PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENGEMBANGKAN POTENSI BAHASA DAN SOSIOEMOSIONAL ANAK DI TAMAN KANAK-KANAK

Wiwik Pudjaningsih[1]

Abstract

Writing this article is to explain "traditional game-based learning to develop the potential of language and socioemotional early childhood", particularly of children aged 5-6 years (kindergarten). To that end, the description in this article include: learning in early childhood education, the development potential and the socio-emotional language in kindergarten, and the implementation of the traditional game based learning in kindergarten. The first description includes a foothold learning in early childhood education and a theme-based learning, based learning centers, the traditional games in early childhood education. The second description covers the scope of language and socio-emotional development of children and the level of achievement of language and socio-emotional development of children. The third description includes the scope of application of the language and socio-emotional development of the child, the application-based learning centers, approach of learning theme, and the application of traditional games in learning.

Keywords*: learning, traditional game, language, socio-emotional*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya yang ditunjukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas). Dalam Kurikulum 2013 dijelaskan bahwa tujuan PAUD adalah untuk mendorong berkembangnya potensi anak agar memiliki kesiapan untuk menempuh pendidikan selanjutnya. PAUD merupakan bagian dari pencapaian tujuan pendidikan nasional yaitu mencerdaskan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan YME dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri, serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

Masyarakat Indonesia telah menunjukkan kepedulian terhadap masalah pendidikan, pengasuhan, dan perlindungan anak usia dini untuk usia 0-6 tahun dengan berbagai jenis layanan sesuai dengan kondisi dan kemampuan yang ada, baik dalam jalur pendidikan formal maupun nonformal. Penyelenggaraan PAUD jalur formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK), Raudhatul Atfal (RA), dan bentuk lain yang sederajad, yang menggunakan program untuk anak berusia 4-6 tahun (Permen Dikbud RI No. 137 Tahun 2014).

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Permen Dikbud RI) No. 137 Tahun 2014, standar PAUD terdiri atas delapan kelompok, yaitu (a) standar tingkat pencapaian perkembangan anak (STPPA); (b) standar isi, (c) standar

[1] STKIP Al Azhar Jambi

proses, (d) standar penilaian, (e) standar pendidik dan tenaga kependidikan, (f) standar sarana dan prasarana, (g) standar pengelolaan, dan (f) standar pembiayaan (Permen Dikbud RI No. 137 Tahun 2014). Standar-standar itu sebagai pedoman penyelenggaraan PAUD.

Berdasarkan tingkat pencapaian perkembangan anak TK (usia 5-6 tahun), lingkup perkembangannya dikelompokkan menjadi enam aspek, yaitu nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni. Perkembangan tersebut, merupakan perubahan perilaku yang berkesinambungan dan terintegrasi dari faktor genetik dan lingkungan serta meningkat secara individual baik kuantitatif maupun kualitatif (Permen Dikbud No. 137 Tahun 2014). Keenam aspek perkembangan anak tersebut merupakan potensi-potensi yang harus dikembangkan secara berkesinambungan dan terintegrasi. Oleh karena itu, keenam hal tersebut harus menjadi pijakan dalam pelaksanaan proses pembelajaran di PAUD.

Berdasarkan Standar Isi, program pengembangan disajikan dalam bentuk tema dan subtema. Tema dan subtema tersebut disusun sesuai dengan karakteristik, kebutuhan, tahap perkembangan anak, dan budaya lokal (Pasal 9 Bab IV Permendikbud No.137 Tahun 2014). Artinya, proses pembelajaran di TK diwujudkan atau dikemas ke dalam suatu tema tertentu. Dengan tema tertentu tersebut, pembelajaran di TK disesuaikan dengan karakteristik, kebutuhan, dan tahap perkembangan anak TK, yang sekaligus dapat menanamkan pemahaman budaya lokal kepada anak.

Budaya lokal yang erat kaitannya dengan kegiatan pendidikan anak usia dini adalah "bermain". Sehubungan dengan bermain, Sanberg dan Samuelsson (2003) menyatakan bahwa kaitannya dengan bermain ada dua pandangan, yaitu pandangan *idealis* dan *pragmatik*. Menurut pandangan idealis, bermain adalah atas kemauan anak-anak sendiri. Bermain sebagai sesuatu yang alami bagi anak. Dalam pandangan ini, *bermain* dipersepsikan sebagai kebutuhan yang melekat bagi anak *untuk mengekspresikan dirinya melalui bermain*, sesuatu yang alami dan membutuhkan penyaluran. Menurut pandangan prakmatik, bermain bagi anak-anak adalah sebuah *ekspresi dari suatu kebudayaan*, sesuatu yang diciptakan, dan dikembangkan dalam budaya yang ada pada saat itu. Pandangan idealis dan pandangan pakmatik, kaitannya dengan bermain bagi anak-anak, keduanya memandang bahwa dunia anak tidak terlepas dengan dunia bermain.

Bermain merupakan cara yang terbaik untuk mengembangkan potensi anak didik. Sebelum anak bersekolah, bermain merupakan cara alamiah untuk menemukan lingkungan, orang lain, dan dirinya sendiri. Melalui pendekatan bermain, anak-anak dapat mengembangkan aspek psikis dan fisik yang meliputi nilai-nilai agama dan moral, fisik atau motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan kemandirian dan seni. Pada prinsipnya, bermain mengandung makna yang menyenangkan, mengasikkan, tanpa ada paksaan dari luar diri anak, dan lebih mementingkan proses mengeksplorasi potensi diri daripada hasil akhir (Depdiknas, 2009).

Dunia anak tidak pernah bisa lepas dari dunia bermain. Secara singkat dapat dikatakan, bahwa dunia anak adalah dunia bermain. Bermain merupakan suatu kegiatan yang melekat pada dunia anak. Oleh

karena itu, guru PAUD perlu merancang program pembelajaran yang memungkinkan anak belajar melalui bermain. Salah satunya, adalah "belajar melalui permainan tradisional". Kegiatan bermain itu perlu disesuaikan dengan potensi-potensi yang akan dikembangkannya.

Jika guru diharapkan dapat menerapkan pembelajaran berbasis permainan tradisional yang bertujuan mengembangkan potensi bahasa dan sosioemosional anak, maka ia harus memahami hal-hal yang berkaitan dengan pembelajaran tersebut, sehingga dapat mengimplementasikannya dalam pembelajaran. Sehubungan dengan hal tersebut, yang diuraikan pada artikel ini meliputi (1) pembelajaran pada pendidikan anak usia dini, (2) pegembangan potensi bahasa dan sosioemosional anak di taman kanak-kanak, dan (3) pelaksanaan pembelajaran berbasis permainan tradisional di taman kanak-kanak. Ketiga hal tersebut secara berurutan diuraikan pada pembahasan berikut ini.

PEMBAHASAN

Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini

Pembelajaran pada pendidikan anak usia dini (PAUD), hendaknya berpijak atau bertolak pada hal-hal berikut: berorientasi pada kebutuhan anak; berorientasi pada perkembangan anak; belajar melalui bermain; pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAKEM); pembelajaran terpadu (tematik); dan pengembangan keterampilan hidup (Sujiono, 2009:84-89).

a. Berorientasi pada Kebutuhan Anak
   Kegiatan pembelajaran pada PAUD senantiasa berorientasi kepada kebutuhan anak untuk mendapatkan layanan pendidikan, kesehatan, dan gizi yang dilaksanakan secara integratif dan holistik.
b. Berorientasi pada Perkembangan Anak
   Secara teoretis, berdasarkan aspek perkembangannya, seorang anak dapat belajar dengan sebaik-baiknya apabila kebutuhan fisiknya dipenuhi dan mereka merasa aman dan nyaman secara psikologis.
c. Belajar Melalui Bermain
   Bermain merupakan sarana belajar anak usia dini. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan, memanfaatkan, dan mengambil simpulan mengenai benda di sekitarnya.
d. PAKEM
   Pembelajaran pada anak usia dini harus diciptakan sedemikian rupa sehingga mendorong keaktifan anak, menciptakan kreativitas anak, pembelajaran yang efektif, dan menyenangkan para anak.
e. Menggunakan Pembelajaran Terpadu
   Pembelajaran pada anak usia dini harus menggunakan konsep pembelajaran terpadu yang dilakukan melalui tema. Tema yang dibangun harus menarik dan dapat membangkitkan minat anak dan bersifat kontekstual. Hal ini dimaksudkan agar anak mampu mengenal berbagai konsep secara mudah dan jelas sehingga pembelajaran menjadi mudah dan bermakna bagi anak.
f. Mengembangkan Keterampilan Hidup
   Mengembangkan keterampilan hidup dapat dilakukan melalui berbagai proses pembiasaan. Hal itu dimaksudkan agar anak belajar untuk menolong diri sendiri, bertanggung jawab, dan memiliki disiplin diri.

Pembelajaran Berbasis Tema

Pembelajaran pada anak usia dini berusia 5-6 tahun, yakni taman kanak-kanak (TK) harus menggunakan konsep pembelajaran terpadu yang dilakukan melalui tema. Artinya, pembelajaran tersebut berbasis tema (tematik). Tema yang dibangun harus menarik dan dapat membangkitkan minat anak dan bersifat kontekstual. Hal itu dimaksudkan agar anak mampu mengenal berbagai konsep secara mudah dan jelas sehingga pembelajaran mudah dan bermakna bagi anak TK.

Tema-tema dalam pembelajaran di TK dapat seperti yang tertera pada Tabel- 1 (Mulyasa, 2012:127) berikut ini.

Tabel-1
Tema Pembelajaran di TK

Smt.	No	T
	1	Diri Sendiri
	2	Lingkungnku
I	3	Tanah Airku
	4	Amalan Ramadhan
	5	Kebutuhanku
	1	Rekreasi
	2	Binatang
	3	Tanaman
	4	Pkejaan
	5	Air, Udara, dan Api
I	6	Alat Komunikasi
I	7	Alam Semesta

Tema merupakan wadah untuk mengenalkan berbagai konsep kepada anak-anak berusia 5-6 tahun secara utuh. Dalam pembelajaran, tema diterapkan dengan maksud: (a) menyatukan isi kurikulum dalam satu kesatuan utuh, (b) memperkaya perbendaharaan kata atau bahasa anak, (c) menciptakan pembelajaran lebih bermakna, dan (d) mengenalkan berbagai konsep kepada anak secara mudah, jelas, dan menyeluruh (komprehensif).

Pembelajaran Berbasis Sentra

Pembelajaran berdasarkan (berbasis) sentra ialah model pembelajaran yang dilakukan di dalam "lingkaran" (*circle times*) dan sentra bermain (tradisional). Maksud lingkaran merujuk pada saat guru duduk bersama anak dengan "posisi melingkar" untuk memberikan pijakan kepada anak yang dilakukan sebelum dan sesudah bermain. Sentra bermain adalah area bermain anak yang dilengkapi dengan seperangkat alat bermain, berfungsi sebagai pijakan lingkungan yang diperlukan untuk mengembangkan seluruh potensi dasar anak dalam berbagai aspek perkembangannya secara seimbang. Setiap sentra mendukung perkembangan anak dalam tiga jenis bermain, yaitu *sensori motor* (fungsional), *bermain peran*, dan *bermain konstruktif* (membangun pemikiran anak) (Mulyasa, 2012:155).

Bermain sensori motor, peran, dan konstruktif masing-masing dasar dan tujuannya berbeda. Bermain sensori motor adalah menangkap rangsangan melalui penginderaan dan menghasilkan gerakan sebagai reaksinya. AUD belajar melalui pancaindranya dan hubungan fisik dengan lingkungan mereka. Bermain peran ada dua, yaitu makro dan mikro. Bermain makro (besar) adalah bermain sebenarnya. Bermain mikro (kecil) adalah bermain simbolik, pura-pura, fantasi, imajinasi, atau drama. Anak bermain dengan benda untuk membantu menghadirkan konsep yang dimilikinya. Bermain konstruktif menunjukkan kemampuan anak untuk mewujudkan pikiran, ide, dan gagasannya menjadi sebuah karya nyata. Bermain konstruktif ada dua macam, yaitu bermain konstruktif sifat cair (air, pasir, spidol, dll.) dan bermain konstruktif terstruktur (balok, lego, dll.). Sentra bermain terdiri atas hal-hal berikut: bahan alam dan

sains, balok, seni, bermain peran, persiapan, agama, dan musik (Mulyasa, 2012:155-157).

Sentra bahan alam dan sains, balok, seni, bermain peran, persiapan, agama, dan musik; masing-masing memiliki bahan atau isi yang berbeda. Hal tersebut dapat dilihat pada Tabel-2 berikut ini.

Tabel-2
Nama Sentra dan Bahan atau Isi

No.	Nama	Bahan atau Isi
1	Bahan Alam dan Sains	Bahan: daun, ranting, kayu, pasir, air, batu, biji-bijian. Alat: sekop, saringan, corong, dan ember.
2	Balok	Isi: balok berbagai bentuk, ukuran, warna, dan tekstur.
3	Seni	Bahan: kertas, cat air, krayon, spidol, gunting, ta-nah liat, pasir, lilin, kain, daun, potong-potongan gambar.
4	Bermain Peran	Makro: dapat menggunakan anak sebagai model. Mikro: boneka, maket meja kursi, rumah-rumahan.
5	Persiapan	Buku-buku, kartu kata, huruf, angka serta bahan-bahan untuk kegiatan menyimak, bercakap, persi-apan menulis serta berhitung. Kegiatan yang dilak-sanakan: persiapan membaca permulaan, menulis permulaan dan berhitung permulaan, mendorong kemampuan intelektual anak, ge- rakan otot halus, koordinasi mata dengan tangan, belajar keterampilan sosial.
6	Agama	Tempat dan perlengkapan ibadah, gambar-gambar, dan buku-buku cerita keagamaan. Kegiatan yang dilaksanakan: menambahkan nilai-nilai agama, ke-imanan, dan ketakwaan kepada Tuhan.
7	Musik	Bahan: botol kaca, tempurung kelapa, rebana, dan tu-tup botol. Memfasilitasi: anak memperluas peng-alamannya dalam menggunakan gagasan mereka melalui olah tubuh, bermain musik dan lagu yang dapat memperluas pengalaman dan pengetahuan anak tentang irama, birama, dan berbagai bunyi-bunyian menggunakan alat-alat musik yang mendu-kung, misalnya seruling dan piano.

Permainan Tradisional pada PAUD

Rogers C. S dan Sawyers (dalam Hartati, 2005) menyatakan bahwa bermain adalah sebuah sarana yang dapat mengembangkan anak secara optimal, sebab bermain memiliki fungsi sebagai kekuatan. Bermain berpengaruh terhadap perkembangan, dan lewat bermain pula didapat pengalaman yang penting dalam dunia anak. Hal itu menjadi dasar dari inti pembelajaran pada anak usia dini.

Gallahue (dalam Hartati, 2005) menyatakan bahwa bermain merupakan kebutuhan anak yang paling mendasar saat anak berinteraksi dengan dunia sekitarnya. Bermain adalah suatu aktivitas yang lansung dan spontan dilakukan seorang anak bersama orang lain atau menggunakan benda-benda sekitarnya dengan senang, suka rela dan imajinatif serta dengan menggunakan perasaannya, tangannya, atau seluruh anggota tubuhnya. Oleh karena itu, bermain

adalah aktivitas yang dipilih oleh anak sendiri karena menyenangkan bukan karena akan memperoleh hadiah atau puji, karena bermain juga merupakan alat utama untuk mencapai pertumbuhannya, sebagai media anak mencobakan diri bukan saja hanya dalam fantasinya tetapi dilakukan secara nyata.

Menurut Isenberg dan Jalongo (dalam Hartati, 2005) permainan sangat mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak yaitu: untuk perkembangan (a) kognitif, (b) emosial dan emosional, (c) bahasa, (d) fisik (jasmani), dan (e) pengenalan huruf (literacy). Bruner (dalam Suyanto, 2005) menyatakan bahwa bermain merupakan bagian dari perkembangan kognitif anak. Selanjutnya, dikatakan bahwa bermain merupakan proses pemecahan masalah. Pada saaat bermain anak dihadapkan pada berbagai situasi, kondisi, teman dan objek, baik secara nyata maupun imajinasi yang memugkinkannya menggunakan berbagai kemampuan berpikir dan memecahkan masalah. Piaget (dalam Suyanto, 2005) menyatakan bahwa beramain dengan objek yang ada di lingungannya merupakan cara anak belajar. Berinteraksi dengan objek dan orang, menggunakan objek itu untuk berbagai keperluan anak mengkonstruksi pemahaman tentang objek, orang dan situasi.

Para pakar menyatakan bahwa dunia anak merupakan dunia bermain. Bermain terungkap dalam berbagai bentuk ketika anak-anak sedang beraktivitas. Mereka bermain ketika bernyanyi, menggali tanah, menyusun balok warna-warni, melempar bola, memanjat, berpikir seperti menyusun *puzzle*, atau mengingat kata-kata sebuah lagu. Dapat pula melakukan bermain kreatif menggunakan krayon, plastisin, tanah liat, dan lain-lain.

Dalam kehidupan anak, bermain mempunyai arti yang sangat penting. Dapat dikatakan bahwa setiap anak yang sehat selalu mempunyai dorongan untuk bermain, sehingga dapat diprediksikan bahwa anak yang tidak bermain, umumnya dalam keadaan sakit jasmaniah atau rohaniah. Para ahli berkesimpulan, bahwa anak adalah makhluk yang aktif dan dinamis. Kebutuhan jasmaniah dan rohaniah anak yang mendasar sebagian besar dipenuhi melalui bermain, baik bermain sendiri maupun bermain bersama-sama dengan temannya (kelompok).

Bagi anak, bermain suatu kegiatan yang serius, tetapi mengasyikan. Melalui aktivitas bermain, berbagai pekerjaannya terwujud. Bermain adalah aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak, karena menyenangkan bukan karena akan memperoleh hadiah atas pujian. Bermain adalah salah satu alat utama yang menjadi latihan untuk pertumbuhannya. Bermain adalah media, di mana si anak mencobakan diri, bukan saja dalam fantasinya tetapi juga benar nyata secara aktif. Bila anak bermain secara bebas, sesuai kemauan maupun sesuai kecepatannya sendiri, maka ia melatih kemampuannya (Semiawan, 2008).

Melalui bermain bersama teman dalam kelompok atau sendiri tanpa orang lain, anak mengalami kesenangan yang kemudian memberikan kepuasan baginya. Beberapa karakteristik bermain pada anak sebagai berikut: (1) keinginan bermain muncul dari diri anak, (2) bermain harus bebas dari aturan yang mengikat, (3) bermain merupakan aktivitas nyata, (4) bermain berfokus pada proses, (5) bermain harus didominasi oleh pemain, dan (5)

bermain melibatkan peran aktif pemain.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi permainan anak, yakni (a) kesehatan, (b) perkembangan motorik, (c) intelegensi, dan (d) jenis kelamin (Pramita, 2010). Semakin sehat anak akan semakin banyak energinya untuk bermain aktif, seperti permainan dan olah raga. Anak yang kekurangan tenaga lebih menyukai hiburan. Permainan anak pada setiap usia melibatkan koordinasi motorik. Apa saja yang akan dilakukan dan waktu bermainnya bergantung pada perkembangan motorik mereka. Pada setiap usia, anak yang pandai biasanya lebih aktif ketimbang yang kurang pandai, dan permainan mereka lebih menunjukkan kecerdikan. Dengan bertambahnya usia, mereka lebih menunjukkan perhatian dalam permainan kecerdasan, dramatik, konstruksi, dan membaca. Anak yang pandai menunjukkan keseimbangan perhatian bermain yang lebih besar, termasuk upaya menyeimbangkan faktor fisik dan intelektual yang nyata. Anak laki-laki bermain lebih kasar ketimbang anak perempuan dan lebih menyukai permainan dan olah raga ketimbang berbagai jenis permainan lain.

Permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun- temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan. Permainan tradisional merupakan hasil budaya yang besar nilainya bagi anak-anak dalam rangka berfantasi, berekreasi, berkreasi, berolah raga yang sekaligus sebagai sarana berlatih hidup bermasyarakat, keterampilan, kesopanan serta ketangkasan.

Suyanto (2005) menyatakan bahwa dari berbagai macam jenis permainan, pada dasarnya dapat dipisahkan menjadi beberapa jenis, yaitu: (1) permainan fisik; (2) permainan seperti kejar-kejaran menggunaka banyak kegiatan fisik; (3) lagu anak-anak, biasanya dinyanyikan sambil bergerak, menari atau berpura-pura menjadi sesuatu atau seseorang; (4) teka-teki, merupakan permainan untuk mengasah kemampuan anak berpikir logis dan juga matematis; (5) bermain dengan benda-benda, seperti dengan air, pasir, balok dapat membantu anak untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan; dan (6) bermain peran; jenis ini antara lain sandiwara, drama, atau bermain peran.

Aspek-aspek permainan tradisional di antaranya adalah (a) aspek *jasmani* yang terdiri dari kekuatan dan daya tahan tubuh serta kelenturan; (b) aspek *psikis*, yang meliputi unsur berpikir, berhitung, kecerdasan, kemampuan membuat siasat, kemampuan mengatasi hambatan, daya ingat, dan kreativitas; (c) aspek *sosial* meliputi unsur kerja sama, suka ketentuan atau keteraturan, hormat-menghormati, balas budi, dan sifat malu.

Menurut Anne, pengaruh dan manfaat permainan tradisonal terhadap perkembangan jiwa anak adalah:

(1) Anak menjadi lebih kreatif. Permainan tradisonal biasanya dibuat lansung oleh para pemainnya. Mereka menggunakan barang-barang atau benda-benda bahkan tumbuhan yang ada di sekitar para pemain. Hal ini mendorong mereka lebih kreatif menciptakan alat permainan.
(2) Bisa menjadi terapi terhadap anak. Saaat bermain, anak-anak

akan melepaskan emosinya. Merka berteriak, tertawa dan bergerak. Kegiatan semacam ini bisa digunakan sebagai terapi untuk anak-anak yang memerlukan kondisi tersebut.

(3) Bisa digunakan sebagai terapi terhadap anak. Saat bermain anak-anak akan melepaskan emosinya. Merka berteriak, tertawa dan bergerak. Kegiatan semacam ini bisa digunakan sebagai terapi untuk anak-anak yang memerlukan kondisi itu.

(4) Mengembangkan kecerdasan majemuk, natural anak, spasial an**a**k, musikal anak, dan spritual anak (*http://www.anneahira.com/permainan/permainan-tradisional.htm*).

Lingkup Perkembangan Bahasa dan Sosioemosional Anak

Lingkup perkembangan potensi bahasa anak berusia 5-6 tahun (anak taman kanak-kanak) meliputi tiga hal, yaitu memahami bahasa, mengungkapkan bahasa, dan keaksaraan. Sedangkan, lingkup perkembangan potensi sosioemosional anak berusia 5-6 tahun (anak taman kanak-kanak) juga meliputi tiga hal, yaitu kesadaran diri, rasa tanggung jawab diri sendiri dan orang lain, dan perilaku prososial.

Tingkat Pencapaian Perkembangan Bahasa dan Sosioemosional Anak

Seperti halnya lingkup perkembangan potensi bahasa anak berusia 5-6 tahun, tingkat pencapaian perkembangan bahasa juga meliputi tiga hal, yaitu rincian penanda (indikator) capaian dari penanda memahami bahasa, mengungkapkan bahasa, dan keaksaraan. Sedangkan, lingkup perkembangan potensi sosioemosional anak berusia 5-6 tahun juga meliputi tiga hal, yaitu rincian penanda (indikator) capaian dari kesadaran diri, rasa tanggung jawab diri sendiri dan orang lain, dan perilaku prososial.

Lingkup perkembangan dan tingkat pencapaian perkembangan bahasa dan sosioemosional anak usia 5-6 tahun tersebut, secara rinci dipaparkan pada Tabel-3 (Permendikbud RI No. 137 Tahun 2014) berikut ini.

Tabel-3
Lingkup Perkembangan dan Tingkat Pencapaian Perkembangan Bahasa dan Sosioemosional Anak Usia 5-6 Tahun

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Bahasa dan Sosioemosional Anak Usia 5-6 Tahun
Bahasa:	o Mengerti beberapa perintah secara bersamaan
Memahami bahasa	o Mengulang kalimat yang lebih kompleks
	o Memahami aturan dalam suatu permainan
	o Senang dan menghargai bacaan
Mengungkapkan Bahasa	o Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks
	o Menyebutkan kelompok gambar memiliki bunyi sama
	o Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung
	o Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (pokok kalimat-predikat-keterangan)
	o Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekpresikan ide

	pada orang lain o Melanjutkan sebagian cerita/dongeng yang telah diperdengarkan o Menunjukkkan pemahaman konsep-konsep dalam buku cerita
Keaksaraan	o Membaca nama sendiri o Menuliskan nama sendiri o Memahami arti kata dalam cerita
Sosioemosional: *Kesadaran Diri*	o Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi o Memperlihatkan kehati-hatian kepada orang yang belum dikenal (menumbuhkan kepercayaan pada orang dewasa yang tepat) o Mengenal perasaan sendiri dan mengelolanya secara wajar (mengendalikan diri secara wajar)
Rasa Tanggung Jawab untuk Diri Sendiri dan Orang Lain	o Tahu akan hak nya o Mentaati aturan kelas (kegiatan, aturan) o Mengatur diri sendiri o Bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri
Perilaku Prososial	o Bermain dengan teman sebaya o Mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar o Berbagi dengan orang lain o Menghargai hak/pendapat/karya orang lain o Menggunakan cara yang diterima secara sosial dalam menyelesaikan masalah (menggunakan fikiran untuk menyelesaikan masalah) o Bersikap kooperatif dengan teman o Menunjukkan sikap toleran o Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang-sedih-antusias dsb) o Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat

Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional untuk Pengem-bangan Bahasa Dan Sosioemosional

Hal-hal pokok yang erat kaitannya dengan pelaksanaan pembelajaran berbasis permainan tradisional di TK adalah (1) penerapan lingkup perkembangan bahasa dan sosioemosional anak TK, (2) penerapan pembelajaran berbasis sentra di TK, (3) pembelajaran berpendekatan tema di TK, dan (4) penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran di TK.

Penerapan Lingkup Perkembangan Bahasa dan Sosioemosional Anak TK

Pelaksanaan pembelajaran berbasis permainan tradisional di TK dalam rangka "pengembangan potensi bahasa dan sosioemosional", disesuaikan dengan perencanaan pembelajaran tersebut, yakni sesuai dengan RPPM dan RPPH. Sebagai pijakannya adalah tingkat pencapaian "perkembangan bahasa" dan "perkembangan sosioemosional" untuk anak usia 5-6 tahun. Tingkat pencapaian perkembangan bahasa dikelompokkan menjadi tiga lingkup perkembangan, yaitu (1) menerima

bahasa, (2) mengungkapkan bahasa, dan (3) keaksaraan; sedangkan tingkat pencapaian sosioemosional anak TK juga dikelompokkan menjadi tiga, yaitu (1) kesadaran diri, (2) rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain, dan (3) perilaku prososial (Permendikbud RI No. 137 Tahun 2014)

Tiap-tiap lingkup perkembangan bahasa dan sosioemosional anak tersebut dikaitkan dengan "sentra" yang dijadikan sebagai basis pembelajarannya. Pengembangan potensi bahasa dan sosioemosional anak di TK, antara lain kegiatannya dilaksanakan di sentra-sntra, antara lain "Sentra Persiapan, Sentra Main Peran, Sentra Balok, Sentra Imtaq, dan Sentra Seni dan Kreativitas".

Penerapan Pembelajaran Berbasis Sentra di TK

Penerapan pembelajaran berbasis sentra di TK melibatkan dua hal pokok, yaitu (a) macam-macam sentra dan (b) peran sentra dalam pembelajaran di TK tersebut. Kedua hal tersebut diuraikan pada berikut ini.

Berdasarkan RPPH yang telah disusun, guru TK melaksanakan kegiatan pembelajaran. Pembelajaran yang dilaksanakan tersebut menggunakan pendekatan sentra seperti yang telah ditetapkan dalam RPPH. Sentra yang dimaksudkan tersebut ada bermacam-macam, di antaranya adalah (1) Sentra Persiapan, (2) Sentra Main Peran, (3) Sentra Balok, (4) Sentra Bahan Alam, (5) Sentra Imtaq, dan (6) Sentra Seni dan Kreativitas.

Sentra Persiapan di TK bisa dijadikan pusat kegiatan pembelajaran melalui bermain untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan melalui tiga jenis main (sensorimotor, peran, dan pembangunan) dengan prioritas pengembangan pengalaman keaksaraan. Fasilitas sentra menyenangkan anak. Bahan yang tersedia di sentra ini, antara lain: buku-buku, kartu kata, kartu huruf, kartu angka, dan bahan-bahan untuk menyimak, bercakap, persiapan menulis, dan berhitung. Sentra ini dapat mendorong kemampuan (1) intelektual anak, (2) gerakan otot halus, (3) koordinasi tangan dan mata, (4) belajar keterampilan sosial (berbagi), bernegosiasi, dan pemecahan masalah. Efek yang diharapkan anak berpikir teratur, senang membaca, menulis, dan berhitung.

Sentra Main Peran bisa dijadikan pusat kegiatan melalui bermain, anak dapat mengembangkan daya imajinasi dan mengekspresikan perasaan sebelum, saat ini, dan nanti. Main peran bertujuan untuk mengembangkan daya cipta, tahapan ingatan, kerja sama kelompok, penyerapan kosa kata, konsep hubungan kekeluargaan, pengendalian, keterampil-an pengambilan sudut pandang (afeksi dan kognisi). Penekanan sentra ini pada alur cerita, berpikir secara sistematis.

Sentra Balok bisa dijadikan pusat kegiatan bermain untuk mengembangkan kecerdasan visual spasial. Kegiatan yang dilakukan adalah membangun berbagai fasilitas bangunan untuk mempresentasikan ide ke dalam bentuk nyata (bangunan). Penekanan sentra ini memberikan pengalaman memulai dan mengakhiri permainan, mengambil balok sesuai kebutuhan dan klasifikasinya. Efek yang diharapkan anak dapat berpikir tipologi, mengenal ruang, bentuk sehingga mengembangkan kecerdasan visual spasial.

Sentra Bahan Alam bisa dijadikan pusat kegiatan belajar melalui bermain untuk mengembangkan

pengalaman sensorimotor dalam rangka menguatkan tiga jari yang berguna untuk persiaan menulis sekaligus pengenalan sains untuk anak. Fasilitas permainan yang ada berupa permainan yang dapat mengembangkan dan memperluas pengalaman bermain sensorimotor dengan memberikan banyak kesempatan pada anak untuk mengeksplorasi bahan-bahan alam yang diperlukan untuk kesiapan menulis, keterampilan berolah tangan, dan menstimulasi sistem kerja otak anak. Efek yang diharapkan anak dapat terstimulasi aspek motorik halusnya secara optimal dan mengenal sains.

Sentra Seni dan Kreativitas dijadikan pusat kegiatan belajar melalui bermain untuk mengembangkan pengalaman seni dan kreativitas dalam menguatkan daya imajinasi dan kreasi anak. Hal itu berguna agar anak dapat menerima dan mengungkapkan pikiran penuh kreasi. Manfaatnya dapat dipakai sebagai persiapan mendengarkan dan mengungkapkan pikiran (menceritakan, menggambarkan, atau menuliskan) sesuatu. Fasilitas permainan yang ada berupa permainan yang dapat mengembangkan dan memperluas pengalaman berimajinasi dan sekaligus berkreasi. Harapannya anak dapat terlatih mendengar, berbicara, menggambar, dan menuliskan isi hatinya secara bervariasi.

Pembelajaran Berpendekatan Tema di TK

Kegiatan pengembangan suatu aspek potensi anak dilakukan secara terpadu dengan aspek yang lain, menggunakan pendekatan tematik (Kemendiknas, 2010). Pelaksanaan pembelajaran pengembangan potensi bahasa dan sosioemosional anak TK, disesuaikan dengan tema tertentu sebagai basis pembelajaran dan dikaitkan dengan pijakan yang dipakainya. Tema yang telah dipilih digunakan sebagaai pengikat atau penyatu keterpaduan antarlingkup perkembangan anak yang dikembangkan.

Tema merupakan alat atau wadah untuk mengenalkan berbagai konsep kepada anak-anak secara utuh. Dalam pembelajaran, tema diterapkan dengan maksud: (a) menyatukan isi kurikulum dalam satu kesatuan utuh, (b) memperkaya perbendaharaan bahasa anak, (c) menciptakan pembelajaran lebih bermakna, dan (d) anak mampu mengenal berbagai konsep secara mudah dan jelas.

Dalam pembelajaran berpendekatan tema, di TK kegiatannya antara lain sebagai berikut: kegiatan pijakan sebelum bermain, kegiatan transisi (pindah ke Sentra Persiapan). Selanjutya, kegiatan inti (kegiatan di Sentra Persiapan): Kegiatan Pijakan di Sentra Persiapan, kegiatan penjelasan tema dan subtema Pembelajaran, Kelompok Anak Bermain Kolase atau Menempel, kelompok anak bermain kolase, Kegiatan Pindah ke Permainan Lain, kegiatan mengingat kembali (*Recalling*), kegiatan transisi. Setelah kegiatan inti (Kegiatan di Sentra Balok), Kegiatan Istirahat Setelah di Sentra Persiapan, Kegiatan Pijakan Pengalaman Setelah Bermain, Anak-anak Bernyanyi Sebelum Berdoa, Anak-anak Antri Mengambil Makan, Anak-anak Makan Bersama, Anak-anak Berdoa Setelah Selesai Makan. Berikutnya Kegiatan Akhir, yaitu kegiatan Evaluasi Pembelajaran. Evaluasi kegiatan bermain pada pembelajaran anak TK lebih tepat disebut dengan *assesmen* (penilaian) perkembangan yang merupakan suatu proses kegiatan yang

dilaksanakan bertujuan untuk mengumpulkan data atau bukti-bukti tentang perkembangan dan hasil belajar yang berkaitan dengan perkembangan anak. Pengumpulan data yang kemudian dijadikan bahan dalam menentukan tingkat penguasaan setiap anak ini dikenal dengan penilaian portofolio.

Penerapan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran di TK

Pembelajaran di TK erat kaitannya dengan tujuan, cara, dan tepat pembelajarannya. Tujuan pembelajaran di TK kaitannya dengan "pengembangan bahasa dan sosioemosional", tercermin pada lingkup perkembangan dan tingkat pencapaian perkembangan yang tertera pada Tabel-3 di TK, pelaksanaan pembelajarannya secara terpadu, menggunakan wadah pengikat yang disebut tema (tertera pada Tabel-1). Pembelajarannya dilaksanakan di sentra (tertera pada Tabel- 2). Oleh karena itu, apabila "permainan tradisional" sebagai basisnya akan diterapkan pada pembelajaran di TK, maka permainan tradisional tersebut harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan bahasa dan sosioemosional yang akan dicapai, tema yang dipilih, dan sentra yang digunakannya di TK.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas dapat ditarik beberapa simpulan sebaia berikut:

(1) Pembelajaran pada anak taman kanak-kanak (TK), hendaknya berpijak pada kebutuhan anak; berorientasi pada perkembangan anak; belajar melalui bermain; pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAKEM); pembelajaran terpadu (tematik); dan pengembangan keterampilan hidup.
(2) Pembelajaran pada anak TK harus menggunakan konsep pembelajaran terpadu yang dilakukan melalui tema.
(3) Lingkup perkembangan potensi bahasa anak TK meliputi memahami bahasa, mengungkapkan bahasa, dan keaksaraan.
(4) Lingkup perkembangan potensi sosioemosional anak TK meliputi kesadaran diri, rasa tanggung jawab diri sendiri dan orang lain, dan perilaku prososial.
(5) Tingkat pencapaian perkembangan potensi bahasa anak TK meliputi rincian penanda capaian dari memahami bahasa, mengungkapkan bahasa, dan keaksaraan.
(6) Tingkat pencapaian perkembangan potensi sosioemosional anak TK meliputi rincian penanda capaian dari kesadaran diri, rasa tanggung jawab diri sendiri dan orang lain, dan perilaku prososial.
(7) Pelaksanaan pembelajaran berbasis permainan tradisional di TK perlu memperhatikan penerapan lingkup perkembangan bahasa dan sosioemosional anak, penerapan pembelajaran berbasis sentra, pembelajaran berpendekatan tema, dan penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran di TK.

Saran

Berdasarkan simpulan di atas, penulis ajukan beberapa saran kepada Guru TK, Kepala TK, dan pengembil kebijakan pendidikan sebagai berikut:

(1) Guru dan Kepala TK, dalam melaksanakan pembelajaran hendaknya berpijak pada

kebutuhan anak, berorientasi pada perkembangan anak, belajar melalui bermain, menerapkan PAKEM, pembelajaran terpadu (tematik), dan pengembangan keterampilan hidup. Dalam rangka pengembangan potensi bahasa, lingkupnya meliputi memahami dan mengungkapkan bahasa serta keaksaraan. Sedngkan, untuk pngembangan potensi sosioemosional, lingkupnya meliputi kesadaran diri, rasa tanggung jawab, dan perilaku prososial.

(2) Dalam rangka pelaksanaan pembelajaran berbasis permainan tradisional, Guru dan Kepala TK perlu memperhatikan penerapan lingkup perkembangan bahasa dan sosioemosional anak, penerapan pembelajaran berbasis sentra, pembelajaran berpendekatan tema, dan penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran.

(3) Para pengembil kebijakan pendidikan TK, khususnya yang berkaitan dengan implementasi pembelajaran berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan potensi bahasa dan sosioemosional, sebelum mengambil kebijakannya. perlu mempertimbangkan hal-hal yang telah diuraikan tersebut.

DAFTAR RUJUKAN

Depdiknas, 2009. *Penyelenggaraan Pendidikan TK dan Penerimaan Siswa Baru Sekolah Dasar.* Surat Edaran No. 1839/C.C2/TU/2009.

Hartati, S, 2005. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Depdiknas, Dirjen Dikti, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.

http://www.anneahira.com/permainan/permainan-tradisional.htm.

Kemendiknas, 2010. *Permen Diknas tentang Standar PAUD*, Jakarta: Direktorat PAUD, Ditjen PNI Kemendiknas.

Mulyasa, H. E, 2012. *Manajemen PAUD*. Bandung: PT Rosdakarya.

Permen Dikbud RI No. 137 Tahun 2014 tentang *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*.

Pramita, E. W, 2010. *Dahsyatnya Otak Anak Usia Emas.* Yogyakarta: Interprebook.

Pramita, E. W, 2010. *Dahsyatnya Otak Anak Usia Emas.* Yogyakarta: Interprebook

Sanberg, A. & Samuelsson, I. P, 2003. Preschool Teacher's Play Then and Now, *Early Chilhood Research & Practice*, 2 (1).

Semiawan, C. R. 2008, *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta: Indeks.

Sujiono, Y. N. 2009, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini.* Jakarta: Indeks.

Suyanto, S. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini.* Depdiknas, Dirjen PT, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan PT. Jakarta

Taylor, S. I.; Samuelsson, I. P.; Roger, C. S, 2010. Early Chilhood Research & Practice, *Perspectives of Play in Three: A Comparative Study in Japan, the United States, and Sweden*. 12 (1).

Undang-undang Republik Indonesia (UU RI) Nomor 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional.*