

SELING

Jurnal Program Studi PGRA

ISSN (Print): 2540-8801; ISSN (Online):2528-083X

Volume 8 Nomor 2 Juli 2022

P. 102-111

UJI EFEKTIVITAS PERMAINAN BERBASIS KEARIFAN LOKAL “DHAKON” PADA METODE BERMAIN CALISTUNG ANAK USIA 5-6 TAHUN DI PAUD AL-BAROKAH TAMANAN BONDOWOSO

Luh Putu Indah Budyawati¹⁾, Yuniarta Syarifatul Umami²⁾, Hibatur Rahmaniya³⁾

¹²³Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Jember.

Email: indahbudyawati.fkip@unej.ac.id¹⁾, yuniarti.syaumi@unej.ac.id²⁾, hibah030199@gmail.com³⁾

Abstrak: Alat permainan edukatif merupakan salah satu media pembelajaran yang sangat dibutuhkan dalam menstimulasi tumbuh kembang anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur efektivitas permainan berbasis kearifan lokal “Dhakon” dalam menstimulasi perkembangan kemampuan kognitif anak pada metode membaca, menulis, dan berhitung (Calistung). Uji efektivitas ini dilakukan untuk mengetahui apakah permainan berbasis kearifan lokal “Dhakon” pada metode bermain calistung dapat meningkatkan kemampuan membaca, menulis, dan menghitung anak. Sampel yang digunakan adalah 6 orang anak usia dini kelompok B usia 5-6 tahun. Efektivitas suatu produk dilihat dari aktivitas belajar dan hasil belajar anak. Dari keseluruhan aspek pada hasil pengamatan aktivitas belajar anak, dapat disimpulkan bahwa media permainan kearifan lokal “Dhakon” memperoleh nilai 3,86 dengan kategori keefektifan yang tinggi. Hal tersebut dapat diartikan bahwa metode bermain Calistung anak usia 5-6 tahun dapat dikembangkan melalui permainan berbasis kearifan lokal “Dhakon”.

Kata Kunci: Permainan berbasis kearifan lokal “Dhakon”, Kemampuan Kognitif, Anak Usia 5-6 tahun

Uji Efektivitas Permainan Berbasis Kearifan Lokal

LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan ujung tombak kehidupan manusia untuk dapat mengoptimalkan potensi yang ada dalam dirinya. Pendidikan anak usia dini (PAUD) sebagai tahapan dasar jenjang pendidikan memiliki peran penting dalam keberlanjutan proses tumbuh kembang anak. Anak Usia Dini atau disingkat AUD merupakan anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun yang mana usia tersebut biasa disebut usia keemasan atau *golden age* (Hamidah dan Kamtini, 2018). Pada usia *golden age* banyak potensi anak yang dapat dikembangkan, baik dalam aspek fisik, kognitif, sosial emosional, kreativitas, seni, dan bahasa (Augusta, 2012). Pada aspek - aspek perkembangan anak terdapat pembelajaran yang harus dicapai oleh anak. Beberapa diantaranya yakni membaca, menulis dan menghitung atau biasa kita kenal dengan istilah (CALISTUNG). Keterampilan membaca, menulis dan menghitung atau CALISTUNG adalah suatu pembelajaran yang diterapkan dengan tujuan untuk mengenalkan simbol angka maupun huruf.

Menurut Sugiono dan Kuntjojo (2016: 256), untuk mengembangkan kemampuan calistung pada anak, maka stimulasinya adalah kegiatan pembelajaran yang dilakukan sebaiknya memberi kesempatan pada anak. Kesempatan tersebut bertujuan agar anak dapat berinteraksi secara langsung menggunakan benda nyata dengan tujuan memberikan konsep dasar yang mempunyai makna bagi anak melalui pengalaman nyata. Salah satu bentuk kegiatan pembelajaran yang dapat digunakan sesuai dengan tahap perkembangan anak yakni melalui bermain yang dilakukan secara bertahap, berkesinambungan dan bersifat pembiasaan serta memiliki sifat yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Bermain dan aktivitas yang sifatnya konkret dapat memberikan momentum alami bagi anak untuk belajar sesuatu yang sesuai dengan tahap perkembangan serta kebutuhannya (Vigotsky dalam Budyawati, 2015:28) .

Luh Putu Indah Budyawati

Merujuk pada Surat Edaran Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional Nomor: 1839/C.C2/TU/2009 Pada Tanggal 25 April 2009 Perihal Penyelenggaraan Pendidikan Taman KanakKanak dan Penerimaan Anak Baru Sekolah Dasar, menyatakan bahwa pengenalan membaca, menulis serta berhitung atau biasa disebut Calistung dilakukan melalui pendekatan yang sesuai dengan tahap perkembangan anak (Surat Edaran Sisdiknas, 2009). Pernyataan tersebut menegaskan bahwa di TK tidak diperkenankan untuk melaksanakan kegiatan membaca, menulis, dan berhitung dengan cara langsung dan harus dilakukan dengan cara yang sesuai dengan tahap perkembangan anak serta menggunakan kegiatan bermain sebagai sarana mengajarkan calistung.

Berdasarkan hasil observasi pada Lembaga TK di PAUD Al-Barokah Tamanan, Bondowoso. Pembelajaran Calistung untuk anak kelompok B dilakukan melalui pengerjaan buku lembar kerja anak. Hal tersebut membuat beberapa anak belum maksimal dalam mengerjakan tugas yang diberikan. Terlihat ada beberapa anak yang kebingungan dan melirik hasil tugas teman lainnya untuk bertanya dan mendapatkan jawaban. Ada juga yang tiada henti memperhatikan jari-jemarinya sambil dimainkan satu persatu, anak terlihat kesusahan mengerjakan tugas yang diberikan. Melihat permasalahan yang ditemukan dilapangan, solusi yang ditawarkan untuk menstimulasi kemampuan membaca, menulis, dan menghitung anak berupa penggunaan alat permainan tradisional "Dhakon". Dhakon merupakan alat permainan yang dibuat dari kayu/plastik serta permainan ini dimainkan oleh dua orang (Syamsidah, 2015: 29). Permainan dhakon biasanya menggunakan sarana yang terbuat dari bahan kayu yang dilubangi cekung berhadapan atau biasa disebut dengan "sawah" lalu lubang di bagian kanan serta kiri pemain disebut "lambung" (Rahmawati, 2016: 59).

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Nurjatmika, 2012) menemukan fakta bahwa permainan dhakon dapat membantu perkembangan berfikir anak dengan

Uji Efektivitas Permainan Berbasis Kearifan Lokal

mengenal konsep besar dan kecil, panjang pendek dan lainnya. Sedangkan pada penelitian pengembangan yang dilakukan oleh (Rahmaniyah, Hibatur, dkk. 2022) menemukan fakta bahwa pengembangan metode bermain calistung berbasis kearifan lokal Jember melalui permainan dhakon (congklak), dapat meningkatkan kemampuan anak. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui hasil uji efektivitas permainan berbasis kearifan lokal “Dhakon” pada metode bermain baca, tulis, hitung (Calistung) anak usia (5-6) tahun. Uji efektivitas pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah permainan berbasis kearifan lokal “Dhakon” pada metode bermain baca, tulis, hitung (Calistung) anak usia (5-6) tahun dapat meningkatkan hasil belajar anak usia 5-6 tahun di Lembaga PAUD Al-Barokah Tamanan, Bondowoso.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan desain penelitian eksperimen. Uji efektivitas permainan berbasis kearifan lokal “Dhakon” melalui metode bermain Calistung dilakukan untuk melihat seberapa efektif alat permainan ini dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar anak usia 5-6 tahun. Efektifitas tersebut dapat dilihat dari skor aktivitas belajar dan hasil belajar anak. Proses pengamatan dan penilaian tersebut dilakukan oleh observer untuk selanjutnya dilakukan skoring berdasarkan lembar aktifitas dan lembar hasil validasi keefektifan belajar anak. Data hasil validasi keefektifan belajar anak dilakukan dengan penilaian 11 capaian indikator. Proses Analisa data tersebut dilakukan dengan menggunakan rumus persentase (%) yang dikemukakan Sudijono (2005) yaitu:

$$P = F/N \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase aktivitas

F = frekuensi tiap aktivitas

N = jumlah frekuensi aktivitas siswa

Subjek data pada penelitian ini adalah anak usia dini (Usia 5-6 tahun) atau peserta didik kelompok B yang berjumlah 6 orang anak di PAUD Al-Barokah Tamanan Bondowoso. Data dan sumber data yang diperoleh dari instrumen penelitian ini disajikan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Data dan Sumber Data

Instrumen	Data	Sumber Data
Lembar Observasi	Skor Aktivitas Anak	Subyek Uji Coba
Lembar Ceklist Capaian Kemampuan	Skor LCCK	Subyek Uji Coba
Angket Respon Anak	Skor Angket Respon Anak	Subyek Uji Coba

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini akan disajikan data aktivitas anak yang diperoleh selama kegiatan bermain alat permainan berbasis kearifan lokal “Dhakon” berlangsung. Data ini diisi oleh dua orang observer, yang mana penilaian observer mengacu pada 12 capaian indikator. Data observasi yang telah dilakukan, tersajikan pada tabel 2 berikut:

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Aktivitas Anak

No	Nama Inisial	Aktifitas Anak												Jumlah Skor	Nilai
		I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I11	I12		
1	Za	4	4	4	4	2	3	3	2	3	3	3	2	37	77
2	Ri	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	40	83,5
3	Ic	4	3	4	4	2	3	4	4	3	3	3	2	39	81,2
4	Fi	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	1	42	87,5
5	Na	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	42	87,5
6	Li	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	40	87,5
Mean		4	3,7	4	4	2,6	3,2	3,7	3,3	3	3,2	3,2	2,3	3,2	83,3

Uji Efektivitas Permainan Berbasis Kearifan Lokal

Presentase (%)	100	92,5	100	100	87	80	92,5	82,5	75	75	80	77	Kelas 77,5 %
-----------------------	-----	------	-----	-----	----	----	------	------	----	----	----	----	---------------------

Keterangan :

I(1,2,3,...12) = Indikator (1,2,3,...12)

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Capaian Kemampuan Anak

No	Indikator	Skor				Total skor	Mean	Presentase %
		BSB	BSH	MB	BB			
1	Mampu mengucapkan do'a sebelum dan sesudah belajar	6	-	-	-	24	4	100%
2	Mampu bersikap jujur, sportif dan menjaga kebersihan lingkungan	3	2	1	-	20	3,33	86,27
3	Mampu mencuci tangan tanpa bantuan	6	-	-	-	24	4	100%
4	Mampu mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah bilangan	5	1	-	-	23	3,83	99,22%
5	Mampu menyebutkan dan menggunakan nama, bagian permainan dhakon secara tepat	5	1	-	-	23	3,83	99,22%
6	Mampu bersikap antri menunggu giliran saat	5	1	-	-	23	3,83	99,22%

	bermain							
7	Mampu bekerjasama dan menghargai karya teman	6	-	-	-	24	4	100%
8	Mampu menjawab dengan tepat saat ditanya	6	-	-	-	24	4	100%
9	Mampu membaca dan menulis angka	6	-	-	-	24	4	100%
10	Mampu menuangkan ide dalam bentuk karya	5	1	-	-	23	3,83	99,22%
11	Mampu menuangkan ide dalam sebuah karya menggunakan alat dan bahan intra	5	1	-	-	23	3,83	99,22%
Mean							3,86	
Presentase %								98,4 %

Keterangan :

- BB : Belum berkembang
- MB : Masih berkembang
- BSH : Berkembang sesuai harapan
- BSB : Berkembang sangat baik

Dari hasil pengamatan yang dilakukan, diperoleh rerata skor capaian kemampuan anak 3,86, dan nilai presentase keberhasilannya mencapai 98,4%. Hal ini mengisyaratkan bahwa alat permainan berbasis kearifan lokal “Dhakon” dalam menstimulasi kemampuan baca, tulis, hitung anak efektif untuk diterapkan. Menurut pengamatan, skor indikator yang paling rendah adalah kemampuan anak dalam bersikap jujur, sportif, dan menjaga lingkungan kebersihan. Sebagian besar anak memiliki nilai kompetitif yang tinggi, sehingga tidak menerima jika mendapatkan banyak biji dalam lumbung “Dhakon” sedikit. Secara umum hasil observasi aktivitas kemampuan anak

Uji Efektivitas Permainan Berbasis Kearifan Lokal

tergolong baik, anak sudah mampu memperhatikan dan mencoba melakukan hal yang didemonstrasikan oleh guru.

Peneliti ingin mengetahui respon anak terhadap kegiatan yang diberikan oleh guru di dalam kelas. Sehingga peneliti membuat instrumen yang berisi beberapa pertanyaan mengenai kegiatan yang dilakukan selama di lokasi penelitian. Berikut hasil rekapitulasi respon anak terhadap kegiatan yang diberikan oleh guru.

Tabel 4. Rekapitulasi Respon Anak

No	Pertanyaan Wawancara	Jawaban		Persentase	
		Ya	Tdk	Ya	Tdk
1.	Senang tidak mengikuti kegiatan hari ini?	6	0	100	0
2.	Apakah kalian nyaman bermain dengan teman-teman yang lain?	5	1	83,33	16,67
3.	Apakah kalian paham apa yang dikatakan oleh ibu guru?	6	0	100	0
4.	Ibu guru menyenangkan tidak hari ini?	6	0	100	0
5.	Sulit tidak kegiatan yang diberikan oleh ibu guru hari ini?	5	1	83,33	16,67
6.	Apakah kalian bisa bermain dengan teman-teman yang lain di kelas?	4	2	66,67	33,33
7.	Apakah Kalian suka bermain bersama di kelas dengan teman-teman?	4	2	66,67	33,33
8.	Mau ga kalian bermain seperti ini lagi besok?	5	1	83,33	16,67
9.	Apakah kalian nyaman bermain hari ini?	5	1	83,33	16,67
Mean		5,11	0,89		
Percentage (%)				85.18	14,82

Persentase rata-rata menunjukkan kegiatan yang diberikan guru cukup menarik. 5 dari 6 anak menunjukkan kesukaannya terhadap kegiatan yang diberikan guru sehingga anak-anak ingin bermain dengan kegiatan yang serupa di hari berikutnya. Setelah seluruh tahapan kegiatan dilakukan, rekapitulasi data kemudian

dianalisis berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Berikut disajikan hasil penilaian dan kriteria secara keseluruhan.

Tabel 5. Rekapitulasi data efektifitas model permainan

Data	Hasil	Kriteria
Keefektifan dilihat dari Kemampuan Anak	77,5%	Efektif
Keefektifan dilihat dari Aktivitas Anak	98,4%	
Keefektifan dilihat dari Respon Anak	85.18%	

Berdasarkan sajian data pada tabel 5, dapat dijelaskan bahwa permainan berbasis kearifan lokal “Dhakon” pada metode bermain Calistus (baca, tulis, hitung) anak usia 5-6 tahun di PAUD Al-Barokah Tamanan Bondowoso teruji efektivitasnya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian uji efektivitas yang telah dilakukan, maka kesimpulan yang didapatkan adalah: (1) Berdasarkan hasil kemampuan anak, anak menunjukkan tingkat kemampuan kognitif yang meningkat dalam kegiatan baca, tulis, hitung setelah distimulasi dengan permainan berbasis kearifan lokal “Dhakon. (2) Berdasarkan hasil aktivitas anak, anak-anak menunjukkan ketertarikan mereka dalam menuntaskan berbagai capaian indikator belajar baca, tulis, hitung melalui permainan berbasis kearifan lokal “dhakon”. (3) Berdasarkan hasil respon anak, hamper keseluruhan anak menikmati kegiatan belajar hari itu dan ingin mengulanginya di esok hari. Berdasarkan simpulan tersebut, dapat dibuktikan efektivitasnya penggunaan alat permainan berbasis kearifan lokal Dhakon pada metode baca, tulis, hitung anak usia 5-6 tahun di PAUD Al-Barokah Tamanan, Bondowoso.

Uji Efektivitas Permainan Berbasis Kearifan Lokal

DAFTAR PUSTAKA

- Augusta. (2012). *Pengertian Anak Usia Dini*. <http://infoini.com/pengertian-anak-usia-dini>.
- Departemen Pendidikan Nasional, 2003. *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Jakarta: Depdiknas.
- Nurjatmika, Yusep. 2012. *Ragam Aktivitas Harian untuk TK*. Yogyakarta: Diva Press.
- Anas, Sudijono. 2005. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Paja Grafindo
- Persada. Rahmawati, D. dan Destarisa, R. 2016. *Aku Pintar dengan Bermain*. Solo: PT. Tiga Serangkai Pustaka Mandiri
- Syamsidah. 2015. *Seratus Permainan PAUD dan TK*. Yogyakarta: Diva