

# IMPLEMENTASI PERMAINAN ANAK TRADISIONAL DALAM UPAYA PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR ANAK USIA DINI

**Putu Indah Lestari dan Elizabeth Prima**

Program Studi Pendidikan Guru – Pendidikan Anak Usia Dini  
UNIVERSITAS DHYANA PURA

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengimplementasian permainan anak tradisional mampu meningkatkan motivasi belajar anak usia dini tingkat Taman Kanak-kanak. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa TK Gita Sapta Kumara yang terletak di Jalan Kusuma Dewa I/16 Gatot Subroto Barat Denpasar, tahun pelajaran 2014/2015. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan metode observasi. Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelompok B-2 TK Tunas Gita Sapta Kumara (13 putra dan 11 putri), dengan objek penelitian implementasi permainan anak tradisional dalam upaya peningkatan motivasi belajar anak usia dini. Hasil yang diperoleh pada siklus I menunjukkan bahwa dari 24 anak, tidak ada anak yang motivasi belajarnya sangat rendah (0%). 3 orang anak tergolong rendah (12,50 %), 8 orang anak motivasi belajarnya sedang (33,33 %), sebanyak 13 orang anak (54,17%) motivasi belajarnya tinggi, dan tidak ada seorangpun anak yang motivasi belajarnya sangat tinggi. Hasil yang diperoleh pada siklus II menunjukkan bahwa dari 24 anak, tidak ada anak yang motivasi belajarnya sangat rendah maupun rendah (0%), 2 orang anak motivasi belajarnya sedang (8,33 %), sebanyak 15 orang anak (62,50%) motivasi belajarnya tinggi, dan 7 anak (29,17 %) yang motivasi belajarnya sangat tinggi. Sehingga demikian, implementasi permainan anak tradisional dapat meningkatkan motivasi belajar anak Kelompok B-2 TK Gita Sapta Kumara dengan tiap anak telah mencapai kriteria ketuntasan minimal 80 % (22 anak) dengan kategori keberhasilan tinggi dan sangat tinggi pada akhir siklus II.

**Kata Kunci** : *permainan anak tradisional, motivasi belajar anak usia dini*

## ABSTRACT

*This research aimed at knowing whether the implementation of traditional kids' game could increase the learning motivation of children at the level of Kindergarten. This research was conducted at Gita Sapta Kumara kindergarten which located at Jalan Kusuma Dewa I/16 Gatot Subroto Barat Denpasar, in the academic year of 2014/2015. The subjects of this study were the students of B-2 Group kindergarten Gita Sapta Kumara (13 males and 11 females), with the object of study was the implementation of traditional children game in an attempt to increase learning motivation of the children. The result of the first cycle showed that from 24 children, none of them got low motivation (0%). 3 children categorized as low motivation (12,50%), 8 children had average motivation (33,33%), as much as 13 children (54,17%) got high motivation and none got very high motivation. The result of the second cycle revealed that from 24 children, none of them got very low or low motivation (0%), 2 children got average motivation (8,33%), as much as 15 children (62,50%) got high motivation in learning, and 7 children (29,17%) got very high motivation. Therefore, the implementation of traditional children game can improve the learning motivation of students in group B-2 of Kindergarten Gita Sapta Kumara in which every child achieve the minimum passing grade 80% (22 children) with the category of high and very high at the end of cycle II*

**Key Words** : *traditional children game, early are learning motivation*

## PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan salah satu lembaga pendidikan dasar yang memiliki fungsi sangat fundamental dalam menyiapkan

sumber daya manusia yang berkualitas (Hamalik, 2010:15). Sangat fundamental karena pendidikan dasar merupakan fondasi pendidikan pada jenjang berikutnya. Oleh

karena itu, pendidikan dasar hendaknya dilakukan dengan cara yang benar agar mampu menjadi landasan yang kuat untuk jenjang pendidikan berikutnya (Desmita, 2009: 35). Taman Kanak-kanak sebagai lembaga yang menyelenggarakan program pendidikan satu atau dua tahun, perlu dilengkapi dengan sarana dan prasarana permainan yang memungkinkan anak untuk bermain sambil belajar, sehingga dapat membantu dalam mengembangkan motivasi belajar anak usia dini.

Upaya pengembangan motivasi belajar anak usia dini ini diantaranya dapat dicapai melalui peran guru Taman Kanak-kanak di dalam merancang permainan anak sebagai model kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-kanak sebaiknya mengutamakan bermain sambil belajar, karena secara alamiah bermain dapat memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam dan dapat membantu dalam mengembangkan motivasi belajar. Guru memiliki peranan penting dalam membantu anak agar dapat membangun konsep dengan baik, sehingga secara komprehensif dapat mengembangkan motivasi belajar anak usia dini

Salah satu bentuk permainan yang dapat dipergunakan adalah permainan anak tradisional. Permainan tradisional saat ini semakin dilupakan, khususnya bagi anak-anak yang tinggal di daerah perkotaan. Salah satu penyebabnya adalah semakin berkembangnya teknologi *gadget* yang lebih menyenangkan untuk dimainkan dibandingkan dengan permainan tradisional. Anak-anak lebih terfokus pada perkembangan teknologi permainan dibandingkan dengan permainan tradisional. Selain itu, di sekolah permainan tradisional anak juga sudah jarang dimainkan. Sehingga semakin lama permainan tradisional anak semakin tidak dikenal oleh generasi-generasi muda.

Permainan tradisional adalah bentuk kegiatan permainan atau olahraga yang berkembang dari suatu kebiasaan masyarakat tertentu. Kurniati (2011: 13) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa permainan anak tradisional dapat menstimulasi anak dalam mengembangkan kerjasama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati aturan, serta dapat menghargai orang lain.

Rogers & Sawyer's (Iswinarti, 2010:6) mengemukakan nilai-nilai penting dalam bermain bagi anak yaitu: meningkatkan kemampuan *problem solving* pada anak, menstimulasi perkembangan bahasa dan kemampuan verbal, mengembangkan keterampilan sosial, dan merupakan wadah pengekspresian emosi yang baik bagi anak. Dalam pengembangan karakter, permainan tradisional juga telah terbukti dapat meningkatkan karakter yang positif. Cahyono (2011:2) mengemukakan sejumlah karakter yang dimiliki oleh permainan tradisional yang mampu membentuk karakter positif yaitu: permainan tradisional cenderung menggunakan fasilitas di lingkungan tanpa membelinya sehingga anak perlu daya imajinasi dan kreativitas yang tinggi untuk membuat alat permainan, permainan tradisional anak melibatkan pemain yang banyak sehingga menuntut kemampuan interaksi antar pemain di dalamnya, permainan tradisional memiliki pesan moral tertentu seperti nilai-nilai kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, sikap lapang dada, dorongan untuk berprestasi, dan taat pada peraturan.

Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik berupa hasrat dan keinginan berhasil serta dorongan kebutuhan belajar, harapan, dan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan

kegiatan belajar yang menarik (Uno, 2009: 23). Indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut: (1) adanya hasrat dan keinginan berhasil, (2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, (3) adanya harapan dan cita-cita masa depan, (4) adanya penghargaan dalam belajar, (5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, (6) adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan siswa dapat belajar dengan baik.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Kurniati (2011: 13) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa permainan anak tradisional dapat menstimulasi anak dalam mengembangkan kerjasama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati aturan, serta dapat menghargai orang lain.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang secara umum bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. Penelitian ini dirancang dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi/evaluasi, dan refleksi.

Subjek penelitian ini adalah siswa Taman Kanak-kanak di wilayah Denpasar Utara. Alasan pengambilan subjek di tingkat Taman Kanak-kanak karena di tingkat tersebut terungkap beberapa permasalahan yaitu, 1) Taman Kanak-kanak merupakan lembaga pendidikan pertama bagi anak untuk mengenal, memperoleh pembinaan, pengajaran, dan pendidikan yang dapat meningkatkan dan mengoptimalkan potensi yang dimiliki anak, 2) Minimnya penerapan permainan anak tradisional sehingga kegairahan siswa dalam belajar semangat

kurang dan berdampak pada rendahnya motivasi belajar anak.

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelompok B-2 Taman Kanak-kanak (TK) Gita Sapta Kumara, yang berlokasi di Jalan Kusuma Dewa I/ 16 Gatot Subroto Barat, Denpasar. Jumlah siswa kelompok B-2 yakni 24 orang, yang terdiri dari 13 siswa putra dan 11 siswa putri.

Objek penelitian tindakan kelas ini dilakukan terhadap subjek penelitian di tingkat pendidikan Taman Kanak-kanak adalah sebagai berikut.

1. Penerapan permainan anak tradisional dalam proses pembelajaran anak usia dini
2. Peningkatan motivasi belajar anak usia dini yaitu anak aktif dalam pembelajaran di kelas, menunjukkan minat dalam proses pembelajaran, kemandirian, inovatif, mencari hal-hal yang berhubungan dengan pelajaran, memiliki keyakinan tinggi dalam pelajaran, mampu memecahkan masalah, mendapat penghargaan, menghindari hukuman, mendapat selamat/pujian, dan menjadi kebanggaan guru dan orang tua

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yakni melalui observasi. Proses pengumpulan data melalui observasi ini menggunakan panduan rubrik untuk merekam data mengenai motivasi belajar yang ditunjukkan anak usia dini. Observasi yang dilakukan peneliti yakni observasi terstruktur dan observasi tidak terstruktur. Proses observasi pemahaman motivasi belajar anak terstruktur dibantu dengan instrument berupa angket observasi. Sedangkan dalam melaksanakan observasi tidak terstruktur pengobservasi tidak menyediakan daftar terlebih dahulu tentang aspek-aspek yang akan diobservasi. Dalam hal ini pengobservasi mencatat semua tingkah

laku yang dianggap penting dalam suatu periode observasi.

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Siklus I dengan tema Alat Komunikasi ini direncanakan untuk 5 kali pertemuan, masing-masing pertemuan dilaksanakan berdasarkan skenario pembelajaran. Proses penelitian menggunakan metode observasi pada setiap pertemuannya untuk menilai tingkat motivasi belajar anak. Secara rinci nilai rata-rata motivasi belajar anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran melalui permainan anak tradisional pada siklus I dituangkan dalam Tabel 3.1 di bawah ini.

*Tabel 3.1 Deskripsi Data Hasil Penelitian Siklus I dan Siklus II*

Motivasi Belajar
------------------

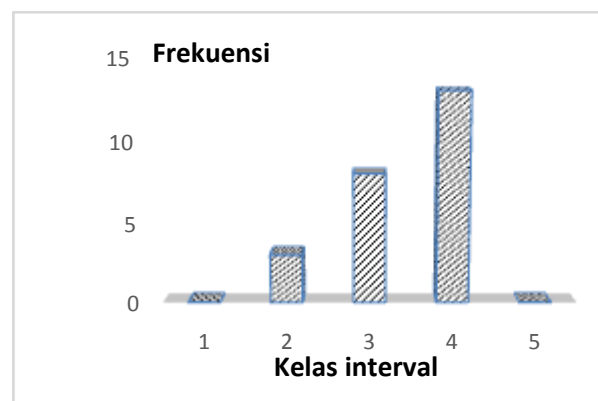
		Siklus I
N	Valid	24
	Missing	0
	Mean	19
	Median	18,5
	Modus	20
	Std Deviasi	2,908
	Minimum	11
	Maksimum	23
	Jumlah	450

Skor hasil pengukuran responden diperoleh skor tertinggi adalah 23 dari skor tertinggi yang mungkin dicapai yaitu 30. Skor terendah resoponden adalah 11 dari skor terendah yang mungkin dicapai yaitu 6. Distribusi frekuensi skor motivasi belajar anak dapat dilihat pada tabel 3.2 seperti berikut:

*Tabel 3.2 Data Hasil Motivasi Belajar Anak Siklus I*

No	Interval	Nilai Tengah	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif (%)	Keterangan
1	5 – 9	7	0	0	Sangat rendah
2	10 – 14	12	3	12,50	Rendah
3	14 - 19	16	8	33,33	Sedang
4	20 - 24	22	13	54,17	Tinggi
5	25 - 30	27	0	0	Sangat tinggi
Jumlah			24	100	

Dari tabel di atas, dapat diamati bahwa dari 24 anak, tidak ada anak yang motivasi belajarnya sangat rendah (0%). 3 orang anak tergolong rendah (12,50 %), 8 orang anak motivasi belajarnya sedang (33,33 %), sebanyak 13 orang anak (54,17%) motivasi belajarnya tinggi, dan tidak ada seorangpun anak yang motivasi belajarnya sangat tinggi. Untuk lebih jelasnya dapat digambarkan pada grafik poligon 3.1 di bawah ini:



*Gambar 3.1 Grafik Hasil Motivasi Belajar Anak Siklus I*

Berdasarkan grafik di atas menunjukkan bahwa secara umum tingkat motivasi belajar anak TK Gita Sapta Kumara sudah baik. Hal ini berarti bahwa penerapan permainan anak tradisional belajar mampu meningkatkan motivasi belajar anak karena pada akhir siklus I telah mencapai rata-rata keberhasilan dengan kategori cukup baik sehingga masih dapat diupayakan pada siklus berikutnya agar seluruh anak dapat mencapai ketuntasan minimal, yaitu 80% anak mencapai ketuntasan dengan kategori keberhasilan minimal tinggi.

Siklus II dengan tema Alat Komunikasi ini direncanakan untuk 5 kali pertemuan, masing-masing pertemuan dilaksanakan berdasarkan skenario pembelajaran yang berbeda dengan siklus I. Secara rinci nilai rata-rata motivasi belajar anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran melalui permainan anak tradisional pada siklus II dituangkan dalam Tabel 3.3 di bawah ini.

Tabel 3.3 Deskripsi Data Hasil Penelitian Siklus II

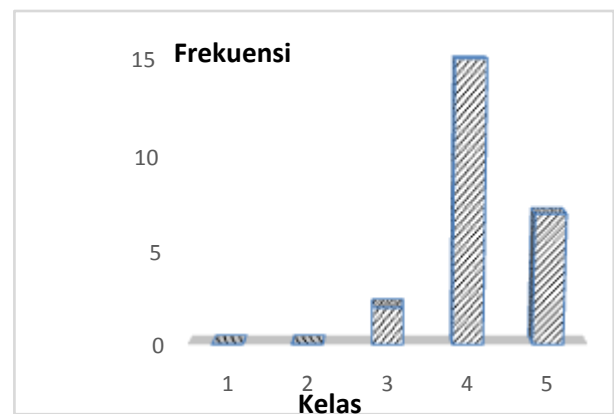
		Motivasi Belajar
N	Valid	24
	Missing	0
Mean		23
Median		23
Modus		23
Std Deviasi		2,465
Minimum		18
Maksimum		27
Jumlah		549

Skor hasil pengukuran responden diperoleh skor tertinggi adalah 27 dari skor tertinggi yang mungkin dicapai yaitu 30. Skor terendah responden adalah 18 dari skor terendah yang mungkin dicapai yaitu 6. Distribusi frekuensi skor motivasi belajar anak dapat dilihat pada table 3.4 seperti berikut.

Tabel 3.4 Data Hasil Motivasi Belajar Anak Siklus II

No	Interval	Nilai Tengah	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif (%)	Keterangan
1	5 – 9	7	0	0	Sangat rendah
2	10 – 14	12	0	0,00	Rendah
3	14 – 19	16	2	8,33	Sedang
4	20 – 24	22	15	62,50	Tinggi
5	25 – 30	27	7	29,17	Sangat tinggi
Jumlah			24	100	

Dari tabel di atas, dapat diamati bahwa dari 24 anak, tidak ada anak yang motivasi belajarnya sangat rendah maupun rendah (0%), 2 orang anak motivasi belajarnya sedang (8,33 %), sebanyak 15 orang anak (62,50%) motivasi belajarnya tinggi, dan 7 anak (29,17 %) yang motivasi belajarnya sangat tinggi. Untuk lebih jelasnya dapat digambarkan pada grafik poligon 3.2 di bawah ini.



*Gambar 3.2 Grafik Hasil Motivasi Belajar Anak Siklus II*

Berdasarkan grafik di atas menunjukkan bahwa tingkat motivasi belajar anak Kelompok B (B2) TK Gita Sapt Kumara sudah sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa implementasi permainan anak tradisional dapat dikatakan berhasil hingga mencapai kriteria ketuntasan keberhasilan sangat baik. Aspek motivasi belajar anak pada siklus II ini hanya menyisakan 2 anak dengan kategori keberhasilan sedang, 15 anak dengan kategori keberhasilan tinggi, sedangkan sisanya dengan keberhasilan sangat tinggi.

Temuan empiris pada siklus II untuk aspek motivasi belajar menunjukkan peningkatan yaitu dengan rata-rata kriteria ketuntasan minimal telah mencapai 80 % anak pada kategori keberhasilan yaitu tinggi dan sangat tinggi. Hasil ini bila dibandingkan kriteria ketuntasan motivasi belajar pada siklus I yaitu 54,17% sedangkan pada siklus II kriteria ketuntasan motivasi belajar yaitu sebesar 91,67% terjadi peningkatan aspek motivasi belajar anak yaitu sebesar 37,5%. Setiap aspek dalam motivasi belajar anak pada siklus II juga mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus I

Peningkatan aspek motivasi belajar yang terjadi, tergambar bahwa dari 3 anak yang berada pada kategori rendah 2 orang anak meningkat ke kategori sedang dan seorang anak meningkat ke kategori tinggi. Sebanyak 8 anak yang mendapatkan kategori sedang, seluruhnya meningkat menjadi kategori tinggi. Sedangkan dari 13 anak dengan kategori tinggi, 7 diantaranya naik ke kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan tujuan penelitian telah terpenuhi dengan mencapai kriteria ketuntasan tiap anak dengan kategori keberhasilan tinggi dan sangat tinggi. Implementasi permainan anak tradisional belajar mampu meningkatkan motivasi belajar anak karena pada akhir siklus II telah

mencapai mencapai ketuntasan minimal, yaitu 80% anak mencapai ketuntasan dengan kategori keberhasilan minimal tinggi.

Selama proses pembelajaran pada anak Kelompok B-2 TK Gita Sapt Kumara terdapat beberapa faktor yang dipandang sebagai faktor pendukung maupun faktor penghambat. Faktor-faktor yang dipandang sebagai pendukung dalam kegiatan pembelajaran dengan mengimplementasikan permainan anak tradisional dapat dilihat antara lain: 1). Tingkat keaktifan dan kesiapan anak Kelompok B-2 TK Gita Sapt Kumara sangat baik dalam mengikuti pembelajaran, pemahaman materi, mengikuti instruksi dan menerima berbagai konsep; 2). Dukungan dan partisipasi guru selama proses perencanaan dan pelaksanaan tindakan ditunjukkan dengan antusiasme mereka dalam memberi motivasi kepada anak-anak sampai dengan keterlibatan aktif mereka di dalam kelas; 3). Sarana dan prasarana pembelajaran yang mendukung anak dalam melakukan aktivitas selama proses pembelajaran.

Adapun faktor penghambat yang mempengaruhi tingkat keberhasilan pembelajaran anak diantaranya adalah: 1). Anak mengalami kesulitan berinovasi dan mandiri. Anak kurang yakin akan apa yang dikerjakan sehingga anak lebih banyak bertanya dan meminta bantuan guru, anak kurang mau mencoba hal – hal baru karena takut salah; 2). Terdapat beberapa anak yang kurang mampu bekerja sama dalam kelompok sehingga mengganggu proses pembelajaran.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Kesimpulan yang dapat ditarik dari hasil analisis data dan pembahasan adalah :

1. Implementasi permainan anak tradisional dapat meningkatkan motivasi belajar anak Kelompok B-2 TK Gita Sapt Kumara dengan tiap anak telah mencapai kriteria ketuntasan

minimal 80 % (22 anak) dengan kategori keberhasilan tinggi dan sangat tinggi pada akhir siklus II.

2. Proses pembelajaran dengan mengimplementasikan permainan anak tradisional mampu meningkatkan motivasi belajar anak Kelompok B-2 TK Gita Sapta Kumara, memiliki beberapa faktor pendukung dan penghambat diantaranya : Faktor pendukung yaitu keaktifan dan kesiapan anak, dukungan dan partisipasi guru, serta sarana dan prasarana belajar yang baik. Faktor penghambat antara lain adalah anak mengalami kesulitan berinovasi dan mandiri, terdapat beberapa anak yang kurang mampu bekerja sama dalam kelompok sehingga mengganggu proses pembelajaran.

### Saran

Saran yang dapat diajukan dalam kelanjutan penelitian ini adalah:

1. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi permainan anak tradisional berpeluang dalam meningkatkan motivasi belajar anak. Oleh sebab itu, apabila guru ingin mengembangkan motivasi belajar anak, disarankan menggunakan implementasi permainan anak tradisional sebagai salah satu alternatif dalam proses pembelajaran.
2. Implementasi permainan anak tradisional agar lebih efektif, hendaknya para pendidik terlebih dahulu mengidentifikasi karakteristik siswa dan karakteristik materi ajar, hal tersebut dapat dilakukan dengan jalan melakukan observasi awal terhadap peserta didik
3. Impelentasi permainan anak tradsional dapat diujicobakan pada bidang pengembangan lain di pendidikan anak usia dini.

### DAFTAR PUSTAKA

- Cahyono, N. (2011). Transformasi Permainan Anak Indonesia. Artikel. <http://permata-nusantara.blogspot.com>. Diakses pada tanggal 25 September 2012.
- Damanik. (2010). *Hubungan Persepsi Tentang Keterampilan Guru Mengajar Dengan Moivasi Berprestasi Siswa Kelas Akselerasi Untuk Mata Pelajaran Sosiologi di SMA Swasta Al-Azhar Medan*. [www.repository.usu.ac.id](http://www.repository.usu.ac.id)
- Desmita. (2009). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Hamalik, O. (2009). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Iswinarti. (2010). Nilai-nilai Terapiutik Permainan Engklek untuk Anak Usia Sekolah Dasar. Naskah Publikasi. [www.google.com](http://www.google.com). Diakses tanggal 24 September 2012.
- Kunandar. (2007). *Guru Profesional*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Kurniati, E. (2011). Program Bimbingan untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional. Surakarta: Skripsi Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Madya, S. (2006). *Teori dan Praktik Penelitian Tindakan (Action Research)*, Alfabeta: Bandung.
- McMillan, J. H. (1992). *Educational Research Fundamental for the Costumer*. NewYork: HarperCollins Publishers.
- Nasution. (2005). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Pribadi, B. A. (2009). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: PT Dian Rakyat.
- Sardiman, A. M. (2010). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Soemanto, W. (2006). *Psikologi Pendidikan Landasan Kerja Pemimpin Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sudjana. (1992). *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito
- Sukardi. (2005). *Metodologi Penelitian, Petunjuk Praktis*. Yogyakarta: UGM Pers.

Trianto. (2007). *Model Pembelajaran Terpadu Dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: PT Prestasi Pustaka.

Uno, H.B. (2009). *Teori Motivasi & Pengukurannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.