

# Menumbuhkan Kedisiplinan Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional *Ajang-Ajangan* dan *Oray-Orayan*

Muhammad Hafid <sup>1\*</sup>, Nurhafid Ishari <sup>2</sup>

<sup>1</sup> Madrasah Tsanawiyah Miftahul Huda Probolinggo, Indonesia

<sup>2</sup> Institut Agama Islam Syarifuddin Lumajang, Indonesia

\*Corresponding author: [m.hafid87@yahoo.co.id](mailto:m.hafid87@yahoo.co.id)

## Abstrak:

Metode yang tepat dalam mengembangkan kedisiplinan anak adalah dengan mengembangkan permainan tradisional, karena permainan tradisional memiliki aturan yang jelas dan penuh keuletan, sehingga proses pembelajaran ini menimbulkan kepatuhan anak terhadap aturan tersebut. Permainan tradisional dirasa sesuai untuk diajarkan kepada siswa dan siswi TK/RA, dikarenakan dapat menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya lokal. Kedisiplinanpun akan terbentuk secara bertahap dalam proses permainan ini. Proses penelitian yang dilakukan ini untuk mengetahui pembentukan kedisiplinan siswa tingkat RA/TK. Salah satu metode yang digunakan peneliti adalah model Elliot, menggunakan instrumen sebagai berikut, lembar observasi, dokumentasi, pedoman dalam penilaian, catatan lapangan. Peneliti berharap kepada seluruh pihak, nantinya untuk mengembangkan penelitian ini. Tidak hanya terfokus pada pengembangan kedisiplinan anak, namun juga mengembangkan minat dan bakat anak dalam menjalin interaksi.

**Keywords:** kedisiplinan, anak usia dini, permainan tradisional

## **Pendahuluan**

Pendidikan karakter dimulai sejak kanak-kanak, yang berproses dalam memunculkan sifat dan sikap disiplin pada anak. Perkembangan pendidikan di Indonesia dinilai sangatlah pesat. Mulai dari berdirinya lembaga-lembaga pendidikan tinggi di daerah-daerah. Hingga proses perubahankurikulum yang setiap waktu berubah sesuai perkembangan zaman. Lembaga pendidikan untuk anak usia dini adalah, KB, PAUD,TK dan RA. Pada masa ini anak menghadapi masa fase bermain yang unik dan akan diingat seumur hidup sebagai proses perkembangan kognitif anak. Seorang ahli bernama Berk (didalam Sujiono, 2009, hlm. 9) “Anak-anak merupakan salah satu fase nol sampai delapan tahun, dan perkembangan daya fikir anak sangat pesat. Anak sering mengikuti apa yang ia lihat, baik dari orang tua, teman ataupun guru serta lingkungan sekitar. Pendapat diatas senada dengan apa yang disampaikan oleh pakar ahli :

"Anak adalah makhluk yang terbentuk sempurna, ibaratkan secul kertas putih yang belum ternoda. Tergantung perkembangan pendidikan yang diberikan oleh orang tuanya. Terbentuknya karakter kepribadian anak di tidak lepas dari keluarga dan lingkungan sekitar. Meski secara umum anak berbeda dengan orang dewasa, namun pengaruh orang dewasa (orang tua) sangat mempengaruhi perkembangan emosional anak " (Sudirjo, 2011, hlm. 15).

Dirasa perlu untuk memperhatikan setiap karakteristik seorang anak. Karena usia satu sampai lima tahun merupakan perkembangan anak sangatlah pesat, dengan taat dan patuh pada aturan. Dilihat dari perkembangan aspek kognitif, bahasa, emosional, dan perkembangan lainnya. Banyak penelitian menyebutkan bahwa seorang anak usia empat sampai lima tahun kurang mampu menerapkan kedisiplinan pada aturan yang diterapkan. "Menerapkan setiap aturan (hukum) adalah bagian dari disiplin". (Siswanto dan Lestari, 2012, hlm. 93)

Para ahli menyampaikan anak usia dini akan lebih mudah menyerap pembelajaran melalui media dan metode permainan. Tentunya setiap anak tidaklah sama dalam perkembangannya, dibutuhkan strategi dan metode yang tepat untuk merangsang daya motorik anak usia dini. Pembelajaran yang menarik akan membuat anak merasa nyaman dan tidak bosan dalam prakteknya. Apalagi belajar sambil bermain yang menyenangkan akan menambah rasa

semangat anak. Sesuai dengan pendapat Maysti (didalam Sujiono, 2009, hlm. 154) meyampaikan:

"Hidup bagi anak-anak adalah bermain, sepanjang waktu dilakukan oleh anak-anak adalah bermain".

Hal serupa juga disampaikan Elliot (di dalam Latif, dkk, 2011, hlm.72) Menyampaikan:

"Setiap perilaku dan tindakan anak itu merupakan murni dari diri mereka, tidak ada paksaan yang mempengaruhi mereka, karena setiap waktu yang anak-anak pikirkan adalah senang-senang. Aktifitas anak dengan cara melakukan permainan merupakan pekerjaan yang sangat menyenangkan bagi anak-anak.

Berdasarkan pemaparan diatas, pengembangan kedisiplinan anak akan sangat efektif dengan menerapkan permainan dalam proses pembelajarannya. Permainan tradisional merupakan salah satu permainan yang mampu merangsang daya pikir anak. Seperti yang disampaikan oleh Wahyu Ningsih (dalam Pratiwi, 2014, hlm. 25)

"Budaya lokal merupakan permainan rakyat, serta mainkan berkesinambungan dari generasi ke generasi. Di dalamnya berisi budaya lokal yang terkandung nilai-nilai budaya, unsur pendidikan etika. Pada prakteknya, permainan tradisional dimainkan oleh satu orang atau lebih (berkelompok). Permainan tradisional ini, erat hubungannya dengan budaya lokal daerah, yang mewariskan budaya dari leluhur atau nenek moyang. Yang mana dalam pelaksanaannya menumbuhkembangkan daya fikir anak, bermain menyenangkan, dan belajar membudayakan."

Begitu pula dengan proses pembelajaran di RA Miftahul Huda Desa Kramat Agung Kecamatan Bantaran Kabupaten Probolinggo. Salah satu lembaga Raudhatul Athfal (RA) ini berdiri pada tahun 2009 dan telah banyak mencetak *output* yang unggul dan berkualitas. Lulusanya memiliki keunggulan akhlakul karimah, mampu membaca dan menulis latin serta arab, menghafal doa-doa harian, hadits-hadits pendek (tentang adab sehari-hari), sebagian hafal juz 30, serta memilik prestasi dan keteguhan kedisiplinan. Belajar membaca dan menulis al-Qur'an dengan metode *Al Miftab lil ulum* Pondok Pesantren Sidogiri. Salah prestasi yang diraih oleh siswa-siswi RA

Miftahul Huda adalah juara 1 lomba mewarnai di tingkat kecamatan Bantaran pada tahun 2020.

Tenaga pengajar di RA Miftahul huda berjumlah 5 orang dengan keterangan sebagai berikut :

1. Hamidah, S.Pd (Kepala RA)
2. Suhaise Arumsari, S.Pd (Guru)
3. Pindawati, S.Pd (Guru)
4. Atik Nurahmah, S.Pd (Guru)
5. Farida (Guru)

Tenaga pendidik tersebut memiliki spesifikasi jurusan PG PAUD/TK sesuai dengan bidang yang di ampuh. Jika dilihat dari segi sarapa prasarana memang terlihat sederhana dan apa adanya, mulai dari jumlah lokal kelas pembelajaran 3 kelas, 60 kursi dan 30 meja belajar, APE 1 ayunan dan 2 perosotan. Pada tahun pelajaran 2022-2023 ini jumlah siswa A sebanyak 25 anak dan B sebanyak 35 anak. Proses kegiatan pembelajaran senin – kamis jam 07.00 wib – 10.00 wib, jum’at dan sabtu jam 07.00 wib – 09.30 wib. Selain menerapkan nilai-nilai *religijs* dan pembiasaan diatas, RA Miftahul huda ini memiliki keunggulan unik untuk menumbuhkan kedisiplinan siswa dengan menerapkan pembelajaran permainan tradisional ajang-ajangan dan Oray-orayan, yang membuat penulis tertarik untuk meneliti.

### **Metode Penelitian**

Metode penelitian ini menggunakan jenis kualitatif objektif. Sebagai sudut pandang yang melihat fenomena-fenomena kejadian faktual di lapangan, tentang perilaku, sikap, karakter dan kebiasaan informan serta lingkungan penelitian. Serta juga memperhatikan desain pembelajaran PTK model Elliot. Ini semua dilatar belakang oleh *problem* kedisiplinan anak usia dini yang dirasa kurang menerapkan kedisiplinan. Misal, anak tidak mau berdoa, berbaris, mengerjakan tugas sekolah dan lain sebagainya. “Langkah yang harus diterapkan adalah merancang dan membuat indikator pembelajaran efektif dengan menerapkan permainan tradisional. Memperbaiki proses pembelajaran menggunakan siklus atau berulang-ulang merupakan desain penelitian Elliot. Penelitian tindakan kelas secara umum dilakukan untuk mengkaji dan memecahkan sebuah

permasalahan didalam kelas." (Abidini, 2010, hlm. 200). Objek peneliti adalah RA Miftahul Huda yang berada di Desa Kramat Agung Kecamatan Bantaran Kabupaten Probolinggo, dengan anak yang berjumlah 25 orang.

Disiplin merupakan pengertian dari dan nantinya menjadi topik bahasan dalam penelitian ini. Yaitu substansi anak-anak RA kurang mematuhi peraturan sekolah. Pengukuran indikator dalam proses pembelajaran sebagai berikut :

1. Mampu mengikuti giat belajar dan baik
2. Mampu berkomunikasi baik dikelas
3. Mampu mengakhiri belajar dengan baik

Selain itu proses implementasi pembelajaran adalah:

1. Melakukan peraturan permainan
2. Mengerti serta mengikuti peraturan dalam permainan
3. Membagi tugas atas permainan

Pemahaman teori yang ke-2 adalah seorang anak TK/RA. Usia waktu anak usia dini adalah 4 – 5 tahun. Dimana usia tersebut merupakan masa kanak-kanak dan duduk di bangku PAUD/TK. Definisi ketiga yaitu permainan tradisional oray-orayan yang berasal dari sunda. Instrumen penelitian ini adalah penilaian, performa, proses, catatan lapangan serta dokumentasi. Penyajian data divalidasi dengan baik.

## **Pembahasan**

Implementasi kajian peneliti dimulai dari rancangan perencanaan dengan membuat kerangka dalam segala hal proses penelitian ini. Beberapa hal yang disiapkan adalah RKH (Rencana kerja harian), dan media, serta perlengkapan pembelajaran lainnya. Siklus 1 dalam penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 1 Maret, 7 Maret, dan 13 Maret 2023. Siklus 2 diterapkan pada tanggal 20-21 bulan Maret 2023. Sedangkan Siklus tiga di laksanakan pada tanggal 22 Mei, 23 Mei dan 30 Mei 2023.

Siklus diatas diterapkan dengan 3 tindakan penerapannya selama 3 hari. Melihat proses pembelajaran anak usia dini, menggunakan permainan tradisional, diduga akan menumbuhkan

rasa kedisiplinan anak . Dibawah ini merupakan temuan-temuan peneliti dilapangan :

Pertama kedisiplinan anak terlihat tahapan pembelajarannya (siklus 1). Pada siklus 1 tahapan diterapkan kepada anak usia dini, belum memperlihatkan perkembangan kedisiplinan, ini semua dikarenakan anak tidak taat dan patuh atas apa yang menjadi ketentuan guru. Baik dalam dalam proses mengerjakan tugas dari guru, berdoa, maupun proses baris-berbaris. Hal ini dikarenakan guru masih belum bisa memahami karakter seorang anak yang tidak sama. Sesuai pendapat Sujiono menyampaikan “Proses tahapan pembentukan karakter yang baik harus memahami perbedaan individu, latar belakang keluarga, gaya belajar, dan minat anak” (Sujiono, 2009, hlm. 94). Guru hendaknya melakukan proses pembelajaran dengan melihat karakteristik anak dari berbagai sudut pandang latar belakang dan perbedaan lainnya.

Disisi lain guru juga belum siap memberikan motivasi tambahan, serta inovasi rangsangan kepada anak. Akibatnya anak tidak mampu merespon positif terhadap gurunya. Meremehkan perintah guru, dan sulit anak untuk mematuhi guru, serta apa yang disampaikan oleh gurunya. Sesuai pendapat ahli (didalam Rahmat dkk, 2006, hlm. 57) Menyampaikan jika seorang anak dirangsang pemikirannya dengan sempurna, rangsangan kognitif pada seorang anak tersebut merespon, melakukan komunikasi timbal balik terhadap lawan pembicaranya. Dalam hal ini adalah guru. Seorang guru yang baik akan mengimplementasikan stimulus yang baik terhadap anak didiknya.

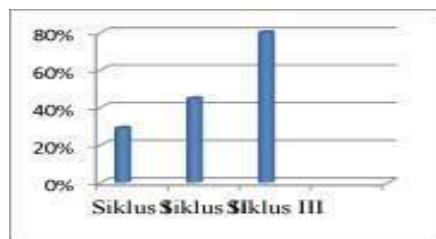
Terkait dengan siklus berikutnya, pendidik berfikir menyempurnakan problem atau seorang siswa, dengan menerapkan kedisiplinan yang baik sebagai suatu proses pembelajaran, didalamnya berisi motivasi sanjungan, tepuk tangan dan jempol untuk menyemangati anak. Untuk siklus 2 proses pembelajaran anak dilihat secara teratur meningkat dibandingkan pada siklus sebelumnya. Semua ini dikarenakan proses pembelajaran yang diterapkan oleh guru mulai diperbaiki dengan mengadakan evaluasi dan perumusan indikator pembelajaran yang menarik. Sebelum memulai pembelajaran, guru memulai dengan berdoa, bernyanyi dan menyemangati anak-anak. Dengan menyemangati anak atau

memberikan motivasi kepada anak, membuat nyaman, diakui keberadaannya, sehingga tahapan-tahapan proses belajar diberikan dan diikuti dengan baik. Ini sesuai pendapat Mursi, mengatakan “Pembelajaran baik adalah mengubah penyampaian semangat kesenangan, menjadi motivasi duniawi” (Mursi, 2005, hlm. 76). Maksudnya motivasi kepada anak tidak cukup memberi *reward*, namun melainkan pujian dan memberikan kesenangan.

Selanjutnya melihat siklus 3, pada tahapan ini kita bisa melihat seorang anak dapat meningkatkan dan mengembangkan proses pembelajaran yang maksimal dibandingkan siklus satu dan dua. Semuanya bisa di lihat, dicermati bahwa anak-anak sudah mampu melakukan kedisiplinan dalam proses pembelajaran. Menyelesaikan tugas sampai selesai serta mengikuti apa yang menjadi perintah dari guru.

Seperti halnya anak-anak sudah mulai bisa melakukan baris-berbaris, berdoa dan menaati peraturan yang lainnya. Sehingga pada siklus 3 ini, seorang anak sudah bisa dikatakan patuh taat dan mampu menjalankan tugas sebagai siswa yang baik. Selanjutnya guru mengawal dan membagi peran, dalam proses pembelajaran.

Pendapat ini juga sesuai (didalam Mulyasa, 2011, halm.47) menyampaikan “Salah satu fungsi guru adalah menertibkan kelas, patut digugu dan ditiru oleh siswanya”. Maksudnya adalah seorang guru meberikan perintah kepada anak secara lugas dan jelas, baik dan ramah tanpa otoriter. Selanjutnya seorang anak akan mengikuti perintah guru tersebut serta menumbuhkan kedisiplinan dalam setiap langkahnya.



Grafik. 3.1 Proses persentase pembelajaran yang dilakukan anak pada siklus satu, dua, dan tiga

Melihat grafik dia atas secara proses perkembangan anak di awalai mulai siklus satu, dua dan tiga. Hasilnya pun memperlihatkan proses penilaian siklus satu 29%, siklus dua 44%, 67%, dan siklus 3 meningkat menjadi 80%. Pembentukan kedisiplinan ke-2 bisa di analisis melalui pelaksanaan permainan tradisional. Siklus 1 dalam penelitian ini menerapkan permainan ajang-ajangan. Pada prosesnya dibedakan antara suasana dan kondisi permainannya. Proses permainan ini melibatkan sekelompok anak untuk berbagi peran, satu anak berperan sebagai kakak, adik dan aktor lainnya. Adik menelpon kakaknya serta menanyakan kabarnya. Selanjutnya pada tindakan kedua tiga anak atau lebih bermain ajang-ajangan menjadi petugas penjaga pos, pengirim surat dan penerima surat. Sedangkan masuk pada tindakan ketiga, ada tiga anak bertugas peran sebagai pembawa acara berita di TV dengan topik badai salju di India.

Berdasarkan proses permainan diatas, peneliti menemukan beberapa temuan di masing-masing siklus. Pertama siklus 1 seorang anak masih belum bisa dikatakan baik mengikuti aturan permainan, terlihat beberapa anak tidak mengikuti permainan. Terlihat saat permainan ajang-ajangan berlangsung, seorang anak mengganggu temannya, menangis dan melompat kursi dan juga ada yang bertengkar berebut peran serta lari tidak mau ikut bermain.

Problem di atas terjadi dikarenakan seorang guru terlalu tergesa-gesa dalam memberikan atau menjelaskan tahapan dan aturan, sehingga siswa tidak sanggup dan mengertikan regulasi baik permainan ajang-ajangan. Oleh karenanya guru dituntut harus lebih aktif dan lugas memberikan penjelasan aturan main kepada anak didiknya. Tentu seorang guru hendaknya melihat karakteristik anak yang tidak sama. Ini juga sesuai pendapat ahli (Mulyasa, 2011, halm. 27) Menuturkan :

“Pada dasarnya anak manusia itu mempunyai ketidak samaan, mulai dari segi fisik, emosional, karakteristik ataupun perbedaan lainnya”.

Siklus 2 memperlihatkan kedisiplinan anak mulai nampak meskipun dilihat belum maksimal. Tentunya hal ini dipengaruhi oleh diri faktor dalam dan luar lingkungan, seperti terlihat beberapa anak mampu menaati peraturan oyar.orayan, adapula tidak memahami aturan regulasi permainan tersebut. Melihat hasil penelitian

dilapangan bahwa siswa (anak) mudah tidak nyaman dengan permainan (bosan), permainan merupakan sistem yang menyenangkan bagi semua anak. Sesuai pendapat ELLIOT (dalam Latif, dkk, 2012, hlm.63). Menyampaikan “Bermaian adalah tindakan sukarela yang dilakukan anak, tanpa ada paksaan dari pihak manapu, sehingga membuat seorang anak merasa senang, nyaman, gembira tanpa mengenal waktu”. Artinya apa, bermain merupakan kewajiban terhadap sitiap anak manusia, yang dalam prosesnya tidak mengenal batas akhir waktu dan tanpa dipaksa oleh orang lain (secara sukarela). Karena dengan bermain, seorang anak akan meluapkan perasaannya.

Pada siklus 3 kedisiplinan anak sudah berkembang dengan sangat pesat. Terlihat semua anak-anak mulai menikmati permainan dan mengikuti aturan dengan baik, mampu menjaga diri dan kedisiplinan dalam permainan ini. Sehingga dalam proses ini seorang anak bisa membagi peran dengan baik, menumbuhkan kebahagiaan, kenyamanan dan kesenangan. Siklus 3 ini memperlihatkan peneliti, bahwa perkembangan kognitif anak sangat di pengaruhi oleh rangsangan motorik, dengan segala bentuk permainan yang menyenangkan bagi anak. Permainan tradisional yang diterapkan ini sungguh sangat efektif dalam membentuk dan menumbuhkembangkan kedisiplinan anak usia dini di RA Miftahul Huda Desa Kramat Agung Kecamatan Bantaran Kabupaten Probolinggo.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil paparan diatas, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Perkembangan proses permainan tradisional menumbuhkembangkan kedisiplinan seorang siswa (anak) melalui proses pembelajaran menarik. Semua ini terlihat ketika anak mengikuti arahan guru, baris berbaris, berdoa dan menyelesaikan tugas sekolah dengan baik. Pada siklus 1 seorang anak masih belum bisa dikatakan baik mengikuti aturan permainan, terlihat beberapa anak tidak mengikuti permainan. Terlihat saat permainan ajang-ajangan berlangsung, seorang anak mengganggu

- temannya, menangis dan melompat kursi dan juga ada yang bertengkar berebut peran serta lari tidak mau ikut bermain. Problem di atas terjadi dikarenakan seorang guru terlalu tergesa-gesa dalam memberikan atau menjelaskan regulasi permainan, sehingga siswa (anak) kurang mampu memahami permainan ajang-ajangan. Oleh karenanya guru dituntut harus lebih aktif dan lugas memberikan penjelasan aturan main kepada anak didiknya. Proses kedisiplinan anak terlihat dalam presentase, siklus 1 29%, siklus 2 44%, dan siklus 3 sebesar 80%.
2. Permainan tradisional ini sangatlah cocok untuk menumbuhkan kedisiplinan anak. Berdasarkan temuan peneliti perkembangan kedisiplinan seorang anak terlihat dari penerapan permainan tradisional ajang-ajangan dan oray-orayan. Dari berbagai tindakan kelas dan siklus 1-3 peneliti mendeskripsikan bahwa perkembangan kedisiplinan anak sangatlah pesat dan maksimal melalui permainan tradisional tersebut. Sikap disiplin, berani dan mampu memahami peraturan, menaati perintah guru, itu sangat positif untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Artinya setiap siklus mengalami peningkatan indikator yang awalnya biasa menjadi luar biasa.

### Referensi

- Abidin, Y. (2011). *Penelitian pendidikan dalam gamitan pendidikan dasar dan PAUD*. Bandung: Rizqi Press.
- Gunawan, H. (2012). *Pendidikan karakter konsep dan implementasi*. Jakarta: Alfabeta.
- Latif, M, dkk. (2013). *Orientasi pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Mulyasa, E. (2011). *Manajemen pendidikan karakter*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Mursi, S. (2006). *Seni mendidik anak*. Jakarta. Pustaka AL-Kautsar.
- Pratiwi, Y. (2014). *Upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar (keseimbangan tubuh) anak melalui permainan tradisional engklek*. Jurnal Penelitian PAUDIA. Vol. 3: No 1 Oktober. Universitas PGRI Semarang
- Rakhmat, C. Budiman, N, Herawati, N.I. (2006). *Psikologi pendidikan*. Bandung: UPI Press.
- Siswanto & Lestari (2012). *Pembelajaran atraktif dan permainan edukatif untuk PAUD*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Sudirjo, E. (2011). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. Bandung: Rizqi Press.
- Sujiono, Y.N. (2009). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. Jakarta: PT. Indeks.