

MODEL PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF BERBASIS SOSIAL BUDAYA PADA PEMBELAJARAN ANAK DIDIK KELOMPOK BERMAIN

(MODEL-BASED DEVELOPMENT OF TOOLS EDUCATIONAL GAMES SOCIO CULTURAL LEARNING TO CHILDREN PLAY GROUP)

Anwar, Mursidin T, dan Husain Ibrahim
FKIP dan Program Pascasarjana Universitas Haluoleo Kendari
Jalan: H. Eddy Agussalim Mokodompit Kendari
email: anwarhapid@gmail.com

Diterima tanggal: 11/08/2012, Dikembalikan untuk revisi tanggal: 11/11/2012, Disetujui tanggal: 31/05/2013

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk 1) mengembangkan alat permainan edukatif yang mudah dibuat, tersedia bahan bakunya dan biaya yang relatif murah, dapat meningkatkan kecerdasan naturalis anak didik, 2) memberikan nilai ekonomi bagi kelompok bermain. Penelitian ini dirancang dengan menggunakan penelitian dan pengembangan. Subjek penelitian terdiri atas 2 kelompok bermain di kota Kendari dan 2 kelompok bermain di Kabupaten Kolaka. Setiap daerah dipilih satu kelompok bermain masing-masing perkotaan dan pedesaan. Selanjutnya, setiap kelompok bermain mengembangkan minimal empat alat permainan bekerja sama dengan orang tua, dan masyarakat. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dan diskusi terfokus, sedangkan analisis data dilakukan secara kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) keempat kelompok bermain telah mengembangkan sebanyak 12 jenis permainan edukatif. Permainan ini dapat mengenalkan anak pada lingkungan alam sekitarnya serta dapat dengan mudah mengembangkan kecerdasan naturalis anak; dan 2) alat permainan yang dikembangkan mudah diperoleh bahan bakunya, murah, dan mendapatkan respon yang jauh lebih baik dari anak-anak didik kelompok bermain, serta memiliki nilai ekonomi untuk kelompok bermain.

Kata kunci: pembelajaran, permainan edukatif, berbasis sosial budaya, kecerdasan naturalis, dan kelompok bermain.

Abstract: This research aims are: 1) to develop tools of educational games that easily made available and relatively low cost, to increase the natural intelligence of children, 2) to provide economic value for play group. This study was designed by using research and development. The subject of the research consisted of 2 play groups in Kendari city and 2 districts play groups in Kolaka. Every region selected one play group each characterized by urban and rural. Furthermore, each play group develop at least four tools of educational games in collaboration with parents, and community. Data collection consisted of observations, interviews, and focus group discussion, while data analysis was qualitative. The results showed: first, all the four play groups have developed as many as 12 types of educational games. This game can introduce children to the surrounding natural environment through the tools used in the game to easily develop naturalist intelligence of children. Second, game tools can be developed easily and cheaply, get a much better response from children out of play group, and therefore it has economic value for the play group.

Keywords: learning, educational games, based socio-cultural, naturalist intelligence and play group.

Pendahuluan

Pengembangan kecerdasan natural anak Kelompok Bermain (KB) sangat penting, karena akan menentukan perkembangan anak selanjutnya. Masa ini merupakan masa yang tepat untuk meletakkan dasar-dasar pengembangan kemampuan fisik, bahasa, sosial emosional, konsep diri, seni, moral dan nilai agama, sehingga upaya pengembangan seluruh potensi anak usia dini harus dimulai agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal (Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, 2002; Anwar dan Ahmad, 2004).

Sesuai dengan hak anak sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2003 tentang Perlindungan Anak bahwa setiap anak berhak untuk hidup, tumbuh, berkembang, dan berpartisipasi secara wajar sesuai dengan harkat dan martabat kemanusiaan, serta mendapat perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi. Salah satu implementasi dari hak warga negara, setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadi dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya (Kementerian Pemberdayaan Perempuan, 2003).

KB merupakan salah satu bentuk layanan pendidikan bagi anak usia 3-5 tahun yang berfungsi untuk membantu meletakkan dasar-dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang diperlukan bagi anak dini usia dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya.

Tujuan pendidikan KB mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dasar menyesuaikan diri dengan lingkungannya, termasuk siap memasuki pendidikan dasar (Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, 2002). Untuk mencapai tujuan pembelajaran di KB pendekatan harus didasarkan pada kebutuhan anak, menggunakan berbagai media dan sumber belajar, yaitu belajar dari sumber yang sengaja disiapkan maupun yang berasal dari lingkungan alam sekitar (Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, 2002). Melalui strategi pembelajaran itu, perlu dikembangkan beberapa aspek, yaitu: 1) moral dan nilai-nilai agama; 2) fisik; 3) bahasa; 4) kognitif; 5) sosial emosional;

dan 6) seni. Selain itu, juga perlunya pengembangan manajemen pembelajaran yang mencakup pengembangan metodologi pembelajaran, pengembangan sarana dan bahan belajar, termasuk bacaan anak, pengembangan permainan dan alat permainan, termasuk penggalan permainan tradisional, serta pengembangan evaluasi tumbuh kembang anak dini usia. Meskipun anak dilahirkan dengan suatu bekal kemampuan, tetapi perlu didukung oleh keluarga dan lingkungannya agar ia tumbuh menjadi manusia dewasa yang berkualitas (Anwar dan Ahmad, 2004).

Hasil penelitian Anwar dkk (2009) di kota Kendari dan Kabupaten Kolaka menemukan bahwa terdapat 45 permainan sebagai APE-BESBUD (Alat Permainan Edukatif-Berbasis Sosial Budaya) pada 5 kelompok permainan tradisional, masing-masing, yaitu: 1) permainan ketangkasan menangkap binatang liar sebanyak 8 jenis, 2) permainan ketangkasan fisik sebanyak 5 jenis, 3) permainan keseimbangan badan sebanyak 9 jenis, 4) permainan otot sebanyak 13 jenis, dan 5) permainan yang mengandalkan otak/ketangkasan sebanyak 10 jenis. Sebanyak 45 jenis permainan dari 5 kelompok tersebut, tidak semua relevan untuk dikembangkan bagi anak usia KB.

APE (Alat Permainan Edukatif) yang mengakar pada sosial budaya masyarakat sekitar telah diperkenalkan kepada peserta didik dan memperoleh sambutan yang baik dari mereka. Untuk itu, perlu dikembangkan baik jumlah maupun bentuk aplikasi dalam pembelajaran inovatif, sehingga dapat meningkatkan kecerdasan naturalis anak.

Jika unsur budaya itu dapat dikembangkan, maka ada beberapa keuntungan yang bisa diperoleh, seperti: 1) nilai edukatif (pengetahuan dan keterampilan); 2) nilai etika (sikap positif); dan 3) nilai ekonomi yaitu dengan modal yang kecil dapat memperoleh bahan belajar yang potensial, sedangkan di pihak lain dapat dikembangkan untuk dijual di pasaran. Bagi anak didik dapat mengembangkan kecerdasan naturalis mereka sesuai potensi dan bakat anak, tanpa harus dihambat akibat keterbatasan alat permainan di lembaga pendidikannya. Dalam jangka panjang akan mengembangkan kecakapan hidup (*life skills*)

khususnya *vocational skills* (Anwar, 2004). Melalui kreasi dari APE tersebut akan menjadi bekal kelak setelah dewasa untuk melakukan kreasi, sehingga sejak awal anak sudah dididik mencintai dan mengembangkan lingkungannya. Pengembangan APE ini menjadikan anak dekat dengan lingkungannya yang memudahkan untuk memelihara dan melakukan kreasi tanpa harus merusak lingkungannya.

Fokus permasalahan pengembangan alat permainan edukatif (APE), yaitu: 1) bagaimanakah jenis-jenis APE yang dapat dikembangkan dari latar budaya sekitar KB? 2) bagaimana strategi yang dilakukan oleh KB dalam mengembangkan APE?

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengembangkan APE dari latar budaya sekitar KB, dan 2) mengaplikasikan suatu strategi bagi KB dalam mengembangkan APE dengan prinsip mudah diperoleh, murah, dan dapat meningkatkan kecerdasan anak, meningkatkan kreativitas pendidik, dan dapat memberi nilai ekonomi bagi KB.

Kajian Literatur

Fungsi pendidikan bagi anak usia dini tidak hanya sekedar memberikan berbagai pengalaman belajar seperti pendidikan pada orang dewasa, tetapi juga berfungsi mengoptimalkan perkembangan kapabilitas kecerdasannya. Pendidikan hendaknya diartikan secara luas, mencakup seluruh proses stimulasi psikososial yang tidak terbatas pada proses pembelajaran yang dilakukan secara klasikal. Artinya, pendidikan dapat berlangsung di mana saja dan kapan saja, baik yang dilakukan sendiri di lingkungan keluarga maupun oleh lembaga pendidikan di luar lingkungan keluarga. Pembelajaran harus dilakukan secara menyenangkan, yaitu melalui bermain. Kesenangan yang diperoleh melalui bermain memungkinkan anak akan belajar tanpa tekanan, sehingga semua aspek termasuk kecerdasannya berkembang secara optimal (Gutama, 2002).

Kegiatan PAUD, khususnya KB hendaknya memperhatikan sembilan kemampuan belajar anak, yaitu: 1) kecerdasan linguistik; 2) kecerdasan logika-matematika; 3) kecerdasan visual-spasial; 4) kecerdasan musikal; 5) kecerdasan kinestetika; 6) kecerdasan naturalis;

7) kecerdasan interpersonal; 8) kecerdasan intra personal; dan 9) kecerdasan spiritual (Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, 2002).

Pertumbuhan otak anak perlu mendapatkan stimulasi psikososial seperti: disentuh atau diajak bermain. Oleh karena itu, berbagai permainan sebenarnya bisa dirancang secara sengaja (*intentionality*) agar anak meningkatkan beberapa kemampuan tertentu berdasarkan pengalaman belajar tersebut. Bagi anak, bermain merupakan suatu kegiatan yang alamiah, namun mengasyikkan. Bermain adalah aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak, karena menyenangkan, bukan karena untuk memperoleh hadiah atau pujian. Bermain sebagai salah satu alat utama yang menjadi latihan untuk pertumbuhannya, dan medium, di mana si anak mencobakan diri, bukan saja dalam fantasinya, tetapi juga benar nyata secara aktif. Bila anak bermain secara bebas sesuai kemauan maupun kecepatannya sendiri, maka ia melatih kemampuannya (Semiawan, 2002).

Permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak ia kenali sampai pada yang ia ketahui dan dari yang tidak dapat diperbuatnya, sampai mampu melakukannya. Jadi, bermain mempunyai nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari seorang anak. Bermain memiliki berbagai arti, namun pada permulaan, setiap pengalaman bermain memiliki unsur risiko. Belajar sambil bermain menurut Semiawan (2002) dapat memahami arti bermain bagi anak, sehingga bermain merupakan suatu kebutuhan bagi anak. Melalui rancangan pelajaran tertentu untuk dilakukan sambil bermain, anak belajar sesuai dengan tuntutan taraf perkembangannya. Bahkan kalau kebutuhan tersebut tidak terpenuhi, maka ada satu tahap perkembangan yang kurang baik dan tidak akan terlihat secara nyata segera, melainkan kelak bila ia sudah remaja.

Belajar sambil bermain sangat menyenangkan bagi anak peserta didik KB. Permainan yang lebih efektif bersumber dari lingkungan sosial budaya peserta didik. Permainan tersebut telah memiliki dasar keterampilan untuk mengembangkannya, sekaligus dapat melibatkan masyarakat dalam upaya mengembangkan alat permainan tradisional menjadi bahan belajar yang

potensial dalam mengimplementasikan pembelajaran kontekstual.

Sarana pendidikan berupa alat permainan yang bersumber dari lingkungan sosial terdekat peserta didik dapat mempengaruhi peningkatan kecerdasan natural termasuk penalaran moral anak. Oleh karena itu, jika perkembangan kognitif tidak diperkaya, selanjutnya perkembangan moral anak sampai tingkat diyakini atau menyatu dengan hati nurani sulit untuk dicapai (Saputra, 2003).

Pembelajaran kontekstual berasal dari konsep *contextual teaching and learning (CTL)*. Johnson (2006) mengartikan CTL sebagai sebuah sistem belajar yang didasarkan pada filosofi bahwa semua peserta didik mampu menyerap pelajaran apabila mereka menangkap makna dalam materi akademis yang mereka terima. Mereka menangkap makna dalam tugas-tugas sekolah jika mereka bisa mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan dan pengalaman yang sudah mereka miliki sebelumnya. Istilah pendekatan kontekstual merupakan suatu kondisi di mana pendidik menghadirkan situasi nyata ke dalam kelas. Pendekatan kontekstual mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat.

Berpangkal dari kondisi tersebut, perlu kiranya pengkajian yang lebih mendalam tentang manfaat yang dapat diperoleh melalui permainan tradisional baik secara kognitif, psikologis, maupun sosial. Bagi anak usia Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) permainan adalah suatu bentuk penyesuaian diri yang sangat berguna untuk menolong anak menguasai kecemasan dan konflik. Permainan sebaiknya bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak, sehingga permainan dapat berfungsi sebagai media yang dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak. Pembelajaran di PAUD, pengajar hendaknya tidak bertindak sebagai guru, melainkan sebagai fasilitator (Yufiarti, 2002). Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk mengutarakan pengalaman, perasaan, melalui berbagai interaksi antara guru dengan anak atau antara sesama anak.

Berdasarkan usulan inovatif Konferensi Pendidikan Indonesia Mengatasi Krisis Menuju Pembaharuan tahun 1999 tentang perlunya pendekatan *Community Base Education (CBE)*. Semangat pemberdayaan masyarakat menurut *CBE* bahwa beberapa nilai tradisional dan potensi lingkungan alam sekitar dapat dilestarikan dan dimanfaatkan dalam implementasi pembelajaran menuju pemberdayaan masyarakat setempat. Konsep tersebut mendorong masyarakat bertanggung jawab terhadap pendidikan, baik untuk diri sendiri maupun terhadap lingkungannya (Jalal dan Supriadi, 2001). Di lingkungan masyarakat Indonesia, termasuk di Sulawesi Tenggara, dijumpai permainan tradisional dan permainan modern.

Menurut perspektif antropologi, pembelajaran dianggap sebagai transmisi budaya dan pembelajaran sebagai penguasaan budaya. Pembelajaran dianggap sebagai proses transmisi budaya dari sumber belajar kepada peserta didik (Wahyudi, 2003). Latar belakang budaya peserta didik mempunyai efek yang lebih besar dalam proses pendidikan daripada efek yang disumbangkan dari pemberian materi pelajaran. Konsep tersebut dapat dimaknai bahwa ada pengaruh kebudayaan dalam proses pembelajaran.

Pendidikan anak di usia prasekolah merupakan fase pendidikan terpenting dalam rentang pendidikan yang harus ditempuh oleh anak. Kondisi umat pada masa mendatang sangat dipengaruhi oleh kualitas pendidikannya sejak dini. Implikasi dari pembelajaran kontekstual, misalnya anak diajak untuk bertanggung jawab memelihara tanamannya. Orang tua dan pendidik PAUD harus mampu melestarikan atau mengembangkan budaya baru.

Hasil pengembangan Alat Permainan Edukatif Tradisional (APET) yang dilakukan oleh Umar (2004) terbukti sangat diminati anak usia 3-5 tahun. Sejalan dengan itu, hasil penelitian Galib (2002) menunjukkan bahwa pendekatan Sains Teknologi Masyarakat (STM) berarti mengajarkan peserta didik dalam konteks pengalaman dan kehidupan mereka sehari-hari bertitik tolak pada masalah-masalah yang sedang dihadapi masyarakat, baik secara lokal, regional, maupun nasional. Secara empiris ditemukan hasil penelitian sejenis yang dilakukan oleh Zuhara

(2002) yang menunjukkan bahwa keinovatifan yang dimiliki oleh seseorang pada pengetahuan tentang lingkungan yang dimilikinya merupakan kombinasi faktor pendorong seseorang untuk berperilaku berwawasan lingkungan yang diperlukan dalam pembangunan berkelanjutan.

Pengenalan dan pemanfaatan lingkungan budaya dalam arti formulasi dari istilah STM pada kegiatan pembelajaran di KB dapat mendorong peserta didik berpartisipasi langsung dalam upaya pemecahan masalah yang dihadapi sehari-hari. Dalam konteks penelitian ini alat permainan tradisional yang ada di lingkungan KB dipandang sebagai sesuatu yang kontekstual dan akan efektif memberikan daya kreasi, motivasi, dan nilai-nilai edukatif yang dapat memacu imajinasi anak untuk kelak melakukan kreasi yang bersifat inovatif.

Jika STM dapat dianalogikan dengan pendekatan kontekstual, maka penerapan dalam pembelajaran seperti ditemukan Galib (2002) mendorong siswa berpartisipasi. Selama ini belum ada tes bakat terhadap anak usia dini di Sulawesi Tenggara. Meskipun diakui bahwa potensi kreatif anak berbakat dengan anak normal sama (Yusuf, 2005), justru potensi lingkungan sangat berpengaruh terhadap kreativitas anak, baik lingkungan keluarga maupun lingkungan sosial budaya.

Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama dua tahun (2009-2010) bertempat di kota Kendari dan Kabupaten Kolaka. Secara metodologis penelitian ini dilaksanakan melalui prosedur penelitian pengembangan (*research and development*) yang mengadaptasi pendapat dari Borg dan Gall (1989) dari 10 tahap menjadi 7 tahap.

Tahun pertama (2009), tahap-tahap yang dilakukan meliputi: 1) Perencanaan, mencakup: identifikasi kebutuhan, temuan terdahulu, potensi KB/sosial budaya sekitar KB; 2) Pengorganisasian, mencakup: pengelompokan KB, jenis-jenis permainan berdasarkan potensinya, dan perumusan model konseptual. Untuk tahun kedua (2010) dilaksanakan tahap-tahap sebagai kelanjutan tahun pertama, yaitu: Tahap implementasi, melalui uji coba terbatas tentang kelayakan dan kesesuaian suatu model yang

dirancang dengan karakteristik KB yang ada di perkotaan dan di pedesaan. Melalui monitoring dan evaluasi diperoleh fakta konkrit tentang masalah-masalah yang dihadapi di lapangan. Hasil uji coba digunakan untuk bahan evaluasi dan revisi model/juknis yang lebih menyeluruh guna perbaikan model selanjutnya. Tahap pengembangan, adalah ujicoba model tahap kedua kepada subjek yang lebih luas, diikuti dengan monitoring, refleksi, dan evaluasi yang akhirnya menghasilkan model pengembangan APE pada KB di daerah perkotaan dan pedesaan.

Subjek dalam penelitian merupakan pengganti populasi dan sampel, yaitu KB yang ada di wilayah kota Kendari dan Kabupaten Kolaka. Setiap daerah dipilih 2 KB, di mana masing-masing mengembangkan dua APE pada Tahun I, dan dua APE pada Tahun II yang dilakukan oleh pendidik bekerja sama dengan masyarakat dan atau orang tua anak didik. Setiap APE diujicobakan dalam pembelajaran di lingkungan KB, selanjutnya dilakukan evaluasi untuk melihat efektivitasnya. Sampel sebagai subjek validasi model terdiri atas: 2 Kepala Taman Kanak-kanak dan 2 orang pakar pendidikan.

Instrumen/teknik pengumpulan data, terdiri atas: 1) pedoman pengamatan; 2) pedoman wawancara; dan 3) diskusi terfokus. Data yang dikumpulkan, selanjutnya digunakan sebagai bahan untuk memformulasi model pengembangan APE yang aplikatif. Prosedur analisis data dilakukan dengan teknik deskriptif kualitatif menggunakan model analisis domain dan taksonomi (Spradley, 1980). Validasi data dilakukan dengan teknik triangulasi (metode dan sumber) serta ketekunan pengamatan.

Hasil Penelitian dan Pembahasan Jenis-jenis APE yang Dikembangkan Kelompok Bermain Kelompok *Bermain Anwai*

KB Anwai yang terletak di pusat kota Kendari telah mengembangkan 4 permainan tradisional yang mencoba memadukan unsur tradisional Tolaki sebagai basis utama budaya masyarakat setempat dengan unsur-unsur budaya pendidikan anak didiknya, yaitu: Tolaki, Bugis-Makassar, dan Muna.

Pogolu (Main Bola)

Pogolu (main bola) merupakan salah satu permainan semi tradisional. Permainan ini banyak digemari anak-anak serta orang dewasa, baik di daerah Muna maupun daerah lain di Sulawesi. Sifatnya praktis, sederhana serta tidak butuh biaya. Dilakukan secara berkelompok 2-4 orang tergantung kesediaan ketua kelompoknya. Alat permainan yang digunakanpun sangat sederhana mudah diperoleh di sekitar tempat tinggal anak.

Peralatan permainan terdiri atas: 1) buah pinang sebagai bola, papan sebagai lapangan, potongan-potongan bambu sebagai pemain, lem atau paku serta karet gelang sebagai gawang untuk memasukkan bola atau buah pinang; dan 2) jumlah alat untuk kedua tim cukup satu macam saja dengan potongan-potongan bambu tadi yang mewakili setiap pemain.

Cara memainkan: peraturan yang diterapkan dalam permainan ini sama dengan permainan bola pada umumnya dengan jangka waktu permainan 2x10 menit pergroup dan apabila selama itu belum ada yang dapat memasukan bola ke dalam gawang lawan maka pemain dapat digantikan dengan kelompok berikutnya (*dopololi*). Namun, apabila salah satu tim dapat memasukkan bola (*defopesua*), maka yang kalah akan digantikan oleh tim yang lain (*pobansuleki*). Permainan ini membutuhkan kesabaran dan kekompakkan setiap pemain, diawali dengan penentuan tim siapa yang berhak memulai duluan (*lahae somampeno wawo*): a) dapat dilakukan dengan kesepakatan, dan b) melalui suten (cara mengundi dengan mengadu jari untuk menentukan siapa yang menang bermain duluan). Ketiga, permainan diawali oleh tim pertama dengan menendang bola atau buah pinang yang berada di tengah lapangan. Jumlah tim dalam permainan ini terdiri dari dua kelompok, masing-masing beranggotakan 2-4 orang. Selain kecerdasan naturalis anak dapat berkembang melalui pengenalan alat permainan dari alam sekitar, juga dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan motorik melalui latihan jari-jari untuk bergerak dan berhitung.

Pobulutangkisi (Main Bulu Tangkis)

Pobulutangkisi (*main bulu tangkis*) adalah salah satu permainan semi tradisional. Permainan ini banyak digemari anak-anak serta orang dewasa,

baik di daerah Kendari maupun daerah lain di Sulawesi. Sifatnya praktis, sederhana serta tidak butuh biaya. Dilakukan secara berkelompok yang terdiri atas 2-4 orang. Alat permainan yang digunakanpun sangat sederhana mudah diperoleh di sekitar tempat tinggal anak.

Peralatan permainan: pelepah pohon sagu atau dapat juga menggunakan potongan-potongan papan atau tripleks limbah dari tukang kayu, tongkol jagung serta bulu ayam. Jumlah alat untuk kedua tim masing-masing orang satu pelepah sagu atau papan yang dibentuk sedemikian rupa, sehingga menyerupai sebuah raket.

Cara memainkan: peraturan yang diterapkan dalam permainan ini sangat sederhana, yaitu hanya dengan menghitung berapa kali setiap anak dapat menyeberangkan bola ke dalam daerah lawan dengan jangka waktu permainan 2x10 menit. Anak atau kelompok yang paling banyak menyeberangkan bola dapat keluar sebagai pemenang, sedangkan yang kalah dapat diganti dengan anak atau pemain dari kelompok berikutnya. Sistem yang digunakan dalam permainan ini adalah kalah ganti. Artinya kelompok yang kalah harus berhenti main dan diganti oleh kelompok yang lain.

Permainan ini membutuhkan kesabaran dan kekompakkan setiap pemain, yang diawali dengan penentuan tim siapa yang berhak memulai duluan (*lahae somampeno wawo*): a) dapat dilakukan dengan kesepakatan, dan b) melalui suten. Permainan diawali oleh kelompok pertama dengan menyeberangkan bola dengan cara memukulnya.

Jumlah tim dalam permainan ini terdiri atas dua kelompok, masing-masing beranggotakan 2-4 orang. Selain kecerdasan naturalis anak dapat berkembang melalui pengenalan alat permainan dari alam sekitar, juga dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan motorik melalui latihan jari-jari dan seluruh anggota tubuhnya.

Permainan Mekuo-kuo (Conglak)

Mekuo-kuo adalah salah satu permainan tradisional, baik yang dilakukan oleh masyarakat Tolaki maupun oleh masyarakat Muna. Pada mulanya wadah berupa 6 pasang lubang kiri-kanan dan masing-masing ujung kanan dan ujung

kiri dapat dibuat dengan melubangi tanah memakai kayu selanjutnya dengan tumit mereka sendiri untuk penghalusan. Adapun alat lainnya berupa biji-bijian seperti biji buah asam atau juga bisa digunakan kerikil.

Peralatan permainan, yaitu: 1) tanah dilubangi enam masing-masing sisi dan satu masing-masing di ujung, adakalanya juga di batu besar yang dilubangi/atau di tanah. Perubahan: dalam penelitian ini dibuat dari kayu/papan setebal 3 cm yang lebih dahulu dihaluskan kemudian dilubangi, pemilihan papan karena di sekitar KB masih terdapat beberapa pohon dan terdapat pula tukang kayu, sehingga dapat secara natural anak memahami bahan baku alat permainan ini; 2) biji-bijian dari buah dadara yang diperoleh di hutan-hutan. Karena sulitnya memperoleh biji dadara, kemudian anak-anak mengganti dengan kerikil yang jumlahnya sama yaitu 56 biji, karena masing-masing lubang berisi 4 biji. Perubahan: dalam penelitian ini biji-biji diganti dengan biji buah asam dan biji jagung karena di sekitar KB terdapat batang asam dan perkebunan jagung, sehingga memudahkan pemahaman anak tentang alam sekitarnya yang bersifat natural.

Cara memainkan: pemain terdiri atas dua tim, setiap tim terdiri atas 1-2 orang. Teknik permainan: untuk memulai permainan dilakukan undian atau suten, yang menang memulai permainan dengan mengangkat keempat biji yang ada pada suatu lubang di depannya, kemudian diisi sebiji setiap lubang selanjutnya. Jika habis, maka isi lubang terakhir diambil semuanya untuk selanjutnya diisi ke lubang berikutnya, permainan dinyatakan berhenti untuk tim pertama jika pada saat biji terakhir menemui lubang kosong. Selanjutnya dimulai untuk tim kedua, dengan langka yang sama dengan tim pertama. Pemenang ditentukan berdasarkan kriteria yang paling banyak memperoleh poin. Selain kecerdasan naturalis anak berkembang melalui pengenalan alat permainan dari alam sekitarnya, juga dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan motorik melalui latihan jari-jari tangan untuk bergerak dan berhitung.

Permainan Kalego

Kalego adalah salah satu permainan tradisional, baik oleh masyarakat Tolaki maupun oleh masyarakat Muna. Permainan ini digemari anak-anak di daerah pedalaman, karena sifatnya praktis dan dilakukan secara berkelompok. Alat yang digunakan mudah diperoleh di sekitar tempat tinggal anak berupa belahan tempurung kelapa yang telah dibersihkan isi dan kulitnya.

Peralatan permainan, terdiri atas: 1) belahan tempurung kelapa yang dibersihkan isinya, kemudian dihaluskan dari serabut kelapa yang melengket pada tempurung; 2) jumlah alat untuk setiap tim sebanyak 4-6 buah; dan 3) alat setiap tim sebaiknya memiliki warna yang berbeda dengan tim lawan

Cara memainkan, yaitu: 1) permainan ini membutuhkan ketangkasan setiap pemain, diawali dengan penentuan tim siapa yang memulai: (a) dapat dilakukan dengan kesepakatan, dan (b) melalui suten, 2) permainan diawali oleh tim pertama dengan cara menjepit tempurung kelapa di antara dua tumit, kemudian ditendang ke belakang (*do simpae*=Bahasa Muna). Kedua tim berbeda dalam meletakkan tempurungnya, jika tim pertama menghadap ke atas/terbuka (*nondaka*), tim lawannya menghadap ke bawah/tertutup (*no langko*), 3) apabila tim pertama berhasil mengenai tempurung lawan, maka mereka telah melewati rintangan pertama, selanjutnya masuk rintangan kedua *kagamburu* lawan sebanyak satu pasang atau *rawaka* dibuat bersusun seperti parabola atau *de rabu la sunru*. Jika *la sunru* berhasil dijatuhkan, maka satu poin telah dikumpulkan begitu seterusnya. Jumlah tim dalam permainan ini terdiri dua kelompok, masing-masing beranggotakan antara 4-6 orang. Manfaat permainan *kalego* ini selain meningkatkan kecerdasan naturalis anak, juga dapat melatih motorik dalam bentuk ketangkasan badan dan kaki.

Kelompok Bermain Al-Muhajirin

KB Al-Muhajirin yang terletak di pusat kota Kolaka telah mengembangkan 4 permainan tradisional yang mencoba memadukan unsur budaya tradisional Mekongga sebagai basis budaya utama lingkungan sekitarnya dengan unsur-unsur modern dan unsur-unsur dari latar budaya

masyarakat di sekitarnya khususnya Bugis-Makassar.

Cugol (Cukke Golo/Cukke Gol)

Permainan ini merupakan permainan tradisional masyarakat Mekongga, tetapi kemudian dikembangkan oleh: Israjuddin Thamrin (salah seorang orang tua murid KB Al-Muhajirin Kolaka). Permainan ini secara khusus dikembangkan sebagai rangkaian penelitian ini yang merupakan prakarsa pendidik KB, setelah melalui diskusi dengan Tim Peneliti.

Bahan baku, terdiri atas: 1) papan dari kayu jenis apa saja yang agak keras, berukuran sepanjang 60cm lebar 50cm; 2) kayu (boneka pemain) berukuran 7cm sebanyak 12 buah; 3) gawang 2 buah yang terbuat dari jaring plastik; 4) stik dari bambu sebanyak 2 buah; dan 5) bola berukuran kelereng besar sebanyak 2 buah dari kertas perak bekas pelapis bungkus rokok.

Cara memainkan: permainan *Cugol* ini terbagi 2, yaitu: *Cugol Enbi* (Enam Bidak) dan *Cugol Seribu*. Cara memainkan *Cugol Enbi*: susunan pemain (formasi) diawali dengan adu pus (*ozam*) yang kalah, pertama menyusun bidak disusul pemenang, dimana cara pasang satu persatu dilanjutkan bergantian.

Cara memainkan *Cugol Seribu*: 1) perubahan formasi (susunan pemain) dimana semua bidak terpakai; 2) bola *dicukke*/disepak dari tengah lingkaran lapangan ke gawang lawan; 3) tempat bola berhenti dimulainya kembali *cukkekan*; dan 4) semua aturan main I (*Enbi*) terpakai, kecuali aturan yang menggantikan (aturan *Cugol Seribu*).

Bele Tempurung

Permainan ini merupakan alat permainan tradisional masyarakat Mekongga, tetapi sekarang nyaris terlupakan. Namun secara khusus dikembangkan sebagai rangkaian penelitian ini, yang merupakan prakarsa pendidik KB, setelah melalui diskusi dengan Tim Peneliti.

Bahan baku: permainan ini memakai alat tempurung kelapa, tempurung dibentuk bundar ukuran kecil dan sebelum permainan ini dimainkan, harus membuat garis batas, garis pertama tempat untuk memulai permainan garis kedua untuk batas permainan.

Cara memainkan: permainan ini berkelompok biasanya 2 orang atau lebih, atau intinya berpasangan. Untuk memulai permainan ini, kita harus melakukan *suten*, siapa yang harus memainkan pertama. Untuk mengetahui pemenangnya, yang tidak pernah menjatuhkan bele tempurung dialah pemenangnya.

Kawelo-welo (Kipas Bambu)

Permainan ini sangat digemari masyarakat Mekongga, karena pembuatannya cukup praktis dan menarik bagi anak, baik dimainkan/dibawa lari ke arah sumber angin maupun dipajang menghadap sumber angin.

Bahan baku: 1) *Owulo* (bambu) berukuran garis tengah 3cm dan ukuran panjang 30cm; 2) *Otali* (tali) ukuran kecil panjang 50cm; 3) *Kawulawula* (baling-baling) terbuat dari bambu atau dari plastik bekas kaleng oli; 4) tiang baling-baling dari bambu yang masuk dalam ruas bambu induk, berfungsi sebagai tempat mengikat tali baling-baling.

Cara memainkan: tali digulung dengan diputar pada tiang baling-baling, selanjutnya dilakukan pemutaran dengan cara pelan-pelan melalui penarikan tali secara perlahan dan dilakukan secara berulang-ulang, sehingga menghasilkan putaran yang menarik dan kencang.

Sodokoro (Tembak-tembak Bambu)

Bahan baku: sebelum kita membuat permainan *sodokoro* (tembak-tembak bambu) yang terbuat dari bambu, berikut cara memainkannya, yaitu: diambil buah jambu merah, yang kecil-kecil lalu dimasukkan ke dalam tembak-tembak bambu yang tadi, lalu dipukul-pukul dengan memakai sodok tembak bambu setelah rata buah jambunya baru ditusuk (sedok) sampai timbul bunyi seperti senjata.

Cara membuat: diambil satu batang bambu kecil lalu dipotong pendek, kemudian diambil satu batang bambu, yang paling kecil untuk dijadikan penusuknya ke dalam yang pertama tadi, maka jadilah permainan tembak-tembak (panah api). Permainan ini semacam adu ketangkasan.

Cara memainkan: bisa dilakukan per kelompok bisa juga sendiri-sendiri, pertama-tama kita mengambil benda untuk sasaran tembak, cara menembaknya bergantian diawali dengan *suten*.

Siapa yang menang *suten* dia yang menembak pertama. Untuk mengetahui pemenangnya siapa yang menjatuhkan sasaran tembak, dialah pemenangnya.

Kelompok Bermain Indira

KB Indira yang terletak di pinggir kota Kendari (Kecamatan Mandonga) mengembangkan 4 (empat) permainan tradisional yang berbasis unsur budaya tradisional Muna yang merupakan dominan latar budaya masyarakat di sekitarnya.

Bola Basket Keranjang

Bola basket keranjang adalah salah satu permainan yang merupakan modifikasi dari tradisional ke permainan modern. Permainan dasarnya adalah raga (bola dari rotan) yang merupakan permainan tradisional masyarakat remaja di Sulawesi. Sifatnya praktis, sederhana, serta tidak butuh biaya yang besar, karena bahannya tersedia di sekitar tempat tinggal mereka yang berupa rotan. Permainan raga merupakan uji ketangkasan bagi kaum remaja, Namun dapat juga dimainkan oleh anak KB.

Peralatan permainan: peralatan utama permainan ada dua, yaitu: 1) bola raga (bola yang terbuat dari rotan), dan 2) keranjang bola yang berfungsi sebagai gawang, juga terbuat dari rotan. Bahan tanaman rotan merupakan suatu bahan alam yang dapat digunakan untuk membuat berbagai ragam seperti: keranjang, dan bola. Cara membuat keranjang, pertama-tama rotan dibelah, kemudian dibersihkan isi dalamnya, selanjutnya dijemur. Setelah itu dianyam dibuat menjadi suatu keranjang bola, dan setelah jadi keranjang dicat supaya menarik perhatian anak maupun masyarakat yang berminat terhadap bahan alam. Bola juga terbuat dari rotan, seperti halnya bahan keranjang, membuat bola keranjang tidak hanya dari bahan yang jadi, tetapi bisa juga dari bahan alam sekitar supaya anak bisa mengetahui tentang tanaman yang ada di lingkungan rumahnya.

Bermain Bola Basket Keranjang anak dapat melatih motorik kasar dan motorik halus dan dapat melatih kecerdasan anak dalam memasukkan bola dalam wadah. Bola keranjang sangat membantu anak berolahraga untuk menggerakkan seluruh anggota badannya dan bisa menyimak. Keranjang

dan bola bisa kita pakai bermain memasukkan bola, anak belajar melompat-lompat, melatih daya pikir dan kreativitas anak terhadap permainan bola keranjang dan juga bisa melatih daya fisik dan jiwa anak.

Cara memainkan: permainan ini dapat dilakukan satu lawan satu, dan juga secara tim lawan tim. Permainan per individu satu lawan satu dengan masing-masing anak diberi 6 buah bola untuk dilemparkan masuk ke dalam keranjang rotan. Apabila permainan berkelompok, masing-masing tim beranggotakan 2 atau 3 orang, setiap tim diberikan 12 buah bola. Permainan kelompok yang beranggotakan 2 orang, maka setiap anggota memperoleh kesempatan melemparkan 6 buah bola, dan jika setiap tim beranggotakan 3 orang, maka setiap anggota tim memperoleh kesempatan melemparkan 4 buah bola. Skor ditentukan berdasarkan jumlah bola yang masuk ke dalam keranjang, yang terbanyak memasukkan bola di antara dua kelompok, maka menjadi pemenangnya.

Main Kemiri

Main kemiri merupakan permainan yang telah lama dikembangkan oleh masyarakat Muna, sebelumnya menggunakan tanah sebagai wadahnya, namun dalam perkembangannya mulai memakai wadah papan dari jenis kayu.

Peralatan permainan: Buah kemiri dan balok papan berukuran 5X5 cm. Aturan permainan: 1) masing-masing regu membuat satu lingkaran dan meletakkan satu biji kemiri ke tengah lingkaran tersebut; 2) sebelum bermain, kedua regu melakukan kesepakatan regu mana yang berhak memulai permainan; 3) regu yang memperoleh kesempatan pertama itulah yang berhak memulai lemparan; 4) seterusnya secara bergantian; 5) regu yang memulai lemparan, melemparkan balok papan tersebut ke arah lingkaran lawan. Apabila lemparan mengenai biji kemiri, dan biji kemiri keluar dari lingkaran berarti regu tersebut dinyatakan berhasil, dan regu yang kalah harus melaksanakan hukuman yang telah disepakati.

Permainan Mehule/Gasing

Mehule adalah permainan gasing yang merupakan salah satu permainan tradisional yang dimainkan baik oleh masyarakat Tolaki maupun oleh

masyarakat Mekongga dan masyarakat Muna. Permainan ini digemari anak-anak di daerah pedalaman, karena sifatnya praktis dan dilakukan secara individual yang mengutamakan ketangkasan dan keterampilan.

Peralatan permainan, yaitu: 1) potongan kayu apa saja, namun terdapat kecenderungan memilih kayu nangka karena selain mudah membuatnya, juga hasilnya cukup bagus berputar; 2) kayu dibuat dalam bentuk bulat lonjong, menyerupai tempayang; 3) untuk menggerakkan dibutuhkan tali yang dililitkan pada leher gasing (tali terbuat dari kulit kayu atau benang dari daun pandan) kemudian dipintal sesuai kebutuhan dan selera.

Cara memainkannya, yaitu: 1) pertama-tama tali dililitkan pada leher gasing, kemudian tali ditarik bersamaan dengan itu gasing dilepas di lantai/tanah untuk menghasilkan putaran yang maksimal; 2) pemenang dari permainan ini, ditunjukkan dari lamanya putaran, siapa yang paling lama gasingnya berputar, maka dinyatakan sebagai pemenang.

Permainan *Tinggo Kasu*

Metinggo Kasu adalah salah satu permainan tradisional yang dimainkan baik oleh masyarakat Tolaki maupun oleh masyarakat Mekongga. Permainan ini digemari anak-anak di daerah pedalaman, karena sifatnya praktis dan dilakukan secara tatap muka antara lawan. Alat yang digunakan mudah diperoleh di sekitar tempat tinggal anak berupa kayu/pelepah sagu/bambu.

Peralatan permainan: 1) batangan kayu yang berukuran 125 cm, garis tengah 10 cm, kemudian dihaluskan; 2) pada ketinggian 50 cm diberi stan tumpuan yang berfungsi sebagai tempat pijakan kaki ketika menggunakan alat ini.

Cara memainkan: 1) permainan ini membutuhkan ketangkasan setiap pemain, diawali dengan latihan keseimbangan badan; 2) *tinggo kasu* diletakkan di depan pemain, kemudian kaki diangkat perlahan-lahan satu-persatu menuju ke pijakan kaki/stan tumpuan; 3) setelah kedua kaki naik dan berada di stan tumpuan, perlu diperhatikan keseimbangan badan agar tidak jatuh. Selanjutnya secara perlahan kaki/*tinggo kasu* diangkat secara bergantian bagaikan berjalan dengan kaki biasa; 4) jumlah tim dalam permainan ini terdiri satu orang atau permainan

individual, namun dapat diperlombakan antara satu orang/tim dengan orang/tim lainnya; dan 5) manfaat permainan ini selain meningkatkan kecerdasan naturalis anak, juga dapat melatih motorik dalam bentuk ketangkasan badan dan kaki.

Kelompok Bermain Tunas Terapung

KB Tunas Terapung yang terletak di pinggir kota Kolaka (Kelurahan Dawi-dawi, Kecamatan Pomala) mengembangkan 4 permainan tradisional yang berbasis pada unsur budaya tradisional Mekongga, Bajo dan Bugis-Makassar yang merupakan dominan latar budaya masyarakat sekitarnya.

***Sandale Mendaa* (Sandal Panjang)**

Sandale mendaa adalah berasal dari bahasa Mekongga, yang merupakan permainan tradisional yang dimainkan oleh masyarakat Mekongga yang merupakan penduduk asli Sulawesi Tenggara. Permainan ini banyak digemari di kalangan anak-anak, karena sifatnya bergembira.

Peralatan permainan: dua pasang *sandale mendaa* yang terbuat dari kayu panjang 40cm tebal 2cm, karet jepitan dari ban dalam bekas, paku, dan seng buat jepitan. Cara memainkan: 1) menentukan lokasi permainan; 2) menentukan pemain yang menjadi peserta *sandale mendaa* dua orang dengan posisi depan dan belakang sambil memegang pundak teman; dan 3) Sepasang pemain melangkah kaki kanan/kiri secara bersamaan dan bergantian.

Magacci

Magacci berasal dari bahasa Bugis, berarti melakukan suatu permainan yang menggunakan beberapa biji keong dan papan *gacci*. Permainan ini dahulu dilakukan di tanah yang dilubangi, namun sekarang diganti dengan menggunakan papan. Permainan ini dilakukan/dimainkan sebanyak 3 orang secara bergantian.

Peralatan permainan: papan *gacci* yang terbuat dari papan panjangnya 40 cm tebal 3 cm. dan biji keong. Aturan permainan: 2 atau 3 orang anak terlebih dahulu diundi siapa pemain yang terlebih dahulu berhak main.

Teknik permainan: untuk memulai dilakukan undian atau suten. Siapa yang menang, maka dia berhak bermain lebih dahulu, seterusnya secara

bergantian. Pemain pertama mengambil 10 biji keong dan menghamburnya di atas permainan/papan *gacci* yang telah disediakan. Kemudian ibu jari pemain diletakkan di atas papan permainan sambil mendorong biji keong yang ada di atas papan permainan tersebut habis. Pemain berikutnya meletakkan ibu jari dan telunjuknya di atas lubang papan permainan yang telah tersedia untuk menjaga masuknya biji keong ke lubang.

Mepae Tenggore

Main kacang atau dalam bahasa Mekongga disebut *mepae tanggore*. Peralatan permainan: biji keong atau siput laut dan balok papan berukuran 5x5 cm.

Aturan permainan: 1) masing-masing regu membuat satu lingkaran dan meletakkan satu biji keong ke tengah lingkaran tersebut; 2) sebelum bermain, kedua regu melakukan undian untuk mengetahui regu yang mana yang memulai permainan; 3) regu yang menang dia yang berhak memulai lemparan; 4) seterusnya secara bergantian; dan 5) regu yang memulai lemparan melemparkan balok papan tersebut ke arah lingkaran lawan, apabila lemparan mengenai biji keong, dan biji keong keluar dari lingkaran berarti regu tersebut dinyatakan berhasil, dan regu yang kalah harus melaksanakan hukuman yang telah disepakati.

Megolu Baguli

Megolu baguli adalah permainan bola yang dilakukan di atas papan yang berukuran 50 x 20 cm. Permainan ini dilakukan oleh dua orang anak. *Megolu baguli* berasal dari kata *megolu* yang artinya bola dan *baguli* artinya kelereng.

Peralatan permainan: 1) papan permainan yang berukuran 50cmx20cm; 2) paku sebagai tiang sebanyak 22 batang; 3) karet sebagai pembatas keliling medan permainan; 4) stik sebagai alat menggerakkan kelereng.

Cara bermain: pemain berjumlah dua orang. Sebelum permainan dimulai terlebih dahulu dilakukan pengundian untuk mengetahui siapa yang mulai bermain terlebih dahulu. Aturan permainannya yaitu kelereng disodok memakai stik dan berusaha memasukkan kelereng ke gawang lawan. Apabila kelereng keluar dari arena permainan, maka yang berhak bermain lagi adalah

lawan. Kelereng kembali diletakkan di tengah arena.

Starategi Pengembangan APE

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak bisa dibedakan secara ekstrim antara APE yang dikembangkan di wilayah pedesaan dan perkotaan, karena homogenitas pendidik dan peserta didiknya. Demikian pula antara wilayah dan etnis tampaknya tidak banyak berbeda dalam jenis permainan, kecuali alat perlengkapan yang disesuaikan dengan lingkungan alam sekitarnya.

Berdasarkan fenomena tersebut, dalam penelitian ini tidak dibuat pengelompokan antara kota dan desa. Proses pengembangan alat permainan untuk masing-masing KB juga tidak diberikan batasan, sehingga pengelola dan pendidik masing-masing KB mengembangkan kreativitas mereka sendiri berdasarkan potensi sosial budaya dan potensi lingkungan alam sekitar peserta didik.

Proses pengembangan alat permainan dalam penelitian ini diawali diskusi studi kepustakaan dan pengamatan terhadap lingkungan sekitar KB antara tim peneliti dengan para pendidik KB secara terpisah antara satu KB dengan KB lainnya. Sebanyak 45 jenis permainan dari 5 kelompok yang ditemukan dalam penelitian tahun pertama, tidak semua relevan untuk dikembangkan bagi anak usia KB, namun ternyata ada potensi lain yang terselubung, yaitu permainan dari latar budaya guru dan atau peserta didik/orang tua (budaya Muna, Bugis/Makassar, Bajo, dan Jawa). Dalam proses diskusi dengan pendidik KB disepakati mengembangkan minimal 2 jenis permainan setiap tahun, baik yang ada di daerah tersebut maupun yang berasal dari luar, tetapi bagian dari budaya masyarakat sekitar yang merupakan imigran dengan kriteria: 1) tidak berbahaya bagi anak usia KB; 2) mengandung unsur edukatif yang mengarah pada kecintaan anak terhadap alam sekitar; 3) bahan bakunya tersedia di sekitar lingkungan alam peserta didik; 4) mudah dibuat dan murah harga bahan bakunya; dan 5) mudah dimainkan dan melibatkan lebih satu orang untuk permainan yang tersedia.

Setiap KB diberi informasi bahwa setiap permainan yang bersifat individual dibuat sebanyak minimal 5 permainan. Sedangkan

permainan yang berpasangan/tim dibuat minimal 2 permainan. Setelah berlangsung selama satu bulan, dilakukan monitoring untuk melihat secara langsung hasil pengembangan alat permainan. Semua KB telah menyelesaikan masing-masing 2 jenis alat permainan tradisional (baik pada tahun pertama maupun tahun kedua). Hasil pengembangan yang dihasilkan terbagi dua, yaitu: 1) buatan tenaga pendidik terdiri atas: (a) buatan sepenuhnya oleh pendidik, (b) rancangan pendidik selanjutnya diberikan kepada tukang kayu untuk dibuat; 2) buatan orang tua anak didik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa para pendidik telah berkembang kreativitasnya. Mereka telah mengembangkan bahan belajar kontekstual berasal dari latar sosial budaya dan lingkungan alam sekitar KB. Fenomena tersebut terjadi pada semua KB. KB Anawai dan KB Indira mengembangkan APE dari latar belakang budaya Tolaki dan Muna. KB Al-Muhajirin mengembangkan APE dari latar belakang budaya Mekongga, Bugis dan Jawa. KB Tunas Terapung mengembangkan APR dari latar budaya Mekongga, Bugis, dan Bajo. Para pendidik berusaha memanfaatkan beberapa hasil alam yang ada di sekitar KB untuk dijadikan sebagai bahan/alat permainan. KB Tunas Terapung, memanfaatkan akar bahar yang telah rusak bersama dengan bintang laut dan dikeringkan untuk kemudian dirangkai, sehingga menjadi media pembelajaran yang menarik bagi anak didik. Potensi lain berupa kerang laut berukuran kecil yang dimanfaatkan sebagai bahan pelengkap permainan *galaceng* dan *magacci*. Bahan-bahan tersebut tidak dibeli, melainkan diambil dari lingkungan laut sekitar KB, sehingga dalam pembelajaran menggunakan pendekatan kontekstual yang memudahkan anak didik memahami lingkungan alamnya atau terjadi peningkatan *kecerdasan naturalis*.

Permainan tersebut cukup murah dan mudah diperoleh, karena tersedia di sekitar lingkungan KB/lingkungan anak didik. Untuk itu, setiap KB mengembangkan permainan yang bahan bakunya tersedia di sekitarnya. Kalaupun ada yang harus dibeli, seperti paku, potongan papan, dan cat, harganya cukup murah. Seperti permainan *Cugol* yang dikembangkan KB Al-Muhajirin memerlukan papan, paku, dan cat dalam ukuran dan jumlah yang relatif kecil.

Jenis-jenis permainan tersebut mendapat respon baik dari KB lain untuk memilikinya, sehingga beberapa KB lain datang membeli APE dan belajar dari KB yang telah ikut dalam penelitian ini. Dengan demikian terdapat nilai tambah ekonomi bagi KB yang telah ikut dalam penelitian ini.

Suatu prakarsa yang menarik dari pendidik seperti yang dilakukan KB Al-Muhajirin, yaitu mengajak orang tua berpartisipasi dalam pengembangan APE melalui lomba dengan mengirim surat kepada orang tua untuk mengembangkan APE, dengan imbalan hadiah yang menarik. Hasilnya cukup banyak jenis permainan yang dibuat oleh orang tua dan mutunya cukup baik, serta terbukti menarik dan digemari oleh anak didik. Akhirnya, para pendidik dan orang tua tidak menyangka jika APE buatan mereka dapat diterima oleh kebanyakan anak didik. Meskipun demikian APE buatan orang tua dilakukan seleksi sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan, terutama aspek keamanan terhadap anak didik Kober.

Penelitian ini berhasil mengembangkan permainan yang berbasis pada budaya masyarakat sekitar KB. Temuan tersebut sesuai dengan penekanan Hanurani (2003) bahwa pendidik telah melakukan identifikasi lebih jauh tentang kebutuhan peserta didik terhadap potensi lingkungan alam sekitarnya untuk dimodifikasi menjadi bahan belajar kontekstual. Umumnya permainan yang dibuat/digunakan dari tumbuhan, buah-buahan, batu, dan kerang. Aktivitas tersebut mendekatkan anak terhadap alam sekitarnya, sehingga anak lebih menyatu terhadap alam dan sosial budayanya.

Perlu diingatkan kepada orang tua dan orang-orang yang terdekat dengan kehidupan anak, karena mereka memberi pengaruh yang sangat besar terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak. Hasil penelitian yang dilakukan *The Reiner Foundation* tahun 1999, menyebutkan 10 hal yang dapat dilakukan orang tua untuk meningkatkan status kesehatan dan perkembangan otak. Hal itu dilakukan dengan cara memberi rangsangan berupa kehangatan dan cinta yang tulus, memberi pengalaman langsung dengan menggunakan inderanya (penglihatan, pendengaran, perasa, peraba, penciuman), interaksi melalui sentuhan, pelukan, senyuman, nyanyian, men-

dengarkan dengan penuh perhatian, menanggapi ocehan anak, mengajak bercakap-cakap dengan suara yang lembut, dan memberikan rasa aman (Jalal, 2007).

Secara umum permainan yang dikembangkan dapat mengembangkan kecerdasan majemuk anak. Kecerdasan intelektual anak, seperti permainan *Cugol* mampu membantu anak untuk mengembangkan kecerdasan intelektualnya. Permainan tersebut akan menggali wawasan anak terhadap beragam pengetahuan dan mengembangkan kecerdasan emosi dan antarpersonal anak. Umumnya permainan tradisional dilakukan secara berkelompok, melalui berkelompok anak akan: 1) mengasah emosinya sehingga timbul toleransi dan empati terhadap orang lain; dan 2) nyaman dan terbiasa dalam kelompok.

Mengembangkan kecerdasan logika anak. Beberapa permainan tradisional melatih anak untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewatinya. Mengembangkan kecerdasan kinestetik anak. Pada umumnya, mendorong para pemainnya untuk bergerak, seperti melompat, berlari, menari, berputar, dan gerakan-gerakan lainnya.

Mengembangkan kecerdasan spasial anak, bermain peran dapat mendorong anak untuk mengenal konsep ruang dan berganti peran (teatrical). Mengembangkan kecerdasan musikal anak. Nyanyian atau bunyi-bunyian sangat akrab pada permainan tradisional, umumnya dilakukan sambil bernyanyi.

Mengembangkan kecerdasan spiritual anak: 1) dalam permainan tradisional mengenal konsep menang dan kalah. Namun, menang dan kalah ini tidak menjadikan para pemainnya bertengkar atau minder. Bahkan ada kecenderungan, orang yang sudah bisa melakukan permainan mengajarkan tidak secara langsung kepada teman-temannya yang belum bisa; 2) permainan tradisional dilakukan lintas usia, sehingga para pemain yang usianya masih belia ada yang menjaganya, yaitu para pemain yang lebih dewasa; 3) para pemain yang belum bisa melakukan permainan dapat belajar secara tidak langsung kepada para pemain yang sudah bisa, walaupun usianya masih di bawahnya; 4) permainan tradisional dapat dilakukan oleh para pemain dengan multi jenjang usia dan tidak

lejang oleh waktu; dan 5) tidak ada yang paling unggul, karena setiap orang memiliki kelebihan masing-masing untuk setiap permainan yang berbeda.

Pengembangan permainan yang dimainkan lebih dari satu orang anak dimaksudkan untuk mengembangkan keterampilan sosial anak, tanpa mengabaikan kecerdasan natural dan spiritual anak. Pada dasarnya PAUD dinilai berhasil bila anak cinta kepada Tuhan, hormat kepada orang tua, mempunyai hobi, dan bisa berteman.

APE ini bersifat edukatif dan tradisional, yang salah satu tujuannya untuk memperkenalkan permainan yang sudah menjadi tradisi dan budaya sekitarnya. Dalam penelitian ini pendidik telah bersikap kreatif dan inovatif, karena selain dapat membuat alat permainan, juga dapat mengajarkan permainan kepada anak didiknya.

Hasil uji coba permainan secara kontekstual menunjukkan hasil yang positif, misalnya saat anak bermain *mekuo-kuo*, akan timbul pertanyaan bahwa buah/biji asam yang dijadikan alat perlengkapan permainan apakah sama yang dipakai ibu memasak ikan? Pendidik menjawab sama. Demikian pula saat anak diajak keluar di sekitar KB untuk melihat langsung pohon asam, mereka memperhatikan secara cermat, bahkan mereka berusaha memeluk pohon asam, dan selanjutnya mereka mencari buah asam, kemudian mereka mengupas untuk melihat isi dan biji buah asam. Dengan demikian, timbul kecerdasan naturalis anak, yaitu mereka semakin mencintai lingkungan alam sekitarnya, memelihara lingkungan alam, gemar menanam buah-buahan dan kembang. Dalam hal ini terjadi dampak pengiring, yaitu dampak yang tidak merupakan tujuan awal kegiatan ini.

Pemanfaatan permainan tradisional yang bersumber dari budaya daerah semakin urgen untuk dikaji lebih mendalam, karena dapat diperoleh manfaat, baik secara kognitif, psikologis, maupun sosial. Dari permainan tradisional dapat mengajarkan nilai-nilai kejujuran, sportivitas, kegigihan, dan kegotong-royongan.

Secara empiris, dalam permainan *cugol* (*cukke gol*) menonjolkan kerja sama, dan kompetisi (keterampilan sosial). Permainan bola keranjang menonjolkan keterampilan kognitif, keterampilan motorik, dan keseimbangan. Permainan tradisional

memiliki makna simbolis di balik gerakan, ucapan, maupun alat-alat yang digunakan. Pesan-pesan tersebut bermanfaat bagi perkembangan kognitif, emosi, dan sosial anak sebagai persiapan/sarana belajar menuju kehidupan pada masa dewasa. Upaya pengembangan dan pelestarian budaya tradisional ini harus senantiasa dilakukan agar anak sejak usia dini dapat mengenal dan mencintai budayanya, sehingga tidak tergilas oleh zaman dan dinamika masyarakat modern. Bagi anak, permainan merupakan sesuatu yang mengasyikkan dan menyenangkan, karena permainan itu memuaskan dorongan penjelajahan lingkungan dengan berbagai variasi yang melibatkan panca indera anak.

Peraturan untuk mengawali suatu permainan ada dua cara, yaitu: 1) kesepakatan di antara kedua pihak/kelompok tanpa ada paksaan oleh lawan atau pihak luar; 2) melalui suten/undian dengan memakai batu ceper atau kayu/papan, dan selanjutnya permainan dimulai. Dalam kenyataannya hampir tidak ditemukan sikap protes, melanggar aturan yang disepakati, dan sakit hati di antara pihak-pihak yang bermain (Wardani, 2009).

Pesatnya perkembangan permainan elektronik membuat posisi permainan tradisional semakin tergerus dan nyaris tak dikenal. Penanaman wawasan kebangsaan pada anak usia dini melalui APE, diharapkan dapat mempersiapkan mereka kelak sebagai manusia-manusia yang mempunyai identitas di dalam masyarakat lokalnya sekaligus mempunyai visi global untuk membangun dunia bersama.

Penelitian ini mengajak pendidik, orang tua, dan masyarakat dapat menyediakan alat permainan edukatif yang dapat membangun karakter anak sejak usia dini dengan mainan yang mengandung unsur budaya Indonesia. Meskipun di sisi lain, anak juga tidak bisa dijauhkan dari mainan impor dengan jalan memilih yang relevan dengan perkembangan usia anak dan tidak merusak budaya bangsa. Mainan impor dari negara lain secara tidak sadar akan menjadi penjajahan budaya melalui alat permainan tersebut.

Unsur-unsur budaya Indonesia dapat diintegrasikan dalam pembuatan APE buatan pendidik, *home industry* atau pabrik. Rumah adat

tradisional dapat diproduksi dalam ukuran rumah boneka. Bentuknya bisa mirip rumah adat, tetapi pernak-perniknya tidak perlu sedetail rumah aslinya. Melalui rumah adat untuk boneka anak mengenal rumah adat Indonesia.

Selama ini pendidik dan pengelola KB dan PAUD pada umumnya menempatkan pengadaan APE sebagai salah satu kendala utama dalam pengembangan KB. Mereka memahami bahwa APE yang baik hanya dapat diperoleh melalui pembelian dari buatan luar. Kreativitas guru dalam mengembangkan bahan belajar berupa permainan edukatif tradisional merupakan dampak pengiring yang mendeskripsikan dampak jangka panjang yang dapat dicapai dari suatu program pendidikan (Wulandari, 2009).

Dampak pengiring lainnya bisa terjadi ialah pelibatan orang tua dan peserta didik untuk membuat bahan belajar berupa alat permainan, yang merupakan dampak pengiring sekaligus dampak ekonomis. Dengan demikian, hal ini mengubah pemikiran pendidik dan orang tua yang selama ini memahami bahwa permainan yang harus dipelajari di KB harus permainan dari luar yang dibeli dengan harga mahal. Para pendidik dan orang tua akan perlahan-lahan menyadari perlunya kreativitas dalam mengembangkan bahan belajar bagi anak, sekaligus akan berdampak pengiring lebih jauh lagi, kelak anak setelah dewasa akan muncul pemikiran kreatif dan inovatif untuk mengeksplorasi sumber daya alam sekitarnya secara produktif, ekonomis, dan senantiasa memelihara lingkungan alam karena sejak kecil mereka telah ditanamkan kecerdasan mencintai alam sekitarnya (kecerdasan naturalis).

Baik dampak instruksional maupun dampak pengiring ditemukan dalam rangkaian penelitian ini, sekaligus menunjukkan bahwa proses penelitian ini telah berjalan dengan baik karena selain mencapai tujuan yang telah dirumuskan, juga dapat memperoleh manfaat ganda, yaitu berupa dampak pengiring yang merupakan salah satu indikator keberhasilan penelitian. Untuk melihat sejauh mana efektivitas dalam implementasi pembelajaran dalam bentuk permainan bagi anak KB, perlu diadakan keberlanjutan program dalam bentuk diseminasi melalui kegiatan pengabdian pada masyarakat, agar efektivitas pembelajaran yang memanfaatkan alat per-

mainan edukatif berbasis sosial budaya dapat diukur secara lebih efektif karena dapat ditransfer atau diadopsi oleh subjek yang lebih luas.

Temuan ini memberi nuansa kesadaran masyarakat akan potensi lingkungannya baik lingkungan alam maupun lingkungan sosial budayanya. Potensi ini akan lebih baik, jika dapat didukung oleh manusia kreatif, yang bisa lahir dari program pengembangan seperti ini baik dari pendidik, anak didik, maupun dari masyarakat sekitarnya. Dampak edukatif dan psikologis dari pengembangan ini merupakan titik pangkal untuk mengkaji dampak dalam bidang pelestarian dan pengembangan budaya dan lingkungan alam, yang pada akhirnya berdampak ekonomi terhadap KB melalui kemasan APE dalam bentuk industri kecil/kerajinan.

Simpulan dan Saran

Simpulan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa selama 2 tahun dengan subjek 4 KB, yang setiap KB mengembangkan 2 jenis APE setiap tahun. Pada akhirnya berhasil dikembangkan 12 jenis APE yang berasal dari latar sosial budaya dan lingkungan alam sekitar KB. APE yang telah dikembangkan terbukti disenangi anak untuk memainkannya karena terkait dengan potensi alam dan lingkungan sosial budaya sekitar peserta didik.

Strategi pengembangan APE dilakukan dengan prinsip: 1) mudah diperoleh bahan bakunya, karena ada di sekitar KB, 2) dapat meningkatkan kecerdasan natural anak, karena bahan bakunya dapat secara langsung diamati

oleh anak di sekitarnya, 3) dapat meningkatkan kreativitas tenaga pendidik, karena para pendidikan dapat merancang dan membuat sendiri APE yang bersumber dari lingkungan sosial budaya dan alam sekitarnya, 4) sebanyak 12 jenis alat permainan yang dikembangkan cukup ekonomis, pengadaannya mudah dan murah dibanding dengan alat permainan nontradisional, tidak berbahaya bagi anak, serta dapat dikembangkan untuk dijual di pasaran, sehingga memberi nilai ekonomis bagi KB.

Saran

Mengacu pada simpulan disarankan perlu mengadakan: 1) pelatihan terhadap guru PAUD untuk pengembangan alat permainan, baik yang berasal dari budaya tradisional maupun dari motif baru sesuai dengan kebudayaan dan kepribadian bangsa; 2) perumusan kurikulum PAUD dengan memperhatikan potensi sosial budaya dan lingkungan alam sekitar; dan 3) mengadakan lomba permainan APET untuk anak didik PAUD, sehingga semakin berkembang kecintaan terhadap budaya bangsa; 4) mengadakan lomba pengembangan APET untuk pendidik PAUD, sehingga pendidik semakin kreatif dalam pengadaan bahan belajar baik dalam jumlah maupun kualitas permainan; dan 5) dinas pendidikan dan kebudayaan, tokoh masyarakat, guru, serta orang tua melakukan kajian dan melestarikan melalui pembelajaran ulang kepada generasi sekarang melalui proses modifikasi yang disesuaikan dengan kondisi lingkungan.

Pustaka Acuan

- Anwar dan Ahmad, Arsyad. 2004. *Pendidikan Anak Dini Usia*. Bandung: Alfabeta.
- Anwar. 2004. *Pendidikan Kecakapan Hidup*. Bandung: Alfabeta.
- Anwar, Mursidin T, dan Ibrahim, Husaian. 2009. *Pengembangan Model Pembelajaran melalui Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Berbasis Sosial Budaya untuk Meningkatkan Kecerdasan Naturalis pada Anak Didik Kelompok Bermain*. Kendari: Laporan Penelitian Hibah Bersaing Dikti.
- Borg, Walter. R and Gall, Meredith. D. 1989. *Educational Research An Introduction*. New York: Longman.
- Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini. 2002. *Acuan Menu Pembelajaran pada Kelompok Bermain*. Jakarta: Ditjen PLSP Depdiknas.
- Galib, La Marota. 2002. Pendekatan Sains-Teknologi-Masyarakat dalam Pembelajaran Sains di

Anwar, Mursidin T, dan Husain Ibrahim, Model Pengembangan Alat Permainan Edukatif Berbasis Sosial Budaya pada Pembelajaran Anak Didik Kelompok Bermain

Sekolah. Dalam *Jurnal Pendidikan dan kebudayaan*. No. 034 Januari 2002.

Gutama. 2002. Tantangan yang Harus Dijawab Pendidikan Anak Dini Usia dalam *Jurnal Ilmiah Anak Dini Usia*. Edisi 01 April 2002

Hanurani, L. 2003. Beberapa Cara Mengidentifikasi Sumber Belajar dan Kebutuhan Belajar dalam Masyarakat. Dalam *Jurnal Gita Setrai*. No. 2 tahun 2003.

Jalal, Fasli. 2007. Pendidikan, Input Tumbuh Kembang Anak. <http://www.pikiran-rakyat.com/cetak/0902/09/teropong/lain01.htm>. Akses, 14 Maret 2007.

Jalal, Fasli dan Supriadi, Dedy. 2001. *Reformasi Pendidikan dalam Konteks Otonomi Daerah*. Yogyakarta: Adicita Karya Nusa.

Johnson, Elaine B. 2006. *Contextual Teaching and Learning*. Penerjemah Ibnu Setiwan. Bandung: Miza Media Utama.

Kementerian Pemberdayaan Perempuan. 2003. *Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2003 tentang Perlindungan Anak*. Jakarta.

Saputra. 2003. Anak dan Perkembangan Moral dalam *Jurnal Visi: Kajian Pendidikan Luar Sekolah dan Pemuda*. Nomor 15 Tahun XI 2003.

Semiawan, Cony R. 2002. Pendidikan Anak Dini Usia Belajar melalui Bermain dalam *Jurnal Ilmiah Anak Dini Usia*. Edisi 01 April 2002

Spradley, James P. 1980. *Participant Observation*. New York: Holt, Rinehart and Winston.

Umar, Muhammad. 2004. *Model Pengembangan Alat Permainan Edukatif Tradisional Anak Usia 3-6 Tahun*. Kendari: Balai Pengembangan Kegiatan Belajar.

Wardani, Dani. 2009. *Potret Permainan Tradisional Indonesia*. <http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:DSObB4dWWikJ:www.tokoacc.com/news/9/Potret-Permainan-Tradisional-Indonesia+permainan+tradisional &cd=15&hl=id&ct=clnk&gl=id>. Akses 26 November 2010

Wahyudi. 2003. Tinjauan Aspek Budaya pada Pembelajaran IPA: Pentingnya Kurikulum IPS Berbasis Kebudayaan Lokal. Dalam *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. No. 040 Januari 2003.

Wulandari, Irene Evy. 2009. Pembelajaran yang Menumbuhkan Kepedulian: Studi Kualitatif Fenomenologis di Sekolah Dasar Gunung Brintik, Semarang, Jawa Tengah. *Disertasi Doktor: UM Malang*. <http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/disertasi/article/view/1038/0>. Akses, 30 Oktober 2009.

Yusuf, Muhammad. 2005. Penelitian tentang Perbandingan Beberapa Variabel antara Anak Berbakat dan Anak Normal di Beberapa SD di Kota Madya Surakarta. Dalam *Jurnal Rehabilitas dan Remediasi*. No. 12 Tahun ke-14.

Zuhara, T.D. 2002. Perilaku Berwawasan Lingkungan dalam Pembangunan Berkelanjutan Dilihat dari Keinovatifan dan Pengetahuan tentang Lingkungan. Dalam *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. No. 036 Mei 2002.