

Desain Model Permainan Kreatif Tradisional Ramah Anak dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini

St. Maria Ulfah

Universitas Terbuka, Indonesia
email: mariaulfah@ecampus.ut.ac.id

Aris Munandar

Universitas Negeri Makassar, Indonesia
email: Arismunandar@unm.ac.id

Arifin Ahmad

Universitas Negeri Makassar, Indonesia
email: arifin_unm@yahoo.co.id

Abstract

Keywords:

Traditional
Creative
Games;
cognitive;
Early
childhood

This research aims to find out how to describe the design of developing traditional creative game models to improve the cognitive abilities of young children. The method used in this research is a qualitative method using questionnaires and interviews as research instruments. The results of the research show that learning media, especially regarding traditional games in kindergarten, and the lack of teachers' ability to make traditional games interesting in kindergarten are also still lacking. The design of a traditional creative game model, in this case the makkabacciq game and the mamboi game, consists of 10 students who are given stimulus by modifying the game rules and media to suit the characteristics of early childhood.

Abstrak

Kata Kunci:

Permainan
Kreatif
Tradisional;
Kognitif;
Anak Usia Dini;

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana gambaran desain pengembangan model permainan kreatif tradisional untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan menggunakan kuesioner dan wawancara sebagai instrumen penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran khususnya mengenai permainan tradisional yang ada di TK dan minimnya kemampuan guru dalam mengemas permainan tradisional menjadi menarik di TK juga masih kurang. Rancangan model permainan kreatif tradisional dalam hal ini permainan makkabacciq dan permainan mamboi yang terdiri dari 10 anak didik diberikan stimulus dengan

memodifikasi aturan main dan media yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Received : 7 Februari 2024; Revised: 11 April 2024; Accepted: 4 Mei 2024

<http://doi.org/10.19105/kiddo.v5i1.13075>

Copyright© St. Maria Ulfah, et al.
with the licenced under the CC-BY licence



This is an open access article under the [CC-BY](#)

1. Pendahuluan

Tujuan PAUD menurut Pasal 28 UU Sisdiknas No.20/2003 ayat 1 (Nasional, 2003) adalah untuk membentuk anak Indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga memiliki kesiapan yang optimal di dalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan dimasa dewasa. Sekolah Ramah Anak adalah satuan pendidikan formal, nonformal dan informal yang aman, bersih dan sehat, peduli dan berbudaya lingkungan hidup, mampu menjamin, memenuhi, menghargai hak-hak anak dan perlindungan anak dari kekerasan, diskriminasi, dan perlakuan salah lainnya serta mendukung partisipasi anak terutama dalam perencanaan, kebajikan, pembelajaran, pengawasan, dan mekanisme pengaduan terkait pemenuhan hak dan perlindungan anak di pendidikan, (KPP dan PA, 2016). Dikuatkan pada Undang-Undang nomor 23 tahun 2002 tentang perlindungan anak, sedangkan pada tahun 2014 dikuatkan dengan Permen PPPA nomor 8 tahun 2014 tentang kebijakan sekolah ramah anak.

Perkembangan anak usia dini sangat penting untuk pengembangan keterampilan kognitif. Pelajaran membaca, menulis, dan matematika adalah salah satunya. Orang tua yang mengirim anak-anak mereka ke PAUD biasanya ingin anak-anak mereka menjadi pembaca, penulis, dan matematikawan yang fasih dan baik ketika mereka mulai sekolah dasar. Hasil observasi menunjukkan bahwa tingkat keaktifan anak sangat minim di kelas. Anak-anak terkesan pasif dan hanya mendengarkan penjelasan dari para guru. Pada beberapa kesempatan, anak-anak terlihat aktif bertanya maupun merespons guru namun masih pada skala yang kecil. Hal ini tentu saja berpengaruh pada tingkat perkembangan anak, salah satunya pada aspek kognitif. Hasil penelitian dari beberapa jurnal, seperti yang dikemukakan (Holis, n.d.) menunjukkan bahwa permainan anak dapat meningkatkan kognitif terlihat dengan adanya tercapainya persentase tingkat keberhasilan anak meningkat, Agar tingkat keberhasilan anak rata-rata melampaui kriteria ketuntasan minimal 75% yang telah ditetapkan. Penelitian dari (Yanti Fauziah, 2015) terhadap upaya guru dalam mengembangkan kemampuan kognitif melalui bermain ludo pada kelompok B di PAUD Kijang Rejo Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar bahwa melalui permainan ludo telah dilaksanakan secara optimal. Guru merancang kegiatan pengembangan kognitif untuk siswa mereka berdasarkan tonggak perkembangan dan harapan, yang berfungsi sebagai indikator implementasi untuk keterampilan pengenalan angka dan huruf. Berbeda dengan temuan penelitian

(Wiranti et al., 2018) menunjukkan bahwa setelah diberi kesempatan bermain engklek, keterampilan motorik kasar meningkat.

Sebelum menggunakan permainan ludo untuk meningkatkan kemampuan kognitif, guru melakukan tugas-tugas berikut: 1) Pilih tema yang perlu dipenuhi sesuai dengan program saat ini. 2) Beri mereka akses ke media atau materi yang menarik minat mereka. 3) Tetapkan anak-anak ke grup. 4) Tetapkan peran dan tunjukkan cara bermain. 5) Biarkan anak-anak terlibat dalam permainan ludo. 6) Pengulangan permainan atau aktivitas ludo. 7) Gunakan permainan ludo untuk menilai kegiatan untuk mengembangkan kemampuan kognitif. Kemampuan kognitif setiap anak adalah unik. Perkembangan kognitif itu sendiri memerlukan proses yang panjang diantaranya yaitu berkembang melalui kegiatan bermain ludo. Anak-anak dapat bermain dan belajar mengenal pola huruf ABC, simbol huruf, dan cara menulis huruf yang telah dicontohkan dengan menggunakan media permainan menembak tusus tradisional (Aida, 2024). Menyelesaikan masalah yang sesuai dengan usia dan memanfaatkan media permainan konvensional di kelas adalah dua cara untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak-anak, terutama pada periode pra-operasional (Hastiana et al., n.d.).

Dalam nada yang sama, studi (Yanti Fauziah, 2015) tentang penerapan pendidikan anak usia dini yang berorientasi lokal menunjukkan bahwa generasi muda terutama yang berusia antara 4 dan 7 tahun saat ini terputus dari agama dan budaya lokal. Anak-anak usia ini lebih terbiasa dengan budaya lain daripada budaya mereka sendiri; Misalnya, ketika datang ke game, mereka memilih game online berbasis komputer daripada yang tradisional. (Mulyani, 2016) mengemukakan bahwa permainan modern boleh dilakukan, karena anak-anak sekarang berada dalam zaman kecanggihan teknologi. Namun, rasanya tidak bijak jika membiarkan anak diam terlalu lama di layar televisi, selain merusak mata, perkembangan dasar anak yang lain, seperti kognisi, emosi, sosial, bahasa, dan lainnya tidak akan berkembang secara maksimal.

Permainan modern lebih menjadikan anak menjadi makhluk individu. Bermain seorang diri, menang senang sendiri, kalah pun sedih sendiri. Walaupun permainan tersebut ada yang bisa dimainkan dua orang, sebenarnya interaksi yang dilakukan bukan pada temannya, melainkan dengan video games tersebut. Senada dengan Mori dalam penelitiannya yang dikutip oleh (Mulyani, 2016) bahwa Kesehatan perilaku manusia dipengaruhi secara negatif oleh efek video game pada aktivitas otak. Karena bermain video game menurunkan aktivitas otak depan, yang sangat penting untuk mengatur emosi dan perilaku, pemain dengan cepat mengalami perubahan suasana hati, kesulitan berinteraksi dengan orang lain, dan penurunan perhatian. Selain itu, ada pengaruh jangka panjang bermain video game pada aktivitas gelombang beta yang berlanjut bahkan ketika pemain berhenti bermain. Hal ini ditandai dengan lonjakan pelepasan hormon adrenalin, yang meningkatkan tekanan darah, detak jantung, dan kebutuhan oksigen. Menurut Renggani yang dikutip oleh (Mulyani, 2016), hasil penelitian yang dilakukan oleh Fakultas Kedokteran Universitas

Hanover di Jerman mengungkapkan bahwa bermain game online dapat mengarah pada pengalaman memiliki beberapa persona. Ini ditemukan melalui penelitian pada seorang wanita yang menghabiskan tiga bulan bermain banyak avatar di game online setiap hari. Ternyata wanita itu kehilangan kendali atas identitas dan kehidupan sosialnya sebagai akibat dari karakter hantu ini mengambil alih jiwanya.

Permainan modern jika tidak diatur dengan baik dapat membuat anak malas belajar, sulit makan, dan tidur tidak tepat waktu. Jika anak menjadi kecanduan permainan kontemporer ini, ia pasti akan menghabiskan berjam-jam dan sejumlah besar uang. Permainan tradisional, di sisi lain, hanya membutuhkan peralatan dasar dan memanfaatkan barang-barang yang ditemukan di daerah sekitarnya, seperti bambu, batu, dan kayu. Anak-anak dapat belajar melalui permainan tradisional nilai mengasihi Tuhan, menghormati orang lain, dan melestarikan lingkungan. Selain itu, berada di dekat alam dapat meningkatkan kecerdasan bawaan anak-anak dan mendorong pertumbuhan pribadi mereka. Terkikisnya nilai-nilai budaya Mandar yang sudah mulai dilupakan dan kurangnya minat anak untuk mengetahui berbagai budaya Mandar yang mereka belum ketahui sebelumnya. Hal ini terjadi karena semakin berkurangnya permainan tradisional anak yang dimainkan, dan bahkan perlahan-lahan mulai ditinggalkan. Bahkan, dewasa ini anak-anak tidak lagi mengenal nama-nama permainan tersebut. Disamping itu, berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa sangat kurang guru yang menggunakan media permainan tradisional dalam proses pembelajaran anak-anak TK. Guru-guru cenderung menggunakan media yang sudah ada dan banyak tersedia di pasaran. Kondisi ini tentu berpengaruh pada proses pembelajaran dan dinilai juga kurang merangsang dan menumbuhkan kemampuan kognitif anak.

Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA) adalah ruang publik yang memiliki Menurut (Hernowo et al., 2017), Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA) adalah area publik yang mencakup fitur-fitur seperti taman terbuka umum, wahana permainan dan pengembangan anak, ruang terbuka hijau, dan pusat aktivitas sosial dengan berbagai permainan menghibur, pengawasan CCTV, ruang perpustakaan, ruang laktasi, dan fasilitas lainnya. Sekolah ramah anak menyambut anak-anak untuk berpartisipasi dalam semua kegiatan ekstrakurikuler, mendorong perkembangan sosial mereka, dan meningkatkan kesejahteraan mereka (Yusi, 2015). Temuan penelitian ini dapat membantu pendidik merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi instruksi ramah anak dalam kurikulum yang berdiri sendiri yang memprioritaskan memberi anak-anak fleksibilitas untuk memilih kegiatan bermain berdasarkan minat dan keterampilan mereka untuk mengeluarkan kualitas terbaik mereka (Dewi et al., 2023). persyaratan untuk sumber daya permainan instruksional yang berlaku untuk anak-anak inklusi serta anak-anak pada umumnya. Ketiga, ia memiliki kemampuan untuk membuat APE sendiri berdasarkan keadaan siswa dan persyaratan kelembagaan. Pemerintah Indonesia telah merilis sejumlah undang-undang yang bertujuan untuk memastikan bahwa hak-hak setiap anak diwujudkan dan bahwa mereka mendapatkan

keadilan, rasa hormat, dan keamanan sehingga mereka dapat berkembang menjadi orang dewasa yang sehat dan aman (Purnawati et al., 2022).

Penelitian ini adalah analisis perkembangan kognitif berfikir logis dan berfikir simbolik anak dalam bermain permainan tradisional dengan tujuan untuk mendeskripsikan kemampuan kognitif melalui permainan yang menyenangkan. Metode play-by-learn atau learn-by-play adalah dasar dari pendidikan anak usia dini. Dunia seorang anak adalah dunia bermain. Melalui bermain, anak-anak belajar tentang diri mereka sendiri. Anak akan belajar cara bermain dan membangun keterampilan kognitif, keterampilan sosial, dan kebugaran fisik mereka. Bermain adalah cara untuk menerapkan kegiatan pendidikan anak usia dini yang memanfaatkan teknik, sumber daya, dan media yang menarik dan sederhana untuk diikuti anak-anak (Riani et al., 2022). Anak-anak didorong untuk menggunakan, menemukan, dan menyelidiki benda-benda di lingkungan mereka melalui bermain. Permainan tradisional seperti mamboi dan makkabacciq adalah dua contohnya.

Ada banyak hal yang perlu dilakukan untuk meningkatkan standar pendidikan anak usia dini, termasuk perubahan program dan struktur serta metode, media, sumber daya, dan pendekatan. Dalam kerangka Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), upaya dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan membuat kurikulum pembelajaran berdasarkan fase perkembangan anak dan menawarkan latihan atau stimulasi secara teratur, karena anak-anak belajar paling baik melalui pengulangan. Anak-anak dapat berhasil dibujuk untuk menyukai pembelajaran melalui penggunaan metode pengajaran kreatif. Tingkat orisinalitas yang ditunjukkan oleh guru dalam instruksi mereka menentukan keberhasilan pendidikan taman kanak-kanak. Cara menyiasatinya adalah dengan merancang pembelajaran yang perlu menyenangkan, melibatkan anak-anak berpartisipasi aktif, dan dilakukan melalui permainan (Adek Diah Saputri et al., 2021). Salah satu cara mengatasi persoalan tersebut adalah melalui permainan tradisional. Peneliti membuat suatu model permainan yang menggunakan beberapa teknik dan cara pelaksanaan permainan tradisional, namun dibuat lebih menarik, praktis, dan bervariasi sehingga anak-anak akan merasa tertarik dan senang untuk memainkannya. Selain itu, alat/properti yang digunakan dalam melakukan permainan adalah bahan-bahan yang mudah ditemukan di sekitar tempat tinggal mereka seperti kerang.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menciptakan model permainan tradisional yang dirancang sesuai dengan karakteristik anak dan metodologi pembelajaran yang berpusat pada anak, dan yang dapat berhasil digunakan untuk membantu anak-anak memperoleh keterampilan dasar atau kedewasaan sebelum belajar. Permainan kreatif yang dikembangkan dalam penelitian ini ada 2 yaitu: permainan kreatif makkabacciq, pada permainan ini sebelumnya dimainkan oleh 2 pemain dengan menggunakan batok kelapa (ka'daro) yang ditanam di dalam tanah dan kerang (karumbane') yang sudah dikeringkan. Sebelum memulai permainan harus suit dulu, lalu pemain pertama

menyebarkan kerang di sekitar batok kelapa dan memasukkan kerang ke dalam batok kelapa dengan cara memantik pakai jempol atau istilah mandar makkace'. Adapun pengembangan dari penelitian ini adalah hasil dari kerang yang berhasil dimasukkan akan dikaitkan aspek kognitif anak salah satunya yaitu dengan konsep lambang bilangan, dimana anak mengambil angka yang sesuai dengan jumlah kerang yang sudah diperoleh.

Permainan kedua yang akan dikembangkan yaitu Permainan mamboi. Permainan mamboi adalah permainan yang dimainkan lebih dari 3 orang. Permainan ini menggunakan bahan genteng yang pecah dan bola kasti. Inti permainan ini merobohkan susunan pecahan genteng yang ditata dengan cara dilempar menggunakan bola. Kemudian kelompok yang berjaga harus menyusunnya kembali. Adapun pengembangan dari permainan ini adalah alat yang dipakai berupa pecahan genteng diganti menjadi batu pipih yang dicat dan diberi angka. Tujuannya yaitu agar anak tidak hanya menyusun batu dari besar ke kecil tapi juga dapat mengurutkan angka dari 10 sampai 1. Selain itu, aturan main yang semula melempar bola kepada lawan dihilangkan karena tidak bersifat mendidik. Secara khusus, penelitian ini mengarah pada model permainan tradisional untuk meningkatkan kognitif khususnya untuk kesiapan belajar membaca, menulis, dan berhitung (Calistung) bagi anak usia dini. Pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan anak, yang berpijak pada tiga dimensi utama yaitu sesuai dengan usia, sesuai dengan individu anak yang unik, dan sesuai menurut lingkungan sosial budaya (Aisyah, 2020). Mengenai teori konstruktivisme (Morisson, 2012), anak-anak terutama terlibat dalam permainan sebagai sarana untuk secara aktif terlibat dengan lingkungan, pemikiran, dan pembelajaran mereka. Bermain game memberi anak-anak kesempatan untuk berlatih dan berpikir kritis sambil memaparkan mereka pada berbagai bahan dan alat, termasuk air, pasir, tanah liat, teka-teki, balok, peralatan outdoor dan indoor, boneka, pakaian, alat konstruksi, alat musik, dan banyak lagi.

Menurut Ahmad Yunus, permainan tradisional merupakan produk sampingan dari budaya masyarakat, yang telah bertahan sejak zaman dahulu (Mulyani, 2016). Orang-orang yang mendukung permainan adalah pria dan wanita, kaya dan miskin, bangsawan dan acuh tak acuh, dan mereka berasal dari berbagai kelompok umur. Relevan dengan penelitian oleh (Hapidin et al., 2016), yang menunjukkan bahwa bermain permainan edukatif tradisional dapat membantu perkembangan holistik dan terintegrasi anak-anak serta pembentukan berbagai sifat karakter yang diinginkan. Model pembelajaran melalui permainan kreatif tradisional, makkabacciq, dikembangkan sebagai panduan program pembelajaran untuk anak usia 3-6 tahun, sesuai dengan penelitian dari Karwati (Karwati, n.d.) tentang kurikulum.

Senada dengan penelitian dari Karwati (Karwati, n.d.) tentang kurikulum model pembelajaran melalui bermain kreatif tradisional makkabacciq disusun sebagai panduan program pembelajaran bagi anak usia 3-6 tahun. Selanjutnya penelitian dari (Muniroh Munawar et

al., 2013) adanya peningkatan kemampuan guru dalam merancang model pembelajaran inovatif, demikian pula dengan penelitian dari (Firman et al., 2022). Selain mengajarkan siswa untuk menjadi orang dewasa yang bertanggung jawab, guru juga menggunakan media, metode, dan alat pendidikan lainnya. Suyanto dan Jihad (2013: 110) menyatakan bahwa ada tiga langkah utama dalam proses penggunaan media dalam pembelajaran yang harus diikuti. Ini adalah 1) Persiapan, 2) Pelaksanaan, dan 3) Tindak lanjut. Dalam permainan tradisional nantinya diharapkan akan mampu mengembangkan aspek kognitif anak dan mengaktifkan kembali permainan tradisional yang sudah tidak pernah lagi dimainkan. Permainan tradisional cenderung semakin tidak mendapat tempat dalam kehidupan generasi muda. Secara umum anak-anak sudah tidak pernah lagi memainkan beberapa permainan anak-anak tradisional yang dulu sangat mendominasi dunia anak, bahkan mereka tidak lagi mengenal nama-nama permainan tersebut.

Tujuan tahap design ini adalah untuk menghasilkan bahan pembelajaran yang dikembangkan. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

a. Penyusunan Tes

Dengan mempertimbangkan usia dan tingkat kognitif peserta didik maka peneliti tidak menggunakan tes. Sebagai gantinya, disusunlah lembar observasi aktivitas anak. Lembar observasi ini digunakan sebagai acuan oleh guru untuk menilai kemampuan kognitif peserta didik berdasarkan indikator hasil belajar yang ingin dicapai.

b. Pemilihan media

Pemilihan media disesuaikan dengan kebutuhan berdasarkan isi materi yang akan diajarkan dalam kegiatan pembelajaran serta memperhatikan karakteristik peserta didik dan fasilitas yang ada di sekolah.

c. Pemilihan format

Format perangkat pembelajaran yang digunakan disesuaikan dengan standar PAUD. Hal ini dimaksudkan untuk mendesain atau merancang isi pembelajaran, pemilihan model atau metode pembelajaran dan sumber belajar yang sesuai.

d. Perancangan awal

Rancangan yang dimaksud adalah rancangan seluruh kegiatan yang harus dikerjakan sebelum uji coba dilaksanakan. Adapun rancangan awal model tersebut antara lain Buku Model, RPPH, media pembelajaran dan Buku Panduan.

e. Desain Produk Awal

Hasil analisis kebutuhan lapangan ditindaklanjuti dengan fokus, yaitu model permainan kreatif tradisional dan kemudian memvalidasinya berdasarkan penilaian ahli dan kelompok target pemakai. Hasil analisis tersebut dikembangkan dalam pembuatan desain modul permainan kreatif tradisional yang baru sesuai dengan materi yang ada.

Kebijakan sekolah ramah anak bertujuan untuk memastikan bahwa hak-hak anak dipenuhi, dijamin, dan dilindungi, sambil memfasilitasi pengembangan minat, bakat, dan kemampuan anak

serta mempersiapkan mereka untuk kehidupan yang toleran (Adriani Tamo Ina Talu et al., n.d.). Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA) adalah salah satu lingkungan belajar penting bagi anak usia dini, yang memberikan tempat bagi berbagai kegiatan bermain dan belajar, interaksi sosial, serta penyediaan informasi dan edukasi (Lestari et al., 2019). Penelitian juga menyoroti pentingnya permainan edukatif, termasuk bermain musik dengan alat musik perkusi ramah anak yang terbuat dari barang-barang bekas (Putri Ratna et al., 2023). Perancangan ruang bermain ramah anak bertujuan untuk memenuhi standar pedoman yang telah ditetapkan oleh pemerintah, dengan memperhatikan konsep keamanan, keselamatan, kenyamanan, dan kesehatan anak (Ratna et al., n.d.). Perlunya perhatian terhadap lingkungan yang menyediakan peralatan, waktu, dan ruang bermain bagi anak juga diakui, karena hal ini berpengaruh pada aktivitas bermain anak (Zaini et al., n.d.). Program Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) juga memberikan kesempatan bagi anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi mereka secara maksimal. Melalui pendekatan Pendidikan Anak Permainan (APE), pendidikan anak dapat memberikan pengalaman belajar yang holistik, baik dari segi kognitif, afektif, motorik, bahasa, maupun sosial (Adams, 1975). Program Inovasi Teknologi bagi Masyarakat (IbM) juga mengintegrasikan konsep APE limbah dengan prinsip 4R untuk mempromosikan keberlanjutan dan kewirausahaan, serta memperkuat keterlibatan guru dalam merancang dan membuat sendiri APE yang inovatif (Laila Sulastri et al., 2017).

2. Metode

Pendekatan analisis data yang digunakan dalam penelitian ini didasarkan pada teori yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman (Muhadjir, 1996), yang menurutnya penelitian etnografi dilakukan dalam dua tahap: pertama, selama penyajian data, dan kedua, mengikuti pengumpulan data. Reduksi data, visualisasi data menggunakan gambar, dan verifikasi data menggunakan pendekatan spasial adalah langkah-langkah yang membentuk prosedur pertama. Dua pendekatan digunakan dalam analisis data kualitatif: strategi deskriptif dan evaluatif. Pendekatan deskriptif pertama mengumpulkan informasi tentang kondisi awal saat ini, yang meliputi: (1) keadaan metode pembelajaran yang saat ini digunakan sebagai bahan dasar atau komparatif untuk produk yang akan dikembangkan; (2) keadaan pengguna, termasuk pendidik, kepala sekolah TK, siswa, dan pengguna lainnya; dan (3) keadaan faktor-faktor yang mendukung dan menghambat pengembangan dan penggunaan produk yang akan diproduksi. Selama fase desain, perencanaan format dasar prototipe dijelaskan menggunakan metodologi deskriptif.

Proses pendesainan dan pengembangan dalam penelitian desain meliputi tiga tahap, yaitu persiapan percobaan (preparing for the experiment), percobaan desain (design experiment), dan analisis retrospektif (retrospective analysis) (Gravemeijer et al., 2006). Guna menjangkau berbagai jenis informasi dari berbagai sumber, akan digunakan berbagai metode dan alat pengumpul data, yaitu Diskusi

dalam Kelompok Fokus (FGD) Informasi dari kepala sekolah, guru, dan instruktur kelas di sekolah sampel dikumpulkan dengan metode focus group discussion (FGD). Model permainan kreatif tradisional ini mengeksplorasi topik-topik berikut: a) pemahaman dan reaksi terhadap gagasan penciptaan permainan kreatif tradisional; b) Manfaat dan kerugian dari pengembangan game kreatif tradisional. Peneliti melakukan wawancara dengan Fathinah Kab. Majene, seorang pendidik TK. Penting untuk mengumpulkan informasi awal tentang keadaan dan ciri-ciri anak-anak secara mendalam untuk kegiatan wawancara. Temuan wawancara mengungkapkan bahwa beberapa murid tidak terbiasa dengan permainan klasik. Karena guru-guru di TK Bhayangkari dan TK Fathinah tidak memperkenalkan permainan tradisional kepada para siswa, ada kecurigaan kuat bahwa hal ini terjadi. Guru kelas di TK Fathinah di Grup B menjadi subjek wawancara peneliti mengenai penerapan model permainan kreatif tradisional. Peneliti melakukan wawancara dengan memilih hari-hari tertentu yang jatuh di luar hari belajar yang ditentukan.

3. Hasil dan Pembahasan

Metode permainan makkabacciq dan permainan mamboi dimodifikasi sedemikian rupa agar sesuai dengan tahap perkembangan anak. Pada langkah awal, peneliti menentukan tema, subtema dan menentukan permainan apa yang akan dilaksanakan, lalu menyiapkan alat dan bahan yang berasal dari bahan alam seperti kerang dan batu-batuan. Setelah membuat rancangan konsep permainan yang dapat menarik perhatian anak, dan menyenangkan untuk dimainkan anak usia dini.

Program semester dirancang secara sistimatis untuk pedoman kegiatan selama satu semester penuh. Program semester yang dikembangkan terdiri atas 17 minggu efektif dan lima tema yaitu rekreasi, transportasi, alat komunikasi, negaraku dan profesi. Penelitian mulai dilakukan pada minggu ke 2 Maret 2020 selama 5 hari dengan tema rekreasi. Penelitian dilaksanakan pertama kali pada tanggal 3 Maret 2020 mengambil tema alam semesta dengan subtema kehidupan di desa.

Penelitian dilaksanakan sebanyak lima kali pertemuan dilaksanakan selama sepekan dengan sentra yang berbeda setiap harinya. Instrumen pengukuran kemampuan dirancang terdiri atas lima aspek yang mewakili indikator yang dapat diamati dari kemampuan kognitif yang menjadi fokus dari penelitian karena berdasarkan hasil observasi dan masalah-masalah yang diamati oleh peneliti, berikut adalah instrumen pengukuran kemampuan anak:

Tabel 1. Hasil Analisis Materi Pembelajaran Permainan Kreatif Tradisional untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif pada anak usia dini

Kegiatan Pembelajaran	Tingkat Pencapaian Perkembangan	Indikator
------------------------------	--	------------------

Permainan Makkabacciq	Berpikir logis	Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: "lebih dari"; "kurang dari"; dan "paling/ter"
		Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi)
	Berpikir simbolik	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan
Permainan Mamboi	Berpikir logis	Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya
	Berpikir simbolik	Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung

Berdasarkan analisis materi yang disajikan di atas, maka penguasaan kegiatan pembelajaran permainan kreatif tradisional untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini dilakukan dengan proses latihan dan setiap akhir dari kegiatan dilakukan pengukuran terhadap aktivitas anak untuk mengetahui perubahan yang dicapai dari setiap program yang telah diberikan pada anak didik. Penilaian kegiatan siswa melalui permainan makkabacciq dan mamboi dapat digunakan untuk mengukur perkembangan model permainan kreatif tradisional untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada awal masa bayi. Lima (lima) indikasi dapat digunakan untuk mengevaluasi seberapa baik anak-anak dalam kegiatan belajar: (1) mengidentifikasi disparitas berdasarkan ukuran, seperti "lebih dari," "kurang dari," dan "sebagian besar / ter," Menggunakan simbol angka, menghitung hal-hal (4), mengurutkan objek berdasarkan ukuran dari terkecil ke terbesar atau sebaliknya, (5) mencocokkan angka dengan simbol angka, dan (2) mengklasifikasikan objek berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 versi).

Dalam skala penilaian perkembangan belajar siswa, model permainan kreatif tradisional dapat dikelompokkan sebagai berikut: (1) Belum ada perkembangan pembelajaran (BB); (2) Telah terjadi beberapa perkembangan pembelajaran (MB); (3) perkembangan belajarnya berkembang sesuai harapan (BSH); dan (4) perkembangan belajarnya berkembang sangat baik (BSB). Berdasarkan analisis anak didik pengembangan model permainan kreatif tradisional, maka tugas-tugas yang akan dilakukan anak selama pelaksanaan pembelajaran adalah:

- a. Anak-anak melakukan kegiatan permainan makkabacciq pada kegiatan inti.
- b. Anak-anak melakukan kegiatan permainan mamboi pada kegiatan inti

Buku panduan memuat materi-materi untuk dipraktikkan langsung oleh anak. Pedoman pengembangan perangkat pembelajaran permainan kreatif tradisional pada anak usia dini ini terdiri atas konsep pengembangan perangkat pembelajaran permainan kreatif tradisional pada anak usia dini. Buku panduan ini memuat konsep teoretis pengembangan perangkat pembelajaran model permainan kreatif tradisional untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Buku panduan merupakan produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan. Dalam buku pengembangan model permainan kreatif tradisional untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini dimuat dengan jelas tentang bahan dan alat yang digunakan dalam permainan tradisional Mandar.

Peneliti menciptakan prototipe awal sebagai solusi yang diharapkan dapat mengatasi tuntutan dan hambatan tersebut berdasarkan deskripsi implementasi pembelajaran model permainan kreatif tradisional. Ketika datang ke peran pengamat dalam menyaksikan pengembangan alat pembelajaran, desain pertama (prototipe) dari pengembangan perangkat model permainan kreatif tradisional mengandung kekurangan. Tentu saja, ini dapat menyebabkan data yang dihasilkan kurang ideal. Namun, ada tiga instrumen yang perlu digunakan: lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas anak, dan angket jawaban guru yang perlu diisi guru secara bersamaan. Untuk meminimalisir kelemahan yang terjadi, maka pada ujicoba di Taman Kanak-Kanak dua orang observer yang melakukan pengamatan terhadap pembelajaran di kelas. Pelaksanaan pengamatan oleh observer satu orang ditambah seorang guru yang menerapkan pengembangan perangkat pembelajaran model permainan kreatif tradisional dilakukan atas dasar pemikiran bahwa agar data yang diperoleh observer benar-benar akurat adanya, karena mereka fokus terhadap pengembangan perangkat pembelajaran model permainan kreatif tradisional setiap pertemuan yang dilaksanakan di kelas. Keterbatasan yang dikemukakan di atas merupakan wujud dari kelemahan observasi partisipasif karena observer melakukan dua kegiatan sekaligus dan ikut serta dalam kegiatan disamping melakukan pengamatan.

Sekolah ramah anak adalah ide pendidikan terbuka yang bertujuan untuk memberikan instruksi yang memperhitungkan pertumbuhan psikologis anak. Membentuk kebiasaan belajar yang sejalan dengan kebutuhan fisiologis dan psikologis anak (Khasanah et al., 2011). Sebagai lembaga pendidikan, sekolah memiliki peran aktif dalam memenuhi kebutuhan siswa, khususnya mereka yang berada di lingkungan pendidikan PAUD; memperhatikan kebutuhan anak-anak baik sebelum dan sesudah kelas; menyediakan kesehatan dan nutrisi mereka; mempromosikan keterampilan hidup sehat; menjunjung tinggi kesetaraan gender dan hak-hak anak; dan bertindak sebagai teman, motivator, dan fasilitator anak. Untuk menciptakan pembelajaran yang ramah anak, sejumlah ide dapat digunakan, termasuk: 1. Guru harus bisa menunjukkan diri sebagai media, bukan hanya tempat di mana anak-anak bisa bersenang-senang (Yusri Bachtiar, n.d.).

4. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa Gambaran desain model permainan kreatif tradisional pada anak usia dini yakni merancang metode pembelajaran, merancang perangkat pembelajaran, merancang instrumen pengukuran kemampuan anak, dan merancang buku panduan sehingga pengetahuan peserta didik tentang permainan Mandar dapat meningkat. Diharapkan kepada Lembaga PAUD, senantiasa selalu memotivasi guru-guru untuk menerapkan budaya lokal yang akan diterapkan di setiap lembaga PAUD, sehingga pembelajaran dapat bervariasi dan tidak monoton hanya dengan satu jenis metode pembelajaran.

5. Ucapan Terima Kasih

Peneliti ingin menyampaikan apresiasi yang mendalam kepada semua pihak yang telah terlibat dalam kegiatan penelitian ini, terutama kepada TK Fathinah. Tanpa dukungan dan kontribusi dari semua pihak yang terlibat, penelitian ini tidak akan terlaksana dengan baik. Tak lupa, peneliti ingin menyampaikan penghargaan atas segala saran yang telah diberikan demi kesempurnaan dan kebaikan pada proses penelitian di bidang yang sama ke depannya. Saran-saran tersebut menjadi bahan refleksi yang berharga bagi peneliti untuk mengembangkan penelitian lebih lanjut. Adapun saran untuk meningkatkan ketelitian, terutama dalam hal kelengkapan data yang diperoleh dari narasumber maupun instansi terkait, akan menjadi perhatian utama peneliti di masa mendatang. Hal ini diharapkan dapat mempermudah proses lanjutan seperti pengolahan data dan tahapan-tahapan berikutnya.

References

- Adek Diah Saputri, Dian Eka Priyantoro, & Uswatun Hasanah. (2021). Implementasi Permainan Tradisional Gobag Sodor dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini (Studi Kasus di TK Pertiwi 2 Sidodadi Kecamatan Pekalongan Kabupaten Lampung Timur). *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 143–153. doi: 10.19105/kiddo.v2i2.4579
- Adriani Tamo Ina Talu, P. DI, De Gomes Prodi PAUD STKIP Santu Paulus Ruteng Jln Jend A Yani, F. P., & Pos, T. (n.d.). IDENTIFIKASI SEKOLAH RAMAH ANAK.
- Aida, N. (2024). Penggunaan Media Permainan Tradisional Tembak Tutus Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini.
- Aisyah, A. (2020). PENDIDIKAN KARAKTER UNTUK PERKEMBANGAN MORAL ANAK USIA DINI. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini.*, 05(02).
- Dewi, N. K., Rahmawati, A., Pudyaningtyas, A. R., Palupi, W., Syamsudin, M. M., & Sholeha, V. (2023). Analisis Ketercapaian Pelaksanaan Kurikulum Ramah Anak di Lembaga PAUD. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7371–7384. doi: 10.31004/obsesi.v7i6.5546
- Firman, W., & Anhusadar, L. (2022). Peran Guru dalam Menstimulasi

- Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(2), 28–37. doi: 10.19105/kiddo.v3i2.6721
- Gravemeijer, K., & Cobb, P. (2006). Design research from a learning design perspective. In *Educational design research*. Routledge, 29–63.
- HAPIDIN, H., & YENINA. (2016). Pengembangan Model Permainan Tradisional Dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 10(2), 201–212.
- Hastiana, D., Psikologi, P., & Psikologi, F. (n.d.). Perkembangan Kognitif Usia Pra Operasional dalam Berbagai Perspektif Permainan Tradisional. Retrieved from <http://Jiip.stkipyapisdampu.ac.id>
- Hernowo, E. , & Navastara, A. M. (2017). Karakteristik Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA) Bahari di Kecamatan Cilandak Jakarta Selatan. *Jurnal Teknik ITS*, 6(2), C221–C224.
- Holis, A. (n.d.). Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini. Retrieved from www.journal.uniga.ac.id
- Karwati, E. (n.d.). Euis Karwati : Pengembangan Pembelajaran dengan Menekankan Budaya Lokal PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN DENGAN MENEKANKAN BUDAYA LOKAL PADA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI.
- Khasanah, I., & Karmila, M. (2011). IDENTIFIKASI MODEL SEKOLAH RAMAH ANAK (SRA) JENJANG SATUAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI SE-KECAMATAN SEMARANG SELATAN. In *Jurnal Penelitian PAUDIA* (Vol. 1, Issue 1).
- KPP dan PA. (2016). Makalah Kebijakan Sekolah Ramah Anak. Pelatihan Sekolah Ramah Anak Bagi Guru-Guru Se Kota Makassar. BP-PAUD Dan DIKMAS.
- Laila Sulastri, Y., Rahma, A., & Luqmanul Hakim, L. (2017). Naskah diterima. In *Agustus* (Vol. 23).
- Lestari, P. I., & Prima, E. (2019). Peran Ruang Publik Terpadu Ramah Anak Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 483. doi: 10.31004/obsesi.v4i1.396
- Morisson, G. (2012). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks .
- Mulyani, N. (2016). *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Diva Press.
- Muniroh Munawar, O. :, Prasetyo, A., & Pusari, R. W. (2013). PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF MELALUI PENDEKATAN IN HOUSE TRAINING BERBASIS KEARIFAN BUDAYA LOKAL. In *Jurnal Penelitian PAUDIA* (Vol. 2, Issue 1).

- Nasional, I. D. P. (2003). Undang-undang republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional.
- Purnawati, S., Ariyanto, F. L. T., & Nazarullail, F. (2022). Pemanfaat Ape Wire Game Sebagai Alat Bantu Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini. *WISDOM: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 102–112. doi: 10.21154/wisdom.v3i1.3755
- Putri Ratna, D., & Hidayatul Mubasysyarah, A. (2023). Peningkatan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Alat Musik Perkusi Ramah Anak Di TK Dharma Wanita 2 Plosoharjo Grobogan. In *Plosoharjo Grobogan Journal of Research and Development Early Childhood (JELYC)* (Vol. 1, Issue 2). JELYC.
- Ratna, A. M., & Firda, A. (n.d.). Desain Ruang Bermain Ramah Anak Pada PAUD Pelangi di Kota Palembang. doi: 10.37817/ikra-ithabdimas.v8i2
- Riani, D., & Maryani, K. (2022). Penggunaan Alat Peraga dalam Pengenalan Konsep Matematika pada Anak Usia Dini di TK Al-Falah Kota Cilegon. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(1), 56–68. doi: 10.19105/kiddo.v3i1.5211
- Wiranti, D. A., Diah, D., & Mawarti, A. (2018). KEEFEKTIFFAN PERMAINAN ENKLEK DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK USIA DINI. Retrieved from <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/RE>
- Yanti Fauziah, P. (2015). IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI BERBASIS BUDAYA LOKAL DI PAUD FULL DAY SCHOOL. *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 39–54. Retrieved from <http://journal.uny.ac.id/index.php/jppm>
- Yusi, R. Y. (2015). Artikel Pengembangan Model Sekolah Ramah Anak (di Kota Bandung). Implementasi Pendekatan Restorative Justice Dalam Menangani Peserta Dididk Yang Melakukan Pelanggaran Aturan Sekola.
- Yusri Bachtiar, M. (n.d.). PEMBELAJARAN BERBASIS RAMAH ANAK TAMAN KANAK-KANAK DI KECAMATAN BONTOTIRO KABUPATEN BULUKUMBA.
- Zaini, A., Tarbiyah, J., & Kudus, S. (n.d.). BERMAIN SEBAGAI METODE PEMBELAJARAN BAGI ANAK USIA DINI.