



Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Untuk Mengembangkan Potensi Bahasa Dan Sosioemosional Anak Di PIAUD Harapan Bunda Lampung Selatan

Ilas Sari¹, Ade Wawan², Budi Waluyo³

¹Universitas Islam An Nur Lampung

²Universitas Islam An Nur Lampung

³Universitas Islam An Nur Lampung

Keywords:

Permainan Tradisional, Potensi Bahasa, dan sosioemosional

*Correspondence Address:

Ilasaja812@gmail.com

Abstract: Permainan tradisional sudah sangat jarang dimainkan, padahal dalam permainan tradisional terkandung nilai-nilai edukasi dan sosial karena permainan tradisional banyak melibatkan aktivitas fisik, pengaturan strategi, kerjasama tim, dan kemampuan berbahasa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses dan hasil belajar melalui permainan tradisional dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas serta menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Beberapa jenis permainan tradisional yang dapat diterapkan pada anak usia dini yaitu bermain dan bernyanyi, bermain dan pola pikir, serta bermain dan adu ketangkasan. Dari hasil penelitian ditemukan permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak seperti kemampuan mendengarkan, meniru kembali 3-4 uraian kata, mengerti perintah yang diberikan bersamaan, memahami permainan yang akan dimainkan, mengenal perbedaan kata mengenai kata sifat, menirukan kalimat yang disampaikan secara sederhana, menjawab pertanyaan, mengutarakan pendapat kepada orang lain, menceritakan kembali permainan yang telah dimainkan secara sederhana, mengenal suara-suara yang ada disekitarnya.

INTRODUCTION

Bermain merupakan kebutuhan primer bagi anak usia dini karena bermain penting bagi perkembangan anak. Setiap pembelajaran anak usia dini diharapkan menyenangkan dan bermakna. Bermain adalah cara tepat bagi anak untuk belajar. Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Beberapa ahli psikologi mengatakan bahwa bermain sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan jiwa anak. Sejalan dengan itu, pendapat yang menyatakan bahwa bermain merupakan

suatu kegiatan yang menyenangkan dan spontan sehingga hal ini memberikan rasa aman secara psikologis pada anak.

Keluarga merupakan unit sosial terkecil yang utama dan pertamanya bagi seorang anak. Sebelum ia berkenalan dengan dunianya sekitarnya, seorang anak akan berkenalan terlebih dahulu dengan situasi keluarga. Pengalaman pergaulan dalam keluarga akan memberikan pengaruh yang sangat besar bagi perkembangan anak untuk masa yang akan datang. Keluarga sebagai pendidikan

yang pertama dan utama bagi anak (Warisno 2019).

Pendidikan karakter atau pendidikan watak muncul di Indonesia di tengah-tengah sistem pendidikan Islam yang diterima oleh Masyarakat muslim dengan karakter-karakter yang dirumuskan sebagai penguat terhadap pendidikan Islam sehingga pendidikan karakter pada hakikatnya adalah ruh dalam pendidikan Islam. Pendidikan Islam memiliki ruang lingkup yang jelas dan terperinci (Siti Anisah and Holis 2020). Ruang lingkup tersebut merupakan komponen yang satu sama lain saling keterkaitan, tak dapat dipisahkan sehingga membentuk sebuah sistem. Eksistensi pendidikan Islam tidak hanya ditentukan dengan bagus atau tidaknya salah satu komponen melainkan semua komponen berjalan searah demi terciptanya pendidikan Islam di manapun dan sampai kapanpun. Sekolah atau lembaga pendidikan sebagai salah satu basis dalam pengembangan pendidikan karakter harus dapat mengimplementasikan pendidikan karakter pendekatan holistik, yaitu mengintegrasikan perkembangan karakter ke dalam setiap aspek kehidupan sekolah dengan menggunakan berbagai pendekatan. Disini dibutuhkan keseriusan seluruh komponen yang ada (Wawan 2022).

Bermain adalah aktifitas yang dipilih sendiri oleh anak karena menyenangkan bukan karena akan memperoleh hadiah atau puji, karena bermain juga merupakan alat utama untuk mencapai pertumbuhannya, sebagai medium anak mencobakan diri bukan saja hanya dalam fantasinya tetapi dilakukan secara nyata. Selain itu bermain juga merupakan hak pada anak untuk dapat bermain. Sebab masa mereka memang hanya untuk bermain. Melalui bermain anak dapat memetik beberapa manfaat antara lain adalah terpenuhinya segala aspek perkembangan (Rohayati and Erna Budiarti 2018).

Bermain dapat meningkatkan perkembangan bahasa anak. Dengan bermain anak belajar mengenal lingkungan, mengenal dirinya, orang lain dan emosinya. Perkembangan bahasa dalam bermain dapat meningkatkan kecerdasan linguistik anak. Dengan bermain akan terjalin komunikasi yang baik antara anak dengan temannya dan lingkungannya. Piaget menyatakan bahwa "bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan/kepuasan bagi diri seseorang". Selanjutnya Parten mengatakan bahwa bermain adalah sebagai sarana sosialisasi, diharapkan melalui bermain dapat memberi kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan (Ilhami and Khaironi 2018).

Salah satu metode bermain yang dapat mengembangkan Bahasa anak usia dini yaitu permainan tradisional. Namun seiring berkembangnya teknologi maka terjadi pergeseran dikalangan anak usia dini saat ini karena sudah sangat jarang kita jumpai anak yang mau bermain congklak, gasing, bermain kelereng, bermain enggrang dan berbagai jenis permainan tradisional lainnya. Banyak anak yang tidak mengenal permainan tradisional daerah tempat tinggalnya, padahal permainan tradisional merupakan salah satu unsur kebudayaan bangsa. Permainan tradisional sebagai salah satu bentuk permainan anak-anak yang beredar secara lisan dan kolektif, berbentuk tradisional dan diwaris turun-temurun, serta memiliki banyak variasi (Rizky and Purnomo 2021).

Menurut Tashadi yang dikutip oleh Sukirman Dharmamulya dalam buku permainan tradisional jawa menyatakan bahwa permainan tradisional mengandung nilai-nilai budaya tertentu serta mempunyai fungsi melatih pemainnya melakukan hal-hal yang akan

penting nantinya bagi kehidupan mereka di tengah masyarakat, melatih kecakapan berfikir, melatih keberanian, melatih bersikap jujur dan sportif (Munawaroh 2017). Hal ini sebagaimana pendapat sejumlah ilmuwan sosial dan budaya yang mengatakan bahwa permainan tradisional anak merupakan unsur kebudayaan yang tidak dapat dianggap remeh, karena permainan ini dapat memberi pengaruh yang tidak kecil terhadap perkembangan anak. Selain itu permainan anak juga dianggap sebagai aset budaya, sebagai modal bagi suatu masyarakat untuk mempertahankan keberadaannya dan identitasnya ditengah masyarakat yang lain (Saputra and Pd 2019).

Pendapat diatas yang menyatakan tentang permainan tradisonal dapat peneliti simpulkan bahwa permainan tradisional merupakan suatu warisan budaya yang wajib dilestarikan karena permainan tradisional berpengaruh terhadap berbagai aspek perkembangan pada anak. Seperti aspek perkembangan kognitif, aspek perkembangan sosial emosional. Aspek perkembangan bahasa, aspek perkembangan agama dan moral, dan aspek perkembangan fisik motorik (Widya, Aqidah, and Rahmawati 2021).

Permainan tradisional yang diperkenalkan kepada anak usia dini adalah permainan bekel si bola lincah, petak umpet, eggrang, lompat tali, congklak, gobak sodor, cublak-cublak suweng, boy-boyan, bakiak panjang, Beradu kelereng. Pengenalan permainan tradisional menjadi agenda penting bagi lembaga pendidikan khususnya di lembaga paud supaya permainan tradisional dipertahankan atau dijaga kelestariannya dalam kegiatan bermain anak (Cendana and Suryana 2021).

THEORETICAL SUPPORT

Permainan tradisional adalah suatu hasil budaya masyarakat, yang berasal dari zaman yang sangat tua, yang telah tumbuh dan hidup hingga sekarang,

dengan masyarakat pendukungnya yang terdiri atas tua muda, laki perempuan, kaya miskin, rakyat bangsawan dengan tiada bedanya.

Seperti yang dikemukakan Dharmamulya yang dikutip oleh Ahmad Yunus dalam buku permainan rakyat daerah istimewa Yogyakarta menyatakan bahwa permainan tradisional merupakan sarana untuk mengenalkan anak-anak pada nilai budaya dan norma-norma sosial yang diperlukan untuk mengadakan hubungan atau kontak sosial dan memainkan peran yang sesuai dengan kedudukan sosial dalam masyarakat (Oksimana Darmawan 2016).

Permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun-temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan. Permainan tradisional merupakan hasil budaya yang besar nilainya bagi anak-anak dalam rangka berfantasi, berekreasi, berkreasi, berolah raga yang sekaligus sebagai sarana berlatih hidup bermasyarakat, keterampilan, kesopanan serta ketangkasan (Eliza 2022).

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi permainan anak, yakni (a) kesehatan, (b) perkembangan motorik, (c) intelegensi, dan (d) jenis kelamin (Pramita, 2010). Semakin sehat anak akan semakin banyak energinya untuk bermain aktif, seperti permainan dan olah raga. Anak yang kekurangan tenaga lebih menyukai hiburan. Permainan anak pada setiap usia melibatkan koordinasi motorik. Apa saja yang akan dilakukan dan waktu bermainnya bergantung pada perkembangan motorik mereka. Pada setiap usia, anak yang pandai biasanya lebih aktif ketimbang yang kurang pandai, dan permainan mereka lebih menunjukkan kecerdikan. Dengan bertambahnya usia, mereka lebih menunjukkan perhatian dalam permainan kecerdasan, dramatik, konstruksi, dan membaca. Anak yang pandai menunjukkan keseimbangan perhatian

bermain yang lebih besar, termasuk upaya menyeimbangkan faktor fisik dan intelektual yang nyata. Anak laki-laki bermain lebih kasar ketimbang anak perempuan dan lebih menyukai permainan dan olah raga ketimbang berbagai jenis permainan lain (Wariyanti 2022).

Jadi dapat peneliti simpulkan bahwa permainan tradisional adalah suatu permainan warisan dari nenek moyang yang wajib dan perlu dilestarikan sebagai bagian dari proses perkembangan anak untuk menumbuhkembangkan nilai-nilai kejujuran dalam diri anak. Permainan tradisional juga merupakan hasil budaya masyarakat yang sangat berpengaruh pada perkembangan anak. Hal ini seperti yang telah dikemukakan Tashadi yang dikutip oleh Sukirman Dharmamulya dalam buku permainan tradisional Jawa menyatakan bahwa permainan tradisional mengandung nilai-nilai budaya tertentu serta mempunyai fungsi melatih pemainnya melakukan hal-hal yang akan penting nantinya bagi kehidupan mereka di tengah masyarakat, melatih kecakapan berfikir, melatih keberanian, melatih bersikap jujur dan sportif (Zenith, Hanim, and Sjamsir 2020).

Hal ini sebagaimana pendapat sejumlah ilmuwan sosial dan budaya yang mengatakan bahwa permainan tradisional anak merupakan unsur kebudayaan yang tidak dapat dianggap remeh, karena permainan ini dapat memberi pengaruh yang tidak kecil terhadap perkembangan anak. Selain itu permainan anak juga dianggap sebagai aset budaya, sebagai modal bagi suatu masyarakat untuk mempertahankan keberadaannya dan identitasnya ditengah masyarakat yang lain.

Masa bermain adalah masa yang sangatlah disenangi oleh anak. Dengan bermain anak akan mempunyai semangat untuk belajar dan anak dapat bermain sambil berkreativitas. Menurut Jerome Bruner yang dikutip oleh Rini Hidayani

dalam buku psikologi perkembangan menyatakan bahwa bermain sebagai sarana untuk mengembangkan kreativitas pada anak. Karena bermain bagi anak usia dini hanya bermain dan bukan hasil akhir dalam bermain. Sehingga dengan bermain anak mampu mengeluarkan ide-ide kreatif dalam bermain (Nurwahidah et al. 2021).

Menurut Sandra J. bermain dilakukan oleh siapa saja di berbagai belahan dunia, baik laki-laki maupun perempuan dari anak-anak sampai orang dewasa. Stone mengatakan bahwa bermain ada di setiap negara, budaya, bahasa, dimana saja anak-anak dunianya bermain (Hariyanto et al. 2021).

Dari penjelasan diatas dapat peneliti simpulkan bahwa bermain sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan anak. Oleh sebab itu perlu diperhatikan faktor-faktor apa yang mempengaruhi dunia bermain anak. Sehingga konsep bermain bagi anak bukan penghalang dalam meningkatkan kecerdasan, justru sebaliknya, bermain menjadi wahana dan sarana belajar.

Mengembangkan Kecerdasan Bahasa Anak dan Sosioemosional

Beberapa permainan tradisional melatih anak untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewatinya seperti permainan lompat tali, bekel, bakiak panjang tebak-tebakkan dan cublak-cublak suweng.

Pelaksanaan pembelajaran berbasis permainan tradisional di TK dalam rangka “pengembangan potensi bahasa dan sosioemosional”, disesuaikan dengan perencanaan pembelajaran tersebut, yakni sesuai dengan RPPM dan RPPH. Sebagai pijakannya adalah tingkat pencapaian “perkembangan bahasa” dan “perkembangan sosioemosional” untuk anak usia 5-6 tahun. Tingkat pencapaian perkembangan bahasa dikelompokkan menjadi tiga lingkup perkembangan, yaitu (1) menerima bahasa, (2) mengungkapkan bahasa, dan (3) keaksaraan; sedangkan

tingkat pencapaian sosioemosional anak TK juga dikelompokkan menjadi tiga, yaitu (1) kesadaran diri, (2) rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain, dan (3) perilaku prososial (Afrianti 2018).

Bermain merupakan cara yang terbaik untuk mengembangkan potensi anak didik. Sebelum anak bersekolah, bermain merupakan cara alamiah untuk menemukan lingkungan, orang lain, dan dirinya sendiri. Melalui pendekatan bermain, anak-anak dapat mengembangkan aspek psikis dan fisik yang meliputi nilai-nilai agama dan moral, fisik atau motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan kemandirian dan seni. Pada prinsipnya, bermain mengandung makna yang menyenangkan, mengasikkan, tanpa ada paksaan dari luar diri anak, dan lebih mementingkan proses mengeksplorasi potensi diri daripada hasil akhir (Wulansari 2017).

Dari berbagai manfaat bermain diatas peneliti menyimpulkan bahwa dengan bermain tradisional anak dapat mengembangkan kreativitas pada anak karena dengan bermain tradisional anak menggunakan barang atau benda-benda yang ada disekitar anak. Dan dengan bermain tradisional juga dapat mengembangkankan kecerdasan emosi pada anak usia dini karena permainan tradisional dilakukan secara berkelompok. Dengan berkelompok anak akan mengasah emosinya terhadap teman-temannya.

Dunia anak tidak pernah bisa lepas dari dunia bermain. Secara singkat dapat dikatakan, bahwa dunia anak adalah dunia bermain. Bermain merupakan suatu kegiatan yang melekat pada dunia anak. Oleh karena itu, guru PAUD perlu merancang program pembelajaran yang memungkinkan anak belajar melalui bermain. Salah satunya, adalah “belajar melalui permainan tradisional”. Kegiatan bermain itu perlu disesuaikan dengan

potensi-potensi yang akan dikembangkannya.

Jika guru diharapkan dapat menerapkan pembelajaran berbasis permainan tradisional yang bertujuan mengembangkan potensi bahasa dan sosioemosional anak, maka ia harus memahami hal-hal yang berkaitan dengan pembelajaran tersebut, sehingga dapat mengimplementasikannya dalam pembelajaran. Sehubungan dengan hal tersebut, yang diuraikan pada artikel ini meliputi (1) pembelajaran pada pendidikan anak usia dini, (2) pengembangan potensi bahasa dan sosioemosional anak di taman kanak-kanak, dan (3) pelaksanaan pembelajaran berbasis permainan tradisional di taman kanak-kanak.

METHOD

Penelitian yang dipergunakan pada artikel ini termasuk penelitian kualitatif deskriptif dengan teknik literatur review atau studi pustaka. Studi kepustakaan sangat penting dilakukan oleh penelitian yang memiliki tujuan mengembangkan aspek manfaat praktis dan teoritis (Zuchri Abdussamad 2021). Pengumpulan data padastudi literatur dilakukan dengan menelaah buku-buku, literatur, catatan dan laporan-laporan yang memiliki keterakitan dengan tema atau masalah dalam penelitian yang diangkat. Penelitian ini mencari dan menganalisis teori yang ditemukan serta relevan dalam penyusunan perencanaan pembelajaran berbasis permainan tradisional sebagai implementasi literasi budaya pada anak usia dini .

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian dan pengembangan. Penelitian dan pengembangan dalam menguji suatu produk. Produk yang dimaksud dalam penelitian ini berupa model permainan tradisional yang menggunakan media permainan yang didesain ada gambar sesuai tema

pembelajaran. Penelitian dan pengembangan berupaya menghasilkan suatu komponen dalam sistem pendidikan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan metode penelitian dan pengembangan (research and development), yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut, sehingga untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi dimasyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Jadi penelitian dan pengembangan sifatnya bertahap.

Karakteristik subjek uji coba perlu diidentifikasi secara jelas. Populasi dan sampel yang akan digunakan sebagai subjek uji coba. Populasi adalah sebuah kelompok yang kepada mereka hasil-hasil sebuah penelitian yang dilakukan hendak digeneralisasikan. Anggota populasi bisa berupa orang, benda, ataupun peristiwa. Istilah sampel adalah suatu kelompok yang dapat memberikan informasi atau disebut sebagai responden, yang nantinya akan digeneralisasikan dengan kelompok yang lebih besar.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data maka, peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar yang ditetapkan.

Melalui wawancara dengan guru untuk mengetahui hal-hal yang lebih mendalam tentang kesulitan-kesulitan dalam penyampaian materi pembelajaran. Pengumpulan data pada saat observasi diperoleh melalui pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dan guru dengan

menggunakan instrumen lembar observasi model checklist. Dokumen merupakan catatan peristiwa. Dokumen ini bisa berbentuk tulisan, foto, rekaman audio maupun video. Hasil penelitian lebih kredibel bila didukung oleh rekaman dokumentasi tersebut.

RESULT AND DISCUSSION

Rogers C. S dan Sawyers menyatakan bahwa bermain adalah sebuah sarana yang dapat mengembangkan anak secara optimal, sebab bermain memiliki fungsi sebagai kekuatan. Bermain berpengaruh terhadap perkembangan, dan lewat bermain pula didapat pengalaman yang penting dalam dunia anak. Hal itu menjadi dasar dari inti pembelajaran pada anak usia dini (Munawaroh 2017).

Aspek-aspek permainan tradisional di antaranya adalah (a) aspek jasmani yang terdiri dari kekuatan dan daya tahan tubuh serta kelenturan; (b) aspek psikis, yang meliputi unsur berpikir, berhitung, kecerdasan, kemampuan membuat siasat, kemampuan mengatasi hambatan, daya ingat, dan kreativitas; (c) aspek sosial meliputi unsur kerja sama, suka ketentuan atau keteraturan, hormat-menghormati, balas budi, dan sifat malu.

Lingkup perkembangan potensi bahasa anak berusia 5-6 tahun (anak taman kanak-kanak) meliputi tiga hal, yaitu memahami bahasa, mengungkapkan bahasa, dan keaksaraan. Sedangkan, lingkup perkembangan potensi sosioemosional anak berusia 5-6 tahun (anak taman kanak-kanak) juga meliputi tiga hal, yaitu kesadaran diri, rasa tanggung jawab diri sendiri dan orang lain, dan perilaku prososial.

Pelaksanaan pembelajaran berbasis permainan tradisional di TK dalam rangka “pengembangan potensi bahasa dan sosioemosional”, disesuaikan dengan perencanaan pembelajaran tersebut, yakni sesuai dengan RPPM dan

RPPH. Sebagai pijakannya adalah tingkat pencapaian “perkembangan bahasa” dan “perkembangan sosioemosional” untuk anak usia 5-6 tahun. Tingkat pencapaian perkembangan bahasa dikelompokkan menjadi tiga lingkup perkembangan, yaitu (1) menerima bahasa, (2) mengungkapkan bahasa, dan (3) keaksaraan; sedangkan tingkat pencapaian sosioemosional anak TK juga dikelompokkan menjadi tiga, yaitu (1) kesadaran diri, (2) rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain, dan (3) perilaku prososial.

Tiap-tiap lingkup perkembangan bahasa dan sosioemosional anak tersebut dikaitkan dengan “sentra” yang dijadikan sebagai basis pembelajarannya. Pengembangan potensi bahasa dan sosioemosional anak di TK, antara lain kegiatannya dilaksanakan di sentra-sentra, antara lain “Sentra Persiapan, Sentra Main Peran, Sentra Balok, Sentra Imtaq, dan Sentra Seni dan Kreativitas”.

Sentra Seni dan Kreativitas dijadikan pusat kegiatan belajar melalui bermain untuk mengembangkan pengalaman seni dan kreativitas dalam menguatkan daya imajinasi dan kreasi anak. Hal itu berguna agar anak dapat menerima dan mengungkapkan pikiran penuh kreasi. Manfaatnya dapat dipakai sebagai persiapan mendengarkan dan mengungkapkan pikiran (menceritakan, menggambarkan, atau menuliskan) sesuatu. Fasilitas permainan yang ada berupa permainan yang dapat mengembangkan dan memperluas pengalaman berimajinasi dan sekaligus berkreasi. Harapannya anak dapat terlatih mendengar, berbicara, menggambar, dan menuliskan isi hatinya secara bervariasi.

Dalam pembelajaran berpendekatan tema, di TK kegiatannya antara lain sebagai berikut: kegiatan pijakan sebelum bermain, kegiatan transisi (pindah ke Sentra Persiapan). Selanjutnya, kegiatan inti (kegiatan di Sentra Persiapan): Kegiatan Pijakan di Sentra Persiapan, kegiatan penjelasan

tema dan subtema Pembelajaran, Kelompok Anak Bermain Kolase atau Menempel, kelompok anak bermain kolase, Kegiatan Pindah ke Permainan Lain, kegiatan mengingat kembali (Recalling), kegiatan transisi. Setelah kegiatan inti (Kegiatan di Sentra Balok), Kegiatan Istirahat Setelah di Sentra Persiapan, Kegiatan Pijakan Pengalaman Setelah Bermain, Anak-anak Bernyanyi Sebelum Berdoa, Anak-anak Antri Mengambil Makan, Anak-anak Makan Bersama, Anak-anak Berdoa Setelah Selesai Makan. Berikutnya Kegiatan Akhir, yaitu kegiatan Evaluasi Pembelajaran. Evaluasi kegiatan bermain pada pembelajaran anak TK lebih tepat disebut dengan assesmen (penilaian) perkembangan yang merupakan suatu proses kegiatan yang dilaksanakan bertujuan untuk mengumpulkan data atau bukti-bukti tentang perkembangan dan hasil belajar yang berkaitan dengan perkembangan anak. Pengumpulan data yang kemudian dijadikan bahan dalam menentukan tingkat penguasaan setiap anak ini dikenal dengan penilaian portofolio.

CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian sebagaimana yang dipaparkan pada pembahasan sebelumnya, dapat peneliti simpulkan bahwa penerapan permainan tradisional dapat diterapkan melalui pendekatan sentra. Karena dengan pendekatan sentra Melalui pendekatan sentra anak dirangsang untuk secara aktif melakukan kegiatan bermain sambil belajar di sentra-sentra pembelajaran (sentra persiapan, imtaq, seni, dan sentra bahanalam). Seluruh kegiatan pembelajaran berfokus pada anak sebagai subjek pembelajaran.

(1) Pembelajaran pada anak taman kanak-kanak (TK), hendaknya berpijak pada kebutuhan anak; berorientasi pada perkembangan anak; belajar melalui bermain; pembelajaran aktif, kreatif,

efektif, dan menyenangkan (PAKEM); pembelajaran terpadu (tematik); dan pengembangan keterampilan hidup. (2) Pembelajaran pada anak TK harus menggunakan konsep pembelajaran terpadu yang dilakukan melalui tema. (3) Lingkup perkembangan potensi bahasa anak TK meliputi memahami bahasa, mengungkapkan bahasa, dan keaksaraan. (4) Lingkup perkembangan potensi sosioemosional anak TK meliputi kesadaran diri, rasa tanggung jawab diri sendiri dan orang lain, dan perilaku prososial. (5) Tingkat pencapaian perkembangan potensi bahasa anak TK meliputi rincian penanda capaian dari memahami bahasa, mengungkapkan bahasa, dan keaksaraan. (6) Tingkat pencapaian perkembangan potensi sosioemosional anak TK meliputi rincian penanda capaian dari kesadaran diri, rasa tanggung jawab diri sendiri dan orang lain, dan perilaku prososial. (7) Pelaksanaan pembelajaran berbasis permainan tradisional di TK perlu memperhatikan penerapan lingkup perkembangan bahasa dan sosioemosional anak, penerapan pembelajaran berbasis sentra, pembelajaran berpendekatan tema, dan penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran di TK.

REFERENCES

- Afrianti, Nurul. 2018. "PERMAINAN TRADISIONAL, ALTERNATIF MEDIA PENGEMBANGAN KOMPETENSI SOSIAL-EMOSI ANAK USIA DINI." *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5 (1). <https://doi.org/10.17509/cd.v5i1.10405>.
- Cendana, Herliana, and Dadan Suryana. 2021. "Pengembangan Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6 (2): 771–78. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1516>.
- Eliza, Delfi. 2022. "PERENCANAAN PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI IMPLEMENTASI LITERASI BUDAYA PADA ANAK USIA DINI" 5.
- Hariyanto, Didik, Muhammad Abror, Muhammad Yani, and Ferry Adhi Dharma. 2021. "Pembudayaan Permainan Tradisional sebagai Wahana Belajar Luar Ruang bagi Anak." *Berdikari: Jurnal Inovasi dan Penerapan Ipteks* 9 (1): 56–68. <https://doi.org/10.18196/berdikari.v9i1.9265>.
- Ilhami, Baiq Shofa, and Mulianah Khaironi. 2018. "Pelaksanaan Joyfull Learning Berbasis Permainan Tradisional Sasak Untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun." *Jurnal Golden Age* 2 (02): 59. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v2i02.1023>.
- Munawaroh, Hidayatu. 2017. "Pengembangan Model Pembelajaran dengan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1 (2): 86. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i2.19>.
- Nurwahidah, Sri Maryati, Wulan Nurlaela, and Cahyana. 2021. "Permainan Tradisional Sebagai Sarana Mengembangkan Kemampuan Fisik Motorik Anak Usia Dini." *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4 (02): 49–61. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i02.6422>.
- Oksimana Darmawan. 2016. "PENANAMAN BUDAYA ANTI

- KEKERASAN SEJAK DINI PADA PENDIDIKAN ANAK MELALUI KEARIFAN LOKAL PERMAINAN TRADISIONAL.” Rizky, Tania Linda, and Heru Purnomo. 2021. “PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SD.” *JURNAL PENDIDIKAN DASAR PERKHASA: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar* 7 (2): 118–26. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v7i2.1211>.
- Rohayati, and Erna Budiarti. 2018. “MENUMBUHKAN LITERASI MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL BERBASIS STEAM PADA ANAK USIA DINI.”
- Saputra, Desma Yuliadi, and S Pd. 2019. “PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL PADA ANAK USIA DINI.”
- Siti Anisah, Ani, and Ade Holis. 2020. “Enkulturasikan Nilai Karakter Melalui Permainan Tradisional Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan UNIGA* 14 (2): 318. <https://doi.org/10.52434/jp.v14i2.1005>.
- Warisno, Andi. 2019. “PENDIDIKAN ANAK DALAM KELUARGA YANG DIDASARKAN PADA TUNTUNAN AGAMA ISLAM” 2 (02).
- Wariyanti, Wariyanti. 2022. “Perkembangan Aspek Sosial Emosional dan Sains Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Engklek.” *Jurnal Basicedu* 6 (3): 5351–61. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2848>.
- Wawan, Ade. 2022. “IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER DALAM LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM” 2 (1).
- Widya, Sufa Putri, Jazilia Hikmi Nur Aqidah, and Lenny Pratiwi Rahmawati. 2021. “INOVASI PEMBELAJARAN SENTRA BALOK DENGAN PENUNJANG PERMAINAN TRADISIONAL BERBASIS TEKNOLOGI DI TK/KB SALAHUDIN KOTA SURABAYA.”
- Wulansari, Betty Yulia. 2017. “PELESTARIAN SENI BUDAYA DAN PERMAINAN TRADISIONAL MELALUI TEMA KEARIFAN LOKAL DALAM KURIKULUM PENDIDIKAN ANAK USIA DINI.” *Jurnal INDRIA (Jurnal Ilmiah Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Awal)* 2 (1): 1–11. <https://doi.org/10.24269/jin.v2n1.2017.pp1-11>.
- Zenith, Dianisa, Zaenab Hanim, and Hasbi Sjamsir. 2020. “EFEKTIVITAS PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PENGEMBANGAN KETERAMPILAN GERAK MANIPULATIF ANAK USIA 4-5 TAHUN DI PAUD ARSA MUDA DESA LOA RAYA.” *JURNAL PENDIDIKAN DAN PENGAJARAN* 4.
- Zuchri Abdussamad. 2021. “Metode Penelitian Kualitatif.” In .