

# PENGEMBANGAN MODEL PELATIHAN PERMAINAN TRADISIONAL EDUKATIF BERBASIS POTENSI LOKAL DALAM MENINGKATKAN PENGETAHUAN DAN KETERAMPILAN ORANG TUA ANAK USIA DINI

Ruslin W. Badu\*

## Abstract

*The aim of this research is to deliver a training model that can increase the knowledge and skill of the parents of the early children to perform education in the family environment. To reach the goal it is developed the educative traditional game based on the local potency. After attending the training, it is expected that the skill and knowledge of the parents in applying the traditional game can be increased. The method of this study is research and development model. The subject of the research was the parents of the early-age children who were staying to take care of their children during their study at the PAUD Kota Gorontalo, 50 of which were used in the previous study and the other 40 were used in the model implementation, and they were divided into two groups, the experiment and control groups (20 for each). The purposive sampling, the test, interview, questionnaire, and documentation study were applied in this research. It applied the quasy experiment (Non Equivalent Group Pretest-Posttest Design). The research result indicates local potency based educative traditional game model has effectively increased the knowledge and skills of the early age children's parents at PAUD Kota Gorontalo.*

*Keywords: early childhood education, traditional game, local potential*

## Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan model pelatihan yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini dalam melaksanakan pendidikan di lingkungan keluarga. Untuk mencapai tujuan tersebut, adalah dengan mengembangkan model pelatihan permainan tradisional edukatif berbasis potensi lokal, agar setelah pelatihan orang tua meningkat pengetahuan dan keterampilannya dalam melakukan pendidikan dengan menggunakan permainan tradisional. Metode penelitian ini adalah *research and development*. Subjek penelitian adalah 90 orang tua anak usia dini yang *standby* menunggu anaknya di PAUD Kota Gorontalo, 50 orang untuk studi pendahuluan, dan 40 orang pada implementasi model, masing-masing 20 orang pada kelompok eksperimen dan 20 orang pada kelompok kontrol yang dipilih secara *purposive sampling* dengan pengumpulan data melalui tes, wawancara, angket, dan studi dokumentasi. Desain penelitian yang digunakan quasi eksperimen (*Non Equivalent Group Pretest-Posttest Design*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pelatihan permainan tradisional edukatif berbasis potensi lokal terbukti efektif meningkatkan pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini di PAUD Kota Gorontalo.

Kata-kata kunci: pendidikan anak usia dini, permainan tradisional, potensi lokal

## PENDAHULUAN

Pendidikan saat ini menghadapi tantangan besar yang diakibatkan oleh globalisasi, sehingga berbagai upaya patut dilaksanakan agar anak kelak mampu mendapatkan kehidupan layak di lingkungannya sendiri. Pendidikan pertama diperoleh anak dalam keluarga, dari orang tuanya, selanjutnya anak dalam memasuki dunianya yang kedua, dilembaga pendidikan. UUSPN No 20 Tahun 2003 Pasal 13 ayat 1, jalur

pendidikan terdiri atas pendidikan formal, nonformal, informal yang dapat saling melengkapi dan memperkaya. Rujukan tersebut memberi keyakinan pentingnya posisi pendidikan luar sekolah (PLS), yang diharapkan dapat bersama-sama dengan pendidikan sekolah dalam menangani berbagai persoalan bangsa, terutama dalam menyiapkan sumber daya manusia yang handal.

Dalam peraturan Pemerintah (PP) nomor 73 tahun 1991 tentang Pendidikan Luar Sekolah dijelaskan bahwa "Pendidikan luar sekolah bertujuan (1) melayani

\* Dosen Jurusan PLS Universitas Negeri Gorontalo

warga belajar supaya tumbuh dan berkembang sedini mungkin dan sepanjang hayatnya guna meningkatkan martabat dan mutu kehidupannya; (2) membina warga belajar memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap mental yang diperlukan untuk mengembangkan diri, bekerja mencari nafkah, atau melanjutkan ke tingkat dan/atau jenjang pendidikan yang lebih tinggi; dan (3) memenuhi kebutuhan belajar yang tidak dapat dipenuhi dalam lajur pendidikan sekolah." PP tersebut mengatur pula adanya enam satuan pendidikan dalam PLS yaitu (1) keluarga; (2) kelompok belajar; (3) kursus; (4) kelompok bermain; (5) tempat penitipan anak; dan (6) satuan pendidikan sejenis.

Mengingat betapa krusialnya pendidikan bagi anak usia dini serta betapa penting dan fundamentalnya rangsangan-rangsangan yang dibutuhkan anak untuk mengembangkan potensi yang dimiliki, maka bermain menjadi kegiatan yang sangat penting dan merupakan sentral dari segala kegiatan, karena aktivitas bermain merupakan kebutuhan bagi anak dan *appropriate* dengan perkembangan yang dimiliki oleh anak. Namun, bagaimana implementasi bermain dalam pembelajaran di pendidikan anak usia dini masih harus senantiasa diperbaiki dan ditingkatkan, artinya di lapangan memungkinkan sekali terjadi *miss* implementasi dengan konsep bermain yang sebenarnya dikehendaki dalam pendidikan anak usia dini.

Bermain merupakan proses mempersiapkan diri untuk memasuki dunia selanjutnya. Bermain merupakan cara yang baik bagi anak untuk memperoleh pengetahuan tentang segala sesuatu. Bermain akan menumbuhkan kegiatan anak melakukan eksplorasi, melatih pertumbuhan fisik dan imajinasi, serta memberikan peluang yang luas untuk berinteraksi dengan orang dewasa dan teman lainnya, mengembangkan kemampuan berbahasa dan menambah kata-kata, serta membuat belajar yang dilakukan sebagai belajar yang sangat menyenangkan.

Hal senada juga dijelaskan oleh Santrock (1995) bahwa permainan mampu meningkatkan afiliasi dengan teman sebaya, mengurangi tekanan, meningkatkan perkembangan kognitif, meningkatkan daya jelajah, dan memberi tempat berteduh yang aman bagi perilaku yang secara potensial berbahaya. Permainan meningkatkan kemungkinan bahwa anak-anak akan berbicara dan berinteraksi dengan satu sama lain. Selama interaksi tersebut, anak-anak mempraktikkan peran-peran yang akan dilaksanakan dalam hidup untuk masa depannya.

Hubungan sosial dan pendidikan sangat intensif dalam suatu keluarga, karena keluarga merupakan suatu kelompok institusi sosial yang kuat dan fun-

da-mental untuk mengantarkan setiap anggota keluarga menjadi "orang". Perwujudan pendidikan seperti ini mulai hilang di kalangan masyarakat. Masalah yang dihadapi masyarakat Indonesia sehubungan dengan pendidikan dalam keluarga sekarang ini sangat variatif. Masalah ini merupakan konsekuensi langsung dari beragamnya latar geografis, sosial budaya, komunikasi, transportasi, dan faktor lainnya, seperti sekarang ini banyaknya orang tua yang memperlakukan anaknya membantu mencari nafkah untuk menambah penghasilan keluarga misalnya mengemis di jalanan, mengamen, dan lain sebagainya.

Untuk menciptakan interaksi pendidikan antara orang tua dan anak, perlu pengetahuan dan keterampilan orang tua tentang permainan tradisional edukatif. Permainan tradisional edukatif sangat syarat dengan nilai etika, moral, dan budaya masyarakat pendukungnya. Di samping itu, permainan tradisional edukatif atau permainan rakyat mengutamakan nilai kreasinya juga sebagai media belajar. Permainan tradisional edukatif menanamkan sikap hidup dan keterampilan seperti nilai kerja sama, kebersamaan, kedisiplinan, kejujuran, dan musyawarah mufakat karena ada aturan yang harus dipenuhi oleh anak sebagai pemain.

Permainan tradisional edukatif ada yang melibatkan gerak tubuh dan ada juga yang melibatkan lagu. Permainan yang melibatkan lagu lebih mengutamakan syair lagu yang isinya memberi ajakan, menanamkan etika dan moral. Di samping itu, melalui permainan tradisional edukatif, anak usia dini bisa mengembangkan imajinasi, kreativitas, berpikir, kecerdasan emosional, dan kecerdasan spiritual. Oleh karena itu, kajian tentang pentingnya pendidikan anak usia dini telah menjadi perhatian dunia internasional.

Permainan tradisional edukatif bagi anak usia dini banyak mengandung nilai-nilai pendidikan yang dapat menumbuhkan dan mengembangkan kecerdasan dan kemampuan anak. Nilai-nilai pendidikan dalam permainan tradisional tersebut terkandung dalam permainan, gerak, syair lagu, maupun tembangnya. Sebagaimana yang dikatakan oleh Dharmamulya (1991:54), bahwa permainan tradisional edukatif bagi anak mengandung unsur rasa senang, di mana rasa senang dapat mewujudkan suatu kesempatan yang baik menuju kemajuan. Di sisi lain dikatakan bahwa masa terpenting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak sangat terikat pada masa kecilnya.

Sesuai data Dinas Pendidikan Kota Gorontalo tahun 2010, terdapat 61 lembaga PAUD yang terdiri dari 48 kelompok bermain, 4 taman penitipan anak (TPA), dan 9 satuan (SPS) PAUD sejenis. Untuk lebih

jelasnya maka dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Data Lembaga PAUD Kota Gorontalo

Nama Kecamatan	K. B	TPA	SPS	Peserta Didik	Pendidik	Orang Tua
Kota Utara	12	-	1	293	30	290
Kota Selatan	15	1	1	667	66	662
Kota Timur	5	1	2	274	24	274
Kota Barat	5	-	3	197	24	193
Kota Tengah	7	2	-	240	25	240
Kota Duingi	4	-	2	184	15	182
Jumlah	48	4	9	1855	184	1841

Sumber: Diknas Kota Gorontalo 2010

Diharapkan anak menggunakan permainan tradisional edukatif sebagai suatu permainan masyarakat Gorontalo, sebagai budaya lokal yang didalamnya banyak terkandung nilai-nilai pendidikan dan nilai-nilai budaya serta dapat menyenangkan hati yang memainkannya.

Banyak manfaat penggunaan permainan tradisional edukatif Gorontalo oleh orang tua kepada anak-anak, misalnya dilihat dari (1) segi ekonomi, lebih hemat dan mudah dibuat, serta bahan-bahannya ada di lingkungan sekitar, sehingga orang tua mudah mencarinya tanpa membuang biaya; (2) segi pendidikan, untuk melatih kreativitas anak menciptakan sendiri alat permainan tradisional edukatif di bawah bimbingan orang tua; (3) permainan tradisional edukatif, selain dapat menyenangkan hati anak, gerakan dan aturan yang terdapat di dalamnya juga dapat melatih sportivitas, kerjasama, keuletan, ketekunan, kedisiplinan, etika, kejujuran, kemandirian, dan kepercayaan diri; (4) di samping itu, orang tua perlu mewariskan permainan tradisional edukatif kepada anaknya sebagai budaya lokal yang perlu dilestarikan.

Jika fungsi pewarisan budaya tersebut tidak dilakukan oleh orang tua, maka eksistensi permainan tradisional edukatif akan punah dan hanya sebagai

catatan sejarah yang tidak ada lagi, artinya eksistensi permainan tradisional edukatif sebagai budaya lokal Gorontalo akan punah, sehingga sistem nilai yang terkandung dalam permainan tradisional edukatif Gorontalo sebagai budaya lokal yang tidak diwariskan lagi oleh orang tua kepada anak-anaknya, konsekuensinya adalah punahnya permainan tradisional edukatif sebagai budaya Gorontalo.

Terdapat 21 macam permainan tradisional edukatif Gorontalo yang ada akan tetapi selama ini mulai terlupakan adalah antara lain sebagai berikut permainan koi-koi, permainan kokojili, permainan buntu-buntu balanga, permainan modemu/ modaka, permainan awuta, permainan biru-bilulu, permainan tapula, permainan tumbawa, permainan batata, permainan tula-wota, permainan momotahu, permainan ti bagogo, permainan tumbu-tumbu balanga, dan permainan curpal yang sangat syarat nilai pendidikan, nilai budaya dan memiliki keindahan karena rasa senang bagi orang yang memainkannya.

Hal yang mendorong dilaksanakan penelitian dan pengkajian terhadap model pelatihan permainan tradisional edukatif berbasis potensi lokal adalah (1) peran strategis orang tua sebagai tempat pertama dan utama dalam pendidikan anak; (2) perhatian orang tua terhadap bimbingan dan bantuan terhadap aktivitas bermain bagi anaknya di lingkungan keluarga masih kurang, terutama menggunakan permainan tradisional edukatif, kurangnya pengetahuan dan keterampilan membelajarkan anak; dan (3) kesulitan anak dalam menggunakan permainan tradisional edukatif untuk perkembangan kompetensinya.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka secara teoretis pelatihan permainan tradisional edukatif berbasis potensi lokal dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan orang tua merupakan suatu model pelatihan yang dapat dilaksanakan di PAUD Kota Gorontalo.

## KAJIAN TEORETIS

### Pelatihan Alam Meningkatkan Pengetahuan dan Keterampilan Orang Tua Anak Usia Dini.

#### 1. Pengertian Pelatihan

Pelatihan dapat didefinisikan sebagai suatu proses mendapatkan keterampilan tertentu agar lebih baik dalam menjalankan tugas (Jucious, dalam Halim dan Ali, 1993), bertujuan membantu manusia untuk menjadi lebih berkualifikasi dan mahir dalam menjalankan beberapa pekerjaan (Dahama, dalam Halim dan Ali, 2003). Sedangkan dalam pandangan

Dersal (dalam Halim dan Ali, 1993), pelatihan adalah proses mengajar, menginformasikan, atau mendidik manusia sehingga menjadi lebih baik kualifikasinya dalam menjalankan pekerjaan dan menjadi lebih baik dalam menjalankan jabatan dengan kesulitan dan tanggung jawab yang lebih besar.

Dalam konteks pendidikan luar sekolah (PLS), pelatihan dapat dipandang sebagai satuan pendidikan yang dapat menggunakan pendekatan pendidikan orang dewasa. Oleh karena itu, konsep-konsep pen-

didikan orang dewasa digunakan dalam penyelenggaraan pelatihan (lihat Knowles & Hartl, 1995; Blank, 1982; dan Laird, 1985). Pelatihan dapat dipandang sebagai kelanjutan atau perbaikan dari pendidikan formal atau pendidikan nonformal lain yang sudah diikuti seseorang. Hal ini memang sejalan dengan definisi pendidikan orang dewasa menurut UNESCO (dalam Sudjana, 2000: 51) sebagai seluruh proses pendidikan yang terorganisasi dengan berbagai bahan belajar, tingkatan dan metode, baik bersifat resmi maupun tidak, meliputi upaya kelanjutan atau perbaikan pendidikan yang diperoleh di sekolah, akademi, universitas atau magang. Pendidikan orang dewasa ini bertujuan agar orang dewasa bisa mengembangkan kemampuan, memperkaya pengetahuan, meningkatkan keterampilan dan profesi yang telah dimiliki, memperoleh cara-cara baru, serta mengubah sikap dan perilaku orang dewasa (Sudjana, 2000 :57).

## 2. Manfaat Pelatihan.

Beberapa manfaat pelatihan menurut Robinson (Marzuki, 1992:28) sebagai berikut.

- a. Pelatihan sebagai alat untuk memperbaiki penam-pilan/ kemampuan individu atau kelompok dengan harapan memperbaiki *performance* organisasi. Perbaikan-perbaikan itu dapat dilaksanakan dengan berbagai cara. Pelatihan yang efektif dapat menghasilkan pengetahuan dalam pekerjaan/ tugas, pengetahuan tentang struktur dan tujuan organisasi, tujuan-tujuan, bagian-bagian tugas masing-masing karyawan, dan sasarannya tentang sistem dan prosedur.
- b. Keterampilan tertentu diajarkan agar para karyawan dapat melaksanakan tugas-tugas sesuai dengan standar yang diinginkan.
- c. Pelatihan juga dapat memperbaiki sikap-sikap terhadap pekerjaan, terhadap pimpinan atau karyawan. Sering kali sikap-sikap yang tidak produktif timbul dari salah pengertian yang disebabkan oleh informasi yang membingungkan.
- d. Pelatihan dapat memperbaiki standar keselamatan kerja.

Bagi orang tua yang memiliki anak usia dini kegiatan pelatihan yang diberikan dapat memberikan beberapa manfaat, seperti.

- a. Membantu orang tua memahami berbagai perkembangan anak yang membutuhkan rangsangan sejak dini.
- b. Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan agar mampu beradaptasi dengan perubahan yang terjadi karena pengaruh IPTEK, serta dapat melaksanakan pendidikan dengan baik dan benar kepada anaknya.

- c. Meningkatkan motivasi untuk mengembangkan diri dan senantiasa bersedia untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam mendidik anaknya.
- d. Menumbuhkan rasa percaya diri dan solidaritas yang tinggi di antara sesama orang tua anak.
- e. Menyatukan persepsi antar orang tua dalam melaksanakan pendidikan yang benar di lingkungan keluarga masing-masing.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pelatihan bagi orang tua yang memiliki anak usia dini merupakan sarana dalam upaya untuk lebih meningkatkan pengetahuan dan keterampilan orang tua sebagai pendidik yang dipandang kurang efektif sebelumnya. Dengan adanya pelatihan akan mengurangi berbagai dampak negatif yang disebabkan oleh kurangnya pengetahuan, keterampilan, kepercayaan diri maupun pengalaman yang terbatas dari orang tua anak usia dini.

## 3. Pendekatan Pelatihan.

Dalam menyelenggarakan pelatihan, ada langkah-langkah yang perlu ditempuh yang merupakan bagian dari keseluruhan penyelenggaraan pelatihan. Langkah-langkah yang diambil harus sesuai dengan model pelatihan yang akan digunakan, berbagai model dan pendekatan pelatihan yang dikembangkan. Sepanjang sejarah pelatihan, bermacam-macam model pelatihan dikembangkan, begitu juga dengan langkah-langkah pelatihan, ada beberapa langkah pelatihan yang dikembangkan (dalam Sudjana, 2000: 13-22). Misalnya teknik 4 langkah dan teknik 9 langkah. Namun, pada setiap model tersebut ada kesamaan, yakni pelatihan selalui diawali dengan identifikasi atau mengkaji kebutuhan dan diakhiri dengan evaluasi.

## 4. Model-Model Pelatihan.

Berdasarkan model-model pelatihan yang ada, dapat dilihat di antaranya sebagaimana diungkapkan Goad (1982:11) menggambarkan siklus pelatihan yang juga menunjukkan tahapan-tahapan dalam pelatihan. Langkah-langkah tersebut sebagai berikut (1) analisis untuk menentukan kebutuhan-kebutuhan pelatihan; (2) desain pendekatan pelatihan; (3) pengembangan materi pelatihan; (4) pelaksanaan pelatihan; (5) evaluasi dan pemutakhiran pelatihan.

Dalam konteks pendidikan luar sekolah, model pelatihan lebih tertuju untuk menggambarkan proses pelatihan tersebut dapat dilihat dari hubungan fungsional antara komponen-komponen PLS seperti yang digambarkan Sudjana (2000a: 34). Hubungan fungsional yang digambarkan Sudjana ini dapat memberikan konteks bagi penyelenggaraan pelatihan dalam kerangka PLS. Pelatihan sebagai salah satu

kegiatan PLS, tidak lepas dari tujuh komponen yang terdiri dari (a) masukan lingkungan; (b) masukan sarana; (c) ma-sukan mentah; (d) masukan lain; (e) proses, (f) ke-luaran; dan (g) pengaruh.

Dalam penelitian ini, model pelatihan yang akan dikembangkan adalah model pelatihan permainan tradi-sional edukatif berbasis potensi lokal dalam me-ningkatkan pengetahuan dan keterampilan orang tua.

#### 5. Permainan Tradisional Edukatif Berbasis Potensi Lokal.

##### a. Hakikat Teori Bermain dan Permainan Tradisional.

Bermain adalah istilah yang sulit untuk didefi-nisikan. Bahkan menurut Jhonson (dalam Tedjasaputra, 2001:15), karena sulit memberikan definisi kata ber-main, dalam Oxford English Dictionary terdapat 116 definisi tentang bermain. Hurlock (1986: 234) men-defi-nisikan bermain sebagai kegiatan yang dilakukan tanpa mempertimbangkan hasil akhir, semata-mata untuk menimbulkan kesenangan dan kegembiraan belaka.

Permainan tradisional edukatif adalah sebagai satu di antara unsur kebudayaan bangsa yang banyak tersebar di berbagai penjuru nusantara. Permainan tradisional edukatif adalah proses melakukan kegiatan yang menyenangkan hati anak dengan menggunakan alat sederhana sesuai dengan keadaan dan meru-pakan hasil penggalian budaya setempat menurut gagasan dan ajaran turun temurun dari nenek moyang. Permainan tradisional atau biasa disebut dengan permainan rakyat merupakan hasil dari penggalian budaya lokal yang di dalamnya banyak terkandung nilai-nilai pendidikan dan nilai budaya serta dapat menyenangkan hati yang memainkannya (Direktorat Nilai Budaya, 2000:11).

##### b. Manfaat dan Karakteristik Permainan Tradisional Edukatif.

Banyak nilai pendidikan yang terkandung da-lam permainan tradisional, baik dalam gerakan per-mainannya maupun dalam tembang, syair lagunya. Permainan tradisional mengandung beberapa unsur nilai budaya yaitu unsur senang bagi yang memainkannya, dan rasa senang itu dapat diwujudkan sebagai suatu kesem-patan baik menuju kemandirian. Setiap permainan tradisional mengandung nilai-nilai yang dapat diman-faatkan sebagai sarana pendidikan bagi anak-anak, juga dapat memupuk persatuan, memupuk kerjasama, kebersamaan, kedisiplinan dan kejujuran.

Permainan tradisional edukatif banyak memiliki nilai-nilai positif yang dapat dikembangkan. Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional dapat di-lihat dari penggunaan bahasa, senandung/ nyany-

ian, aktivitas fisik dan psikis. Permainan tradisional memiliki unsur senang dan dapat membantu anak belajar ber-dasarkan kesadaran sendiri tanpa dipaksa. Bagi anak yang mengalami masalah penyesuaian so-sial cende-rung berperilaku *ambivalent* terhadap aturan dan perintah orang dewasa, sehingga memerlukan pendekatan yang dapat diterima, contoh melalui per-mainan yang memiliki unsur senang sehingga anak melakukan kegiatan dengan sukarela tanpa paksaan.

Pemilihan permainan tradisional harus ber-dasar-kan pada (1) kehidupan terdekat anak; (2) minat dan kecenderungan anak; (3) pengalaman atau peng-etahuan yang sudah dimiliki anak; (4) ketersediaan berbagai media dan alat yang dapat dimainkan anak secara mandiri atau bantuan pendidik (orang tua); (5) mendu-kung perkembangan kemampuan bahasa dan mate-matika, sosial, emosional, seni, motorik, dan moral; (6) mengembangkan kosakata anak; dan (7) nilai bu-daya serta kepercayaan yang berlaku di masyarakat.

##### c. Permainan Tradisional Gorontalo Berbasis Potensi Lokal.

Permainan tradisional Gorontalo merupakan per-mainan yang bahan dan alat permainannya san-gat sederhana dan berada di lingkungan masyarakat Gorontalo merupakan potensi lokal yang dikemas dan kembangkan menjadi suatu permainan yang menarik baik bagi anak-anak maupun orang dewasa. Karena bersumber dari potensi lokal sehingga memberikan otoritas pada orang tua untuk memanfaatkan dalam kehidupan dan dapat menjadi daya dukung bagi ak-tivitas bermain anak.

Permainan tradisional Gorontalo merupakan po-tensi lokal memberikan gambaran tentang kearifan tradisi masyarakat gorontalo dalam mendaya gunakan sumber daya alam dan sosial secara bijaksana untuk menjamin keseimbangan lingkungan hidup. Hal ini mengandung makna bahwa orang tua dituntut memiliki kemampuan dalam hal mendayagunakan sumber daya lokal yang tersedia, dengan berupaya melakukan dan tetap menjaga kelestarian potensi lokal yang ada.

Pemanfaatan potensi lokal sebagai alat per-mainan tradisional khususnya di Gorontalo dapat mem-pertahankan bidang sosial, ekonomi, dan bu-daya. Hal ini mengandung makna bahwa pemanfaatan potensi lokal dapat meningkatkan kemampuan dan keteram-pilan orang tua untuk mendidik anak-anaknya dengan menggunakan potensi lokal.

Salah satu permainan tradisional edukatif Goron-talo yang dikembangkan selama ini adalah sebagai berikut.

Permainan koi-koi adalah permainan tradisional

anak-anak Gorontalo yang bersumber dari potensi lokal. Biasanya dimainkan oleh anak usia 4-5 tahun. Istilah Koi berasal dari bahasa daerah Gorontalo yang artinya menggaris/ menyentuh di antara dua buah benda dengan jari kelingking, kemudian salah satu benda tersebut ditolak dengan ujung jari telunjuk sehingga benda tersebut akan mengenai benda kedua atau kedua benda tersebut dapat bersentuhan. Apabila benda tersebut dapat bersentuhan dengan baik, berarti pemain (pelaku) permainan tersebut menang, akan tetapi apa-bila kedua benda tersebut tidak bersentuhan, maka pemain (pelaku) kalah dan akan digantikan oleh yang lain, begitu seterusnya.

#### 6. Keluarga sebagai Satuan Pendidikan Luar Sekolah (PLS)

Pendidikan luar sekolah yang dilaksanakan di lingkungan keluarga merupakan wahana yang strategis, oleh karena keluarga dapat menciptakan interaksi dan komunikasi di antara anggotanya, antara ayah dan ibu, ayah dan anak, ibu dan anak ataupun antara anak dengan anak, yang selanjutnya merupakan situasi pendidikan bagi anggota keluarga yang bersangkutan. Keluarga merupakan unit terkecil dalam masyarakat memiliki struktur *nuclear family* maupun *extended family*, yang secara nyata mendidik kepribadian seseorang dan mewariskan nilai-nilai budaya melalui interaksi sesama anggota dalam mencapai tujuan (Vembrianto, 1982: 37; Reksodihardjo, 1991:18, Akhir, 1993:13 dan

Soelaeman, 1994:6).

Peran pendidikan luar sekolah sebagai pelengkap pendidikan sekolah dapat diartikan sebagai hal melengkapi kemampuan peserta didik dengan jalan memberikan pengalaman belajar yang tidak diperoleh dari kurikulum pendidikan sekolah. Seperti aktivitas pendidikan yang dilakukan anak di lingkungan keluarga. Kegiatan belajar dalam pendidikan luar sekolah, yakni pendidikan di dalam keluarga dilakukan melalui proses yang tidak terdapat dalam program pendidikan sekolah. Pelaksanaannya terutama didasarkan atas kebutuhan peserta didik dan sumber yang tersedia yang disesuaikan dengan kemampuan masing-masing kelompok keluarga.

Peningkatan pengetahuan dan keterampilan pada diri orang tua harus diupayakan sebagai bekal memikul tanggung jawab sebagai pendidik terhadap anaknya. Orang tua hendaknya selalu berupaya untuk mengembangkan diri terutama dalam mencari informasi tentang berbagai permainan tradisional dalam rangka meningkatkan pengetahuan dan keterampilan yang sesuai dengan kebutuhan belajar anak. Hal itu dapat dilakukan dengan mengikuti kegiatan pelatihan, seminar maupun kegiatan lain yang sejenis, yang sekarang ini banyak dilakukan melalui sistem pendidikan luar sekolah, dengan maksud untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya dalam aktivitas bermain anak.

## METODOLOGI PENELITIAN

Untuk mencapai tujuan penelitian yang telah di-rumuskan, maka penelitian ini menggunakan pendekatan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*). Untuk mendapatkan suatu model tervalidasi bagi para orang tua dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Selanjutnya menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Prosedur yang ditempuh dalam penelitian ini berdasarkan pendekatan sebagaimana pada *research and development* (R & D).

Tujuan akhir *research and development* adalah menghasilkan produk baru atau perbaikan terhadap produk lama untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan orang tua menggunakan permainan tradisional edukatif dalam proses bermain/ belajar anak, selanjutnya dilaksanakan uji eksperimen untuk mendapatkan suatu model final.

Langkah-langkah R & D dapat dirinci menjadi enam langkah utama, yaitu.

#### 1. Studi pendahuluan

Pada kegiatan studi pendahuluan dilaku-

kan melalui langkah-langkah yang bertujuan untuk meng-identifikasi faktor-faktor dan menghimpun bahan (studi literatur) yang menunjang pencapaian penyusunan model sesuai dengan fokus penelitian. Dengan melaksanakan studi pendahuluan terhadap orang tua anak usia dini di PAUD tempat penelitian, merupakan data utama dari subjek penelitian.

#### 2. Pengembangan model konseptual

Kegiatan pada tahap pengembangan model konseptual melalui beberapa kegiatan sebagai berikut (a) penyusunan draf model; (b) verifikasi model hipotetik; (c) melakukan validasi teoretik konseptual model hipotetik kepada para ahli; (d) melakukan validasi kelayakan model kepada para praktisi di lapangan; dan (e) melakukan revisi model, dan siap untuk dilakukan uji coba model secara terbatas (uji terbatas).

#### 3. Uji coba terbatas

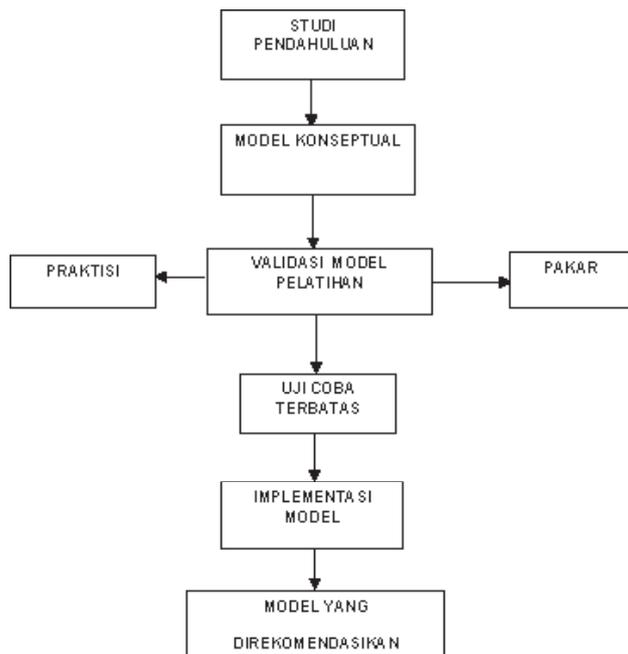
(1) melaksanakan uji coba model secara terbatas sebagai hasil uji coba terhadap orang tua anak usia dini; (2) melaksanakan diskusi tentang hasil uji coba melalui uji kelayakan pakar dan praktis; (3) meru-

kan upaya-upaya mengatasi kelemahan-kelemahan untuk penyempurnaan model; (4) mendeskripsikan hasil pelaksanaan uji coba model dan sekaligus melakukan revisi/ penyempurnaan model, dan (5) hasil revisi/ penyempurnaan model, siap untuk diimplementasikan dalam uji lapangan.

4. Implementasi model (uji coba lapangan).

5. Penyusunan model yang direkomendasikan.

Langkah-langkah yang ditempuh dalam pengembangan model pelatihan permainan tradisional edukatif berbasis potensi lokal dapat dilihat pada gambar di bawah.



Gambar 1. Tahap Pengembangan Model Pelatihan Permainan Tradisional Edukatif Berbasis Potensi Lokal.

Penelitian ini menggunakan metode survei, eva-luatif, dan eksperimen. Survei digunakan pada penelitian pendahuluan untuk mengetahui kondisi pendukung dan praktek terkait dengan produk yang akan dikembangkan. Eksperimen merujuk kepada rancangan eksperimen kuasi melalui *non equivalent group pretest-posttest design* di mana *pretest* dan *posttest* diberlakukan baik pada kelompok perlakuan (*treatment*), maupun pada kelompok kontrol. Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol kedua kelompok tersebut dipilih tanpa penempatan secara random. Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. Desain Eksperimen Kuasi

Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
T1	T1
X	-
T2	T2

Sumber : *Educational Research* (Creswell : 314)

Keterangan: T1 = Tes awal (*pretest*)

T2 = Tes Akhir (*posttest*)

X = Perlakuan (*Treatment*)

Kedua kelompok diberikan *pretest* dan *posttest*, dan hanya kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan (*treatment*). Desain eksperimen kuasi dilaksanakan pada tahap uji lapangan dari model pelatihan yang dikembangkan ini.

## HASIL PENELITIAN

### Deskripsi Hasil Analisis Perbedaan

Mengacu kepada hasil analisis perbedaan sebagaimana telah diuraikan di atas, telah diperoleh *mean gain* berupa persentase perbedaan perolehan skor baik pada kelompok perlakuan maupun kelompok kontrol, yang diperoleh berdasarkan hasil analisis data skor *pretest-posttest*. Jumlah *mean gain* dari *pretest-posttest*, kelompok perlakuan mengalami peningkatan pengetahuan dan keterampilan sebesar 17,3%. Sedangkan kelompok kontrol sebesar 1,58%. Dengan demikian, total *net gain* kelompok *treatment* sebesar 15,72%, yang menunjukkan bahwa peningkatan tersebut sebagai pengaruh dari implementasi model pelatihan yang dikembangkan.

Selanjutnya untuk membuktikan seberapa

model pelatihan yang dikembangkan, memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini, dengan mengacu pada total *mean gain* pada tabel di atas, selanjutnya dilakukan uji perbedaan rata-rata dengan menggunakan analisis statistik uji F kriteria homogenitas varian, dan uji *t* dua ekor dengan tingkat signifikansi ( $\alpha$ ) = 0,05.

### Deskripsi Hasil Uji Perbedaan

Hasil uji signifikansi dari rerata perbedaan (*mean gain*) skor *pretest-posttest* antara kelompok perlakuan dengan kelompok kontrol, dengan menggunakan uji *t* dua ekor (*two tails*) diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 11,70 dengan tingkat signifikansi ( $\alpha$ ) = 0,05 dan *df* 38, harga kritis *t* yang diperlukan atau *tabel* sebesar

2,02. Karena hasil perhitungan diperoleh  $t_{hitung}$  (11,70)  $> t_{tabel}$  (2,02), maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan antara pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini kelompok perlakuan dengan orang tua kelompok kontrol.

Dari hasil perhitungan dengan uji F (kriteria homogenitas varian), diperoleh  $F_{hitung}$  sebesar 6,73. Harga kritik  $F_{tabel} = 2,02$ , pada masing-masing  $df$  (N-1) pada tingkat signifikansi ( $\alpha$ ) = 0,05. Dengan demikian  $F_{hitung}$  (6,73)  $> F_{tabel}$  (2,02), maka kedua varian itu tidak menunjukkan homogenitas yang signifikan pada tingkat signifikansi ( $\alpha$ ) = 0,05. *Mean gain* kelompok perlakuan sangat signifikan dari *mean gain* kelompok kontrol. Karena hasil perhitungan diperoleh  $t_{hitung}$  (11,70)  $> t_{tabel}$  (2,02), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara *mean gain* kelompok

perlakuan dengan *mean gain* kelompok kontrol. Artinya bahwa tingkat pengetahuan dan keterampilan orang tua pada kelompok perlakuan berbeda secara signifikan dengan tingkat pengetahuan dan keterampilan orang tua pada kelompok kontrol.

Berdasarkan pengujian signifikasikan sebagai-mana dijelaskan yaitu uji signifikansi berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest*, membuktikan terdapat perbedaan peningkatan pengetahuan dan keterampilan orang tua antara kelompok perlakuan dengan kelompok kontrol. Berdasarkan hasil analisis uji signifikasikan tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pelatihan permainan tradisional edukatif berbasis potensi lokal yang dikembangkan terbukti efektif untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini di Kota Gorontalo.

## KESIMPULAN

Bahwa pengetahuan dan keterampilan orang tua belum sesuai dengan apa yang diharapkan terutama berkaitan dengan penguasaan wawasan kependidikan anak usia dini, karakteristik anak usia dini, perancangan permainan tradisional, pembelajaran permainan tradisional, dan pelaksanaan evaluasi permainan tradisional.

Pengembangan model pelatihan permainan tradisional edukatif berbasis potensi lokal telah mampu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini, sehingga orang tua mampu melaksanakan pembelajaran di lingkungan keluarga dengan menggunakan permainan tradisional.

Implementasi model pelatihan permainan

tradisional edukatif berbasis potensi lokal yang dikembangkan, terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini, hal ini terlihat karena mudah dilaksanakan oleh pelatih (narasumber) sebagai sumber belajar dan dilaksanakan oleh peserta pelatihan dalam melakukan upaya meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya.

Hasil implementasi model pelatihan permainan tradisional edukatif berbasis potensi lokal yang dikembangkan cukup efektif, berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Atmadibrata. (1981). *Permainan rakyat daerah Jawa Barat*. Jakarta: Depdikbud.
- Balson, M. (1993). *Bagaimana menjadi orang tua yang baik*. Alih Bahasa Arifin, H.M. Jakarta: Bumi Aksara.
- BPKB, 1990. *Pengantar metode belajar pendidikan luar sekolah*, Seri 1 s/d 2. Jayagiri: BPKB.
- BPPLSP, (2006). *Model Pembelajaran PAUD Melalui Permainan Tradisional*. Jayagiri Pedoman Teknis Penyelenggaraan Taman Penitipan Anak. Jakarta: Depdiknas: BPPLSP.
- Cropley, Y. J. (1993). *Keluarga yang sehat bahagia, dalam membina keluarga bahagia*. Jakarta: Pustaka Antara.
- Depdiknas, (2006). *Pedoman evaluasi kinerja SDM*.
- Diktat Direktorat Pembinaan Diklat Ditjen PMPTK.
- Gall, M.D. Gall .J.P., & Borg W.R. (2003). *Educational research an introduction*. 7 th Ed. Boston: Pearson Education, Inc.
- Goad, T.W. (1982). *Delivering eeffective training*. San Diago California Inc: University Assoiicate.
- Halim, A & Ali M. M. ( 1993) *Training and profesional develompment (OnLine)*. Diakses pada tanggal 12 Desember dari <http://www.fao.org>.
- Kamil, M. (2007). *Teori andragogi, dalam Ilmu dan aplikasi pendidikan*. Bandung: Pedagogiana Press.
- Knowles, M.S. (1986). *Andragogi in action: Applying modern principles of adult learning*. San Francisco: Jossey Bass.

- Leatherman, D. (2007). *The training trilogy third edition, conducting needs assessments designing program training skills*. HRD Press, Inc Amhers, Massachusetts.
- Marzuki, S.M. (1992) *Strategi dan model pelatihan*. Malang: Jurusan PLS IKIP Malang.
- Moleong, L.J. (2000) *Meodologi penelitian kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Monks, K. & Rahayu. (2002). *Psikologi perkembangan*. Yogyakarta: Gajah Mada University.
- Monks, K. & Rahayu. (1986). *Didaktik azas-azas mengajar*. Bandung: Jemmar.
- Natawijaya, R., dkk. (2007), *Rujukan Filsafat, Teori dan Praksis Ilmu Pendidikan*, Bandung: UPI Press.
- Nawawi, H. (1997). *Manajemen strategik organisasi nonprofit bidang pemerintahan dengan ilustrasi di bidang pendidikan*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Nedler, L. (1982). *Designing training programs, the critical events model*. London: Addison Wesley Publishing Company.
- Nitisesmito, A.S. (1982). *Manajemen personalia*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Pertiwi, A.F, et.al. (1997). *Mengembangkan kecerdasan emosional anak*. Jakarta: Yayasan Aspirasi Pemuda.
- Rogers, A. (2004). *Nonformal education, flexible schooling or participatory education*. Comperative Education Researh Centre The University of Hong Kong.
- Siegel, S. (1994). *Statistik nonparametrik untuk ilmu-ilmu sosial*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Sudjana, D. (2005). *Strategi pembelajaran dalam pendidikan luar sekolah*. Bandung: Nusantara Press.
- Sudjana, D. (2005) *Metode dan teknik pembelajaran partisipatif*. Bandung: Fallah Production.
- Sudjana, D. (2004). *Manajemen program pendidikan untuk pendidikan nonformal dan pengembangan sumber daya manusia*, Bandung, Fallah Production.
- Sudjana, D. (2007). *Sistem manajemen pelatihan teori & aplikasi*. Bandung: Fallah Production.
- Sudjana, D. (1993). *Metode statistik*. Bandung: Tarsito
- Sugiyono. (2009). *Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuanlitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2007). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunaryo, N. (2006). *Membentuk kecerdasan anak sejak usia dini*. Jokyakarta: Think.
- Tedjasaputra, M. S. (2001). *Bermain, mainan, dan permainan*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Trisnamansyah, S. (2008). *Pendidikan orang dewasa dan lanjut usia. (Hand Out Kuliah PLS)*. Bandung: SPS UPI.
- UPI. (2007). *Pedoman penulisan karya ilmiah*. Bandung: UPI Press.