

No. Daftar : 234/PLS/VIII/2013

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PAUD
MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL
AYAM DAN MUSANG DI PAUD BHAKTI LUHUR**



SKRIPSI

Oleh :

**AGUNG PERMADI
NPM. A1J004009**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BENGKULU**

2013

No. Daftar : 234/PLS/VIII/2013

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PAUD
MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL
AYAM DAN MUSANG DI PAUD BHAKTI LUHUR**



SKRIPSI

Disampaikan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Penulisan Skripsi
Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh :

**AGUNG PERMADI
NPM. A1J004009**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BENGKULU**

2013

MOTTO D A N P E R S E M B A H A N

- v** *Pilihlah yang terbaik, bukan yang termudah. (My mom :
Sri Suwarsih .Alm)*
- v** *Sesuatu baru bisa dikatakan gagal jika kita menyerah
(Mario Teguh)*
- v** *Menang bukanlah segalanya, yang terpenting adalah
prosesnya,..
Karena dari sanalah kita akan mendapatkan banyak hal
berharga,...*
- v** *Jangan katakan...Wahai ALLAH, masalahku sangat
besar...
Tapi katakanlah :
Wahai masalah, ALLAH itu maha besar,...
Berbagai masalah itulah....
yang membuatmu tetap bertahan dan bertuhan...kalau
engkau lari dari masalah,..
berarti engkau lari dari kasih sayang ALLAH SWT,....
(Motivasi S3)*
- v** *Awali dengan berfikir yang benar
Dan milikilah keyakinan yang benar.. (Motivasi S3)*

Karya ini kupersembahkan untuk :

- v Alm. Ibuku tercinta, terkasih, dan tersayang, yang selalu memberikan curahan kasih sayang yang selalu melebihi batas pikiranku, melebihi batas keinginanku, dan melebihi batas kebutuhanku.*
- v Ayahku, kakak dan adik-adiku yang tercinta, terkasih, dan tersayang, yang telah menjadikanku seorang muslim dan membimbingku ke jalan Allah.*
- v Teman-temanku, yang telah memberi motivasi dengan cara kalian masing-masing.*
- v Agama, Negara dan Almamaterku.....*

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Agung Permadi
Jenis Kelamin : Laki-laki
Pekerjaan : Mahasiswa
Prodi : PLS FKIP UNIB
NPM : A1J004009

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi yang saya tulis adalah karya saya sendiri dan bebas dari segala macam bentuk plagiat atau tindakan yang melanggar etika keilmiah.

Demikianlah, jika dikemudian hari ternyata pernyataan saya ini tidak benar semua akibat yang ditimbulkannya sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya sendiri dan saya bersedia menerima sanksi sesuai hukum yang berlaku.

Bengkulu, Agustus 2013
Yang Membuat Pernyataan

(Agung Permadi)

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Agung Permadi, lahir di Kota Bengkulu pada tanggal 30 April 1983, merupakan anak ke dua dari delapan bersaudara. Dilahirkan dari pasangan Bapak M. Zainal Arifin dan Ibu Sri Suwarsih. Penulis menyelesaikan pendidikan di SDN 71 Kota Bengkulu pada tahun 1996, lalu melanjutkan ke tingkat SLTP N 03 Simo Boyolali hingga tahun 1999. Pada tahun 2003 tamat dari SMU M 1 Kota Bengkulu, dan ditahun 2004 penulis diterima sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Luar Sekolah (PLS) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Bengkulu (UNIB).

Pada tanggal 31 Juni sampai dengan tanggal 31 Agustus 2007 penulis mengikuti Kuliah Kerja Nyata (KKN) periode LII di Desa Lubuk Gedang Kecamatan Lubuk Pinang Kabupaten Muko-muko. Penulis telah menyelesaikan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di SMA N.9 Bengkulu tahun 2008 dan selanjutnya penulis juga telah melaksanakan Praktek Kerja Lapangan (PKL) di Diknas Propinsi Bengkulu tahun 2008.

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah penulis haturkan atas kehadiran ALLAH SWT yang telah memberikan limpahan karunia-Nya berupa nikmat kesehatan, dan kesempatan sehingga penulis mampu menyelesaikan Skripsi ini dengan tanpa halangan suatu apapun.

Penulis mengucapkan terima kasih sedalam-dalamnya kepada semua pihak yang telah memfasilitasi, membimbing dan memberikan semangat sehingga kegiatan penulisan skripsi ini dapat berjalan dengan lancar. Ucapan terima kasih tersebut penulis persembahkan kepada:

1. Ketua Program Studi PLS, Bapak Drs Wahiruddin Wadin, M.Pd.
2. Sekretaris Program Studi PLS, Bapak Drs. izuddin, M.Pd.
3. Dosen Pembimbing Utama (PU), Bapak Drs. Asep Suratman, M.Pd
4. Dosen Pembimbing Pendamping (PP), Bapak Drs. Sazilli Muchtar, M.Si.
5. Dosen Pembimbing Akademik (PA), Bapak Drs. Asep Suratman, M.Pd
6. Bapak dan Ibu dosen, serta staf karyawan di lingkungan Universitas Bengkulu.
7. Kedua orang tua dan keluarga besarku.
8. Ketua PAUD Bhakti Luhur yang telah memberikan izin dan pengarahan dalam rangka melaksanakan penelitian.
9. Kakak dan adik-adikku yang selalu memberikan dorongan dan semangat kepada penulis.
10. Sahabat-sahabat terbaikku, Santoso, S.Pd, Lisa Arimurti, S.Pd, Alexander, S.Pd, Ngguk Waluyo, S.O, Reko Permana, S.Pd.

11. Staf Prodi PLS, Mbak Desi dan Mbak Shinta yang selalu memberikan bantuan kepada penulis.
12. Rekan-rekan seperjuangan Pendidikan Luar Sekolah Angkatan 2004.
13. Semua pihak yang telah memberikan dukungan kepada penulis.

Penulis menyadari banyak kekurangan dan kelemahan dalam penulisan atau pembuatan skripsi ini. Namun, kesalahan ini bukanlah hal yang penulis sengaja. Oleh karena itu, penulis mohon kritik dan saran yang sifatnya membangun untuk perbaikan dimasa yang akan datang.

Bengkulu, Agustus 2013

Agung Permadi

ABSTRAK
AGUNG PERMADI
A1j004009

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PAUD MELALUI
PERMAINAN TRADISIONAL AYAM DAN MUSANG
DI PAUD BHAKTI LUHUR

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: Penerapan Model Pembelajaran PAUD Melalui Permainan Tradisional Ayam Dan Musang Di Paud Bhakti Luhur, Desa Sido Luhur Kecamatan Sukaraja Kabupaten Seluma Propinsi Bengkulu.

Yang menjadi subyek penelitian ini adalah : Anak-anak PAUD Bhakti Luhur dan Tutor PAUD Bhakti Luhur yang melakukan aktifitas pembelajaran di PAUD Bhakti Luhur. Untuk mengumpulkan data yang diperlukan, peneliti menggunakan teknik : Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian kualitatif (*Qualitative Research*). yaitu suatu penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisa fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran, orang secara individual maupun kelompok. Penelitian kualitatif bersifat induktif : peneliti membiarkan permasalahan-permasalahan yang muncul dari data atau membiarkan terbuka untuk interpretasi. Data di kelompok melalui dengan pengamatan yang seksama, mencakup deskripsi, dalam konteks yang mendetail dan disertai catatan-catatan hasil wawancara yang mendalam, serta hasil analisa dokumen dan catatan-catatan (Robert bogdan, 1993:28).

Hasil penelitian yang diperoleh: 1) bahwa Penerapan Model Pembelajaran PAUD Melalui Permainan Tradisional Ayam dan Musang di PAUD Bhakti Luhur belum atau tidak menggunakan prosedur yang baku.

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, maka peneliti mengajukan saran sebagai berikut: Penerapan Model Pembelajaran PAUD Melalui Permainan Tradisional Ayam dan Musang di PAUD Bhakti Luhur harusnya menggunakan standar penilaian yang baku, agar dapat melakukan penilaian dan 9 aspek kecerdasan anak.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
SURAT BEBAS PLAGIAT	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
RIWAYAT HIDUP.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
ABSTRAK.....	x
DAFTAR ISI.....	xii

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	9
C. Tujuan Penelitian	10
D. Kegunaan Penelitian	11
E. Desain Penelitian	11
F. Ruang Lingkup Penelitian.....	12
G. Definisi Konsep Variabel.....	12

BAB II. TEELAAH KEPUSTAKAAN

A. Deskripsi Teoritik	16
B. Kerangka Pikir Penelitian.....	24

BAB III. METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian	25
B. Subjek Penelitian	26
C. Teknik Pengumpulan Data	27
D. Teknik Analisis Data.....	29
E. Validitas Penelitian	30

BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	32
B. Hasil Penelitian.....	33
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	37

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	46
B. Saran.....	47

DAFTAR PUSTAKA.....	49
----------------------------	-----------

LAMPIRAN

BAB I

PEBDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Undang-undang Dasar 1945 mengamanatkan agar pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang diatur dengan undang-undang. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah “Suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan pembangunan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (pasal 1, butir 14)”. Selanjutnya dinyatakan secara tegas dalam UU No. 20 Tahun 2003 (Pasal 28) antara lain bahwa pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar, dan pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan dalam jalur pendidikan formal (Taman Kanak-kanak, Raudhatul Athfal atau bentuk lainnya yang sederajat), jalur pendidikan non formal (Taman Penitipan Anak, Kelompok Bermain, atau bentuk lain yang sederajat), Kelompok bermain dapat diikuti anak usia dini dua tahun keatas, sedangkan Penitipan Anak dan satuan PAUD sejenis diikuti anak sejak lahir atau usia tiga bulan. Serta jalur pendidikan informal (PAUD dalam keluarga atau yang diselenggarakan oleh lingkungan).

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang sangat mendasar dan sangat menentukan bagi perkembangan anak di kemudian hari. Secara naluri, keluarga (terutama orang tua) merupakan pendidik yang pertama dan utama ketika anak dilahirkan. Oleh karena itu sebenarnya kita tidak bisa melarang siapapun yang ingin berpartisipasi dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini bagi putra-putrinya. Pemerintah juga tidak bisa melarang para orang tua untuk mengirimkan putra-putrinya yang masih berusia dini ke lembaga pendidikan anak usia dini yang dikehendakinya.

Pendidikan Anak Usia Dini Merupakan salah satu bentuk layanan pendidikan bagi anak usia dini yang menitik beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan 9 aspek kecerdasan anak, yaitu : kecerdasan lingiustik, logika matematik, visual spasial, musikal, kinestik, naturlis, interpersonal, intrapersonal, dan spiritual dengan menggunakan strtegi belajar sambil bermain, berpusat pada anak dan kebermaknaan (Gardner dalam Asep Suratman, 2008: 1).

Masa balita adalah masa emas (golden age) dalam rentang perkembangan seorang individu (hibana). Pada masa ini, anak mengalami tumbuh kembang yang luar biasa, baik dari segi fisik motorik, emosi, kognitif maupun psikososial. Perkembangan anak berlangsung dalam proses yang holistic atau menyeluruh. Karena itu pemberian stimulasinya pun perlu berlangsung dalam kegiatan yang holistik. Demikian pun dalam kaitan dengan kecerdasan motorik anak, tentu saja dipengaruhi oleh aspek perkembangan yang lainnya, terutama dengan kaitan fisik dan intelektual anak.

Pada usia dini sangatlah penting anak-anak mendapatkan pendidikan watak yang tepat guna untuk hidupnya, baik di masa kanak-kanak maupun setelah dewasa. Orang tua hendaknya tidak bosan untuk selalu memberikan nasihat, teladan, ruang pilihan, kesempatan untuk mengambil keputusan, keleluasaan bagi anak-anak untuk meneladani, mengikuti dan menilai baik buruk, benar salah suatu sikap atau perbuatan. Pembinaan watak tidak sekedar pembelajaran mengetahui tentang yang baik dan buruk, tentang sikap benar dan salah, tetapi merupakan proses pelatihan dan pembiasaan terus menerus tentang sikap benar dan baik, sehingga akhirnya mejadi suatu kebiasaan. Karena pada usia dini, anak merupakan “Peniru Ulung” dan sekaligus “Pembelajar Ulet” maka pembiasaan dan pembinaan watak perlu dimulai sejak usia dini.

Keberhasilan anak usia dini merupakan landasan bagi keberhasilan pendidikan pada jenjang berikutnya, usia dini merupakan “Usia Emas” bagi seseorang, artinya bila seseorang pada masa itu mendapat pendidikan yang tepat maka ia memperoleh kesiapan belajar yang baik yang merupakan salah satu kunci utama bagi keberhasilan belajarnya pada jenjang berikutnya.

Program pendidikan anak usia dini ini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakkan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik, kecerdasan, bahasa sesuai dengan usia dan tahapan-tahapan yang harus dilaluinya. Pendidikan prasekolah adalah mereka yang berusia antara 3-6 tahun menurut Biechler dan Snowman (dalam Sudiyati, 2006: 15). Masa-masa ini merupakan masa

perkembangan yang sangat pesat bagi anak. Kehilangan kesempatan tersebut pada masa yang berharga berarti kehilangan waktu emas (*golden age*) bagi pengembangan potensi manusia seutuhnya. Kemudian menurut Keith Osborn, dkk “sejak lahir hingga usia empat tahun perkembangan intelektual dan emosional anak mulai terbentuk. Selanjutnya, pada usia 4-8 tahun perkembangan intelektual anak sebesar 30 %, sementara pada usia 8-18 tahun perkembangan intelektualnya sebesar 20 %”. (Ditjen Diklusepa, 2005: 22-23). Oleh karena itu agar pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal perlu penanganan dari berbagai pihak, karena pendidikan merupakan tanggung jawab bersama antara pemerintah, masyarakat dan keluarga. Namun demikian harus disadari pada fase ini nampaknya masih banyak yang disia-siakan oleh sebagian masyarakat kita akibatnya berdampak pada kesiapan anak memasuki fase perkembangan berikutnya. Para ahli berpendapat bahwa anak usia dini tersebut merupakan masa yang menentukan perkembangan anak selanjutnya. Dengan kata lain, perkembangan merupakan suatu rentetan perubahan yang bersifat menyeluruh dalam interaksi seseorang dengan lingkungan.

Penanaman wawasan kebangsaan pada anak usia dini diharapkan dapat mempersiapkan mereka kelak sebagai manusia-manusia yang mempunyai identitas di dalam masyarakat lokalnya sekaligus mempunyai visi global untuk membangun dunia bersama. Pendidikan yang dapat mempersiapkan manusia-manusia identitas di dalam masyarakat lokalnya sekaligus mempunyai visi global untuk membangun dunia bersama sangat diperlukan dalam budaya global.

Dalam kesehariannya anak usia dini sangat suka bermain, anak bermain untuk memperoleh sesuatu dengan cara bereksplorasi dan bereksprimen tentang dunia disekitarnya dalam upaya membangun konsep. Anak mampu melakukan percobaan dan penelitian sendiri. Pendidik tentu saja dapat membimbing anak dengan menyediakan bahan-bahan yang tepat, tetapi yang terpenting agar anak dapat memahami sesuatu, ia harus membangun pengertian itu sendiri, ia harus menemukan dirinya sendiri (Jean Piaget).

Banyak cara pembelajaran yang dapat dilakukan pada anak usia dini dalam mengembangkan aspek kecerdasan yang ada pada diri mereka salah satunya melalui proses bermain. Melalui media permainan dapat dikembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasan serta motorik anak, dengan cara melibatkan peserta didik terlibat aktif. Dengan adanya proses permainan dapat mengubah interaksi anak sehingga menimbulkan situasi pemecahan masalah untuk mencari alternatif jawaban dan menimbulkan situasi yang mendorong pada keinginan untuk mencoba dan melakukan.

Belajar melalui bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan dengan menggunakan strategi. Metode, materi atau bahan dan media yang menarik agar mudah diikuti oleh peserta didik. Melalui bermain daya pikir seorang anak terangsang yang akan membantu perkembangan emosi, perkembangan sosial dan perkembangan fisik. Setiap anak memiliki irama dalam bermain yang berlainan yang sesuai dengan perkembangan anak tersebut. Dari kegiatan bermain anak-anak mempunyai penilaian terhadap dirinya tentang kelebihan-kelebihan yang ada pada diri mereka sehingga dapat

membantu pembentukan konsep diri yang positif, mempunyai rasa percaya diri dan harga diri karena ia merasa mempunyai kompetensi pada dirinya sendiri. Melalui kegiatan bermain kecerdasan kinestetik anak usia dini akan berkembang.

Permainan tradisional bagi anak usia dini banyak mengandung nilai-nilai pendidikan yang dapat menumbuhkan dan mengembangkan 9 Kecerdasan (kemampuan) anak. Nilai-nilai pendidikan dalam permainan tradisional tersebut terkandung dalam permainan, gerak, maupun syair lagu maupun tembangnya (Asep Suratman, 2008: 2).

Sebagaimana yang dinyatakan oleh Dharmamulya (1991:54 dalam Asep Suratman), bahwa permainan tradisional anak mengandung unsur rasa senang, dimana rasa senang dapat mewujudkan suatu kesempatan yang baik menuju kemajuan. Di sisi lain dikatakan bahwa masa terpenting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak sangat tergantung pada masa kecilnya.

Permainan tradisional ayam dan musang merupakan permainan tradisional yang biasa dimainkan oleh anak usia dini 3-6 tahun dengan jumlah 5-20 orang yang dapat dimainkan oleh anak laki-laki maupun perempuan. Permainan tradisional ini menggambarkan permainan yang meniru seperti seekor ayam yang sedang dikejar-kejar oleh musang. Permainan tradisional ini pada dasarnya cukup efektif sebagai media belajar bagi anak usia dini untuk membantu perkembangan kecerdasan gerak atau kinestetik, karena permainan ini anak dituntut untuk selalu aktif dan cekatan dalam gerak sehingga jangan sampai dapat oleh lawan. Permainan tradisional ini sangat cocok untuk

diterapkan pada lembaga PAUD atau sejenis yang dapat dimainkan oleh anak usia dini (Asep Suratman, 2008: Pembelajaran PAUD Melalui Permainan Tradisional).

Berdasarkan hal di atas, permainan tradisional anak sangat tepat untuk dijadikan sebagai wahana pembelajaran, baik untuk pembelajaran mental, spiritual maupun sosial anak. Permainan tradisional selain dapat menyenangkan hati anak, gerakan dan aturan yang terdapat di dalamnya juga dapat melatih kesatria (sportifitas), kerja sama (solidaritas), keuletan dan ketekunan, kedisiplinan, etika, kejujuran, kemandirian dan kepercayaan diri. Sebagai contoh permainan ayam dan musang yang dapat membantu perkembangan aspek kinestetik pada anak usia dini. Dengan demikian, secara tidak langsung permainan tradisional dapat memberikan sumbangan yang berarti dalam membantu mengembangkan aspek kecerdasan sehingga akan memudahkan mereka dalam membentuk kepribadian seorang anak.

Kecerdasan dapat dipandang sebagai kemampuan untuk belajar dari pengalaman masa lalu dan dapat juga dipandang sebagai kemampuan seseorang untuk menguasai kemampuan tertentu atas aneka macam keterampilan. Menurut C.P. Chaplin (1975) kecerdasan sebagai kemampuan menghadapi dan menyesuaikan diri terhadap situasi baru secara cepat dan efektif. Sedangkan menurut Anita E. Woolfolk (1975) mengemukakan bahwa menurut teori lama, kecerdasan meliputi tiga pengertian yaitu: 1) Kemampuan untuk belajar, 2) Keseluruhan pengetahuan yang diperoleh, 3) kemampuan untuk beradaptasi dengan situasi baru atau lingkungan pada umumnya.

Jadi mudah dipahami bahwa kecerdasan adalah pemandu kita untuk mencapai sasaran-sasaran kita secara efektif dan efisien. Dengan kata lain, orang yang lebih cerdas, akan mampu memilih strategi pencapaian sasaran yang lebih baik dari orang yang kurang cerdas. Beberapa contoh kecerdasan yang dapat didistribusikan melalui permainan tradisional mencakup kecerdasan linguistik, logika-matematik, fisual-spasial, fisik, kinestetik, naturalis, interpersonal, intrapersonal dan spiritual.

Namun pada kenyataan di lapangan kita jumpai keadaan yang tidak sesuai dengan apa yang diharapkan, dimana banyak lembaga PAUD yang hanya menerapkan permainan dengan menggunakan media atau alat permainan yang modern. Sehingga biaya Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) terkesan mahal. Dengan kondisi seperti ini membuat para orang tua tidak mau mendaftarkan anak mereka ke dalam lembaga Pendidikan anak Usia Dini, sedangkan seperti yang kita ketahui sebelumnya bahwa pendidikan anak usia dini sangat penting bagi seorang anak, karena pada saat itu proses awal pembentukan diri mereka yang akan menentukan pada tingkat usia berikutnya.

Selain juga terkesan mahal dan juga akan sedikit menimbulkan bahaya bagi anak usia dini ketika salah dalam menggunakan permainan tersebut. Permainan yang canggih akan memberikan perilaku instan bagi setiap anak karena anak hanya mengenal bahwa ini adalah permainan. Berbeda dengan permainan tradisional, anak selain terkesan asyik dan menyenangkan dalam bermain tetapi anak juga akan diberikan ilmu tentang permainan tradisional tersebut serta dengan permainan tradisional tersebut anak juga berkesempatan

untuk tetap menjaga budaya setempat. Pada dasarnya masalah itu bisa diatasi, salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran melalui permainan tradisional.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul: “Penerapan Model Pembelajaran PAUD Melalui Permainan Tradisional Ayam dan Musang di PAUD Bhakti Luhur”.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas rumusan masalah secara umum yang akan dibahas adalah : Penerapan Model Pembelajaran PAUD Melalui Permainan Tradisional Ayam dan Musang di PAUD Bhakti Luhur sudah sesuai dengan prosedur yang baku?, Sehingga dapat mengetahui :

1. Aspek pengembangan dan indikator kemampuan Moral dan nilai-nilai agama pada penerapan model pembelajaran PAUD melalui permainan tradisional ayam dan musang.
2. Aspek pengembangan dan indikator kemampuan sosial-emosional pada penerapan model pembelajaran PAUD melalui permainan tradisional ayam dan musang.
3. Aspek pengembangan dan indikator kemampuan bahasa pada penerapan model pembelajaran PAUD melalui permainan tradisional ayam dan musang.
4. Aspek pengembangan dan indikator kemampuan Kognitif pada penerapan model pembelajaran PAUD melalui permainan tradisional ayam dan musang.

5. Aspek pengembangan dan indikator kemampuan fisik pada penerapan model pembelajaran PAUD melalui permainan tradisional ayam dan musang.
6. Aspek pengembangan dan indikator kemampuan seni pada penerapan model pembelajaran PAUD melalui permainan tradisional ayam dan musang.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini dapat dibagi menjadi dua yaitu :

1. Tujuan umum

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tentang permainan tradisional ayam dan musang dan untuk mengetahui kontribusi yang dapat diberikan dalam perkembangan kecerdasan anak usia dini.

2. Tujuan khusus

- a. Untuk mengetahui aspek pengembangan dan indikator kemampuan Moral dan nilai-nilai agama pada pelaksanaan permainan tradisional ayam dan musang.
- b. Untuk mengetahui aspek pengembangan dan indikator kemampuan Sosial-emosional pada pelaksanaan permainan tradisional ayam dan musang.
- c. Untuk mengetahui aspek pengembangan dan indikator kemampuan bahasa pada pelaksanaan permainan tradisional ayam dan musang.
- d. Untuk mengetahui aspek pengembangan dan indikator kemampuan kognitif pada pelaksanaan permainan tradisional ayam dan musang.

- e. Untuk mengetahui aspek pengembangan dan indikator kemampuan fisik pada pelaksanaan permainan tradisional ayam dan musang.
- f. Untuk mengetahui aspek pengembangan dan indikator kemampuan seni pada pelaksanaan permainan tradisional ayam dan musang.

D. Kegunaan Penelitian

1. Dapat dijadikan sebagai bahan acuan pendidik PAUD dalam melaksanakan dan memfasilitasi kegiatan pembelajaran anak usia dini (usia 4–6 tahun) dengan menggunakan media belajar permainan tradisional.
2. Dapat mengangkat dan memperkenalkan kembali jenis-jenis permainan tradisional untuk anak usia dini (usia 4– 6 tahun) yang ada di Bengkulu agar tidak mengalami kepunahan.
3. Dapat mengembangkan Alat Permainan Edukatif (APE) bersumber lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran PAUD melalui permainan tradisional.
4. Dapat memberikan kajian dalam rangka mengembangkan kompetensi profesionalisme pendidik, mengarah pada permainan tradisional yang dapat mengembangkan kecerdasan anak usia dini.

E. Desain Penelitian

Penelitian ini memfokuskan pada upaya mengevaluasi dan mengungkapkan hal-hal yang berhubungan dengan permainan Tradisional Ayam dan Musang di PAUD Bhakti Luhur.

Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian kualitatif (*Qualitative Research*). yaitu suatu penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisa fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran, orang secara individual maupun kelompok. Penelitian kualitatif bersifat induktif : peneliti membiarkan permasalahan-permasalahan yang muncul dari data atau membiarkan terbuka untuk interpretasi. Data di kelompok melalui dengan pengamatan yang seksama, mencakup deskripsi, dalam konteks yang mendetail dan disertai catatan-catatan hasil wawancara yang mendalam, serta hasil analisa dokumen dan catatan-catatan (Robert bogdan, 1993:28).

F. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup masalah dalam penelitian ini adalah permainan tradisional yang bisa dimainkan Anak Usia Dini (PAUD) dengan batasan umur 3 – 6 tahun dan dapat membantu perkembangan kecerdasan pada anak usia dini. Dari 9 aspek kecerdasan yaitu kecerdasan linguistik, logika-matematik, visual-spasial, musikal, kinestetik, naturalis, interpersonal, intrapersonal, dan spiritual maka penulis akan mengevaluasi perkembangan pada kecerdasan anak pada permainan Ayam dan Musang (gardner dalam Asep Suratman, 2008: 1).

G. Definisi Konsep Variabel

1. Evaluasi

Kata evaluasi merupakan peng-indonesia-an dari kata *evaluation* dari Bahasa Inggris yang dapat diartikan penilaian atau penaksiran. Menurut

Firman B. Aji dan Martin Sirait dalam Ultari, evaluasi adalah suatu usaha untuk mengukur dan memberi nilai secara objektif pencapaian hasil yang telah direncanakan. Pendapat senada dikatakan Edwin Wand dan Gerald Brown dalam Wayan Nurkancana dan Sumartana (1986:1) bahwa *evaluation refer to the act or process to determining the value of something* yang artinya bahwa evaluasi adalah suatu tindakan atau suatu proses untuk menentukan nilai dengan sesuatu. Dari pendapat dua ahli di atas dapat disimpulkan bahwa evaluasi merupakan pemberian penilaian. Secara terminologis evaluasi dikemukakan oleh Nurkancana (1983) Raka Joni (1975) dalam Ali Imron (1996:116). Nurkancana menyatakan bahwa evaluasi dilakukan berkenaan dengan proses kegiatan untuk menentukan nilai sesuatu. Sedangkan Raka Joni mengartikan evaluasi sebagai : “Suatu proses di mana kita mempertimbangkan sesuatu gejala dengan mempertimbangkan patokan-patokan tertentu; patokan-patokan mana mengandung pengertian baik-tidak baik, memadai-tidak memadai, memenuhi syarat-tidak memenuhi syarat; dengan perkataan lain kita menggunakan *Value Judgment*”.

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam mengevaluasi harus menggunakan patokan-patokan tertentu agar kegiatan mengevaluasi dapat mengevaluasi dengan tepat. Sedangkan langkah-langkah pokok dalam evaluasi dikemukakan oleh Mochtar Buchari (1972:24) dalam Wayan Nurkancana (1986:5) terdiri dari perencanaan, pengumpulan data, verifikasi data, analisa data, dan penafsiran data. Jadi

evaluasi adalah suatu tindakan untuk menentukan nilai dari sesuatu dengan menggunakan patokan-patokan tertentu untuk mencapai suatu tujuan.

2. Permainan Tradisional

Permainan tradisional anak adalah proses melakukan kegiatan yang menyenangkan hati anak dengan mempergunakan alat sederhana sesuai dengan keadaan dan merupakan hasil penggalian budaya setempat menurut gagasan dan ajaran turun temurun dari nenek moyang (Drs. Asep Suratman, M. Pd : 2008 : 10). Permainan tradisional adalah perbuatan yang dilakukan dengan sikap dan cara berfikir serta bertindak yang selalu berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun temurun (KBBI).

3. Permainan Tradisional Ayam dan Musang

Permainan ayam dan musang merupakan permainan dengan menirukan perilaku seperti seekor ayam yang sedang dikejar oleh musang. Permainan ini dimainkan oleh 5-20 orang yang membentuk lingkaran satu orang sebagai ayam dan satu orang lagi sebagai musang (Asep Suratman, 2008 : 124).

Permainan dilakukan hanya untuk meyenangkan hati. Rasa senang dapat dialami oleh setiap orang, kaya atau miskin, orang kota atau desa dan berlaku dari dulu, sekarang, dan seterusnya sampai waktu tak terhingga. Masa anak-anaklah antusiasme permainan tak pernah surut, sehingga di masa ketika mereka baru mengenali permainan diharapkan mampu menangkap nilai-nilai dibalik suatu permainan.

4. Anak Usia Dini

Anak Usia Dini adalah kelompok anak yang berusia 0-6 tahun (UU No 20 tahun 2003, Sisdiknas), tetapi para pakar Pendidikan Anak Usia Dini menyebutkan anak yang berusia 0-8 tahun, yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Artinya memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya fikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial emosional, bahasa dan komunikasi yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan yang sedang dilalui oleh anak.

BAB II

TELAAH KEPUSTAKAAN

A. Deskripsi Teoritik

1. Karakteristik Permainan Tradisional Anak

Permainan tradisional anak adalah proses melakukan kegiatan yang menyenangkan hati anak dengan mempergunakan alat sederhana sesuai dengan keadaan dan merupakan hasil penggalian budaya setempat menurut gagasan dan ajaran turun temurun dari nenek moyang (Drs. Asep Suratman, M. Pd : 2008). Permainan tradisional adalah perbuatan yang dilakukan dengan sikap dan cara berfikir serta bertindak yang selalu berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun temurun (KBBI).

Pada dasarnya bermain adalah panggilan manusiawi. Setiap manusia mengalami proses bermain, bahkan manusia disebut sebagai makhluk bermain sebab masa kecil yang indah sangatlah dekat dengan dunia bermain. Permainan tradisional anak ternyata memiliki beberapa hal yang menarik untuk dicermati. Pertama, permainan anak selalu melahirkan nuansa suka cita. Kedua, kebersamaan itu dibangun secara bersama-sama. Ketiga, keterampilan anak senantiasa terasah, anak terkondisi membuat permainan dari berbagai bahan yang tersedia di sekitarnya. Keempat, pemanfaatan bahan-bahan permainan selalu tidak terlepas dari alam. Kelima, hubungan yang sedemikian erat akan melahirkan penghayatan hidup manusia. Ada banyak permainan tradisioanal yang bisa diterapkan

dalam mengembangkan kecerdasan anak usia dini, namun dalam penelitian ini akan dibahas tentang permainan tradisional ayam dan musang. Permainan ayam dan musang merupakan permainan dengan menirukan perilaku seperti seekor ayam yang sedang dikejar oleh musang. Permainan ini dimainkan oleh 5-20 orang yang membentuk lingkaran satu orang sebagai ayam dan satu orang lagi sebagai musang (Asep Suratman, 2008).

Permainan dilakukan hanya untuk meyenangkan hati. Rasa senang dapat dialami oleh setiap orang, kaya atau miskin, orang kota atau desa dan berlaku dari dulu, sekarang, dan seterusnya sampai waktu tak terhingga. Masa anak-anaklah antusiasme permainan tak pernah surut, sehingga di masa ketika mereka baru mengenali permainan diharapkan mampu menangkap nilai-nilai dibalik suatu permainan.

Beberapa ahli psikologi berpendapat bahwa dalam permainan tradisional sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan jiwa anak. Dengan bermain bersama, anak-anak dilatih untuk bisa saling menghargai bahwa setiap orang memiliki karakter dan nasib yang berbeda-beda. Sesama manusia harus hidup tolong-menolong dengan bergotong-royong. Selain itu, pada setiap tahap permainan ini anak-anak sudah melatih diri untuk bersikap ulet, jujur, setia kawan, dan disiplin agar dapat mencapai apa yang dicita-citakan.

2. Hakikat Permainan Tradisional Ayam dan Musang

Permainan tradisional ayam dan musang atau sering juga disebut *Hayam Jeung Careuh* merupakan permainan dengan menirukan perilaku seekor ayam yang sedang dikejar oleh musang. Permainan ayam dan musang ini dapat dimainkan dengan orang 5-20 orang baik laki-laki maupun perempuan (Asep Suratman, 2008). Permainan ini dilakukan dengan membentuk lingkaran satu orang sebagai ayam dan satu orangnya lagi sebagai musang.

Permainan ayam dan musang ini dapat dimainkan di halaman rumah atau di lapangan yang cukup luas. Waktu main pada permainan ini biasanya berkisar antara 20-30 menit. Lebih mudahnya lagi permainan ini tidak menggunakan alat bantu, tetapi hanya merupakan sorak-sorai dari para pemain dan penonton untuk meramaikan permainan tersebut.

3. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah “Suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan pembangunan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (pasal 1, butir 14)”.

Pendidikan Anak Usia Dini atau disingkat PAUD adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia 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 (Apa, mengapa dan siapa yang bertanggung jawab terhadap program pendidikan anak usia dini oleh Drs. Wartanto, MM).

4. Hakikat Anak Usia Dini

Anak adalah unik, sebuah maha karya yang Tuhan berikan kepada kita. Artinya, seseorang anak yang dilahirkan memiliki kemampuan dan keunggulan yang tidak sama antara satu dengan yang lainnya. Menurut Howard Gardner, dengan *multiple intelligence* (teori kecerdasan majemuk) terbukti bahwa ternyata terdapat lebih banyak kecerdasan lainnya selain IQ yang selama ini dikenal. Pakar pendidikan R. Buckminster Fuller menyatakan bahwa setiap anak dilahirkan jenius. Namun, bakat atau talenta itu akan tinggal diam layaknya harta karun yang tidak pernah ditemukan, bahkan mungkin tidak pernah disadari jika tidak dieksplorasi dengan sengaja kemudian dikembangkan.

Usia dini merupakan masa emas perkembangan (*golden age*). Perkembangan kecerdasan anak terjadi pada usia dini dan perlu stimulasi dari lingkungan akan menyebabkan anak tidak optimal.

5. Moral dan nilai-nilai agama

PENGERTIAN MORAL

Istilah Moral berasal dari bahasa Latin. Bentuk tunggal kata 'moral' yaitu mos sedangkan bentuk jamaknya yaitu mores yang masing-masing mempunyai arti yang sama yaitu kebiasaan, adat. Bila kita membandingkan dengan arti kata 'etika', maka secara etimologis, kata 'etika' sama dengan kata 'moral' karena kedua kata tersebut sama-sama mempunyai arti yaitu kebiasaan, adat. Dengan kata lain, kalau arti kata 'moral' sama dengan kata 'etika', maka rumusan arti kata 'moral' adalah nilai-nilai dan norma-norma yang menjadi pegangan bagi seseorang atau suatu kelompok dalam mengatur tingkah lakunya. Sedangkan yang membedakan hanya bahasa asalnya saja yaitu 'etika' dari bahasa Yunani dan 'moral' dari bahasa Latin. Jadi bila kita mengatakan bahwa perbuatan pengedar narkoba itu tidak bermoral, maka kita menganggap perbuatan orang itu melanggar nilai-nilai dan norma-norma etis yang berlaku dalam masyarakat. Atau bila kita mengatakan bahwa pemerkosa itu bermoral bejat, artinya orang tersebut berpegang pada nilai-nilai dan norma-norma yang tidak baik.

Moralitas' (dari kata sifat Latin moralis) mempunyai arti yang pada dasarnya sama dengan 'moral', hanya ada nada lebih abstrak. Berbicara tentang "moralitas suatu perbuatan", artinya segi moral suatu perbuatan atau baik buruknya perbuatan tersebut. Moralitas adalah sifat moral atau keseluruhan asas dan nilai yang berkenaan dengan baik dan buruk.

Definisi agama adalah suatu system kepercayaan dan peraktek-peraktek yang diorganisasi mengenai hal-hal yang dikatakan suci, sacral atau diorientasikan kepada kekhawatiran akhir manusia. Agama terdiri dari tipe-tipe symbol, citra, kepercayaan, dan nilai-nilai spesifik dengan mana makhluk manusia menginterpretasikan eksistensi mereka. Para

antropolog memandang agama sebagai system keyakinan yang dapat menjadi bagian dan inti-inti dari system-sistem nilai yang ada dalam kebudayaan dari masyarakat yang bersangkutan, dan menjadi pendorong atau penggerak serta pengontrol bagi tindakan para anggota masyarakat agar tetap pada nilai-nilai kebudayaan dan ajaran agamanya. Agama mempunyai empat unsure penting yaitu: 1) pengakuan bahwa ada kekuatan gaib yang menguasai atau mempengaruhi kehidupan manusia, 2) keyakinan bahwa keselamatan hidup manusia tergantung pada adanya hubungan baikn antara manusia dengan kekuatan gaib itu, 3) sikap emosional pada hati manusia terhadap kakuatan gaib itu, seperti sikap takut, hirmat, cinta, penuh harap, pasrah dll, 4) tingkah laku tertentu yang dapat diamti seperti shalat, doa, puasa, suka menolong, tidak korupsi, dll sebagai buah dari tiga unsure pertama. (Sumber: <http://id.shvoong.com/humanities/religion-studies/2281613-definisi-agama/#ixzz2KB4Pg2Wn>)

6. Konep Sosial emosional

Pengertian Kecerdasan Sosial

Menurut Thorndike (dalam Goleman, 1995) pengertian kecerdasan sosial adalah kemampuan untuk memahami dan mengatur orang untuk bertindak bijaksana dalam menjalin hubungan dengan orang lain.

Kemudian Anderson, (dalam Safaria, 2005) mengungkapkan konsep kecerdasan sosial diartikan sebagai kemampuan dan keterampilan seseorang dalam menciptakan relasi, membangun relasi dan mempertahankan relasi sosialnya sehingga kedua belah pihak berada dalam situasi saling menguntungkan.

Menurut Handy, (2006) mengatakan bahwa kecerdasan sosial ialah suatu kemampuan untuk memahami dan mengelola hubungan manusia. Kemudian Kecerdasan sosial yang dipaparkan oleh Goleman, (2007) sebagai hubungan interpersonal, baik atau buruk, memiliki kekuatan untuk membentuk otak kita dan mempengaruhi sel-sel tubuh yang dapat

menciptakan suatu kemampuan dalam memahami orang lain, membentuk relasi dan mempertahankannya dengan baik.

Menurut Ford memberi definisi mengenai kecerdasan sosial yaitu tindakan yang sesuai dengan tujuan dalam konteks sosial tertentu, dengan menggunakan cara-cara yang tepat dan memberikan efek yang positif bagi perkembangan.

Maka dapat disimpulkan bahwa *kecerdasan sosial* adalah ukuran kemampuan diri seseorang dalam pergaulan di masyarakat dan kemampuan berinteraksi sosial dengan orang-orang disekitarnya.

Referensi

Goleman, Daniel (2006). *Social Intelligence: The New Science of Human Relationships*. Albrecht, Karl (2006). *The New Science of Success*. Jossey-Bass (Melalui Internet)

Pengertian Emosi

Istilah emosi menurut Daniel Goleman (1995), seorang pakar kecerdasan emosional, yang diambil dari Oxford English Dictionary memaknai emosi sebagai setiap kegiatan atau pergolakan pikiran, perasaan, nafsu, setiap keadaan mental yang hebat dan meluap-luap. Lebih lanjut ia mengatakan bahwa emosi merujuk kepada suatu perasaan dan pikiran-pikiran yang khas, suatu keadaan biologis dan psikologis, dan serangkaian kecenderungan untuk bertindak.

Menurut Chaplin (1989) dalam Dictionary of psychology, emosi adalah sebagai suatu keadaan yang terangsang dari organisme mencakup perubahan-perubahan yang disadari, yang mendalam sifatnya dari perubahan perilaku. Chaplin (1989) membedakan emosi dengan perasaan, perasaan (feelings) adalah pengalaman disadari yang diaktifkan baik oleh perangsang eksternal maupun oleh bermacam-macam keadaan jasmaniah.

7. Bahasa

Bahasa

sebuah bahasa adalah sistem simbol vokal sewenang-wenang dengan cara yang kelompok sosial co-beroperasi. (Bloch dan Trager, dikutip Lyons 1981: 4 : Melalui Internet)

Bahasa adalah lembaga dimana manusia berkomunikasi dan berinteraksi satu sama lain dengan cara biasa digunakan lisan - simbol pendengaran sewenang-wenang. (Hall, dikutip Lyons 1981: 4 : Melalui Internet)

Bahasa adalah sistem simbol ... hampir seluruhnya berdasarkan pada konvensi murni atau sewenang-wenang. (Robins, dikutip Lyons, 1981: 6 : Melalui Internet)

Bahasa adalah suatu sistem tanda vokal konvensional dengan cara yang manusia berkomunikasi. Definisi ini memiliki beberapa istilah penting, yang masing-masing diperiksa dalam beberapa detail yang sistem, tanda-tanda, vokal, konvensional, manusia, berkomunikasi (Algeo, 2005 : 2 : Melalui internet)

8. Kognitif

Istilah kognitif merujuk kepada aktivitas-aktivitas mental seperti berfikir, menganalisis, membentuk konsep, menyelesaikan masalah dan sebagainya. Pendekatan kognitif merupakan pendekatan yang memberikan perhatian khusus kepada proses pemikiran individu, seperti kemahiran berfikir secara kritis dan kreatif, kemahiran belajar dan motivasi (Ahli psikologi Gestalt, Piaget, Vygotsky, Gagne, Bruner dan Ausubel : dalam internet)

9. Fisik

Dalam kamus bahasa Indonesia fisik diartikan jasmani, badan. Pertumbuhan dan perkembangan dan fisik merupakan semua hal kapasitas

anak untuk melakukan kegiatan olahraga tergantung struktur fisik dan bagaimana cara perkembangan mulai dari usia dini hingga dewasa. Pertumbuhan dan perkembangan fisik merupakan fisik secara kuantitatif dan fungsional seperti pada sistem syaraf, tulang dan otot. (internet : kamus besar indonesia)

10. Seni

- a. Seni menurut Leo Tolstoy (Sumardjo, 2000:62) adalah ungkapan perasaan pencipta yang disampaikan kepada orang lain agar mereka dapat merasakan apa yang dirasakan pelukis (Melalui Internet).
- b. Seni menurut Sukaryono (1988:7) adalah ungkapan isi hati dan perasaan yang disebut sebagai bahasa seniman yang dikomunikasikan (Melalui Internet).
- c. Seni menurut Thomas Munro (Mikke Susanto, 2002:101) adalah alat buatan manusia untuk menimbulkan efek-efek psikologis atas manusia lain yang melihatnya (Melalui Internet).

B. Kerangka Pikir Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif menggunakan pendekatan metode deskriptif. Menurut Sugiono (2005) penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti objek alamiah, dimana peneliti sebagai instrumen kunci, pengumpulan data secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan kepada makna daripada generalisasi.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Penelitian ini memfokuskan pada upaya mengevaluasi dan mengungkapkan hal-hal yang berhubungan dengan permainan Tradisional Ayam dan Musang di PAUD Bhakti Luhur.

Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian kualitatif (*Qualitative Research*). yaitu suatu penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisa fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran, orang secara individual maupun kelompok. Penelitian kualitatif bersifat induktif : peneliti membiarkan permasalahan-permasalahan yang muncul dari data atau membiarkan terbuka untuk interpretasi. Data di kelompok melalui dengan pengamatan yang seksama, mencakup deskripsi, dalam konteks yang mendetail dan disertai catatan-catatan hasil wawancara yang mendalam, serta hasil analisa dokumen dan catatan-catatan (Robert bogdan, 1993:28).Metode deskriptif digunakan untuk memperoleh gambaran atas suatu keadaan yang berlangsung pada saat sekarang dalam menempuh langkah-langkah pengumpulan data dan membuat kesimpulan dengan tujuan utama membuat gambaran tentang suatu keadaan secara nyata dan objektif. Penelitian deskriptif (*descriptive research*) dimaksudkan untuk mengeksplorasi dan mengklasifikasikan mengenai suatu fenomena atau kenyataan sosial dengan jalan mendeskripsikan sejumlah variabel yang berkenaan dengan masalah dan unit yang diteliti (Faisal, 1982).

Dalam penelitian ini mempunyai dua tujuan tertentu agar tidak terjadi kesalahan dalam pemahaman tentang penelitian yang dilakukan maka peneliti memberikan batasan-batasan dalam penelitian, yaitu:

1. Untuk mengetahui dan memahami tentang permainan tradisional ayam dan musang dan untuk mengetahui kontribusi yang dapat diberikan dalam perkembangan kecerdasan anak usia dini.
2. Untuk mengetahui kontribusi yang signifikan dari permainan tradisional ayam dan musang terhadap aspek perkembangan dan indikator kemampuan moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, bahasa, kognitif, fisik dan seni.

B. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah sasaran dalam penelitian yang akan dilakukan, gunanya untuk memperoleh informasi. Tetapi untuk memperoleh informasi yang lebih luas tidak terbatas dengan subjek semata, dapat merujuk pada mereka yang memberi informasi mengenai subjek penelitian.

Menurut Sugiyono (2008) penentuan sumber data atau subyek penelitian pada orang yang diwawancarai dipilih berdasarkan pertimbangan dan tujuan tertentu. Hasil penelitian tersebut dapat ditransfer atau diterapkan ke situasi sosial lain jika ada kemiripan atau kesamaan dengan situasi sosial yang teliti.

Subyek penelitian dalam konteks situasi sosial meliputi kegiatan, pencarian sumber data yang diperlukan dan adanya informan yang dipilih untuk mendapatkan informasi sebanyak mungkin sesuai dengan kemampuan

peneliti, sehingga diperoleh gambaran tentang penerapan permainan tradisional ayam dan musang pada anak PAUD.

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah anak-anak PAUD di PAUD Bhakti Luhur yang menerapkan pola permainan tradisional Ayam dan musang.

C. Teknik Pengumpulan Data

Sesuai dengan jenis pendekatan penelitian yang digunakan yaitu penelitian kualitatif, maka peneliti sendiri merupakan instrumen utama penelitian. Hal ini selaras dengan pendapat yang diutarakan Lincoln dan Guba *dalam* Moleong (2004) yakni “seorang peneliti naturalistik memilih, menggunakan sendiri sebagian *human instrumen* pengumpul data primer. Dalam kedudukannya sebagai data utama, maka peneliti dapat mengungkapkan secara utuh situasi yang sesungguhnya serta dapat memberikan makna atas apa yang diamatinya itu”

Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini antara lain yaitu:

1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data melalui pengamatan secara langsung terhadap subjek penelitian. Teknik ini memiliki kelebihan yaitu dapat menjangkau semua kalangan masyarakat (responden). Dalam penelitian ini yang menjadi sasaran observasi adalah subjek penelitian, yaitu anak PAUD, tutor PAUD, dan pengelola PAUD yang melakukan aktifitas pendidikan di PAUD Bhakti Luhur.

Observasi ini bertujuan untuk mengetahui kegiatan yang dilakukan oleh subjek penelitian, guna memperoleh data yang lebih akurat.

2. Wawancara

Wawancara merupakan suatu cara pengumpulan data dengan Tanya jawab langsung dengan responden. Teknik ini digunakan sebagai alternatif apabila didapati responden yang buta huruf, sama halnya dengan teknik observasi.

Wawancara dilakukan untuk mengetahui hal-hal penting dari subyek penelitian yang lebih mendalam. Menurut Sugiyono (2008) wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden secara lebih mendalam. Teknik pengumpulan data ini berdasarkan dari laporan tentang diri sendiri atau berdasarkan pada pengetahuan dan keyakinan pribadi.

Wawancara digunakan untuk mendapatkan keterangan secara lisan, dalam penelitian ini dilakukan kepada anak PAUD, tutor PAUD, dan pengelola PAUD yang melakukan aktifitas pendidikan di PAUD Bhakti Luhur selaku subjek penelitian.

3. Dokumentasi

Selain metode wawancara dalam penelitian ini peneliti menggunakan alat pengumpul data dalam bentuk dokumentasi. Menurut Nasution (1992), dokumentasi adalah semua jenis rekaman/catatan sekunder lainnya

yang berbentuk surat-surat, foto, koran, hasil penelitian, agenda kegiatan, buku harian, kliping berita dan lain-lain. Teknik ini digunakan untuk memperoleh data yang berhubungan dengan catatan mengenai anak PAUD, sebagai bukti penelitian.

D. Teknik Analisis Data

Menurut Moleong (2004) analisis data adalah proses pengorganisasian dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data.

Untuk menganalisis data yang diperoleh, peneliti menggunakan teknik analisis deskriptif dengan pendekatan kualitatif, menganalisis dan menelaah secara teliti seluruh data yang terkumpul dari berbagai sumber yaitu observasi, wawancara, dokumentasi dan juga peneliti harus mengelompokkan, membanding-bandingkan, mengkombinasikan, dan menarik kesimpulan (Bungin, 2001) karena data yang diberikan oleh subjek penelitian sering muncul dalam bentuk yang berbeda antara satu subjek penelitian dengan subjek penelitian yang lainnya. Akan tetapi pada hakikatnya informasi yang diberikan oleh subjek penelitian mempunyai makna yang sama.

Analisis data secara kualitatif dilakukan pada tiap data yang telah dikumpulkan dan terbuka penyempurnannya berdasarkan data yang baru, hal ini dilakukan secara berulang-ulang guna memberikan hasil temuan penelitian. Oleh karena itu, untuk kepentingan analisis data maka data verbal yang

diperoleh dari subjek penelitian diklasifikasikan terlebih dahulu menurut kesamaan makna datanya. Untuk mengetahui kebenaran data, peneliti menggunakan triangulasi dengan para subjek penelitian sehingga diperoleh kebenaran informasi dari penelitian yang dilakukan akan bersifat relevan.

E. Validitas Penelitian

Suatu temuan atau hasil penelitian dikatakan valid apabila tidak ada perbedaan antara yang dilaporkan peneliti dengan apa yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti. Adapun metode yang digunakan untuk uji validitas dalam penelitian ini adalah metode triangulasi. Triangulasi adalah pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data tersebut.

Sejalan dengan ini, Hadari (1985) mengemukakan bahwa triangulasi adalah usaha pengecekan kebenaran data/informasi yang telah dikumpulkan, adapun usaha yang pertama dilakukan membaca kembali jawaban untuk didengar oleh sumber data.

Selanjutnya triangulasi dapat dilakukan dengan cara: *satu*, membandingkan data hasil pengamatan dengan hasil wawancara. *Dua*, membandingkan apa yang dikatakan didepan umum dengan apa yang dikatakan secara pribadi. *Tiga*, membandingkan apa yang dikatakan orang tentang situasi penelitian dengan apa yang dikatakannya sepanjang waktu. *Empat*, membandingkan keadaan perspektif seseorang dengan berbagai pendapat dan pandangan orang lain seperti rakyat biasa, orang yang

berpendidikan menengah atau tinggi, atau orang pemerintahan. *Lima*, membandingkan hasil wawancara dengan isi suatu dokumen yang berkaitan dengan tujuan penelitian (Moleong, 2004).

Adapun langkah-langkah yang ditempuh peneliti untuk pengujian validitas penelitian antara lain :

1. Melakukan pengecekan ulang terhadap sumber data (wawancara, observasi, dan dokumentasi) guna mendapatkan keabsahan data yang akan dianalisis secara kualitatif.
2. Melakukan pengamatan secara langsung dan terus menerus sesuai waktu yang telah dijadwalkan terhadap fenomena yang tampak.
3. Triangulasi, bertujuan agar data yang didapat memperoleh jaminan tingkat kepercayaan dengan cara membandingkannya dengan data yang diperoleh dari pihak lain.