



PELAKSANAAN JOYFULL LEARNING BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL SASAK UNTUK MENINGKATKAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN

Baiq Shofa Ilhami¹⁾, Mulianah Khaironi²⁾

1) shofa.ilhami@gmail.com, 2) guru.anah@gmail.com

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Hamzanwadi

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kondisi awal pembelajaran pengembangan kemampuan motorik kasar anak di daerah sentral budaya Kecamatan Sakra Barat Kabupaten Lombok Timur., merancang langkah-langkah *joyfull learning* melalui penerapan permainan tradisional Sasak dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak di daerah sentral budaya Kecamatan Sakra Barat Kabupaten Lombok Timur. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan subjek penelitian anak-anak usia 5-6 tahun pada Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini Kecamatan Sakra Barat, diantaranya: TK Negeri Pembina Sakra Barat, PAUD Pade Angen Tenges-Enges, dan PAUD Islahul Ummah. Adapun peubah yang diamati/diukur dalam penelitian ini adalah perkembangan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun melalui penerapan langkah-langkah *joyfull learning* berbasis permainan tradisional Sasak. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan teknik dokumentasi. Adapaun analisis data yang digunakan berdasarkan tahapan penelitian ini, yaitu analisis deskriptif kuantitatif dan analisis data kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan motorik kasar anak dengan skor x 53 pada kategori sedang sebelum menerapkan *joyfull learning* dan 63 pada kategori tinggi setelah menerapkan *joyfull learning* berbasis permainan tradisional sasak.

Kata kunci: *joyfull learning*, permainan tradisional sasak, motorik kasar



PENDAHULUAN

Pendidikan sebagai proses yang tidak berakhir selama rentang kehidupan manusia, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Pendidikan sebagai tindakan yang dilaksanakan secara sadar melalui proses belajar untuk mencapai tujuan meningkatkan kualitas sumber daya manusia dari segi moral agama, pengetahuan, dan keterampilan. Pendidikan dilaksanakan sejak usia dini. Anak usia dini adalah pebelajar aktif. Anak tidak bisa belajar seperti orang dewasa yang selalu serius, dalam suasana hening, dan dipenuhi metode ceramah, karena anak usia dini memiliki daya konsentrasi yang pendek.

Proses belajar pada anak usia dini dilaksanakan dengan prinsip “Belajar melalui bermain”. Pendidikan Anak Usia Dini bertujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak, tentunya melalui prinsip belajar yang menyenangkan (*joyfull learning*). Berbagai kegiatan main disetting untuk menstimulasi pertumbuhan dan perkembangan anak. Melalui kegiatan main, anak akan membina sikapnya, meningkatkan kemampuan fisik, dan mengembangkan pengetahuan yang dimiliki. Namun yang menjadi kendala saat ini adalah kondisi pelaksanaan Pendidikan Anak Usia Dini yang memprihatinkan, karena jauh dari konsep pendidikan dan prinsip belajar anak yang seharusnya dilaksanakan.

Dalam pelaksanaan pembelajaran, anak dijejali dengan berbagai tugas untuk mengembangkan kemampuan menulis, membaca, dan berhitung, tanpa memperhatikan kesiapan anak dari segi usia maupun kemampuan untuk menerima stimulasi tersebut. Seolah-olah ketiga kemampuan tersebut adalah kemampuan utama yang harus dimiliki anak, Tidak

hanya masalah calistung, kurangnya variasi kegiatan main yang disiapkan oleh guru dalam proses belajar anak juga menjadi faktor pemicu kebosanan anak. Hal itu terlihat dari penggunaan majalah secara terus-menerus sebagai media pembelajaran. Setiap hari anak mengerjakan tugas-tugas yang ada dalam majalah, sehingga tidak mengeherankan jika anak cepat bosan, tidak bergairah mengikuti kegiatan, mengganggu teman, dan membuat keributan di dalam kelas. Apalagi pada pelaksana Pendidikan Anak Usia Dini yang berada di pedesaan dengan keterbatasan keuangan dan sarana prasarana yang menyebabkan kegiatan pembelajaran monoton. Selain itu pelaksanaan Pendidikan Anak Usia Dini kurang melibatkan unsur-unsur budaya. Padahal dalam Kurikulum 2013 PAUD setiap lembaga yang menyelenggarakan pendidikan untuk anak usia dini diberikan kebebasan untuk mengelola dan melaksanakan pendidikan sesuai dengan lingkungan sosial budayanya. Oleh karena itu, masyarakat dapat memasukkan unsur-unsur budaya setempat dalam mengembangkan pendidikan anak usia dini.

Suku Sasak adalah salah satu suku yang ada di Indonesia, tepatnya di Pulau Lombok Provinsi Nusa Tenggara Barat. Seperti suku-suku lainnya di Indonesia, Suku Sasak juga memiliki permainan tradisional yang harus dilestarikan, salah satu caranya adalah dengan memperkenalkan permainan tradisional Sasak pada anak sejak usia dini. Penerapan permainan tradisional dalam kegiatan main Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu upaya untuk memperkenalkan permainan tradisional kepada anak (Novianti, dkk, 2015). Tidak hanya memperkenalkan, namun anak sebagai generasi penerus Bangsa diharapkan dapat



melestarikan permainan tradisional sehingga eksistensinya tetap terjaga. Mengingat pada saat ini dimana perkembangan teknologi yang semakin pesat, seperti *gadget*, sehingga anak disibukkan dengan keberadaan teknologi tersebut. Belum adanya petunjuk teknis penerapan permainan tradisional untuk PAUD juga menjadi kendala bagi guru untuk menerapkannya.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan di atas, dibutuhkan adanya upaya untuk memperbaiki pembelajaran pada anak usia dini agar kegiatan belajar yang diikuti anak dapat bermakna dan berhasil menstimulasi pertumbuhan dan perkembangan motorik kasar anak. Oleh karena itu maka diperlukan adanya model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini, yaitu *Joyfull Learning*. *Joyfull Learning* merupakan salah satu model pembelajaran menyenangkan yang dapat diterapkan dalam Pendidikan Anak Usia Dini karena sesuai dengan prinsip belajar anak (Permatasari, 2014). Melalui *Joyfull Learning* diharapkan dapat mengurangi tekanan yang dialami anak saat belajar dan mampu mengaktifkan anak.

Permainan tradisional Sasak sebagai aset budaya yang harus diperkenalkan kepada anak sejak dini dapat dijadikan sebagai kegiatan main untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak. Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan di PAUD Kecamatan Sakra Barat, tepatnya dalam proses pembelajaran peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional Sasak sangat jarang dilakukan, padahal Kecamatan Sakra Barat merupakan salah satu daerah sentral budaya di Kabupaten Lombok Timur. Hal ini disebabkan karena belum ada petunjuk

teknis tentang langkah-langkah pelaksanaan permainan tradisional Sasak di Kecamatan Sakra Barat sehingga menyulitkan guru dalam menerapkannya. Motorik kasar merupakan salah satu aspek perkembangan yang harus distimulasi sejak usia dini, karena berhubungan dengan keterampilan-keterampilan fisik yang dibutuhkan oleh anak selama rentang kehidupannya. Kemampuan motorik kasar yang dimiliki anak akan menentukan kualitas *life skill* yang dimiliki. Jika kemampuan motorik kasar anak sudah terstimulasi dengan baik sejak usia dini, maka kemampuan anak untuk menggunakan motorik kasarnya dalam berkarya pun akan optimal. Permainan tradisional sasak dimainkan dengan melibatkan otot-otot besar atau kemampuan motorik kasar, seperti berdiri, berjalan, berlari, menangkap, melempar, dan melompat (Cahyani, dkk. 2014., Mardayani, dkk. 2016., Nopilayanti, 2016., Andriani, 2012).

Model *Joyfull Learning* dapat dikembangkan untuk menerapkan permainan tradisional sasak untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak, yaitu melalui kegiatan bermain permainan tradisional yang menyenangkan, tanpa tekanan, dan mampu mengaktifkan anak untuk bergerak selama melakukan permainan (Brata, 2010). Adapun permainan tradisional Sasak yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah *besilo'an* atau yang biasa dikenal dengan *selodor*. Hanya saja yang menjadi permasalahan penerapan permainan tradisional Sasak dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini khususnya di sentral budaya Kecamatan Sakra Barat Kabupaten Lombok Timur adalah belum adanya petunjuk teknis yang baku berdasarkan hasil penelitian tentang langkah-langkah penerapan permainan



tradisional Sasak melalui pembelajaran menyenangkan (*joyfull learning*) untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak. Berdasarkan keadaan tersebut, diperlukan adanya pengembangan pembelajaran menyenangkan (*joyfull learning*) berbasis permainan tradisional Sasak untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak di lembaga PAUD Kecamatan Sakra Barat. Proses pengembangan dilaksanakan melalui penelitian dan pengembangan dengan perlakuan berupa tindakan kepada subjek penelitian.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan subjek penelitian berjumlah 22 orang anak usia 5-6 tahun di tiga lembaga pendidikan anak usia dini. Adapun tahapan yang akan digunakan dalam merujuk pada langkah penelitian dan pengembangan Borg dan Gall (dalam Sugiono & Kuntjojo, 2016: 264) yang disesuaikan dengan kebutuhan penelitian dengan tetap memperhatikan esensi yang harus dipenuhi dalam pelaksanaan penelitian sehingga siklusnya terdiri atas: (1) studi pendahuluan, mempelajari kondisi yang ada di lapangan, teori-teori yang relevan, dan hasil penelitian yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan, (2) merencanakan dan mengembangkan produk awal berdasarkan hasil penelitian pendahuluan, (3) melakukan ujicoba di lapangan secara terbatas dan lebih luas dimana nantinya produk akan digunakan, diantara langkah ini dilakukan revisi terhadap kelemahan-kelemahan yang ditemukan dalam setiap uji coba di lapangan, dan (4) validasi model yang dikembangkan sampai memperoleh produk akhir sebagai sebuah model pembelajaran.

Kegiatan pengembangan dan uji validasi produk dilakukan secara siklus, disertai umpan balik, evaluasi-penilaian dan perbaikan.

Penelitian ini dilaksanakan di Kecamatan Sakra Barat Kabupaten Lombok Timur, sebagai salah satu daerah yang masih kental dengan budaya Sasaknya, baik dari segi kesenian, tradisi, maupun permainannya. Sasaran dari penelitian ini adalah anak usia dini berusia 5-6 tahun yang ada di lembaga Pendidikan Anak Usia Dini Kecamatan Sakra Barat. Pengambilan sampel dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling*, dengan menentukan lembaga Pendidikan Anak Usia Dini di Kecamatan Sakra Barat Kabupaten Lombok Timur sebagai lokasi penelitian, yaitu: TK Negeri Pembina Sakra Barat, PAUD Pade Angen Tenges-Enges, dan PAUD Islahul Ummah.

Adapun peubah yang diamati/diukur dalam penelitian ini adalah Objek yang diobservasi berupa aktivitas tentang proses penerapan *joyfull learning* dalam permainan tradisional sasak, yaitu perkembangan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun dalam pembelajaran dengan penerapan permainan tradisional sasak melalui langkah-langkah *joyfull learning*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik observasi dan teknik dokumentasi. Adapun teknik analisis data yang digunakan berdasarkan tahapan penelitian ini, yaitu: analisis deskriptif kuantitatif, yaitu data yang diperoleh di awal penelitian, baik perkembangan motorik anak, pelaksanaan *joyfull learning*, dan pelaksanaan permainan tradisional; analisis data kualitatif yaitu pada tahap pengembangan, ujicoba dan validasi hasil pengembangan juknis melalui tahapan



reduksi data, pemaparan data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan sejak bulan Juli. Uji coba terbatas dilakukan pada satu sekolah dengan melibatkan sebagian kecil siswa untuk mengikuti setiap permainan. Pada tahap ini diperoleh hasil rata-rata 37 dengan nilai interval hampir mendekati rendah akan tetapi masih berada pada kategori sedang.

Tabel 1. Table Konversi

Nilai	Interval Skor	Interval skor	Kriteria
A	$X > Mi + 1 (SDi)$	Mean > 54	Tinggi
B	$Mi - 1 SDi \leq X \leq Mi + 1 (SDi)$	36 54	Sedang
C	$X < Mi - 1 (SDi)$	Mean < 36	Rendah

Pada tahap uji coba terbatas ini ditemukan beberapa kendala yang menghambat pelaksanaan model yang telah dikembangkan, terutama pada saat pelaksanaan permainan. Kendala yang ditemukan adalah:

1. Anak-anak tidak mengetahui sama sekali 2 dari 3 permainan yang ditawarkan, yaitu permainan jumpring dan cipuci. Adapun permainan besilo'an, anak-anak sudah mengetahui permainan tersebut dengan nama permainan selodor.
2. Anak-anak juga agak kesulitan dalam menyanyikan lagu pada permainan cipuci dan jumpring. Hal ini dikarenakan adanya perbedaan bahasa sasak pada setiap daerah yang tersebar di kabupaten lombok timur.

Berdasarkan hasil temuan pada uji coba terbatas tersebut, kemudian peneliti

kembali melakukan evaluasi bersama guru-guru untuk mendiskusikan rancangan kegiatan yang telah disusun dalam juknis yang telah dikembangkan untuk nantinya diaplikasikan pada uji coba yang lebih luas. Hasil evaluasi disepakati bahwa:

1. Guru sebelumnya harus menjelaskan model permainan kepada siswa, mengajarkan lagu-lagu yang digunakan dalam permainan dengan menyisipkannya dalam kegiatan-kegiatan di dalam kelas di luar kegiatan uji coba, serta mensimulasikan permainan tersebut sebelum memainkannya bersama anak-anak.
2. Guru ikut serta menjadi peserta dalam permainan pada awal-awal kegiatan sampai anak-anak memahami alur permainan.

Setelah mendapat format buku petunjuk pelaksanaan *joyfull learning* berbasis permainan tradisional *besilo'an* berdasarkan evaluasi uji coba terbatas dan masukan dari guru-guru PAUD yang berpengalaman, kemudian dilakukan uji coba lebih luas dengan melibatkan tiga lembaga PAUD. Hasil uji coba menunjukkan adanya peningkatan kemampuan motorik kasar anak pada tiga sekolah tersebut setelah menerapkan *joyfl learning* berbasis permainan *besilo'an*.

Tabel 2. Skor x

	Nilai x
Pre-Tes	53
Post-Tes	63

Pada table di atas diperoleh nilai x pada post-tes (setelah menerapkan *oyfull learning* berbasis permainan tradisional) lebih tinggi dari nilai x pada pre-tes (sebelum menerapkan *joyfull learning* berbasis permainan tradisional) dengan skor



53 dan 63. Skor ini kemudian dicari nilai konversinya untuk mengetahui kategori tingkat kemampuan motorik kasar anak.

Tabel 3. Nilai hasil konversi

Nilai	Interval Skor	Interval skor		Kriteria
		Mean >	54	
A	$X > Mi + 1 (SDi)$	Mean >	54	Tinggi
B	$Mi - 1 SDi \leq X \leq Mi + 1 (SDi)$	36	54	Sedang
C	$X < Mi - 1 (SDi)$	Mean <	36	Rendah

Pada table 3 tersebut diperoleh nilai hasil konversi apabila nilai x lebih rendah dari 36 maka kemampuan anak masuk dalam kategori rendah, apabila nilai x sama dengan 54 atau di antara rentang 36-54 maka kemampuan anak masuk dalam kategori sedang, sedangkan jika nilai x lebih besar dari 54 kemampuan anak masuk dalam kategori tinggi. Jika dikonversi dengan nilai x yang telah didapatkan maka dapat disimpulkan, kemampuan motorik kasar anak pada pre-tes termasuk dalam kategori sedang dan meningkat menjadi kategori tinggi setelah menerapkan *joyfull learning* berbasis permainan tradisional dalam proses pembelajaran anak usia dini. Sehingga dapat disimpulkan penerapan *joyfull learning* dengan berbasis permainan tradisional sasak *besilo'an* (selodor) dapat digunakan dalam pembelajaran anak usia dini terutama dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

Terdapat beberapa factor yang menjadi pendukung penerapan pengembangan produk dalam meningkatkan motorik kasar anak, di antaranya:

1. *Joyfull learning* sangat sesuai dengan karakteristik pembelajaran anak usia dini, yaitu dengan menyenangkan dan membuat anak merasa nyaman

salah satunya melalui proses belajar sambil bermain

2. Permainan *besilo'an* (selodor) yang diterapkan dalam *joyfull learning* ini merupakan permainan yang melibatkan seluruh aspek motorik kasar secara konferhensif. Pada permainan ini otot motorik kasar anak dilatih dengan berlari, melompat dan menangkap. Selain aspek motorik kasar, pada permainan ini sesungguhnya juga melibatkan proses kognitif dan social anak sehingga permainan ini juga dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam memecahkan permasalahan (bagaimana strategi untuk tidak tertangkap dan dapat mencapai finish (untuk kelompok yang bermain) dan bagaimana untuk menangkap lawan bagi kelompok yang berjaga)) selain itu anak perkembangan social anak juga dilatih dalam bermain secara berkelompok, bagaimana bekerja sama untuk memenangkan permainan. Saat melakukan uji coba lebih luas ditemukan beberapa kekurangan yang ditemukan guru pada juknis *joyful learning* berbasis permainan *besilo'an* yang telah dikembangkan melalui tahap uji coba terbatas dan evaluasi. Diantaranya guru kesulitan menentukan besar kotak yang digunakan untuk permainan *besilo'an* (selodor) ini, sehingga perlu ditentukan ukuran kotak permainan dalam juknis yang sesuai dengan perkembangan fisik anak usia 5-6 tahun.



DAFTAR PUSTAKA

- Alawiyah, Ratu Tuti. (2014). Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Banten. *Jurnal Pendidikan Usia Dini Volume 8 Edisi 1, April 2014* Hal. 175-184.
- Andriani, Tuti. (2012). Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Sosial Budaya Vol. 9 No. 1 Januari-Juli 2012* Hal 121-136
- Brata, Ida Bagus Putu Hery Suryadi. (2010). Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Gedung Pertunjukan Kesenian Tradisional Di Senggigi Lombok Barat. Tugas Akhir Sarjana Strata Pada Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Atma Jaya Yogyakarta 2010.
- Cahyani, Ni Luh Ayu., dkk.(2014). Model Pembelajaran Quantum Melalui Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Kelompok B TK Kumara Jaya Denpasar. *E-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini (Volume 2 No 1 Tahun 2014)*.
- Mardayani, Komang Trisna., dkk. (2016). Penerapan Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Kelompok B di Paud Widhya Laksmi. *E-journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (Volume 4. No. 2 Tahun 2016)*.
- Novianti, Ni Gst Ayu Kadek Fitri., dkk. (2015). Penerapan Metode Demonstrasi Melalui Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Anak Kelompok B2 Semester II TK Widya Santhi. *E-journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (Volume 3 No 1 Tahun 2015)*.
- Permatasari, Aprilia Intan., dkk. (2014). Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran *Joyful Learning* Dengan Metode Pemberian Tugas Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Pokok Koloid Siswa Kelas XI IPA SMA NEGERI 1 Simo Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK), Vol. 3 No. 1 Tahun 2014* Hal.117-122.
- Sugiono & Kuntjojo. (2016). Pengembangan Model Permainan Pra-Calistung Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini Volume 10 Edisi 2, November 2016* Hal. 255-276.