

Pelatihan Media Permainan Tradisional Dakuca Terhadap Guru Raudathul Athfal Kabupaten Sumedang

by Erna Roostin 1890

Submission date: 19-Jul-2022 05:14AM (UTC-0400)

Submission ID: 1872555510

File name: 1890-13214-1-CE.docx (637.7K)

Word count: 4532

Character count: 30513



Pelatihan Media Permainan Tradisional Dakuca Terhadap Guru Raudhatul Athfal Kabupaten Sumedang

Erna Roostin^{1✉}, Riska Aprilianti², Avini Martini³

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Sebelas April, Indonesia⁽¹⁾

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sebelas April, Indonesia⁽²⁾

DOI: [10.31004/obsesi.v6i5.1890](https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.1890)

Abstrak

Permainan tradisional tersebut dapat menstimulasi enam aspek perkembangan anak. Tujuan Program Kegiatan Masyarakat Stimulus ini untuk meningkatkan kompetensi dan kreativitas guru Raudhatul Athfal (RA) di Kabupaten Sumedang dalam hal pengembangan media pembelajaran. Metode yang digunakan pada kegiatan Program Kegiatan Masyarakat Stimulus (PKM-S) ini di antaranya ceramah, diskusi, dan praktik media dakuca. Instrument yang digunakan yaitu media congklak yang sudah dikembangkan menjadi media dakuca. Adapun tahapan dalam kegiatan PKM-S ini di antaranya perencanaan dan pelaksanaan kegiatan. Pelaksanaan kegiatan berlangsung selama tiga hari, dengan jumlah peserta sebanyak 35 orang guru RA di Kabupaten Sumedang. Hasil kegiatan menunjukkan adanya stimulus terhadap kreativitas guru RA dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis kearifan lokal sehingga guru RA dapat menciptakan dan mengembangkan permainan tradisional seperti bola bekel yang dikembangkan dari segi tampilan dan diberi nama menjadi "Bocer" (Bola Ceria).

Kata Kunci: *permainan dakuca; pelatihan guru raudhatul athfal; anak usia dini*

Abstract

Traditional games to children, even though these traditional games can stimulate six aspects of children's development. The purpose of this Stimulus Community Activity Program is to increase the competence and creativity of Raudhatul Athfal (RA) teachers in Sumedang Regency in terms of developing learning media. The methods used in the Stimulus Activity Program (PKM-S) include lectures, discussions and dakuca media practices. The instrument used is congklak media which has been developed into dakuca media. The stages in this PKM-S activity include planning and implementing activities. The implementation of the activity lasted for three days, with the number of participants as many as 35 RA teachers in Sumedang Regency. The results of the activity show that there is a stimulus to the creativity of RA teachers in developing learning media based on local wisdom so that RA teachers can create and develop traditional games such as bekel ball which was developed in terms of appearance and named "Bocer" (Bola Ceria).

Keywords: *dakuca game; raudhatul athfal teacher training; early childhood*

Copyright (c) 2022 Erna Roostin, et al.

✉ Corresponding author :

Email Address : ernaroostin72@gmail.com (Sumedang, Indonesia)

Received 28 October 2021, Accepted 16 November 2021, Published 19 July 2022

Pendahuluan

Indonesia merupakan negeri yang sangat kaya dengan keberagaman budayanya. Indonesia memiliki banyak bahasa daerah, adat istiadat, makanan khas, pakaian adat, kain tradisional dan permainan tradisional. Selain itu, Indonesia juga memiliki keberagaman hayati, dan nabati, puluhan etnis hidup di dalamnya, salah satunya yaitu pulau Jawa yang memiliki beragam etnis, di antaranya budaya Sunda. Sunda merupakan wilayah bagian barat pulau Jawa yang terdiri atas berbagai kota, salah satu kota yang terkenal kebudayaannya ialah kota Sumedang. Kekuatan sejarah yang sudah mengakar pada masyarakatnya dan keterpaduannya dengan nilai-nilai Islam sehingga Kota Sumedang dikenal dengan sebutan Puser Budaya Sunda. Sejumlah desa dan kecamatan memiliki tradisi upacara adat dan kesenian khas di kota Sumedang (Thohir, 2013).

Permainan tradisional merupakan satu dari sekian banyak warisan leluhur yang seharusnya dilestarikan, namun seiring dengan kemajuan zaman hal tersebut sudah mulai terkikis karena tergantikan oleh permainan modern. Hal ini terbukti jaranganya anak-anak memainkan permainan tradisional dan nampak lebih senang memainkan handphone. Menurut (Khaironi, 2018) berdasarkan survey The Asian Parent bahwa 98% anak di Asia dengan rentang usia 3-8 tahun lebih tertarik menggunakan *gadget* orang tuanya dan konten yang sering dimainkan yaitu permainan (*games*). Hal ini sangat jelas terlihat bahwa, anak lebih senang menggunakan teknologi modern seperti *handpone* dibandingkan bermain permainan tradisional bersama teman-temannya. *Handpone* sendiri memiliki pengaruh yang sangat besar pada anak, adapun pengaruh yang dirasakan yaitu anak lebih bersifat kurang aktif, kurang berinteraksi dengan orang lain sehingga membuat anak menjadi lebih individual dan kurang peduli dengan orang di sekitarnya (Chusna, A, 2009). Selain itu, perkembangan motorik kasar anak kurang berkembang karena anak kurang bergerak dan berdampak pada kesehatan terutama mata, karena penggunaan *handphone* secara terus-menerus radiasinya berbahaya. Melihat dampak tersebut maka menjadi tugas bersama baik guru dan orang tua untuk memberikan kegiatan yang lebih menarik bagi anak agar permainan tradisional tidak dilupakan oleh generasi saat ini dan permainan tradisional dapat berdampingan dengan permainan modern.

Faktor *gadget* tidak hanya menjadi satu-satunya penyebab permainan tradisional jarang dimainkan oleh anak, namun ternyata tempat bermain yang semakin sempit karena pembangunan gedung di mana-mana serta semakin sedikitnya waktu untuk bermain disebabkan tuntutan nilai akademis yang semakin diutamakan karena dinilai lebih penting untuk persaingan di masa yang akan datang, akibatnya perlahan permainan tradisional akan punah karena masyarakat cenderung memilih permainan baru yang dianggap lebih modern dan menarik (Husein MR, 2021). Jika permainan tradisional punah maka dampak yang paling terasa adalah anak-anak tidak dapat merasakan manfaatnya bagi perkembangan mereka, karena masa bermain anak-anak tidak tercapai secara optimal. Pada dasarnya permainan tradisional merupakan warisan dari nenek moyang yang keberadaannya perlu dilestarikan sebagai warisan budaya bangsa. Kewajiban anak bangsa menjaga dan mempertahankan eksistensi permainan tradisional tersebut, karena permainan tradisional tidak hanya sebatas permainan saja namun didalamnya terdapat nilai unsur budaya yang melekat. Perlunya sosialisasi permainan tradisional yang sering dilakukan secara berkelanjutan dapat dijadikan upaya mengantisipasi hilangnya atau punahnya permainan tradisional di Indonesia (Anggita, 2019).

1 Permainan adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kegiatan itu sendiri. Adapun manfaat yang ada dalam setiap permainan di antaranya dapat mengembangkan aspek kognitif, belajar memecahkan masalah, melatih konsentrasi, mengembangkan bahasa dan kreativitas pada anak (Roostin & Aprilianti, 2018). Jika kita mengembangkan seluruh aspek perkembangan tersebut pada satu permainan, maka permainan tersebut menjadi Alat Permainan Edukatif (APE) yang tidak hanya membawa kesenangan semata akan tetapi dapat membantu guru dalam proses menstimulasi aspek-aspek perkembangan pada anak. APE adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau alat permainan yang mengandung sikap pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh sikap pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh aspek kemampuan anak, baik yang berasal dari lingkungan maupun yang dibuat (Abidin, 2019). Sebelum budaya modern dikenal oleh masyarakat luas, anak-anak di pedesaan mempunyai berbagai macam permainan tradisional yang salah satunya adalah congklak. Permainan congklak ini disebut "Daku" dalam bahasa sunda yang artinya permainan terbuat dari kayu, terdiri dari tujuh lubang dan biji asem sebagai kuwuknya serta dimainkan oleh dua orang. Pada umumnya secara tampilan dan bentuk permainan congklak masih menggunakan desain zaman dulu, sehingga dengan kurang menariknya permainan congklak tersebut baik secara desain, cara bermain, dan fungsi menjadikan permainan congklak ini kalah bersaing dengan permainan berbasis teknologi. Selain hal tersebut, kurangnya pengetahuan guru dalam mengembangkan permainan congklak sehingga menjadikan permainan tradisional kurang diminat anak. Upaya untuk memenuhi kebutuhan tersebut membutuhkan sebuah pengembangan permainan tradisional congklak yang dapat menarik minat anak dan mestimulasi aspek perkembangannya pada anak.

Penerapan hasil pengembangan permainan tradisional tidak dapat berjalan sendiri tanpa ada dorongan dari dunia pendidikan. Pendidikan itu sendiri dapat dijadikan penghubung antara stimulasi yang akan diberikan dengan aspek yang akan dikembangkan sehingga menghasilkan generasi yang dapat dibanggakan. Selain itu, tujuan pendidikan adalah untuk melestarikan dan melibatkan kebudayaan pada setiap proses pembelajaran. Pendidikan dan kebudayaan tidak dapat dipisahkan, karena keduanya saling berkaitan bagaikan dua sisi mata uang. Permainan congklak juga memiliki ciri khas kebudayaan suatu daerah, sehingga penting untuk dilestarikan dan dijadikan permainan yang selalu ingin dimainkan oleh anak. Permainan ini menjadi penting bagi anak usia dini, karena mereka bagian dari generasi awal anak Indonesia khususnya anak yang berada di kota Sumedang, sehingga menjadi anak yang tidak lupa dengan budayanya sendiri. Hal yang perlu diperhatikan dan dijadikan acuan untuk menarik minat dan perhatian anak sehingga tertarik untuk memainkan permainan tradisional adalah mengembangkan dan memodifikasi permainan itu sendiri menjadi permainan yang interaktif dan komunikatif, sehingga aspek perkembangan anak dapat tercapai tanpa disadari anak tersebut. Salah satu permainan tradisional yang mudah dimainkan ialah Permainan congklak.

Pengembangan permainan congklak menjadi Dakuca (Daku Ceria) disesuaikan dengan kebutuhan dan aspek perkembangan anak sehingga menjadi permainan yang lebih menarik minat dan dapat menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak. Alasan tersebut yang menjadikan tampilan permainan congklak mengalami perubahan dari segi tampilan, cara bermain, dan aspek yang dikembangkan dalam permainan itu sendiri, namun ciri khas budaya sunda tetap ada di dalamnya. Keberagaman permainan tradisional yang sangat bermanfaat bagi perkembangan anak, karena permainan tradisional mengandung nilai-nilai luhur yang diwariskan oleh nenek moyang, yang seharusnya kita jaga kelestariannya. Selain itu, manfaat dari permainan tradisional untuk anak yaitu untuk mengembangkan

kerjasama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, mentaati aturan, menghargai orang lain dan dapat menstimulasi enam aspek perkembangan pada anak. Namun, berdasarkan hasil wawancara, ditemukan beberapa permasalahan yang dihadapi guru PAUD di kabupaten Sumedang, di antaranya masih banyak guru yang belum mengenalkan permainan tradisional kepada anak didiknya dan merasa kesulitan dalam menstimulasi enam aspek perkembangan pada anak di PAUD. Hal ini dikarenakan kurangnya kreativitas guru PAUD dalam mengembangkan permainan- permainan tradisional menjadi permainan edukatif bagi anak, sehingga anak tidak tertarik untuk bermain permainan tradisional.

Tujuan dilaksanakannya pelatihan ini salah satunya untuk mengembangkan kreativitas guru-guru RA di Kabupaten Sumedang khususnya, agar setelah mengikuti kegiatan ini potensi dan kemampuan guru-guru tersebut khususnya dalam hal permainan tradisional dapat ditingkatkan lagi sehingga budaya lokal (permainan tradisional) tersebut dapat dimasukkan ke dalam kurikulum sehingga menjadi kekhasan sebagai bentuk pelestarian budaya yang ada di lingkungan sekitar. Alasan memilih RA dalam kegiatan ini, karena kerjasamanya relatif mudah, *team* pelaksana kegiatan cukup mengenal dekat dengan ketua IGRA Kabupaten Sumedang, sehingga MOU nya mudah dan mengefektifkan waktu.

Metodologi

Metode yang digunakan dalam kegiatan Program Kemitraan Masyarakat Stimulus (PKM-S) ini adalah sebuah kegiatan pelatihan bagi guru-guru Raudhatul Athfal (RA) di Kabupaten Sumedang. Tujuan dalam pelatihan ini adalah untuk meningkatkan kompetensi guru-guru RA agar dapat melestarikan permainan tradisional melalui pengembangan permainan-permainan tradisional. Adapun tahapan dalam kegiatan PKM-S ini di antaranya adalah perencanaan dan pelaksanaan kegiatan. Untuk melihat tahapannya dapat digambarkan dengan pada gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Program Kemitraan Masyarakat – Stimulus (PKM-S)

Pelatihan PKM-S ini melibatkan dua orang mahasiswa, satu orang ketua Ikatan Guru RA (IGRA), dan 35 orang guru-guru RA di Kabupaten Sumedang. Mahasiswa bertugas untuk membantu dalam pelaksanaan kegiatan salah satunya MC, moderator, dan dokumentasi, sedangkan ketua IGRA sebagai mitra dalam kegiatan PKM-S sekaligus yang memiliki tempat. Kegiatan dilaksanakan selama enam bulan terhitung dari April hingga September. Rincian kegiatannya yaitu bulan pertama team pelaksana menemui mitra kegiatan untuk membicarakan MOU, merancang kegiatan yang akan dilaksanakan, dan membuat jadwal kegiatan. Bulan kedua, membuat media dakuca, membuat buku panduan Dakuca, dan mencetak kartu Dakuca. Bulan ketiga, membuat dan merancang buku ajar yang ber-ISBN. Bulan keempat, mengHKI-kan buku ajar.

Bulan kelima, mencari dan melakukan diskusi dengan pimpinan redaksi terkait artikel yang akan dipublikasikan. Bulan keenam, melaksanakan pelatihan terhadap guru-guru RA di Kabupaten Sumedang selama tiga hari yang dimulai pada tanggal 28-30 September 2021, membuat artikel yang akan dipublikasikan pada koran, dan pembuatan jurnal. Tempat pelatihan dilaksanakan di Aula IGRA Kabupaten Sumedang. Adapun materi-materi yang disampaikan saat pelatihan yaitu: (1) mengenal dan memstimulasi enam aspek perkembangan anak; (2) mengenai pentingnya melestarikan dan mengenalkan permainan tradisional pada anak usia dini; dan (3) berinovasi melalui media pembelajaran dalam upaya melestarikan permainan tradisional di Indonesia. Capaian dalam kegiatan PKM-S ini menghasilkan sebuah buku dan media dakuca.

Hasil dan Pembahasan

Analisis Permasalahan

Berdasarkan temuan permasalahan di lapangan, bahwa guru Raudhatul Athfal di kabupaten Sumedang masih banyak yang belum mengenalkan permainan tradisional kepada anak didiknya dan merasa kesulitan dalam menstimulasi enam aspek perkembangan pada anak. Hal ini dikarenakan kurangnya kreativitas guru PAUD dalam mengembangkan permainan tradisional menjadi permainan edukatif bagi anak, sehingga anak tidak tertarik untuk bermain permainan tradisional. Adapun tujuan dilaksanakannya pelatihan PKM-S salah satunya untuk mengembangkan kreativitas guru RA di Kabupaten Sumedang agar setelah mengikuti kegiatan ini potensi dan kemampuan guru-guru tersebut khususnya dalam hal permainan tradisional dapat ditingkatkan lagi sehingga budaya lokal dapat dimasukkan ke dalam kurikulum yang menjadi kekhasan sebagai bentuk pelestarian budaya.

Pelatihan ke 1

Kegiatan pelatihan hari ke-1 dilaksanakan Selasa, 28 September 2021, dengan melibatkan 35 orang guru-guru RA dan satu orang ketua IGRA Kabupaten Sumedang. Terlaksananya pelatihan ini, tidak terlepas dari bantuan dua orang mahasiswa yang terlibat aktif di dalamnya. Materi pelatihan hari ke-1 membahas pentingnya mengenal dan menstimulasi enam aspek perkembangan anak.

Anak usia dini merupakan pribadi yang sangat unik karena memiliki potensi dan karakteristik yang berbeda-beda. Pendidikan yang paling mendasar bagi anak yaitu lingkungan keluarga, ketika anak mendapatkan perlakuan yang baik di lingkungan keluarga maka akan berpengaruh baik terhadap perkembangan anak pada masa selanjutnya. Begitupun sebaliknya, jika anak memperoleh perlakuan yang kurang baik maka akan berpengaruh buruk terhadap perkembangan selanjutnya. Oleh karena itu, pentingnya menstimulasi perkembangan dan pertumbuhan yang maksimal kepada anak pada masa *golden age* agar perkembangan anak selanjutnya dapat berkembang dengan baik. Masa keemasan (*golden age*) ini tidak dapat diulang, perlakuan anak sesuai usianya jangan sampai masa kanak-kanaknya ada yang terlewat dan jangan sampai anak dewasa sebelum waktunya. Pada masa ini, potensi anak berkembang paling cepat. Setiap anak dilahirkan dengan memiliki potensi dan kemampuan yang berbeda-beda, hal ini terbentuk berdasarkan hasil interaksi yang dinamis antara keunikan individu anak dengan pengaruh lingkungan sekitar. Ketika lingkungannya baik, maka akan berpengaruh baik pula terhadap kemampuan dan potensinya, begitupun sebaliknya.

Perkembangan dan pertumbuhan merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan. Pertumbuhan mengacu pada penambahan tinggi, besar, dan berat secara fisik sedangkan perkembangan mengacu pada perubahan psikologis, biologis, dan emosional. Standar tingkat pencapaian perkembangan anak merupakan suatu acuan

dalam mengembangkan standar-standar lain dan mengembangkan kurikulum penyelenggaraan PAUD serta kriteria tentang kemampuan yang dicapai anak pada seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan. Aspek ini meliputi aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta seni. Aspek pendidikan nilai agama dan moral pada program PAUD merupakan pondasi awal untuk anak usia dini, karena agama dan moral merupakan aspek paling penting dalam pembentukan karakteristik seseorang (anak), jika aspek tersebut sudah tertanam baik pada anak usia dini, maka hal ini akan menjadi awal yang baik untuk kemajuan pendidikan anak selanjutnya. Tahapan perkembangan moral pada anak usia dini terdiri dari pre conventional level, conventional level, dan post conventional, ketiga tahapan tersebut akan dialami oleh anak dengan bentuk kemampuan berupa sikap keagamaan represif meskipun banyak bertanya, pandangan ketuhanan dipersonifikasikan, penghayatan secara rohaniyah masih belum mendalam, dan hal ketuhanan sesuai dengan kemampuan kognitif¹⁴ (Khaironi, 2018).

Setiap manusia (anak) dilahirkan dengan membawa faktor hereditas (keturunan) tertentu. Hal ini berarti, karakter individu diperoleh melalui pewarisan dari orangtuanya itu sendiri. Keturunan merupakan aspek individu yang bersifat bawaan dan memiliki potensi untuk berkembang bergantung pada kualitas keturunan dan lingkungan sekitar yang mempengaruhinya. Faktor lingkungan merupakan faktor yang sangat berpengaruh terhadap perkembangan individu di samping hereditas. Lingkungan tersebut mencakup fisik, psikis, sosial, dan religious. Faktor-faktor yang memengaruhi perkembangan anak dapat berdampak positif dan negatif, hal ini di antaranya: (1) faktor genetik/keturunan; (2) Faktor lingkungan; (3) faktor kematangan; (4) faktor prenatal dan proses kelahiran; (5) faktor status sosial dan ekonomi; (6) faktor kesehatan dan gizi; (7) faktor stimulasi; (8) faktor lingkungan masyarakat sekitar; (9) faktor pembantu rumah tangga; (10) faktor kultur dan etnis; (11) faktor normatif dan non normative; serta (12) faktor waktu (Hapsari, 2016).

Pelatihan ke 2

Kegiatan pelatihan hari ke 2 dilaksanakan Rabu Tanggal 29 September 2021, adapun jumlah peserta yang mengikuti kegiatan ini sebanyak 35 orang guru-guru RA dan satu orang ketua IGRA Kabupaten Sumedang dan dibantu oleh 2 orang mahasiswa. Materi pada hari ini menjelaskan tentang pentingnya melestarikan dan mengenal permainan tradisional pada anak usia dini.

Indonesia dikenal dengan keberagaman budaya, salah satu bentuk kekayaan budaya bangsa Indonesia yang sedemikian kaya dan tidak dimiliki bangsa-bangsa lain adalah permainan tradisional, negeri ini memiliki ribuan permainan tradisional yang harus dilestarikan karena beragam permainan tradisional mampu menjadi media untuk mengoptimalkan berbagai aspek perkembangan pada anak juga mengajarkan berbagai nilai positif dan menyehatkan badan. Sayangnya permainan tradisional yang sarat manfaat dan tidak berbiaya dan mempresentasikan kearifan lokal ini kini telah berada di ambang kepunahan, tergerus oleh arus zaman, begitupun dengan pulau Jawa khususnya Jawa Barat (sunda) juga mempunyai berbagai macam permainan tradisional, pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang menentukan terbentuknya kepribadian anak. Dalam hal ini maka diperlukan berbagai rangsangan untuk membentuknya, banyak cara yang dilakukan dalam memberikan rangsangan pada anak usia dini salah satunya melalui pendekatan berbasis alam seperti permainan tradisional. Permainan tradisional adalah permainan yang dimainkan oleh anak-anak jaman dulu. Kebanyakan permainan ini dilakukan dengan cara kelompok, kehidupan masyarakat di masa lalu yang bisa dikatakan tidak mengenal dunia luar telah mengarahkan dan menuntun mereka pada kegiatan sosial dan kebersamaan yang tinggi.

Permainan tradisional anak-anak dibentuk oleh budaya lokal dan lingkungan setempat sehingga menciptakan perbedaan di setiap daerah (Ramadhani & Fauziah, 2020). Permainan tradisional bukan sekedar permainan yang bertujuan menghibur anak-anak, tapi juga bersifat mendidik serta berfungsi membantu anak-anak dalam membentuk karakter. Bermain akan bermakna bagi anak usia dini dengan melalui permainan. Permainan untuk anak usia dini ini adalah permainan yang dapat merangsang kreativitas dan menyenangkan bagi anak (Munawaroh, 2017). Kondisi lingkungan bermain bagi anak yang sudah berbeda, menjadikan permainan tradisional jarang dimainkan oleh anak-anak sekarang, mereka lebih mengenal jenis permainan yang bersifat elektronik dan digital. Jenis permainan tradisional seolah-olah tersingkirkan dari lingkungan anak-anak yang tergerus oleh permainan modern seperti *Play Station* (PS) dan jenis permainan canggih lainnya. Untuk itu diperlukan upaya orang tua dan guru dalam mengenalkan kembali permainan tradisional sebagai media pembelajaran yang dapat merangsang pembentukan karakter anak khususnya pada anak usia 4-6 tahun. Pengertian media adalah alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas (Aprinawati, 2017). Permainan merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam kehidupan manusia, setiap orang sangat menyukai permainan karena dapat membuat orang menjadi senang dan puas. Biasanya permainan dilakukan dengan aturan main yang menjadi pengikat agar permainan menjadi hidup dan tertata apik. Oleh karena itu, setiap orang yang bermain diharuskan taat pada aturan main yang berlaku. Bermain juga merupakan kegiatan yang sangat disenangi dan sangat menyenangkan bagi anak (Pahrul & Amalia, 2020). Adapun menurut (Bastian et al., 2019) menjelaskan bahwa bermain adalah sebuah sarana yang dapat mengembangkan anak secara optimal. Bermain menurut Mulyadi (2004), secara umum sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan. Keragaman jenis permainan telah menjadi daya tarik tersendiri yang memungkinkan setiap orang dapat memilikinya sesuai kesukaannya.

Terlebih kebudayaan Indonesia pada umumnya sangat menjunjung tinggi nilai-nilai kebersamaan. Hal ini yang kemudian mendorong terciptanya jenis permainan tradisional, sayangnya perkembangan jaman khususnya perkembangan teknologi yang semakin pesat membuat jenis permainan ini perlahan mulai menghilang. Adapun macam ragam permainan tradisional di Indonesia adalah petak umpet, bola bekel, kelereng, lompat tali, egrang, gatrik, boi boian, layangan, congklak, gasing, ular naga dan lain-lain. Untuk melihat kegiatan bagaimana guru-guru berdiskusi dalam permainan tradisional dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Peserta Pelatihan Sedang Mendiskusikan Permainan Tradisional

Pelatihan ke 3

Kegiatan ini dilaksanakan pada Tanggal 30 September 2021, adapun jumlah peserta yang mengikuti kegiatan ini sebanyak 35 orang guru-guru RA dan satu orang ketua IGRA Kabupaten Sumedang. Materi pada pertemuan ini akan menjelaskan

mengenai pentingnya seorang guru RA untuk berinovasi dalam permainan tradisional sebagai bentuk upaya melestarikan permainan-permainan tradisional di sekolah. Bagi seorang guru kehadiran media sangatlah penting dikarenakan fungsi dari media sendiri tidak hanya sebagai pengantar sebuah informasi saja. Media sebagai perantara atau saluran untuk jembatan dalam berkomunikasi yaitu dimana antara komunikator dapat menyampaikan suatu pesan kepada komunikan dengan baik (Miftah, 2013). Media sendiri memiliki manfaat khususnya dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini. Adapun manfaat media yaitu materi pembelajaran dapat diseragamkan, pembelajaran menjadi lebih menarik, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, pembelajaran menjadi lebih terarah, tujuan pembelajaran akan lebih mudah tercapai, dapat meningkatkan kualitas hasil belajar anak, media memungkinkan pembelajaran dapat dilakukan dimana saja, dan menumbuhkan sikap positif anak (Zaini & Dewi, 2017). Jika melihat kebermanfaatan media dalam proses pembelajaran tentunya searah dengan bagaimana seorang guru dapat melestarikan permainan tradisional melalui media.

Permainan tradisional sendiri dapat dijadikan sebuah media pembelajaran bagi anak. Salah satunya yaitu congklak. Congklak merupakan permainan yang sudah ada sejak dulu, akan tetapi saat ini permainan congklak jarang dimainkan dikalangan anak-anak. Tentunya dibutuhkan sebuah pengembangan agar congklak menjadi media yang lebih multifungsional dan lebih menarik untuk dimainkan oleh anak. Seorang guru harus terus belajar dan meningkatkan kreativitasnya dalam mendesain pembelajaran. Gambar 3 menunjukkan Guru yang sedang memainkan media Dakuca.



Gambar 3. Guru Memainkan Media Dakuca (Congklak)

Dakuca merupakan hasil pengembangan dari permainan tradisional congklak. Dakuca sendiri memiliki arti yaitu Dakon yang artinya congklak dalam bahasa Jawa. Kata Ca sendiri memiliki arti ceria sehingga jika diartikan keseluruhan yaitu congklak ceria (Roostin & Aprilianti, 2018). Secara tampilan dakuca sendiri memiliki kesamaan dengan congklak hanya saja ada tambahan dalam bentuk persegi dan tempat untuk kartu dalam papannya. Papan dan kartu media Dakuca dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Papan Dakuca

Hasil pengembangan dari tampilan sebelumnya sehingga media congklak tersebut dapat lebih multifungsi pada aspek-aspek perkembangan anak. Seperti penelitian-penelitian sebelumnya seperti (Musdalifah et al., 2016) dan (Miswara et al., 2018) telah melakukan penelitian pada permainan congklak namun pemanfaatannya lebih kepada aspek kognitif saja, sedangkan dalam penelitiannya (Ulan Dwi Desari, 2018) permainan congklak memiliki pengaruh yang tidak hanya pada perkembangan kognitif saja akan tetapi pada nilai karakter, fisik motorik, bahasa, sosial emosional, moral, dan kretivitas anak. Jika melihat peluang tersebut maka inovasi dalam permainan tradisional dapat dilakukan. Namun guru-guru RA di Kabupaten Sumedang memiliki kendala yaitu belum memahami mengenai cara dalam memunculkan ide-ide yang ada dalam dirinya. Jika melihat hal tersebut memiliki kaitannya dengan proses berpikir kreatif. Jika melihat guru yang kreatif pasti memiliki sebuah gagasan baru, berbeda dengan yang pernah ada, unik, dan dapat digunakan dalam memecahkan masalah, memudahkan pekerjaan, nyaman serta menghasilkan yang lebih baik (Rahmawati & Hasanah, 2021). Tentunya dalam menghasilkan sebuah inovasi perlu adanya ide atau gagasan yang muncul dalam diri seorang guru.



Gambar 5. Kartu Dakuca

Salah satu kunci utama agar sebuah ide muncul dan menjadi inovasi yaitu guru harus dapat merasakan sebuah keresahan. Inovasi dalam dunia pendidikan akan muncul jika keresahan-keresahan itu muncul dan inovasi dalam pembelajaran merupakan hal yang sangat penting karena bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, meningkatkan efektifitas, serta efisiensi sebagai upaya menyesuaikan dengan kebutuhan (Shofa, 2020). Dengan melatih guru mengenai bagaimana menuangkan sebuah gagasan hingga menjadi karya yaitu dengan cara mengikuti tahapan perilaku inovatif. Adapun tahapan perilaku inovatif menurut (de Jong & den Hartog, 2010) terdapat empat tahapan yaitu (1) eksplorasi berbagai peluang yang ada, (2) mengelompokkan ide-ide yang sudah ada, (3) mencari dukungan atau berkolaborasi, dan (4) wujudkan ide. Selain empat tahapan tersebut, guru harus dapat melalui proses berpikir kreatif. Menurut (Munandar, 2009) menyatakan bahwa proses kreatif meliputi empat tahap, yaitu (1) persiapan; (2) inkubasi, (3) iluminasi, dan (4) verifikasi atau evaluasi. Ketika guru memiliki kemampuan dalam melewati tahapan-tahapan tersebut tentunya dapat memunculkan ide-ide yang ada dalam dirinya.

Dampak yang dihasilkan setelah kegiatan pelatihan ini dapat menambah wawasan dan kreativitas guru-guru Raudhatul Athfal mengenai pengembangan permainan tradisional. Salah satu hasil pengembangan guru-guru yaitu permainan "bocer" atau diartikan bola ceria. Hal tersebut hasil berpikir kreatif dari salah satu kelompok peserta yang telah mengikuti pelatihan. Permainan bocer yang

dikembangkan oleh guru tersebut merupakan hasil dari pengembangan permainan tradisional bola bekel, di mana dari bocer tersebut diganti menjadi warna-warni sehingga menarik perhatian anak. Selain permainan bocer peserta lainnya ada yang mengembangkan engklek menjadi permainan yang dapat menstimulasi kognitif, bahasa, dan emosional. Engklek dibuat menggunakan angka dan huruf, sehingga secara tidak langsung anak belajar berhitung dan membaca. Tentunya melihat hasil peningkatan pengetahuan guru tersebut kegiatan pelatihan PKM-S ini berdampak positif dimana guru dapat mengeluarkan ide-ide dan mengembangkan ide tersebut menjadi sebuah karya. Hal tersebut sesuai dengan teori proses berpikir kreatif yang dikemukakan Munandar, (2009) bahwa proses kreatif meliputi tahap persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi atau evaluasi. Ketika guru memiliki kemampuan dalam melewati tahapan-tahapan tersebut tentunya dapat memunculkan ide-ide yang ada dalam dirinya.

Simpulan

Kegiatan PKM-S ini telah dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan kompetensi Guru Raudhatul Athfal (RA) di Kabupaten Sumedang dalam mengembangkan serta melestarikan permainan tradisional. Guru-guru RA diberikan kegiatan pelatihan selama tiga hari melalui pengembangan permainan tradisional menjadi permainan edukatif bagi anak. Setelah mengikuti kegiatan pelatihan, potensi dan kemampuan guru-guru tersebut dapat menghasilkan ide kreatif khususnya dalam hal menciptakan permainan tradisional yang dapat diimplementasikan kedalam kegiatan pembelajaran. Hasil dari ide kreatif tersebut dimana tercipta ide permainan tradisional seperti bola bekel yang dikembangkan dari segi tampilan dan diberi nama menjadi "Bocer" (Bola Ceria).

Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada Kemendikbud-Ristek yang telah mendanai kegiatan Program Kegiatan Masyarakat Stimulus (PKM-S), juga kepada STKIP Sebelas April Sumedang dan IGRA Kabupaten Sumedang yang sudah mendukung, memfasilitasi dan menjadi mitra dalam kegiatan PKM-S ini.

Daftar Pustaka

- Abidin, Yunus. (2009). Bermain, Pengantar bagi Penerapan Pendekatan, Beyond Centers and Circle Time (BCCT) dalam Dimensi PAUD. Bandung: RIZQI Press.
- Anggita, G. M. (2019). Eksistensi Permainan Tradisional sebagai Warisan Budaya Bangsa. *JOSSAE: Journal of Sport Science and Education*, 3(2), 55. <https://doi.org/10.26740/jossae.v3n2.p55-59>
- Aprinawati, I. (2017). Penggunaan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 72. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.33>
- Arsyad Azhar. (2011). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Press.
- Bastian, A., Suharni, & Novitasari, Y. (2019). Permainan Tradisional Berbasis Budaya Melayu dalam Pengembangan Karakter Anak. *Atfalunā: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 2(2), 53-56. <https://doi.org/10.32505/atfaluna.v2i2.974>
- Chusna, A. P. (2009). *Metadata, citation and similar papers at core.ac.uk* 1. 2(1), 1-118. <https://doi.org/10.21274/dinamika.2017.17.2.315-330>
- de Jong, J., & den Hartog, D. (2010). Measuring Innovative Work Behaviour. *Creativity and Innovation Management*, 19(1), 23-36. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8691.2010.00547.x>
- Hapsari, Iriani Indri. (2016). Psikologi Perkembangan Anak. Jakarta Barat: PT Indexs.
- Hartati, Sofia. (2005). Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini. Jakarta: Departemen

Pendidikan Nasional.

- Husein MR, M. (2021). Luntturnya Permainan Tradisional. *Aceh Anthropological Journal*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.29103/aaj.v5i1.4568>
- Khaironi, M. (2018). Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 2(01), 01. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v2i01.739>
- Miftah, M. (2013). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95. <https://doi.org/10.31800/jtpk.v1n2.p95--105>
- Miswara, A., Wiyono, J., & Ariani, N. L. (2018). Pengaruh Permainan Congklak Terhadap Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-6 Tahun Di Tk Dharma Wanita Persatuan 02 Malang. 3(3), 758-765. <https://doi.org/10.29300/nz.v3i3.1946>
- Mulyadi. (2004). Bermain dan Berkreativitas Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain. Jakarta. Papas Sinar Sananti.
- Munandar, Utami. (2009). Pengembangan kreativitas anak berbakat. Jakarta: Rineka cipta.
- Munawaroh, H. (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>
- Musdalifah, M., Antara, P. A., & Magta, M. (2016). Pengaruh Permainan Congklak Bali Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Kelompok B RA Baitul Mutaallim. *E-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha*, 4(2), 1-10. <https://doi.org/10.23887/paud.v4i2.7812>
- Pahrul, Y., & Amalia, R. (2020). Metode Bermain Dalam Lingkaran dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di Taman Penitipan Anak Tambusai Kecamatan Bangkinang Kota. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1464-1471. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.812>
- Rahmawati, P. N., & Hasanah, E. (2021). Kreativitas dan Inovasi Guru Dalam Pembuatan Materi Guru Pada Masa Pandemi. *Jurnal Administrasi Pendidikan*, 28(1), 113-124. <https://doi.org/10.17509/jap.v28i1.30009>
- 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. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.502>
- Roostin, E., & Aprilianti, R. (2018). Pengembangan Permainan Tradisional Dakuca Untuk Menstimulasi 6 Aspek Perkembangan Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 2(01), 13. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v2i01.741>
- Shofa, M. F. (2020). Inovasi pembelajaran pada pendidikan anak usia dini di masa pandemi covid-19. *Buana Gender*, 5(2), 85-96. <https://doi.org/10.22515/bg.v5i2.2820>
- Thohir, Ajid. (2013). Sumedang Puseur Budaya Sunda : Kajian Sejarah Lokal.
- Ulan Dwi Desari. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kecerdasan Logika Matematika dan Karakter Jujur Anak Di PAUD Sevila Buana Kota Bengkulu. 3(3), 1-12. <https://doi.org/10.29300/nz.v3i3.1946>
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81-96. <https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>

Pelatihan Media Permainan Tradisional Dakuca Terhadap Guru Raudathul Athfal Kabupaten Sumedang

ORIGINALITY REPORT

21 %
SIMILARITY INDEX

18 %
INTERNET SOURCES

9 %
PUBLICATIONS

13 %
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	core.ac.uk Internet Source	5 %
2	doaj.org Internet Source	3 %
3	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	2 %
4	eprints.uny.ac.id Internet Source	1 %
5	Hidayatu Munawaroh, Mohammad Fauziddin, Sri Haryanto, Afifah Eka Yulia Widiyani et al. "Pembelajaran Bahasa Daerah melalui Multimedia Interaktif pada Anak Usia Dini", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2022 Publication	1 %
6	www.coursehero.com Internet Source	1 %
7	ejournal.unesa.ac.id Internet Source	1 %

8	journal.iaisambas.ac.id Internet Source	1 %
9	balitbang.pemkomedan.go.id Internet Source	1 %
10	eprints.ums.ac.id Internet Source	1 %
11	smartlib.umri.ac.id Internet Source	1 %
12	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	1 %
13	text-id.123dok.com Internet Source	1 %
14	Sulaiman W.. "Penerapan Pendidikan Islam Bagi Anak di Usia Emas Menurut Zakiah Dradjat", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2022 Publication	1 %
15	Ismatul Khasanah, Singgih Adhi Prasetyo. "Kegiatan Neurokinestetik Sebagai Bentuk Persiapan Motoric dan Literacy Anak Usia 4-5 Tahun", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2022 Publication	1 %
16	Khadijah Khadijah, Dinul Akbar Nasution, Maisarah Maisarah, Asnil Aidah Ritonga.	1 %

"Pengaruh Permainan Terompah Terhadap Motorik Kasar, Bahasa, dan Sosial-emosional Anak", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2022

Publication

17

worldwidescience.org

Internet Source

1 %

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches < 1%