
Meningkatkan Cinta Tanah Air Melalui Kegiatan Bermain Permainan Tradisional Kelompok B KB Teratai Mekar 2 Tangerang

Afifah^{1*}, Yunita Wijaya², Nurul Umrotullatifah³

¹STKIP Situs Banten, Jl. Bhayangkara Cipocok Jaya Kota Serang.

²Universitas Terbuka, Jl Raya Pakupatan, Penancangan Kota Serang

³Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jl. KH Ahmad Dahlan, Cireunde, Tangerang Selatan

Email Corresponden Author: afifahasesorpaud@gmail.com

Abstract

The purpose of this research is to instill a sense of love for the country from an early age through traditional games. The main problem of this research is that many children like online games and the lack of socialization of teachers about the introduction of traditional game culture in schools. This research is part of classroom activity research (PTK) conducted in two cycles. The research participants were Group B KB Teratai Mekar 2 Neglasari Tangerang which amounted to 10 children, 5 boys and 5 girls. The data used are qualitative data (observation/documentation) and quantitative data (tables/diagrams). The results showed that in the first cycle many children still had an undeveloped attitude of love for the country, and in the second cycle children began to grow and develop as expected. Judging from the percentage of cycle 1 that did not develop 70%, which began to develop as expected 20%, 10% of children who had not developed, while in Cycle II children who developed as expected were 80%, children who began to develop 20% and children who did not develop were zero. From this study it is concluded that playing traditional games can increase children's sense of love for the country.

Keywords: Love of country; traditional games; research.

Abstrak

Permasalahan utama penelitian ini terletak pada banyaknya anak yang menyukai game online dan kurangnya sosialisasi guru tentang pengenalan budaya permainan tradisional di sekolah. Sehingga mengakibatkan para siswa menyukai game-game online sehingga melupakan dan meninggalkan permainan tradisional. Menanamkan rasa cinta tanah air sejak dini melalui permainan tradisional Penelitian ini merupakan bagian dari penelitian kegiatan kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus. Peserta penelitian adalah Kelompok B KB Teratai Mekar 2 Neglasari Tangerang yang berjumlah 10 anak, 5 laki-laki dan 5 perempuan. Data yang digunakan adalah data kualitatif (observasi/ dokumentasi) dan data kuantitatif (tabel/diagram). Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus pertama banyak anak yang masih memiliki sikap cinta tanah air yang belum berkembang, dan pada siklus kedua anak mulai tumbuh dan berkembang sesuai dengan harapan guru. Dilihat dari persentase siklus 1 yang tidak berkembang 70%, yang mulai berkembang sesuai harapan 20%, 10% anak yang belum berkembang, sedangkan pada Siklus II proporsi anak yang berkembang sesuai harapan adalah 80%, anak yang mulai berkembang 20% dan proporsi anak yang tidak berkembang adalah nol. Dari penelitian ini maka dapat disimpulkan bahwa bermain permainan tradisional dapat meningkatkan rasa cinta tanah air anak.

Kata kunci: Cinta tanah air; permainan tradisional; penelitian

History

Received 2023-03-09, Revised 2023-04-10, Accepted 2023-05-25

PENDAHULUAN

Sejak sebelum kemerdekaan, sifat masyarakat Indonesia telah mengembangkan pola hidup yang gotong royong, bersatu, toleran, menghargai, dan menghormati pemimpinnya. Potret kehidupan seperti ini bisa dilihat sepanjang sejarah Indonesia. Ini mulai berkurang, menipis, dan bahkan lenyap seiring berjalannya waktu. Sebelumnya, anak-anak mempelajari Pancasila dan prinsip-prinsip dari Pancasila, serta Pembukaan UUD 1945 dan bahasa Proklamasi Kemerdekaan.

Meningkatkan rasa cinta tanah air merupakan salah satu pencapaian untuk memperkuat nasionalisme seseorang. Anak-anak harus ditanamkan rasa cinta tanah air sejak dini agar menjadi manusia yang mampu menghargai Bangsa dan negara mereka, misalnya dengan menghormati bendera Merah Putih, menyanyikan lagu Indonesia Raya, menyatakan Pancasila, menandai Hari Sumpah Pemuda, dan memperingati Kemerdekaan Indonesia setiap hari Senin. Walaupun lagu Indonesia Raya masih berat dan panjang untuk anak usia dini, namun dengan dinyanyikan pecan siswa akan belajar dan memahami isi lagu tersebut. Hal ini terutama berlaku untuk anak-anak, yang harus dikenalkan dan diindoktrinasi dengan kecintaan terhadap negaranya sejak usia muda.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah tahapan pendidikan sebelum pendidikan dasar dan merupakan pola asuh belajar anak sejak lahir sampai usia enam tahun, mempersiapkan anak untuk pendidikan lebih lanjut dengan memberikan rangsangan fisik dan mental. Pada tahap formal, informal dan informal (Madyawati, 2016). Para ahli mengatakan bahwa anak-anak kecil dipandang sebagai usia yang baik. Nama "zaman keemasan" berasal dari perkembangan anak-anak yang luar biasa dan cepat pada masa ini. (Susanto, 2015). Sel-sel otak memulai perkembangannya yang luar biasa dengan membentuk hubungan di antara mereka sendiri. Saat lahir, prosedur ini akan memiliki dampak besar pada kehidupan seseorang. Otak manusia lahir dengan 10 hingga 200 miliar sel otak siap pakai Menurut berbagai media, miliaran pesan dihasilkan penelitian otak.

Berdasarkan Undang-undang (UU) No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dalam kaitannya dengan sistem persekolahan umum, pendidikan anak usia dini berarti pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Memanifestasikan dirinya sebagai motivasi pendidikan yang secara jujur dan sungguh-sungguh mencari cara untuk mendorong pertumbuhan dan perkembangan agar anak siap untuk pendidikan lebih lanjut. Pendidikan difokuskan untuk menciptakan landasan bagi pertumbuhan dan perkembangan, aspek seperti pengembangan nilai-nilai agama dan moral, aspek perkembangan motorik kasar dan halus, aspek perkembangan kognitif anak, aspek perkembangan sosial emosional

Sifat cinta tanah air adalah sifat kebanggaan, sifat memiliki, sifat menghargai, sifat menghormati dan kepatuhan yang dimiliki oleh semua individu pada negara tempat dimana ia berada. Yang tercermin dari sikap membela tanah airnya, menjaga dan melindungi tanah airnya, rela berkorban demi kepentingan bangsa dan negaranya, mencintai adat atau budaya yang ada di negaranya dengan melestarikannya dan melestarikan alam dan lingkungan sekitarnya (Kusminah, 2018). Banyak cara untuk meningkatkan cinta tanah air dengan cara melestarikan budaya seperti mengenalkan budaya

bangsa kepada anak-anak yang bisa kita lakukan sebagai guru anak usia dini. Pendidikan karakter, khususnya patriotisme, harus dimulai sejak usia dini, dan salah satu caranya adalah melalui institusi pendidikan (Atika et al., 2019). Sejak dini kita bisa memperkenalkan anak pada permainan tradisional yang menarik, menyanyikan lagu-lagu anak Indonesia, mengajaknya bertamasya ke tempat-tempat indah di pelosok negeri ini, dan masih banyak lagi cara yang lain (Hidayat, 2021)

Budaya Indonesia memiliki nilai yang unik dan dapat membangkitkan minat orang asing. Warga negara kita sendiri tidak terlalu menyukai budaya yang beragam ini. Rupanya warga dan masyarakat Indonesia lebih tertarik dengan budaya asing. Budaya yang seharusnya menjadi warisan anak negeri tercinta Indonesia ini tidak disukai oleh penduduknya sendiri, mulai dari balita hingga orang dewasa. Kegiatan anak-anak sehari-hari bermain. Permainan memiliki pengaruh yang besar perkembangan mental dan fisik anak. Metode bermain merupakan salah satu cara mendidik anak terutama pada anak usia dini (AUD). Tujuan pembelajaran tidak memperoleh pencapaian dengan sangat baik jika permainan dimainkan tanpa persiapan yang cukup. Di sisi lain, teknik permainan dapat membantu siswa memahami pelajaran jika dipersiapkan dengan baik. Metode permainan membutuhkan media dan strategi. Siswa didorong untuk belajar sebagian besar melalui keterlibatan aktif mereka sendiri dan guru mendorong siswa untuk memiliki pengalaman dan melakukan eksperimen yang memungkinkan mereka menemukan prinsip-prinsip untuk diri mereka sendiri (Chan, 2017). Metode permainan membuat siswa merasa senang. siswa memiliki rasa kesenangan dan minat mengikuti kegiatan belajar (Prasetyaningtyas & Semin, 2020)

Permainan adalah kegiatan yang paling diminati oleh anak-anak, para remaja, dan juga orang dewasa. (Musfiroh & Utaminingsih, 2016). Permainan memberikan manfaat bagi perkembangan biologis dan pendidikan. Seiring perkembangan zaman kemajuan teknologi yang semakin pesat ternyata juga mempengaruhi aktivitas bermain anak, permainan tradisional mulai ditinggalkan dan anak lebih memilih permainan modern. Seperti Permainan game online melalui handphone atau permainan yang dimainkan melalui media laptop atau televisi, belakangan ini banyak disukai oleh anak-anak. Persentase anak yang bermain game online di Indonesia saat ini mencapai titik tertinggi sepanjang masa (Nur, 2013). Dampaknya pun sangat memprihatinkan karena mempengaruhi prestasi belajar, menyebabkan anak berperilaku agresif, bahkan menjerumuskan anak pada tindakan kriminal seperti pencurian dan pemerkosaan, serta menyebabkan anak mengalami kepribadian ganda. Permainan tradisional memiliki aturan yang unik dan mengikuti tradisi yang sudah berlangsung lama (Pratiwi & Kristanto, 2014). Indonesia merupakan negara yang sangat kaya akan kebiasaan budaya dan adat istiadat warisan nenek moyang yaitu permainan tradisional. Pada saat ini, kita dapat melihat jaranganya anak-anak memainkan permainan tradisional bangsa kita sendiri. Jangankan memainkannya, saat ditanyakan apakah mereka mengenal budaya bangsa sendiri seperti permainan tradisional, mungkin kebanyakan akan menjawab tidak tahu atau tidak mengenalnya. (Tesalonika & Munawar, 2016) dalam (Khasanah et al., 2011)

Dalam permainan tradisional, setiap tugas adalah penting, dan ada strategi yang diterapkan untuk membantu anak mengembangkan semua potensinya. (Khasanah et al., 2011)

Dari hasil pengamatan langsung terhadap kegiatan pengembangan di kelas, yang terjadi pada Kelompok B KB Teratai Mekar 2 Kota Tangerang, pengembangan cinta tanah air dengan kegiatan bermain permainan tradisional guru hanya menggunakan media gambar dan menonton video youtube saja, sehingga sebagian besar anak belum tertarik mengenal permainan tradisional dan bagaimana cara memainkan permainan tersebut. Sehingga anak belum mencapai apa yang diharapkan guru. Hal itu disebabkan karena metode yang diterapkan guru belum bervariasi dan menarik minat anak dan kurangnya sosialisasi guru akan permainan tradisional. Dari pengamatan langsung peneliti di kelas, pada kelompok B KB Teratai Mekar 2 Kota Tangerang, dari sepuluh (10) anak terdiri dari lima (5) anak laki-laki dan lima anak perempuan, hasil data belum berkembang (BB) memainkan permainan tradisional berjumlah 7 anak (70%), mulai berkembang (MB) 2 anak (20%), dan 1 anak (10 %) sudah menunjukkan berkembang sesuai harapan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut di atas maka peneliti merasa perlu untuk melakukan suatu perbaikan agar anak-anak dapat memiliki sifat cinta tanah air sejak dini. Peneliti mencoba meningkatkan cinta tanah air pada anak melalui kegiatan bermain permainan tradisional (seperti bermain engklek, bakiak, tarik tambang, balap karung, kelereng, cublaccublak suweng, congklak, ular naga, gobak sodor, lompat tali). Adapun alasan peneliti memilih kegiatan bermain sepuluh permainan tradisional karena permainan tradisional belum pernah diimplementasikan di sekolah dan belum dikenalkan kepada anak-anak.

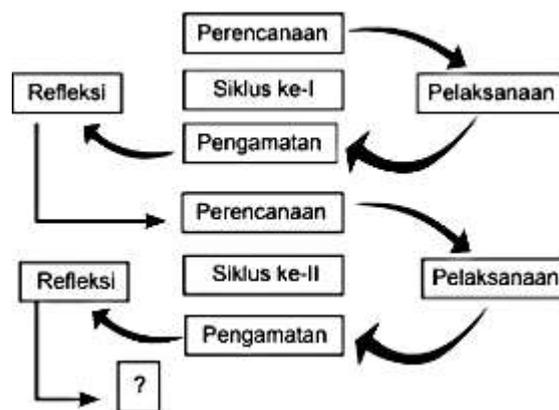
Dengan demikian perlu diadakannya kegiatan bermain melalui permainan tradisional diharapkan siswa lebih tertarik dan mengenal serta dapat memainkan permainan tradisional sejak dini dengan baik serta memicu rasa cinta terhadap tanah air, bagi guru dengan kegiatan bermain menggunakan permainan tradisional diharapkan guru lebih inovatif dan kreatif dalam menyediakan media pembelajaran permainan tradisional untuk meningkatkan rasa cinta tanah air, manfaat untuk sekolah digunakan sebagai referensi pembelajaran sehingga membuat kegiatan lebih menyenangkan bagi siswa serta dan mutu pendidikan lebih ditingkatkan lagi. Tujuan dari penelitian yaitu untuk meningkatkan cinta tanah air melalui kegiatan bermain permainan tradisional anak kelompok B KB Teratai Mekar 2 Kota Tangerang.

METODE

Peneliti melakukan kegiatan dengan menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif. Alasan pertama mengapa peneliti menggunakan metode kualitatif adalah karena dalam melakukan observasi mengacu pada metode objektif untuk merekam objek yang diteliti dan menggunakan dokumen kegiatan berupa gambar kegiatan bermain permainan tradisional. Alasan lain peneliti menggunakan metode kuantitatif adalah karena peneliti menggunakan statistik deskriptif berupa grafik dan tabel. Subjek dan

lokasi penelitian yaitu anak Kelompok B KB Teratai Mekar 2 beralamat di Jalan Iskandar Muda Gang Rois No 24 RT 02/003 Kelurahan Kedaung Baru Kota Tangerang Provinsi Banten 15128. Sampel kelompok yang diteliti yang menjadi subjek penelitian adalah kelompok B dengan jumlah sepuluh (10) anak, terdiri dari 5 (lima) anak laki-laki dan 5 (lima) anak perempuan.

Rancangan penelitian dalam kegiatan penelitian, peneliti menggunakan penelitian tindakan dalam pengajaran. Di kelas ini, peneliti Kelompok B melakukan penelitian tindakan dengan aktivitas refleksi diri untuk meningkatkan keterampilan mengajar mereka. Penelitian dengan model S. Arikunto ini dilakukan dalam 2 (dua) siklus. Tahapan penelitian model Suharsimi-Arikunto dapat dilihat pada gambar di bawah ini: 1) perencanaan operasional; 2) pelaksanaan tindakan; 3) pengamatan; 4) Refleksi, (Arikunto, 2015).



Gambar 1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Perencanaan waktu penelitian dilaksanakan secara tatap muka dan dilaksanakan selama 10 hari yang terdiri dari 2 siklus. Siklus ke 1 dilakukan 5 kali pertemuan yaitu dari tanggal 17 Oktober 2022 sampai dengan 21 Oktober 2022. Siklus ke 2 dilakukan 5 kali pertemuan yaitu dari tanggal 24 Oktober 2022 sampai dengan 28 Oktober 2022.

Pelaksanaan kegiatan siklus 1 kegiatan pelaksanaan penelitian siklus 1 dilaksanakan mulai hari Senin dari tanggal 17 Oktober sampai dengan hari Jumat tanggal 21 Oktober 2022 dengan Tema/Subtema/Sub-sub tema:Negaraku/Cinta tanah air/Permainan Tradisional. Kegiatan siklus 2 pelaksanaan penelitian siklus 2 dilaksanakan mulai hari Senin dari tanggal 24 Oktober sampai dengan hari Jumat tanggal 28 Oktober 2022 dengan Tema/Subtema/Subsubtema:Negaraku/Cinta tanah air/Permainan Tradisional. Pengamatan pada saat penelitian dilakukan, peneliti mengamati semua kegiatan yang dilakukan anak setiap harinya. Terlihat bahwa masih ada anak-anak yang tidak aktif dan hanya sedikit anak yang mau bermain permainan tradisional.

Setelah menyelesaikan fungsi pelaksana pembelajaran, peneliti merefleksikan kegiatan yang telah diselesaikan untuk mengukur kemampuan mengajar peneliti dan mengevaluasi berhasil atau tidaknya

rencana yang dilaksanakan. Tujuan refleksi adalah untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan peneliti sehingga peneliti dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai rencana di hari berikutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian Awal / Pra Siklus

Hasil pengamatan yang dilakukan peneliti terhadap kegiatan prasiklus anak saat praktek langsung kegiatan bermain permainan tradisional dapat dijelaskan dalam tabel-tabel di bawa sebagai berikut:

Tabel 1

Hasil pengamatan prasiklus yang dilakukan peneliti

Nilai	Praskilus		Keterangan
	Frekuensi	%	
Nilai BB	9	90%	Nilai Belum Berkembang
Nilai MB	1	10%	Nilai Mulai Berkembang
Nilai BSH	0	0%	Nilai Berkembang Sesuai Harapan
Jumlah	10 anak	100%	

Indikator siswa yang memiliki rasa cinta tanah air ketika siswa anak-anak yang tidak aktif dan hanya sedikit anak yang mau dan mampu bermain permainan tradisional, Dari hasil pengamatan yang diperoleh anak anak saat bermain permainan tradisional di kegiatan awal banyak anak yang belum berkembang (BB) masih banyak yaitu mencapai frekuensi 9 anak (90%) artinya anak hanya mencapai 0-1 indikator, 1 anak (10 %) menunjukkan data mulai berkembang artinya anak mencapai 2-3 indikator, dan Nihil untuk anak kategori berkembang sesuai harapan.

Berdasarkan data di atas, terlihat bahwa sikap anak terhadap cinta tanah air melalui kegiatan bermain permainan tradisional belum tercapai dan belum berkembang. Untuk itu perlu dilakukan suatu tindakan guna meningkatkan cinta tanah air pada anak kelompok B Kb Teratai Mekar 2. Adapun tindakan yang dilakukan oleh peneliti yaitu mengenalkan dengan cara bermain sepuluh permainan tradisional dalam setiap harinya. Setelah melakukan kegiatan pengamatan awal atau pra siklus maka peneliti melakukan penelitian untuk siklus 1 yang diperoleh selama 5 kali pertemuan dengan menerapkan macam macam permainan tradisional seperti permainan Engklek, permainan Bakiak, permainan Tarik Tambang, permainan Balap Karung, permainan Kelereng.

Hasil Penelitian pada Siklus 1

Hasil pengamatan yang dilakukan peneliti terhadap kegiatan siklus 1 anak saat praktek langsung kegiatan bermain permainan tradisional dapat dijelaskan dalam tabel-tabel di bawah sebagai berikut;

Tabel 2

Nama Permainan-permainan Tradisional di KB Teratai Mekar pada Siklus 1

Hari/Tanggal	Nama Permainan	Individu	Kelompok
Senin, 17-10-2022	Permainan engklek	✓	
Selasa, 18-10-2022	Permainan bakiak		✓
Rabu, 19-10-2022	Permainan Tarik tambang		✓
Kamis, 20-10-2022	Permainan balap karung	✓	
Jumat, 21-10-2022	Permainan kelereng	✓	



Gambar 2 Permainan Tradisional Siklus 1 anak KB Teratai Mekar 2

Pada siklus 1 peneliti menerapkan lima (5) permainan tradisional di atas maka ada peningkatan dalam sikap cinta tanah air, dengan hasil penelitian dari tanggal 17 Oktober 2022 sampai dengan 21 Oktober 2022 yang terdapat dalam tabel di bawah ini :

Tabel 3

Hasil pengamatan siklus 1 Hari ke-5

Nilai	Siklus Pertama		Keterangan
	Frekuensi	%	
Nilai BB	7	70%	Nilai Belum Berkembang
Nilai MB	2	20%	Nilai Mulai Berkembang
Nilai BSH	1	10%	Nilai Berkembang Sesuai Harapan
Jumlah	10 anak	100%	

Berdasarkan dari hasil tabel di atas bahwa peningkatan cinta tanah air masih belum sesuai harapan yaitu dengan perolehan data belum berkembang (BB) 70 % ada 7 anak, mulai berkembang 20 % ada 2 anak, dan jumlah data yang belum berkembang sesuai harapan (BSH) masih ada 1 anak. Oleh karena itu peneliti melakukan refleksi sebagai upaya gerakan setelah melakukan proses aktivitas bermain 5 (lima) permainan tradisional. Data persentase anak yang belum berkembang masih pesat. Sikap cinta tanah air yang diperoleh pada kegiatan siklus 1 anak belum mencapai indikator menunjukkan yang signifikan.

Sementara kelemahan Siklus 1 sudah jelas, ada beberapa faktor yang menyebabkan peneliti gagal, antara lain sebagai berikut: 1. Anak belum mengenal permainan tradisional; 2. Anak belum mengetahui permainan dan aturan mainnya; 3. Anak belum memahami bentuk dan cara yang digunakan. Karena data dari hasil penelitian siklus 1 dalam penilaian berkembang sesuai harapan (BSH) masih menurun dibawah tingkat kategori pencapaian 70 %, maka peneliti melanjutkan

Penelitiannya ke siklus 2 dengan melakukan kegiatan skenario perbaikan. Skenario Perbaikan Siklus 1 yang harus diselesaikan oleh peneliti meliputi hal-hal sebagai berikut: 1. Peneliti harus menjelaskan 5 permainan tradisional seperti permainan Engklek, Bakiak, Tarik Tambang, Balap Karung dan Kelereng dengan jelas; 2. Peneliti harus memberikan penjelasan tentang cara bermain dan aturan permainan tradisional tersebut; 3. Peneliti harus mendeskripsikan bentuk dan media yang akan digunakan dalam permainan, apakah menggunakan media atau tanpa media.

Hasil Penelitian Siklus ke 2

Hasil pengamatan yang dilakukan peneliti terhadap kegiatan siklus II anak saat praktek langsung kegiatan bermain permainan tradisional dapat dijelaskan dalam tabel-tabel di bawah sebagai berikut:

Tabel 4

Nama Permainan-permainan Tradisional di KB Teratai Mekar pada Siklus II

Hari/Tanggal	Nama Permainan	Individu	Kelompok
Senin, 24-10-2022	Permainan cublek-cublek suweng		✓
Selasa, 25-10-2022	Permainan congklak	✓	
Rabu, 26-10-2022	Permainan ular tangga		✓
Kamis, 27-10-2022	Permainan gerobak sodor		✓
Jumat, 28-10-2022	Permainan karet	✓	



Gambar 3 Permainan Tradisional Siklus 2 anak KB Teratai Mekar 2

Peneliti harus melakukan perencanaan yang baik, dan memperbaiki segala kegiatan yang akan diterapkan di siklus 2. Siklus pelaksanaan diawali dengan penyusunan materi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM) dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Seperti biasa peneliti melakukan kegiatan awal berdoa sebelum kegiatan dan mengenalkan permainan tradisional dengan mengajak menonton video youtube, setelah itu melakukan kegiatan inti dengan mengajak anak melakukan kegiatan Hompimpa terlebih dahulu kemudian peneliti mempersiapkan semua media, alat dan instrumen penilaian perkembangan anak.

Pelaksanaan kegiatan inti pindah ke area aula sekolah karena tempatnya lebih luas dan posisi anak-anak untuk bermain menjadi nyaman. Pada siklus ke 2 melakukan kegiatan bermain permainan Cublak-cublak suweng. Peneliti mengajak anak untuk melakukan kegiatan inti yaitu menari cublak-cublak suweng yang melakukan gerakan lokomotor, kemudian dilanjutkan bermain permainan tersebut. Anak – anak dikenalkan media batu kecil dan lagu cublak-cublak suweng dengan menggunakan media speaker dan lagu yang diambil dari video you tube.

Ketika melakukan kegiatan main, peneliti membagi dua kelompok anak perempuan 5 anak, dan 5 anak laki-laki. Peneliti juga memberi arahan dan penjelasan serta bimbingan dalam bermain, sehingga memudahkan anak untuk memahami dan mengajak anak-anak untuk menyanyikan lagu Cublak-cublak Suweng. Terlihat anak-anak sangat antusias, gembira dan menunjukkan rasa senang. Kegiatan penutup, peneliti melakukan tanya jawab kepada anak-anak bagaimana perasaan anak hari ini.

Peneliti setelah melaksanakan pembelajaran siklus ke 2, saat bermain melakukan observasi kepada anak-anak dengan menggunakan lembar instrumen penilaian. Hasil observasi Siklus 2 (dua) dapat dijelaskan pada tabel berikut;

Tabel 5

Hasil pengamatan siklus 2 Hari ke-5

Nilai	Siklus Kedua		Keterangan
	Frekuensi	%	
Nilai BB	0	0%	Nilai Belum Berkembang
Nilai MB	2	20%	Nilai Mulai Berkembang
Nilai BSH	8	80%	Nilai Berkembang Sesuai Harapan
Jumlah	10 anak	100%	

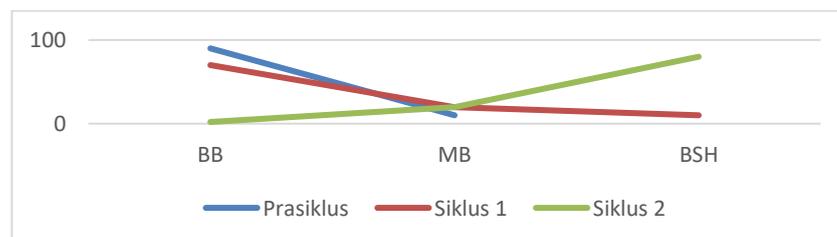
Berdasarkan dari hasil pengamatan pada tabel siklus 2 di atas bahwa terjadi peningkatan sikap cinta tanah air anak melalui kegiatan bermain permainan tradisional Cublak-cublak suweng, Congklak, Ular Naga, Gobak Sodor, Karet, data menunjukkan dengan perolehan belum berkembang (BB) 0 % (Nihil), mulai berkembang 20 % ada 2 anak, dan jumlah data yang berkembang sesuai harapan (BSH) meningkat menjadi 80 % ada 8 anak. Itu menunjukkan bahwa pada siklus ke-2, anak-anak terlihat antusias dan memiliki ekspresi emosi yang senang itu terlihat dari meningkatnya cinta tanah air anak.

Oleh sebab itu dari data hasil perolehan pada siklus ke 2 peneliti menyatakan bahwa melalui kegiatan bermain permainan tradisional dapat meningkat cinta tanah air pada anak. Penelitian dianggap berhasil dan peneliti tidak meneruskan lagi penelitiannya.

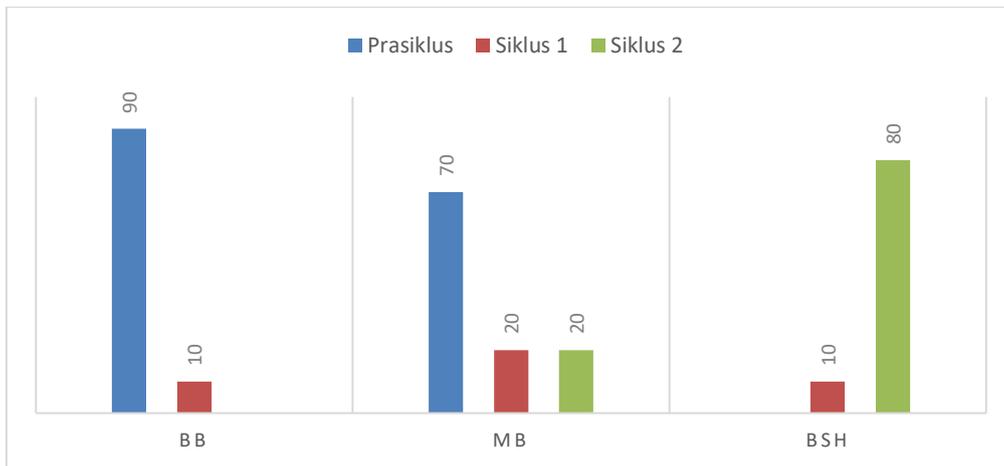
Tabel 6

Perbandingan Rata-rata Kegiatan Bermain Permainan Tradisional

Hasil Siklus	BB	MB	BSH
Pra siklus	90%	10%	0
Siklus 1	70%	20%	10%
Siklus 2	0	20%	80%



Gambar 4 Perbandingan hasil pra siklus, siklus 1, siklus 2



Gambar 5 Perbandingan Rata-rata Kegiatan Bermain Permainan Tradisional

Media pembelajaran yang memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Menurut penelitian. Berdasarkan penelitian sebelumnya, peneliti ingin menyelesaikan objek permainan jingkat yang menggabungkan unsur matematika dan sifat cinta tanah air. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah mengkaji etnomatematika dan mendeskripsikan sifat patriotisme dalam kegiatan permainan tradisional (Taskiyah & Widiyastuti, 2021).

Permainan anak tradisional memiliki nilai-nilai pendidikan yang tidak secara langsung terlihat tetapi dilindungi dalam simbol dan nilai-nilai tersebut memiliki banyak dimensi antara lain rasa memiliki, kejujuran, kedisiplinan, kesopanan, gotong royong dan aspek kepribadian lainnya sebagaimana disebutkan dalam publikasi (Nugrahastutik, Puspitaningtyas, 2016). Menurut Lacksana, (2017) menyatakan bahwa “permainan tradisional mengandung nilai kejujuran, kerja sama kepemimpinan, dan sikap sportivitas, sehingga cocok sebagai sarana untuk membangun dan memperkuat karakter anak”. Hasil dari kegiatan penelitian dalam (Maghfiroh, 2020), secara nyata telah membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran seperti bermain permainan tradisional congklak sebagai media pembelajaran dapat menanamkan nilai-nilai karakter terhadap peserta didik. Dengan demikian, penelitian ini sejalan dengan pernyataan (Sriyahani et al., 2022) bahwa masih banyak jenis permainan tradisional yang dimainkan di desa Sitimulyo, yaitu petak umpet, layang-layang, bola kecil, engklek dan kelereng, masing-masing permainan tradisional tersebut, ada nilai pendidikan seperti nilai agama dan moral, sportivitas/integritas, cinta tanah air, persahabatan/komunikasi, kemandirian atau ketekunan, demokrasi, tanggung jawab, ketaatan.

Menurut Izza et al., (2018) menyatakan bahwa “Hasil kajian dari literatur dapat disimpulkan bahwa permainan Gobak Sodor dapat membangun karakter cinta tanah air pada anak karena tata cara yang digunakan dimodifikasi dengan tujuan mendidik anak untuk melestarikan aset budaya,” dengan demikian permainan gobak sodor menanamkan rasa nasionalisme pada diri anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat nilai-nilai pendidikan karakter dalam permainan tradisional engklek,

permainan tradisional congklak, dan permainan tradisional patil lele. Pada kegiatan permainan tradisional engklek terintegrasi nilai pendidikan karakterdiantaranya cinta damai, beriman dan bertaqwa, cinta lingkungan, cinta tanah air, kerja keras, pembelajar, kreatif, berani, disiplin, kerjasama, solidaritas, kejujuran dan musyawarah (Safitri et al., 2022).

Oleh karena itu, nilai-nilai kearifan lokal yang terkandung dalam kegiatan bermain tradisional menjadi acuan guru dalam pengembangan karakter anak, agar jiwa patriotism dan nasionalisme anak berkembang dengan benar dan sesuai dengan topik pembelajaran. Oleh karena itu, pendidik berupaya untuk mendorong dan mendukung tumbuh kembang anak dengan mengaktifkan pembaharuan berbasis budaya lokal, yang dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak di era globalisasi. Memberikan pengalaman berharga kegiatan bermain anak dengan memadukan permainan tradisional dengan kegiatan pembelajaran dapat memberikan dasar bagi anak untuk terus mencintai budaya dengan keunikan daerah (Fitria et al., 2021). Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang berjudul penanaman nilai karakter cinta tanah air pada anak usia dini melalui permainan tradisional engklek yang dilakukan oleh enok dkk pada tahun 2022, yang membedakannya adalah bahwa pada penelitian ini menggunakan beragam jenis permainan tradisional lebih dari satu jenis.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti bahwa menunjukkan kegiatan bermain permainan tradisional dapat meningkatkan cinta tanah air anak kelompok B di KB Teratai Mekar 2 Kota Tangerang. Data tersebut menunjukkan perkembangan selama Siklus 1 (satu) dan 2 (dua). Terlihat jelas bahwa peningkatan rasa cinta tanah air terhadap permainan tradisional meningkat secara signifikan dari 10% di awal Siklus 1 menjadi 80% di Siklus 2.

Dalam melakukan penelitian pada anak kelompok B peneliti juga melaksanakan refleksi setiap selesai melakukan pembelajaran, peneliti lebih fokus, berhati-hati dan mencari ide atau solusi dan perbaikan terhadap masalah yang dihadapinya. Saran bagi guru yaitu guru diharapkan terus belajar dan mengembangkan potensi dan kemampuannya untuk kemajuan dengan terus berkreatifitas, melakukan upaya pembaharuan dan meningkatkan kompetensinya dengan menciptakan ide dan metode dan strategi pembelajaran, memodifikasi permainan-permainan tradisional yang tepat untuk meningkatkan cinta tanah air pada anak. Saran bagi sekolah yaitu pihak sekolah terus mendukung, memotivasi, dan memberikan fasilitas, media dan alat pembelajaran demi kemajuan sekolah dan membiasakan sikap cinta tanah air pada anak melalui pembiasaan dan kegiatan turin di sekolah. Saran bagi peserta didik yaitu agar anak-anak dapat menghargai dan bangga terhadap budaya bangsanya sendiri dengan melakukan kegiatan bermain permainan tradisional baik di lingkungan sekolah maupun di rumah. Bagi

Peneliti, diharapkan agar penelitian ini dapat menambah khazanah, wawasan, dan pengetahuan akan kecintaan anak terhadap tanah air bagi peneliti selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni Nur Taskiyah & Wahyuning Widiyastuti. (2021). *Etnomatematika dan Menumbuhkan Karakter Cinta Tanah Air pada Permainan Engklek*. Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus). <http://dx.doi.org/10.21043/jmtk.v4i1.10342>
- Atika, N. T., Wakhuyudin, H., & Fajriyah, K. (2019). Pelaksanaan Penguatan Pendidikan Karakter Membentuk Karakter Cinta Tanah Air. *Https://Ejournal.Undiksha.Ac.Id/*, 24(1), 105–113. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/mi.v24i1.17467>
- Chan, F. (2017). *Implementasi Guru Menggunakan Metode Permainan Pada Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar Faizal Chan*. 2(1), 106–123. <https://doi.org/https://doi.org/10.22437/gentala.v2i1.6821>
- Hidayat, O. . (2021). *Metode Pengembangan Moral dan Nilai-nilai Agama*. Universitas Terbuka.
- Izza, S., et al. (2018). Izza,. *Permainan Tradisional (Gobak Sodor) Dalam Membangun Karakter Cinta Tanah Air Pada Anak*.
- Khasanah, I., Prasetyo, A., & Rakhmawati, E. (2011). Permainan Tradisional Sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian PAUDIA*, 1(1), 59–74.
- Kusminah, I. L. (2018). *Penyuluhan 4r (Reduce , Reuse , Recycle , Replace) dan Kegunaan Bank Sampah Sebagai Langkah Menciptakan Lingkungan yang Bersih dan Ekonomis di Desa Mojowuku Kabupaten Gresik*. 03(01), 22–28. <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.30996/jpm17.v3i01.1165>
- Laksana, I. (2017). Kearifan Lokal Permainan Congklak Sebagai Penguatan Karakter Peserta Didik Melalui Layanan Bimbingan Konseling Di Sekolah. *Satya Widya*, 33(2), 109–116. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2017.v33.i2.p109-116>
- Madyawati, L. (2016). *Strategi Pengembangan Bahasa*. Kencana.
- Musfiroh & Utaminingsih. (2016). *Bermain Dan Permainan Anak*. Universitas Terbuka.
- Nilai Fitria, Ari Putra, R. G. (2021). Layanan Belajar Inovatif Berbasis Kebudayaan Lokal Melalui Permainan Tradisional Pada Satuan PAUD di DKI Jakarta. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 6(2), 142–. <https://doi.org/https://doi.org/10.33369/jip.6.2.142-150>
- Nugrahastutik, Puspitaningtyas, P. (. (2016). Nilai – Nilai Karakter Pada Permainan. *Jurnal PKn Progresif*, 7(4), 265–273. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/snip/article/viewFile/8942/6503>
- Nur, H. (2013). Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional. *Jurnal Pendidikan Karakter, 2013 - Journal.Uny.Ac.Id, Vol. 4, No(Tahun III, Nomor 1, Februari 2013)*, 87–94. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpk.v0i1.1290>
- Prasetyaningtyas, S., & Semin, S. M. P. N. (2020). Penerapan Metode Permainan Kartu Kwartet Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Dan Keaktifan Belajar Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas Vii Smp N 1 Semin Application Quarter-Cards Game Of Methods To Improve Learning

Achievement And Learning Activit. *Jurnal Ideguru*, 5(1).
<https://doi.org/https://doi.org/10.51169/ideguru.v5i1.118>

- Pratiwi, Y., & Kristanto, M. (2014). Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar (Keseimbangan Tubuh) Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek Di Kelompok B Tunas Rimba II Tahun Ajaran 2014/2015. *Jurnal Penelitian PAUDIA*, 3(2), 34.
<https://doi.org/https://doi.org/10.26877/paudia.v3i2%20Oktober.513>
- Safitri, T., et al. (2022). Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Permainan Tradisional Suku Sasak Di Desa Babussalam Gerung Lombok Barat. *Jurnal Ilmiah Pendas: Primary Education Journal*, 3(1), 63–76. <https://doi.org/10.29303/pendas.v3i1.1071>
- Sriyahani, Y., Kuryanto, M. S., & Rondli, W. S. (2022). Pendidikan Karakter melalui Permainan Tradisional di Desa Sitimulyo. *Http://Jiip.Stkipyapisdampu.Ac.Id/Jiip/Index.Php/JIIP/*, 5, 4416–44. <https://doi.org/https://doi.org/10.54371/jiip.v5i10.946>
- Susanto, A. (2015). *Bimbingan Konseling Di Taman Kanak-Kanak*. Kencana.
- Tesalonika, C., & Munawar, M. (2016). Analisis Nilai Karakter Dalam Permainan Tradisional Kucing Tikus (Studi Deskriptif Analisis di Kelompok A TK IT Harapan Bunda Semarang). *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini.*, 5(2), 33–49.
<https://doi.org/https://doi.org/10.26877/paudia.v5i2.1650>
- Undang-Undang SISDIKNAS. (2023). *Pendidikan Anak Usia Dini Pasal 01*. Sinar Grafika.