahli Permainan Kalimantan Tengah	86%
2.	Ahli Budaya Kalimantan Tengah	70%
Rata-rata		78%

Hasil hitung uji validasi adalah sebesar 78%, dengan kriteria produk layak dan cukup valid digunakan namun perlu direvisi kecil sebagai tindak lanjut penyempurnaan Buku. Adapun revisi produk yang dilakukan, tersaji pada gambar berikut ini.



Gambar 1. nama permainan sebelum direvisi (menggunakan nama umum)



Gambar 2. nama permainan setelah direvisi (penambahan nama permainan sesuai penyebutan di Kalimantan Tengah)

Proses Pembuatan Permainan Lugu :

Bahan dan Peralatan Yang Diperlukan

1. Kaleng bekas susu
2. Botol Plastik atau botol bekas oli atau gayung rusak ember juga bisa

13

3. Korek Api

Cara Membuatnya

1. Kaleng dipotong sehingga membentuk wadah terbuka bagian atasnya. Fungsinya untuk cetakan
2. Bakar plastik - plastik yang sudah disediakan pada kaleng tersebut
3. Bakar terus sampai habis.
4. Jika sudah biarkan dingin.
5. Setelah dingin congkel plastik yang sudah dicetak dengan kaleng tersebut, dan jadilah lugu

Alat Utama Yang Digunakan Pada Permainan Logo:

1. Ungkang
Ungkang (Stick) ukuran 40-50cm dari bahan bilah bambu atau dari anak kayu.



2. Logo
Bentuk logo:
 - Ada yang seperti layang-layang
 - Ada yang seperti labi-labi
 - Ada yang seperti hati



Proses Pembuatan Permainan Logo :

Bahan dan Peralatan Yang Diperlukan

- Batok kelapa (tempurung kelapa)

Cara Membuatnya

- Tempurung dibentuk dengan menggunakan pisau/golok untuk menyesuaikan dengan menggunakan sangkalan / alas

Gambar 3. Isi buku terkait alat dan bahan serta cara membuat sebelum direvisi

Gambar 4. Isi buku terkait alat dan bahan serta cara membuat setelah direvisi

Sedangkan berdasarkan hasil uji coba produk, secara garis besar guru-guru memberikan respon sangat baik terhadap pengembangan Buku Permainan Tradisional Kalimantan Tengah karena memudahkan guru-guru untuk mengenal sekaligus mengenalkan kepada anak didik beragam permainan tradisional Kalimantan Tengah. Selain itu guru menyampaikan bahwa melalui permainan tradisional yang dimainkan anak, aspek perkembangan anak (kognitif, bahasa, sosial emosional, nilai agama moral, fisik motorik, dan seni) dapat terstimulasi dengan baik. Hal ini senada dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa permainan tradisional efektif untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar (Sulistyaningtyas & Fauziah, 2019), serta buku pedoman permainan tradisional berpengaruh besar atas perubahan yang berlangsung pada karakter kebaikan hati anak (Astuti & Nugrahanta, 2021)

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data terhadap penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa proses penyusunan Buku Permainan Tradisional Kalimantan Tengah membutuhkan waktu kurang lebih 3 bulan, setelah sebelumnya dilakukan analisis kebutuhan terlebih dahulu. Buku Permainan Tradisional Kalimantan Tengah yang telah disusun ini dilengkapi dengan informasi detail mengenai sejarah permainan, aturan dan cara bermain, proses pembuatan, alat bahan yang diperlukan, serta manfaat permainan dan berisi aspek perkembangan (kognitif, bahasa, sosial emosional, nilai agama moral, fisik motorik, seni) yang terstimulasi dari masing-masing permainan yang dimainkan anak. Berdasarkan uji validasi oleh ahli budaya dan permainan Kalimantan Tengah diperoleh hasil sebesar 78%, dengan kriteria produk layak dan cukup valid. Sedangkan respon guru dari pelaksanaan uji coba produk menyatakan bahwa penelitian pengembangan Buku Permainan Tradisional Kalimantan Tengah ini sangat bermanfaat karena memudahkan pendidik untuk memahami, mengenalkan, dan mempraktikkan permainan tradisional Kalimantan Tengah. Dengan demikian guru bersama orang tua dan pemerhati PAUD dapat bersama-sama

mengoptimalkan potensi anak usia dini melalui pengenalan dan praktik permainan tradisional Kalimantan Tengah.

DAFTAR PUSTAKA

- Achroni, Keen. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Yogyakarta : Buku Kita
- Andriani, Tuti. 2012. Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. (*Online*), Vol 9, No.1
- Drs. Offenly, 2019. Kamus Umum Dwibahasa Dayak Ngaju Indonesia Indonesia- Dayak Ngaju Dilengkapi Petunjuk dan Tata Bahasa Basa Dayak Ngaju. Palangka Raya: Penerbit/ Percetakan Bursa Fotocopy.
- Drs. Offenly, 2014. Permainan Dan Seni Olah Raga Tradisional Kalimantan Tengah. Palangka Raya
- Hasanah, U. (2016). Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 717-733.
- Lukmanulhakim, L. (2022) Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini Di Kalimantan Barat. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 14(1), 57-64.
- Nur, Haerani. 2013. Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional, (*Online*), Vol 3, No.1
- Astuti, Nurma Dwi & Nugrahanta, Gregorius Ari. (2021). Pengembangan Buku Pedoman Permainan Tradisional Untuk Menumbuhkan Karakter Kebaikan Hati Anak Usia 9-12 Tahun. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*. 4(2), 141-155.
- Sulistyaningtyas, Reza Edwin & Fauziah, Puji Yanti. (2019). Pengembangan Buku Panduan Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat*. 6(1), 50-58
- Mulyana, Yusep. 2002. *Permainan Tradisional*. Bandung: Salam Insan Mulia
- Ramadhani, P. R., & Fauziah, P. Y. (2020). Hubungan Sebaya dan Permainan Tradisional pada Keterampilan Sosial dan Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 1011-1020.
- Sakdun Akbar. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Baandung: ALFABETA