

## KURIKULUM HOLISTIK INTEGRATIF BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL PADA PAUD DI YOGYAKARTA

Avanti Vera Risti Pramudyani<sup>1</sup>, M. Ragil Kurniawan<sup>2</sup>, Harun Rasyid<sup>3</sup>, dan Sujarwo<sup>4</sup>  
Universitas Ahmad Dahlan<sup>1,2</sup>; Universitas Negeri Yogyakarta<sup>3,4</sup>  
Email: avanti.pramudyani@pgpaud.uad.ac.id

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi tentang kurikulum holistik integratif yang dikembangkan pada PAUD. Kurikulum holistik integratif yang diterapkan di PAUD lebih bermakna apabila lingkungan sekitar anak yang dapat dijadikan sebagai dasar pengembangan. Permainan tradisional sebagai salah satu kearifan lokal dapat menjadi dasar pengembangan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dengan pendekatan deskriptif jenis survei. Penelitian ini melibatkan pendidik PAUD yang tersebar di tiga kabupaten yaitu Bantul, Sleman, dan Gunung Kidul. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif menggunakan rerata, median, modus, persentase, dan pengelompokan berdasarkan interval data. Hasil penelitian diperoleh bahwa 94% lembaga PAUD di tiga wilayah tersebut belum mengembangkan holistik integratif. Sedangkan 65% responden menggunakan permainan tradisional di luar pembelajaran dengan jenis permainan yang paling sering digunakan yaitu, Petak Umpet, Cublak-cublak suweng, Jamuran, dan Jaranan.

**Kata kunci:** kurikulum, holistik integratif, dan permainan tradisional

## INTEGRATIVE HOLISTIC CURRICULUM BASED ON TRADITIONAL GAMES AT KINDERGARTEN IN YOGYAKARTA

### Abstract

*This study aims to know about curriculum holistic integrative develop in early childhood education. The implementation curriculum holistic integrative will have meaningfully if the environment child becomes the base to develop. The traditional game as a one of indigenous can be the basis of development. The method in this research is qualitative descriptive with a survey. This research involved early childhood teacher in Bantul, Sleman, and Gunung Kidul. The analysis of data to describe use mean, median, modes, percentage, and quantified based on interval data. The result is 94% early childhood school in three districts not yet develop the holistic integrative. While 65% respondent used traditional game outside from learning process, with kind of games usually played are petak umpet, cublak-cublak suweng, jamuran, and jaranan.*

**Keywords:** curriculum, holistic integrative, and traditional game

### PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan yang bertujuan untuk menyiapkan anak secara fisik, mental, maupun sosial emosional dalam memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Sasaran PAUD adalah anak dengan usia 0 – 6 tahun, masa ini sering disebut dengan masa keemasan (*golden age*) dan masa kritis dalam tahapan kehidupan manusia,

karena pada rentang usia tersebut menentukan perkembangan anak selanjutnya. Pada masa ini sangat strategis untuk meletakkan dasar pengembangan seluruh aspek perkembangan dalam diri anak meliputi kognitif, fisik, bahasa, sosial emosional, konsep diri, seni, moral, dan nilai agama. Pengembangan anak usia dini secara menyeluruh bertujuan agar anak tumbuh dan berkembang dengan optimal

melalui pemenuhan kesehatan dasar, gizi, dan pengembangan emosi serta intelektual anak (Latif, *et al.*, 2014:3).

Upaya yang dapat dilakukan agar anak tumbuh dan berkembang secara optimal adalah menyediakan lingkungan yang mampu menstimulus perkembangan anak. Lembaga pendidikan sebagai salah satu lingkungan yang dapat menyediakan kebutuhan anak diharapkan memberikan pengalaman belajar sesuai dengan pengalaman sehari-hari sekaligus mengembangkan aspek perkembangan kognitif, sosial, emosional, serta fisik. Sesuai dengan pendapat Hasan (2009:15), penyelenggaraan PAUD menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik dan kecerdasan, daya pikir, daya cipta, emosi, spiritual, berbahasa/komunikasi dan sosial. Seluruh pengalaman belajar yang diperoleh anak dalam proses pembelajaran adalah bagian dari kurikulum. Dalam PAUD kurikulum yang dikembangkan menggunakan prinsip holistik integratif, yaitu pengalaman belajar yang disediakan pendidik dengan tujuan mengembangkan keseluruhan aspek perkembangan anak dan dipadukan dengan kehidupan sehari-hari.

Prinsip holistik dalam pengembangan kurikulum, dimaknai setiap aspek perkembangan yang dimiliki anak saling mempengaruhi satu dengan yang lain dan tidak dapat berdiri sendiri. Prinsip tersebut mengharuskan pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran selalu menekankan pada ke seluruh aspek perkembangan anak (Konstelnik, Soderman, & Whiren, 1999:2). Sedangkan integratif, dimaknai sebagai menyatupadukan atau menggabungkan kemampuan (*skill*), tema (*theme*), konsep (*concept*), dan topik (*topic*) yang dapat dilihat dari berbagai disiplin ilmu (Fogarty, 1991:75). Menggabungkan kemampuan dalam diri anak yang terdiri dari 6 aspek perkembangan bukan hal yang mudah ditambah harus dipadukan dengan tema, konsep dan topik. Diperlukan kemampuan kreativitas dan inovatif dalam diri seorang pendidik agar mampu mengembangkan

kurikulum dengan prinsip holistik integratif. Hal tersebut diperkuat oleh pendapat dari Sukmadinata (1997:3), bahwa kurikulum merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses pendidikan dan pengajaran. Pendidikan adalah keseluruhan proses yang dilakukan peserta didik dan pendidik, sedangkan pengajaran lebih kepada metode yang digunakan oleh pendidik dalam membantu anak menemukan pengetahuannya.

Pembelajaran dengan mengembangkan prinsip holistik integratif bagi anak dapat dilakukan sejak penyusunan kurikulum. Bahkan dengan diberlakukannya Kurikulum 2013, pendidik memiliki keleluasaan dalam menyusun rencana pembelajaran dengan tidak terpaku akan jumlah tema dan sub tema yang akan disampaikan kepada anak. Dalam proses pembelajaran dengan menerapkan Kurikulum 2013, pendidik dapat menjabarkan tema dan sub tema berdasarkan pada keluasan dan kedalaman yang sesuai dengan kondisi sekolah. Namun dalam pelaksanaannya, proses pembelajaran PAUD belum sepenuhnya mengembangkan prinsip holistik integratif. Berdasarkan pendapat Muniroh Munawar (Suara Merdeka.com, 2015) menyampaikan bahwa, pendidik masih kesulitan dalam menjabarkan tema dan materi dalam penerapan kurikulum 2013. Dalam menjabarkan tema dan materi tersebut dibutuhkan pengetahuan yang luas dan kreativitas yang tinggi sebagai seorang pendidik. Untuk menyusun rencana pembelajaran yang mampu mengembangkan keseluruhan aspek perkembangan dalam diri anak memang tidaklah mudah namun bukan berarti tidak bisa dilakukan.

Selain memberikan pengalaman belajar yang mengembangkan prinsip holistik integratif, dalam aktivitas pembelajaran anak usia dini dilakukan dengan bermain. Sebagaimana pendapat dari Latif, *et al.* (2014:7), bermain adalah kebutuhan dan aktivitas yang dilakukan pada usia dini, karena dengan bermain anak memperoleh pengalaman belajar

yang mengandung aspek kognitif, bahasa, sosial emosional dan fisik. Bermain juga merangsang anak untuk berkembang secara umum, baik perkembangan berpikir, emosi, maupun sosial.

Permainan tradisional sebagai salah satu aktivitas bermain dapat dijadikan sebagai sumber belajar untuk memenuhi kebutuhan anak dalam mengembangkan potensi meliputi aspek kognitif, bahasa, sosial emosional, dan fisik motorik. Bermain permainan tradisional bertujuan tidak hanya sekedar mengembangkan kegiatan fisik namun lebih kepada kemampuan kognitif dan sosial. Sebagaimana hasil penelitian Pramudyani (2014:827), permainan Cublak-cublak Suweng dan Jejamuran tidak hanya mengembangkan aspek fisik dalam diri anak tetapi juga bertujuan untuk mengembangkan aspek kognitif menurut teori perkembangan Piaget. Apabila setiap kegiatan pembelajaran dapat memasukkan setiap permainan tradisional kedalam kurikulum ini tidak hanya menjadi tempelan maka manfaat yang diperoleh akan sangat besar. Dari sudut pendidikan, potensi anak anak berkembang sangat pesat karena kegiatan pembelajaran yang disajikan mampu secara holistik mengembangkan aspek perkembangan anak.

Selain memenuhi kebutuhan anak usia dini dalam mengembangkan potensi, memasukkan permainan tradisional dalam kegiatan pembelajaran adalah upaya untuk melestarikan budaya. Sebagaimana kita ketahui permainan tradisional sebagai salah satu kekayaan budaya bangsa dari waktu ke waktu mulai ditinggalkan dan dilupakan oleh masyarakat. Hal tersebut terlihat dari jenis permainan yang dipilih, anak cenderung lebih suka bermain dengan permainan berbaur teknologi, games dari telepon genggam dan *internet*. Anak yang lebih memilih permainan modern akan tumbuh menjadi anak yang lebih egois karena terbiasa dengan dunianya sendiri karena tidak lagi melakukan kegiatan yang bersifat bekerjasama, belajar bertoleransi, saling memahami,

memaafkan, pergerakan motorik kasar dan keseimbangan dalam sebuah permainan (Susilo, 2016).

Permainan modern tersebut bagi dipandang lebih banyak memberikan tantangan kepada anak dibandingkan permainan tradisional yang dianggap sudah ketinggalan jaman. Meskipun ada sebagian orang yang berpendapat bahwa permainan modern dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak karena dalam permainan tersebut terdapat kegiatan penyusunan strategi. Namun hal tersebut tidak sepenuhnya benar, sebagaimana hasil penelitian Amini (2014:96) yang menyimpulkan bahwa anak yang kecanduan permainan *game online* berpengaruh terhadap prestasi belajarnya.

Menghidupkan kembali permainan tradisional dalam kegiatan anak bukanlah hal yang mudah di era modernisasi ini. Setiap lapisan masyarakat harus terlebih dahulu memahami perannya sehingga masyarakat dapat melakukan berbagai cara sesuai dengan bidang yang digelutinya untuk menghidupkan kembali permainan tradisional. Salah satunya usaha yang dilakukan oleh Pemerintah Kota Pekalongan untuk menghidupkan kembali permainan tradisional dengan melakukan perayaan Hari Batik Nasional. Dalam perayaan tersebut puluhan pelajar ikut serta memainkan permainan tradisional seperti Gobak Sodor, Egrang, Bakiak Panjang, Dacon, Nekeran, dan Lompat Tali. Pada setiap permainan tersebut terlihat tidak semua pelajar mahir mempraktekkan permainan (Setiadi, 2015).

Mengembalikan permainan tradisional kembali menjadi aktivitas keseharian tidak dapat hanya dilakukan dengan melakukan perayaan sekali setahun, diperlukan kegiatan yang rutinitas dan kontinuitas agar permainan tradisional kembali seperti dulu. Masih jelas diingatan masyarakat pada tahun 90-an, banyak anak yang melakukan aktivitas bermain permainan tradisional di halaman setiap sore bersama dengan teman sepermainan. Bahkan disaat liburan sekolah anak lebih

memilih bermain permainan tradisional seharian penuh sampai lupa waktu.

Menjadikan permainan tradisional sebagai sumber belajar dalam PAUD bukanlah hal yang mudah dilakukan. Terlebih dahulu pendidik harus memahami akan prinsip pembelajaran dalam PAUD dan filosofi akan permainan tradisional. Dengan memahami dua hal tersebut pendidik akan mudah untuk menyusun rencana pembelajaran dengan permainan tradisional sebagai sumber belajar sehingga aktivitas permainan tidak hanya sebagai tambahan namun menjadi kegiatan inti.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif jenis survei. Subjek penelitian adalah guru taman kanak-kanak di Daerah Istimewa Yogyakarta. Sampel diambil menggunakan teknik pengambilan sampel bertujuan (*purposif sampling*). Sampel yang terambil adalah 31 pendidik yang tersebar di tiga kabupaten, yaitu Kabupaten Sleman, Kabupaten Bantul dan Kabupaten Gunung Kidul.

Untuk memperoleh data seperti yang diinginkan, dalam penelitian ini digunakan instrumen angket. Instrumen ini dipilih dengan pertimbangan bahwa angket dapat menjaring informasi dalam skala luas dengan waktu yang relatif cepat. Langkah-langkah penyusunan instrumen penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) menentukan variabel, (2) menentukan sub variabel, (3) menentukan indikator untuk masing-masing sub variabel. Setelah semua instrumen penelitian disebar dan kembali terkumpul, kemudian dilakukan pemeriksaan apakah responden telah mengisi angket dengan benar, lalu dilakukan pengkodean, yaitu memberikan hasil tertentu pada data yang telah diperiksa untuk menyederhanakan jawaban responden. Teknik analisis data yang peneliti gunakan adalah analisis deskriptif menggunakan rerata, median, modus, persentase, dan pengelompokan berdasarkan interval data. Data tersebut kemudian dipaparkan/dideskripsikan lebih

detail dan dalam pemaparannya data ditampilkan dalam bentuk tabel dan histogram.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Dalam hasil dan pembahasan ini dipaparkan data pemanfaatan permainan tradisional dalam kurikulum PAUD yang holistik integratif di DIY. Namun untuk mengetahui karakteristik narasumber dalam penelitian ini, maka akan dibahas terlebih dahulu beberapa data hasil survei tentang karakteristik narasumber dalam penelitian ini. Adanya pemaparan karakteristik narasumber dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemaknaan yang lebih utuh pada data dalam penelitian ini.

Berdasarkan pengambilan data yang telah dilakukan menggunakan angket, diketahui bahwa narasumber dalam penelitian ini adalah pendidik yang berusia diatas 30 tahun. Jika dijabarkan secara lebih mendetail, maka terdapat dua pembagian, 71% narasumber berusia antara 31 sd 50 tahun dan 19 % narasumber berusia di atas 50 tahun. Tidak ada satupun narasumber yang berusia di bawah 30 tahun.

Jika dilihat dari kualifikasi pendidikannya terdapat beberapa data yang menarik. Dari seluruh responden, tidak kesemuanya telah menempuh tingkatan sarjana, terdapat beberapa responden yang masih berlatar pendidikan SLTA atau sederajat. Responden yang masih berkualifikasi pendidikan SLTA atau sederajat sebanyak 13%. Hal ini dapat dimaknai bahwa masih terdapat tenaga pendidik di PAUD yang belum berkualifikasi sarjana. Responden yang telah menempuh pendidikan sarjana sebanyak 84%. Dari responden yang telah berkualifikasi pendidikan sarjana ternyata tidak kesemuanya berasal dari sarjana pendidikan guru PAUD. Tidak sedikit responden yang notabene adalah pendidik PAUD berasal dari sarjana yang tidak linear dengan bidang yang mereka tekuni saat ini. Data menyebutkan bahwa hanya

35% responden yang kesarjanaannya didapat dari pendidikan pendidik PAUD, selebihnya diperoleh dari sarjana diluar PG PAUD.

Berkaitan dengan implementasi kurikulum holistik dan integratif, peneliti juga memastikan kurikulum yang digunakan oleh lembaga PAUD tempat responden mengajar. Berdasarkan hasil pengolahan data, ditemukan bahwa mayoritas (94%) lembaga pendidikan tempat responden mengajar telah

menerapkan kurikulum 2013. Masih terdapat 6% sekolah lain yang belum menerapkan kurikulum 2013. Dengan kata lain, sudah dapat dipastikan bahwa sekolah yang belum menerapkan kurikulum 2013 ini juga tidak menggunakan pendekatan holistik integratif dalam pembelajarannya.

Jika dipaparkan dalam tabel maka berikut adalah tabel pemetaan karakter responden yang sekaligus sebagai pendidik PAUD di DIY.

**Tabel 1. Identitas Responden**

	Karakteristik	Persentase
1. Usia Guru	Dibawah 30 th	0%
	Antara 31 sd 50 th	71%
	Diatas 50 th	19%
2. Kualifikasi Pendidikan	SMA sederajat	13%
	Strata 1	84%
	Strata 2	0%
3. Kesesuaian pendidikan	Sarjana PAUD	35%
	Bukan sarjana PAUD	65%
4. Kurikulum yang digunakan sekolah	Kurikulum 2013	94%
	Bukan Kurikulum 2013	6%

Selanjutnya, pemaparan data tentang penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran di PAUD. Data yang diperoleh menunjukkan bahwa 100% responden sudah pernah menggunakan permainan tradisional dalam aktifitas pembelajaran PAUD. Namun demikian tidak semua responden pernah menggunakan permainan tradisional dalam proses pembelajaran. Jika dikhususkan dalam konteks pembelajaran, maka hanya 35% responden yang pernah menggunakan permainan tradisional dalam pembelajaran. Selebihnya, sejumlah 65% responden menggunakan permainan tradisional di luar pembelajaran. Data ini menunjukkan bahwa lebih banyak responden yang menggunakan permainan tradisional di luar pembelajaran jika dibanding dengan digunakan saat pembelajaran dan masuk dalam RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian).

Berkaitan dengan manfaat yang bisa didapat dari permainan tradisional, seluruh

(100%) responden setuju bahwa permainan tradisional membawa manfaat positif bagi anak. Lebih spesifik, seluruh responden juga setuju bahwa permainan tradisional dapat berpengaruh pada proses perkembangan anak. Beberapa proses perkembangan yang diyakini oleh lebih dari 50% responden dapat terstimuli dengan permainan tradisional diantaranya adalah aspek fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni.

Berdasar pada data yang menyebutkan bahwa semua responden pernah menggunakan permainan tradisional, mayoritas responden hanya pernah menggunakan 6 jenis permainan tradisional dalam aktifitas mereka. Data menyebutkan bahwa 48% responden hanya pernah menggunakan 2 jenis permainan tradisional. 48% responden yang lain menyebutkan bahwa pernah menggunakan 3 sampai dengan 6 jenis permainan tradisional dalam proses pembelajaran PAUD. Selebihnya, hanya 3% responden

yang menyatakan pernah menggunakan 7 sampai dengan 10 ragam permainan tradisional dalam proses pembelajaran.

Terdapat enam belas permainan tradisional yang disebutkan oleh responden sudah pernah digunakan dalam proses pembelajaran di PAUD baik dalam pembelajaran maupun di luar pembelajaran. Keenambelas permainan tradisional tersebut adalah: Petak Umpet, Jaranan, Congklak/Dakon, Bakiak/Teklek, Lari Tempurung/Egrang Bathok, Cublak-cublak Suweng, Jamuran, Kentungan, Ular Naga, Sluku-sluku Bathok, Lepetan, Engklek, Bekelan, Lompat Tali/Yeye, Kucing Tikus, Kelereng/nekeran. Dikarenakan terdapat keragaman

penamaan terhadap satu permainan tradisional, maka peneliti menggabungkan beberapa permainan tradisional yang berbeda nama namun yang dimaksud adalah sama.

Dari keseluruhan permainan tradisional yang disinyalir pernah digunakan oleh para pendidik PAUD di DIY dalam proses pembelajaran, permainan tradisional jenis petak umpet merupakan permainan tradisional paling familiar bagi responden. Lima permainan tradisional yang paling sering digunakan oleh responden adalah: a) Petak Umpet, b) Cublak-cublak suweng, c) Jamuran, dan d) Jaranan.

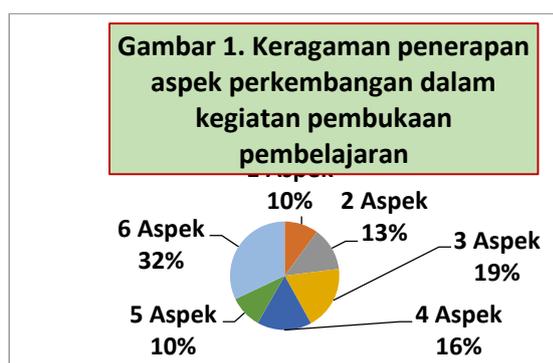
Tabel 2. Permainan Tradisional dan Pembelajaran di PAUD

Penggunaan Permainan Tradisional di PAUD		Persentase
1. Pernah menggunakan Permainan tradisional dalam aktifitas di TK	Pernah	100%
	Belum	0%
2. Waktu penggunaan permainan tradisional	Dalam pembelajaran	35%
	Diluar pembelajaran	65%
3. Banyaknya ragam permainan tradisional yang pernah digunakan	≤ 2 jenis permainan	48%
	3 sd 6 jenis permainan	65%
	7 sd 10 jenis permainan	3%
	> 10 jenis permainan	0%
4. Jenis permainan tradisional yang paling sering menjadi pilihan	a. Petak Umpet	45%
	b. Cublak suweng	42%
	c. Jamuran	39%
	d. Jaranan	35%
	e. Permainan tradisional lainnya	> 35%

Adapun data tentang penggunaan kurikulum holistik integratif terbagi pada aktifitas pembukaan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran telah menggunakan prinsip holistik, peneliti meninjau dari aspek perkembangan yang dikembangkan dalam sebuah kegiatan.

Idealnya dalam sebuah kegiatan pembelajaran anak di PAUD dapat mengembangkan enam aspek perkembangan diantaranya: 1) aspek nilai agama dan moral, 2) aspek fisik motorik, 3) aspek kognitif, 4) aspek bahasa, 5) aspek sosial-emosional, dan 6) aspek seni.

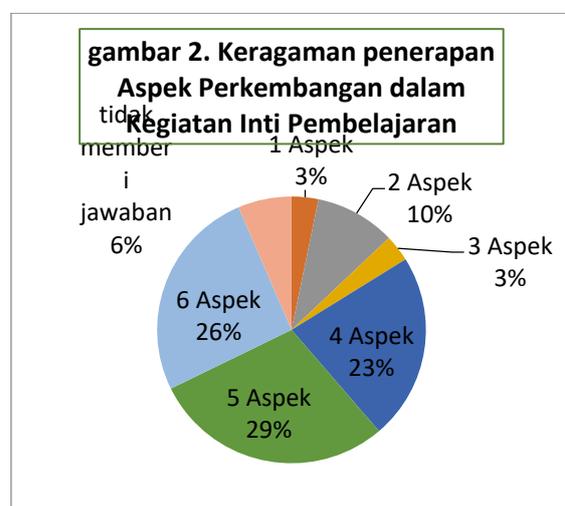
Pemaparan responden tentang penerapan ke-enam aspek perkembangan dalam proses pembelajaran terdiri dari kegiatan pembukaan, inti dan penutup. Pada kegiatan pembukaan pembelajaran terdapat 32% responden yang mengaku telah mengaitkan ke-enam aspek perkembangan dalam sebuah kegiatan pembelajaran. Sedangkan 68% lainnya mengaku belum mengaitkan keseluruhan (enam) aspek perkembangan dalam sebuah kegiatan pembelajaran. Dari 68% responden yang belum mengaitkan keseluruhan enam aspek perkembangan dalam pembelajaran terbagi menjadi beragam respon. Terdapat 10% responden yang menyatakan telah menggunakan 5 aspek perkembangan dalam sebuah aktifitas. Selanjutnya terdapat 16% responden yang mengaku telah menggunakan 4 aspek. Kemudian responden lain yang mengaku telah menggunakan 3 aspek dan 2 aspek secara berturut-turut adalah sebanyak 19% dan 13%. Juga terdapat responden yang mengaku hanya menggunakan 1 aspek dalam sebuah pembelajaran yaitu sebesar 11% responden. Adapun persebaran penggunaan keseluruhan aspek perkembangan dalam pembelajaran di PAUD adalah sebagai berikut:



**Gambar 1. Keragaman Penerapan Aspek Perkembangan dalam Kegiatan Pembukaan Pembelajaran**

Pada kegiatan inti terdapat 26% aspek responden yang mengaku telah mengaitkan ke-enam aspek perkembangan dalam sebuah kegiatan pembelajaran. Responden lain yaitu sebesar 74%

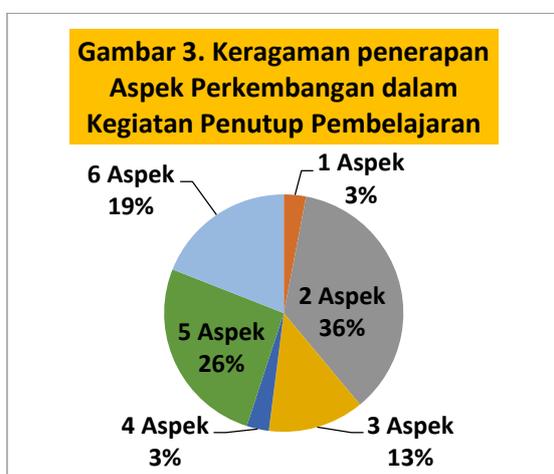
menyatakan belum mengaitkan keseluruhan aspek perkembangan dalam sebuah pembelajaran. Terdapat keragaman aspek yang diberikan guru/responden dalam kegiatan inti pembelajaran memiliki detail yang berbeda dengan kegiatan pembuka pembelajaran. Responden yang telah mengaitkan lima dan empat aspek perkembangan secara berturut-turut menduduki jumlah terbanyak yaitu 29% dan 23%. Hal ini sangat berbeda dan lebih banyak dibanding dengan keragaman aspek pada kegiatan pembukaan pembelajaran. Berikutnya, responden yang hanya mengaitkan tiga dan dua aspek yaitu sejumlah 3% dan 10%. Kondisi lain menyebutkan, masih juga terdapat responden yang hanya menyampaikan satu aspek perkembangan dalam sebuah aktifitas pembelajaran, namun demikian jumlahnya sangat sedikit yaitu 3% responden. Adapun persebaran penggunaan keseluruhan aspek perkembangan dalam kegiatan Inti pembelajaran di PAUD adalah sebagai berikut



**Gambar 2. Keragaman Penerapan Aspek Perkembangan dalam Kegiatan Inti Pembelajaran**

Pada kegiatan penutup pembelajaran terdapat 19% aspek responden yang mengaku telah mengaitkan keenam aspek perkembangan dalam kegiatan penutup. Dengan kata lain terdapat 81% responden

lain yang tidak mengaitkan keseluruhan aspek pembelajaran pada kegiatan penutup pembelajaran. Dari total responden yang belum mengaitkan keseluruhan (enam) aspek perkembangan pada kegiatan penutup pembelajaran, masing-masing telah mengaitkan beberapa aspek perkembangan meskipun tidak mencapai 6 aspek. Keragaman aspek perkembangan yang dikaitkan oleh responden adalah sebagai berikut: terdapat 26% responden telah mengaitkan 5 aspek perkembangan dalam kegiatan penutup. Responden yang mengaitkan 4 aspek dan 3 aspek berturut-turut sejumlah 3% dan 13%. Sedangkan responden yang mengaku hanya mengaitkan dua aspek perkembangan menduduki jumlah terbanyak, yaitu berjumlah 36% responden. Masih terdapat responden yang tidak mengaitkan antar aspek perkembangan atau hanya satu aspek dalam satu pembelajaran. Adapun persebaran penggunaan keseluruhan aspek perkembangan dalam kegiatan penutup pembelajaran di PAUD adalah sebagai berikut:



**Gambar 3. Keragaman Penerapan Aspek Perkembangan dalam Kegiatan Penutup Pembelajaran**

### Pembahasan

Sesuai dengan tujuan serta rumusan masalah penelitian, data yang telah diperoleh dapat digunakan untuk menjawab beberapa rumusan masalah yang telah di rumuskan, antara lain:

*Pertama*, berdasarkan data penelitian menyebutkan bahwa keseluruhan responden pernah menggunakan permainan tradisional, namun tidak semuanya dilakukan dalam pembelajaran. Dari keterangan responden diketahui penggunaan permainan tradisional dalam proses pembelajaran masih relatif jarang (35%) jika dibandingkan yang menggunakannya di luar pembelajaran (65%). Data ini mengindikasikan dua hal sekaligus. Indikator awal menyebutkan bahwa responden sadar akan pentingnya kearifan lokal untuk dapat diintegrasikan dalam pembelajaran. Hal ini dikuatkan dengan data yang menyebutkan bahwa seluruh responden yakin akan manfaat positif yang ada pada permainan tradisional dan manfaat tersebut berhubungan dengan proses perkembangan anak. Keyakinan tersebut senada dengan hasil penelitian Pamungkas (2015:8) yang menyebutkan bahwa bermain estika gerak melalui permainan tradisional dapat berpengaruh positif pada perkembangan moral anak usia dini.

Indikator lain dari data penggunaan permainan tradisional adalah tentang data rendahnya penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran. Kondisi tersebut mengindikasikan keterbatasan referensi yang menyeluruh bagi responden untuk menggunakan permainan tradisional sebagai sumber belajar dalam pembelajaran bukan hanya diluar pembelajaran.

Semua responden telah memiliki sudut pandang yang positif tentang permainan tradisional, khususnya berhubungan dengan proses perkembangan anak. Dalam konteks lain, saat ini anak sedang di hantui dengan kecanduan media digital yang menjauhkan anak pada aktifitas sosial. Sehingga penggunaan permainan tradisional dapat sekaligus sebagai perantara anak untuk meningkatkan aktifitas sosial anak. Permainan tradisional seperti *Bekelan*, *Dakon*, *Engkelek*, *Cublak-cublak Suweng*, *Bakiyak Panjang*, dan *Beradu Kelereng* apabila diaplikasikan dalam kegiatan

pembelajaran dapat mengembangkan kemampuan anak dalam berhitung, berpikir fokus, mudah bergaul, berkomunikasi, sosialisasi, dan bekerjasama. Kaitannya permainan tradisional dengan peningkatan ketrampilan sosial anak usia dini telah dibuktikan oleh beberapa peneliti. Hasil penelitian Perdani (2013:339) menyebutkan bahwa permainan tradisional yang diterapkan dalam ujicoba pembelajaran dapat mengasah dan mampu memberikan stimulus yang baik kepada siswa PAUD dalam aspek kebersamaan, berbagi, berkomunikasi, partisipasi aktif serta kemampuan beradaptasi dengan teman sebaya.

Hasil dari penelitian ini juga menunjukkan *mind set* positif pendidik tentang permainan tradisional. Kondisi ini dapat ditarik dari respon keseluruhan responden (100%) yang mengakui adanya manfaat positif pada perkembangan potensi anak. Sebagaimana kesimpulan yang diambil oleh Andriani (2012:135), bahwa salah satu cara untuk meningkatkan potensi anak di usia dini adalah dengan permainan tradisional karena banyak unsur manfaat dan persiapan bagi anak menjalani kehidupan bermasyarakat. Kondisi positif responden tentang permainan tradisional ini akan memudahkan proses difusi inovasi model permainan tradisional sebagai sarana pembelajaran holistik di PAUD. Dari hasil kesimpulan dalam penelitian ini sekaligus dapat menjadi tahap awal bagi peneliti untuk mengembangkan permainan tradisional terintegrasi dalam proses pembelajaran.

*Kedua*, keberadaan kurikulum holistik integratif masih dipraktikkan secara beragam oleh responden. Berdasarkan pernyataan responden, kegiatan pembuka, inti, maupun penutup pembelajaran belum banyak yang mengintegrasikan ke-enam aspek perkembangan dalam sebuah kegiatan pembelajaran. Bahkan masih terdapat responden yang menerapkan hanya satu aspek perkembangan dalam sebuah pembelajaran. Data ini mengindikasikan

bahwa pada tataran praktis di sekolah masih banyak pendidik yang belum sepenuhnya menerapkan pendekatan holistik integratif, meskipun telah menggunakan kurikulum 2013. Kondisi ini salah satunya disebabkan oleh kebingungan pendidik dalam menghadapi kurikulum baru. Krissandi dan Rusmawan (2015:464) mengindikasikan bahwa kebingungan guru dalam menghadapi perubahan kurikulum disebabkan oleh tidak dilibatkannya guru dalam proses pengembangan kurikulum.

Pada kurikulum 2013, proses pembelajaran PAUD diharapkan mampu mengembangkan keseluruhan aspek perkembangan dalam diri anak sekaligus diintegrasikan dengan kehidupan sehari-hari. Pendidik juga diberikan keleluasan dalam mengembangkan tema dan membahas tema sesuai dengan potensi di lingkungan masing-masing. Dengan keleluasaan tersebut pendidik dapat menggunakan setiap aktivitas pembelajaran lebih kreatif dan inovatif tanpa mengesampingkan aspek yang perkembangan anak. Kesimpulan ini diambil dari data yang menyebutkan bahwa lebih dari 60% responden belum mengintegrasikan penuh ke-enam aspek perkembangan dalam proses pembelajaran, baik kegiatan pembuka, inti maupun penutup.

Responden memberikan respon yang sangat beragam terkait penerapan pendekatan holistik integratif dalam pembelajaran di PAUD. Pada kegiatan pembuka, terdapat 32% responden telah mengintegrasikan ke-enam aspek dalam pembelajaran. Namun pada kegiatan inti pembelajaran, jumlah responden yang menerapkan keenam aspek dalam pembelajaran menurun menjadi 26% responden. Bahkan pada kegiatan penutup hanya 19% responden yang menyatakan telah mengintegrasikan ke-enam aspek perkembangan dalam kegiatan pembelajaran. Keragaman kuantitas responden dalam menerapkan pendekatan holistik integratif ini tidak lepas dari beragam faktor yang melatarbelakanginya.

Krissandi dan Rusmawan (2013:462) mensinyalir kendala tidak maksimalnya implemenasi kurikulum 2013 di sekolah berasal dari lima komponen, yaitu: pemerintah, instansi, pendidik, orang tua dan siswa. Salah satu solusi yang dapat ditawarkan guna mengatasi kendala ini adalah ada banyaknya alternatif pilihan model pembelajaran berbasis holistik integratif yang dapat dijadikan rujukan oleh pendidik.

Salah satu model penerapan kurikulum holistik integratif yang layak ditawarkan adalah pembelajaran dengan berbasis permainan tradisional. Tawaran ini berangkat dari data dalam penelitian yang menyebutkan bahwa respon positif pendidik PAUD terhadap permainan tradisional sangat tinggi. Bahkan keseluruhan responden yang berprofesi sebagai pendidik PAUD mengaku meyakini ada aspek perkembangan anak yang terkandung dalam permainan tradisional. Sehingga kombinasi antara kebutuhan alternatif model holistik integratif dan respon positif pendidik terhadap permainan tradisional dapat membuahkan sebuah alternatif model pembelajaran holistik integratif baru berbasis permainan tradisional.

Mengembangkan kurikulum holistik integratif berbasis permainan tradisional, secara tidak langsung pendidik memberikan kesempatan kepada anak baik secara kelompok maupun individu mengeksplorasi seluruh informasi dibutuhkan dan memberdayakan masyarakat sebagai sumber belajar. Manfaat lain yang akan diperoleh adalah melestarikan dan menanamkan warisan budaya bangsa dengan mengenalkan permainan tradisional kepada anak sejak dini, mengembangkan aspek perkembangan sesuai dengan kekhasan karakteristik anak yaitu bermain dan potensi lingkungan, serta melibatkan anak dalam setiap kegiatan pembelajaran.

## PENUTUP

Penelitian ini menggambarkan bahwa keseluruhan responden pernah

menggunakan permainan tradisional dalam kegiatan di taman kanak-kanak, namun hanya 35% responden yang menggunakan dalam proses pembelajaran. Responden lain yang sebanyak 65% menggunakan permainan tradisional diluar proses pembelajaran. Sedangkan permainan tradisional yang paling sering digunakan responden (sebanyak 45% responden) adalah dholanan Petak Umpet. Kemudian keberadaan kurikulum holistik integratif oleh responden diterapkan secara beragam. Sejumlah 32% responden telah mengaitkan enam aspek perkembangan dalam pembukaan pembelajaran. Responden lain sebanyak 68% belum sepenuhnya mengaitkan ke-enam aspek perkembangan pada kegiatan pembukaan pembelajaran. Pada kegiatan inti terdapat 26% responden telah mengaitkan ke-enam aspek perkembangan dalam kegiatan pembelajaran, dan 74% responden menyatakan belum mengaitkan ke-enam aspek perkembangan pada kegiatan pembelajaran. Pada kegiatan penutup pembelajaran, hanya terdapat 19% yang responden telah mengaitkan ke-enam aspek perkembangan dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan 81% responden menyatakan belum mengaitkan ke-enam aspek perkembangan pada kegiatan penutup pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amini, S. (2014). *epo.unand.ac.id*. Retrieved Mei 26, 2016, from <http://repo.unand.ac.id/355/1/reposit ori.docx>
- Andriani, T. (2012). Permainan Tradisional dalam Mmembentuk Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Sosial Budaya*, Vol. 9 (1), Juli 2012, pp. 121-136.
- Fogarty, R. (1991). *The Mindful School: How to Integrate The Curricula*. Palatine: IRI/Skylight Publishing, Inc.
- Hasan, M. (2009). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Diva Press.

- Konstelnik, M. J., Soderman, A. K., & Whiren, A. P. (1999). *Developmentally Appropriate Curriculum Best Practice in Early Childhood Education*. Upper Saddle River: Praentice-Hall, Inc.
- Krissandi, A. D. & Rusmawan. (2015). Kendala Guru Sekolah Dasar dalam Implementasi Kurikulum 2013. *Cakrawala pendidikan*. Th. XXXIV (3), Oktober 2015, pp. 457-467.
- Latif, M., Zukhaira, Zubaidah, R., & Affandi, M. (2014). *Orientasi Pendidikan Anak Usia Dini. Teori dan Aplikasi* (2 ed.). Jakarta: Kencana: Prenada Group.
- Pamungkas, J. (2015). Stimulasi Perkembangan Nilai-nilai Agama dan Moral pada Anak Usia Dini melalui Estetika Gerak Permainan Tradisional Masyarakat Yogyakarta. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, Vol. 8 (2), September 2015, pp. 1–9.
- Perdani, P. A. (2013). Peningkatan Keterampilan Sosial melalui Metode Bermain Permainan Tradisional pada Anak TK B. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, Vol. 7 (2), November 2013, pp. 335-350.
- Pramudyani, A. V. (2014). *Cublak-cublak Suweng&Jejamuran: Permainan Tradisonal dan Filosofinya pada Perkembangan Kognitif AUD*. Yogyakarta: UAD.
- Setiadi, T. (2015, Oktober 2). *Suara Merdeka.com*. Retrieved Mei 26, 2016, from [berita.suaramerdeka.com](http://berita.suaramerdeka.com), <http://berita.suaramerdeka.com/permainan-tradisional-perlu-kembali-dihidupkan/>.
- Suara Merdeka.com*. (2015, Maret 17). Retrieved Mei 26, 2016, from <http://berita.suaramerdeka.com/smetak/penjabaran-tema-masih-jadi-kendala/>.
- Sukmadinata, N. S. (1997). *Pengembangan Kurikulum Teori dan Praktek*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Susilo, E. B. (2016, Maret Jumat). *Permainan Tradisional (Telah Dilupakan*. Retrieved Mei Kamis, 2016, from *Harian Analisa.com*: <file:///F:/2.%20To%20do%20list/Download%2014%20mei%202016/Berita%20-%20Permainan%20Tradisional%20%28Telah%29%20Dilupakan%20-%20Harian%20Analisa.htm>.