

Pembelajaran menggunakan Permainan Kearifan Lokal “*Ingkling*” pada Siswa PAUD

Purwanto

Program Studi Desain Produk, Fakultas Arsitektur dan Desain,
Universitas Kristen Duta Wacana
pur@staff.ukdw.ac.id

ABSTRAK

Saat ini banyak permainan kearifan lokal banyak yang ditinggalkan dan tergantikan dengan permainan modern karena perkembangan teknologi, untuk itu dalam penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil pembelajaran bagi siswa-siswa PAUD dalam berhitung, membaca dan sekaligus berolah raga dengan kearifan lokal permainan *ingkling*. Dalam penelitian ini digunakan metode partisipatory dengan mengajak siswa-siswa bermain *ingkling* sambil anak diminta menghitung angka dan membaca kata yang ada di area *ingkling* sambil bermain. Dengan menggunakan Alat Peraga Edukasi (APE) berbentuk *puzzle* yang bertuliskan angka dan huruf saat siswa bermain *ingkling* siswa menginjak angka pada dua area *ingkling* maka angka tersebut bisa dijumlahkan atau dikurangkan. Demikian juga saat siswa saat melewati huruf atau kata-kata siswa bisa diminta menyebutkan atau membaca kata tersebut. Berdasarkan data hasil pengamatan terhadap siswa-siswa saat bermain *ingkling* dari 16 anak terdapat 87,5% anak yang bisa berhitung dengan benar dan ada 75% anak yang bisa membaca kata dengan lancar. Dengan permainan *ingkling* ternyata dapat membantu anak belajar berhitung maupun membaca bahkan siswa bisa bermain sambil belajar bahkan berolahraga.

Kata Kunci: APE, *Ingkling*, permainan, PAUD

PENDAHULUAN

Sangatlah penting mengenalkan dan mengajarkan permainan kearifan lokal pada anak-anak sejak dini mulai dari Pendidikan Usia Dini (PAUD) yang merupakan pendidikan pada anak usia 0-6 tahun. Dalam mengajarkan pada anak maka bisa menggunakan Alat Peraga Edukasi (APE). Salah satu jenis permainan tradisional yang bisa digunakan adalah permainan “*ingkling*” yang bisa dimainkan secara berkelompok. Dengan memberikan berbagai jenis permainan pada anak usia dini akan dapat dimanfaatkan untuk menstimulasi baik seara jasmani maupun rohani sehingga akan meningkatkan kesiapan untuk melangkah di jenjang yang lebih selanjutnya (Choirun, 2018). Di kampung Pandes kalurahan Panggungharjo Kabupaten Bantul terdapat tempat Pendidikan Anak Usia Dini Amongsiwi, yang menghadapi permasalahan dalam pembelajaran berhitung dan membaca bagaimana bisa menggunakan permainan tradisional yang mulai ditinggalkan bahkan anak tidak mengenali. Alat Peraga Edukatif (APE) yang bisa dimainkan untuk belajar tetapi juga dapat dipergunakan untuk bermain adalah permainan tradisional *ingkling*. Permainan *Ingkling* merupakan kearifan lokal berbentuk permainan menggunakan area berbentuk bidang datar. Permainan *ingkling* pertama

kali dikenal oleh masyarakat pada saat Indonesia dijajah bangsa Belanda. Istilah *ingkling* dalam bahasa Belanda adalah “*Zondaag Maandag*”, selanjutnya istilah ini oleh orang Indonesia diadopsi menjadi “*Sunda Manda*” yang pada mulanya hanya dimainkan oleh kalangan keluarga Belanda.

Dalam proses pembelajaran menggunakan Alat Peraga Edukasi (APE) merupakan salah satu alat belajar yang sangat dibutuhkan terutama bagi pendidikan di usia dini. Dalam hal ini penggunaan APE bagi untuk anak usia dini yaitu anak pada usia antara 0 – 6 tahun yang merupakan masa pertumbuhan baik rohani maupun jasmani sehingga siap dalam memasuki pendidikan di jenjang yang lebih tinggi (Choirun, 2018). Di sekolah ini penggunaan media belajar dan bermain masih dirasakan kurang, padahal tenaga pendidik atau guru merupakan komponen utama yang menentukan kualitas pendidikan, sehingga peranan guru selaku tenaga pendidik menjadi pusat pendidikan (Berlin S., 2017).

KAJIAN TEORI

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sekitar 50% kemampuan kecerdasan orang dewasa terjadi ketika anak berumur 4 tahun, 80% perkembangan jaringan otak yang cepat terjadi ketika anak berumur 8 tahun, dan perkembangan jaringan otak mencapai puncaknya ketika anak berumur 18 tahun. Setelah umur 18 tahun, perkembangan kognitif anak tidak akan terpengaruh oleh perbaikan nutrisi (Nurhafizah, 2018). Muhamad Hasbi (2020) mengatakan bahwa ada beberapa kesulitan untuk mendampingi anak belajar. Salah satunya adalah harus mengetahui dan mengatasi mood belajar anak, dapat membagi waktu antara bekerja dan mendampingi anak belajar serta dapat membuat suasana belajar anak menyenangkan. (Muhamad Hasbi, 2020).

Kegiatan belajar merupakan hak setiap anak, orang tua dan pemerintah harus menyediakan anak-anak dengan sarana dan prasarana pendidikan dalam program belajar. Belajar harus menyenangkan, menyenangkan, dan memungkinkan anak menjadi termotivasi dan antusias (Hardianti, 2019).

Kompetensi Guru PAUD membuat media pembelajaran masih rendah karena kurangnya pengetahuan dan ketrampilan. Disamping itu, sebagian besar guru PAUD tidak memiliki kualifikasi pendidikan guru PAUD atau bahkan ada yang masih tamatan SMA (Erdiyanti, 2021). Menurut Christiansen (2018), penggunaan berbagai sensori akan membuat belajar lebih menyenangkan dan efektif bagi anak-anak.

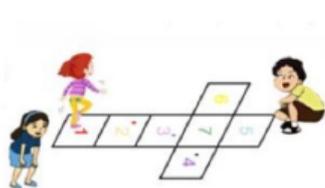
Permainan “ingkling”

Permainan *Ingkling* dimainkan dengan melompat pada kotak-kotak yang telah dibuat menggunakan satu kaki. Apabila pemain sampai dikotak yang berada di sayap maka kaki pemain boleh diletakan di dua kotak secara bersamaan.

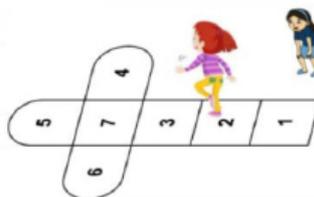
Dalam permainan *ingkling* setiap pemain memiliki gaco, yang terbuat dari batu atau potongan genting yang digunakan untuk melempar.

Berikut ini adalah penjelasan lengkap tentang cara bermain *ingkling*:

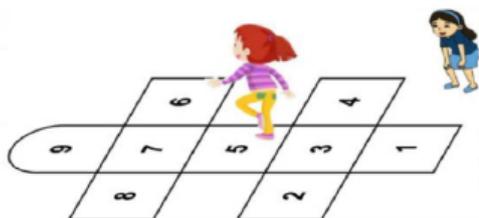
- Pemain yang mendapatkan giliran pertama adalah anak yang menang saat melakukan hompimpa.
- Pemain pertama yang melempar gaco tidak boleh melebihi kotak yang telah ditentukan; jika gaco melebihi kotak, pemain tersebut dinyatakan gugur.
- Pemain pertama dengan satu kaki mengambil gaco di kotak 1, melemparkannya ke kotak 2, dan kemudian mengambil gaco di kotak 2 dengan posisi kaki satu diangkat.
- Kemudian melemparkan gaco pada kotak ke 3 apabila keluar kotak, maka pemain dinyatakan gugur dan diganti oleh pemain berikutnya. Namun, jika itu berhasil, pemain dapat melanjutkan permainannya. Ini akan dilakukan sampai gaco melemparkan semua kotak.
- Jika pemain pelempar gaco melewati sasaran atau menapak dua kaki di satu kotak, maka pergiliran terjadi.
- Setelah pemain melewati semua kotak, mereka dapat melempar gaco dengan posisi membelakangi area *ingkling*-nya, kemudian jika gaco jatuh ke kotak yang diinginkan, maka kotak tersebut menjadi rumah miliknya.
- Bagi pemain yang mendapatkan kotak dengan dua kaki dapat berhenti di dalamnya, begitu seterusnya sampai pemain mendapatkan kotak.
- Permainan dinyatakan selesai jika semua pemain memiliki rumah berupa area *ingkling*. Pemain yang paling banyak memiliki rumah dari kotak-kotak dari arena *ingkling* yang digambar atau dibentuk adalah pemenang permainan.



a. Bentuk area "ingkling" persegi.



b. Bentuk area "ingkling" lengkung dan persegi.



c. Bentuk area "ingkling" dengan nomor dari 1 sampai 9.

Gambar 2 Beberapa Bentuk Area Permainan "ingkling".
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

METODOLOGI

Penelitian ini dilakukan dengan melibatkan Guru atau pendamping dan peneliti bersama siswa dalam proses pembelajaran menggunakan permainan *ingkling* yang dirancang area *ingkling*-nya berisi angka dan tulisan/kata bahasa Jawa.

Dalam penelitian dengan permainan ingkling menggunakan metode penelitian partisipatoris (*Participatory Game Research*) yaitu metode penelitian yang melibatkan peneliti bersama dengan responden/masyarakat terlibat secara aktif terus menerus dari awal penelitian sampai akhir, sehingga keterlibatan peneliti merupakan bagian dari tahapan penelitian. Penggunaan metode ini disebabkan oleh fakta bahwa model penelitian ini berfungsi sebagai penghubung antara dunia akademik dan dunia nyata (Katoppo, 2019).

Secara skematis alur penelitian ini ditunjukkan dengan diagram Gambar 3. Pembuatan alat pembelajaran berupa APE dari bahan sponati yang dibentuk *puzzle* yang bertuliskan angka, huruf atau kata dan diberi warna yang berwarna warni yang bisa menimbulkan daya tarik bagi anak-anak. Data ini diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi sebelum permainan dan sesudah permainan. Setelah diperoleh data kemudian dianalisis dengan cara mengorganisasi data yang diperoleh ke dalam sebuah kategori tentang keberhasilan yang ada.



Gambar 3 Diagram Alur Penelitian.

PEMBAHASAN

Pembelajaran Berhitung

Perkembangan nilai moral dan sosial emosional seperti kemandirian, kegigihan, taat pada aturan, kerja sama, dan nilai lain juga dapat distimulasi melalui permainan tradisional. Kemajuan tersebut terkait erat dengan perkembangan kepribadian anak (Banu Setyo Adi, 2020).

Dalam permainan *ingkling* dapat digunakan untuk belajar berhitung dengan adanya angka-angka yang ada di area ingkling. Untuk anak PAUD bisa dimulai dari angka 1 sampai 9, jadi saat anak bermain menginjak angka berapa pada dua petak area ingkling, maka pendamping atau guru bisa menanyakan angka berapa yang diinjak kemudian ditambahkan atau dikurangkan. Dengan cara ini bisa meningkatkan cara pembelajaran berhitung tetapi sambil bermain, dan hal ini menimbulkan rasa pada anak bahwa selama bermain *inkling* sebenarnya juga anak bisa sambil belajar berhitung. Namun demikian bisa juga belajar berhitung dengan cara berkelompok anak ditunjukkan angka-angka yang ada pada *puzzle* area

ingkling untuk menjumlahkan atau mengurangi angka-angka yang ditunjukkan guru. Dari kedua metode pembelajaran berhitung ini akan memberikan variasi pada anak cara belajarnya dengan menggunakan permainan tradisional *ingkling*.



c. Berhitung saat anak menginjak arena ingkling



b. Berhitung berkelompok dengan angka yang ada pada puzzle ingkling

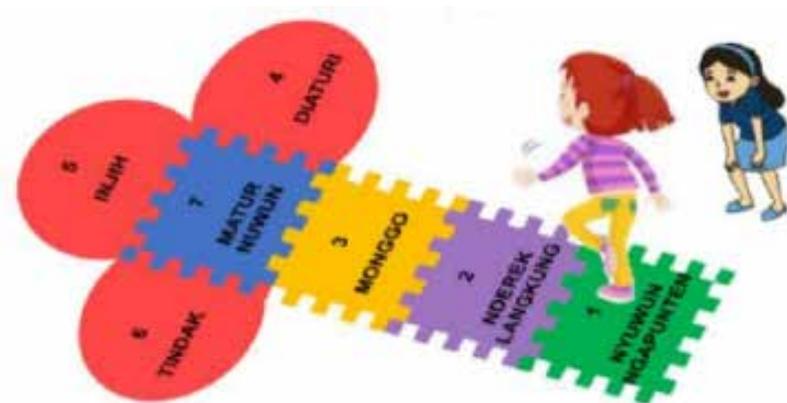
Gambar 4 Pembelajaran Berhitung Menggunakan Permainan *Ingkling*.

Pembelajaran Membaca

Selanjutnya untuk belajar membaca huruf atau kata, anak juga dapat diajarkan dengan menggunakan kata yang ada di puzzle area *ingkling* saat bermain *ingkling* bersama guru atau pendamping. Pada saat anak menginjak area *ingkling* maka kata atau huruf apa yang ada bisa ditanyakan kepada anak untuk menjawabnya.



Gambar 5 Saat Anak Bermain Menginjak Huruf pada Area Ingkling.



Gambar 6 Puzzle Area Ingkling berisi Angka, Kata, dan Berwarna-warni.

Dengan permainan tradisional *ingkling* berdasarkan hasil analisa data yang ada maka menunjukkan hasil bahwa dari 16 anak lebih dari 87,5 % anak menunjukkan kelancaran dalam belajar berhitung dan 75% anak menjawab benar dan bisa membaca meskipun dalam membaca ada yang harus dibantu dengan dieja. Dengan permainan tradisional merupakan salah satu jenis permainan yang mempunyai nilai-nilai luhur baik yang menggunakan alat atau tidak, yang diwariskan oleh nenek moyang secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya yang dapat menyenangkan hati bagi pelakunya dalam hal ini anak-anak (Nursaptini, et. Al., 2020). Dengan bermain *ingkling* pada dasarnya anak-anak juga melakukan kegiatan berolah raga, tentunya hal ini juga membantu perkembangan motorik anak. Disamping itu dengan warna *puzzle* yang berwarna-warni juga bisa membantu anak mengenali tentang jenis-jenis warna.

SIMPULAN & REKOMENDASI

Permainan tradisional *ingkling* merupakan permainan yang mulai ditinggalkan, namun dengan dipergunakan sebagai alat peraga edukasi (APE) anak-anak bisa mengenal dan dapat memainkan permainan ini, bahkan bisa membantu belajar berhitung dan membaca. Dengan menggunakan permainan *ingkling* dari 16 anak PAUD sebanyak 87,5% anak menunjukkan kelancaran dalam belajar berhitung dan 75% anak menjawab benar membaca huruf atau kata. Dengan bentuk permainan *ingkling* yang dibuat berbentuk *puzzle* saat menyusun dapat melatih motorik halus anak bahkan saat bermain anak juga berolah raga. Untuk pengembangan penggunaan permainan *ingkling* bisa dikembangkan untuk alat peraga edukasi yang lain untuk belajar misalnya tentang budaya maupun tentang lingkungan.

DAFTAR PUSTAKA

- Berlin S., (2017), *Kompetensi Pedagogik, Teori dan Praktik Untuk Peningkatan Kinerja dan Kualitas Guru*, Jakarta Kata Pena. ISBN: 978-602-1296-30-1
- Banu Setyo Adi, Sudaryanti, (2020), *Implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini sebagai pembentuk karakter bangsa*, Jurnal Pendidikan Anak, vol. 9, no. 1, p.33-39
- Choirun Nisak Aulina Vanda Rezania, Evi Destiana, *Pengabdian kepada Masyarakat Melalui Pendampingan Bagi Guru Pos PAUD*, lina@umsida.ac.id, Jurnal Abdi, Vol.3 No.2 Januari 2018, hal. 41 – 45p-ISSN: 2460-5514 e-ISSN: 2502-6518.
- Christiansen, K. (2018). *Alphabet Wall Cards and Posters for Preschool and Kindergarten* -. Retrieved 3 February 2020, from <https://preschoolinspirations.com/alphabet-wall-cards-and-posters-for-preschool-and-kindergarten/>
- Classroom layout - Andrea's Portfolio. (2008). Retrieved 2 February 2020, from http://www.personal.psu.edu/awb5000/blogs/andreas_portfolio/2008/12/classroom-layout.html.
- Erdiyanti, E., & Syukri, S. . (2021). *Peningkatan Kompetensi Guru PAUD Non PG-PAUD Melalui Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Di Kecamatan Konda*. Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2(1), 68-79. <https://doi.org/10.37985/murhum.v2i1.34>

- Hardianti, Farlina, (2019), *Alat Permainan Edukatif Scrabble Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Kelompok B*. Jurnal Golden Age 3.01
- Muhamad Hasbi, Sri Wahyuningsih,(2020), *Pentingnya Bermain bagi Anak Usia Dini*,Kementrerian Pendidikan dan Kebudayaan. [https://
anggunpaud.kemdikbud.go.id/images/upload/images/2020/12_buku_BDR/
Pentingnya_Bermain_bagi_Usia_Dini.pdf](https://anggunpaud.kemdikbud.go.id/images/upload/images/2020/12_buku_BDR/Pentingnya_Bermain_bagi_Usia_Dini.pdf)
- Katoppo, M. (2019). *Desain Sebagai Strategi dan Inovasi Sosial*. Jurnal Strategi Desain Dan Inovasi Sosial, 1(1), 1. doi: 10.37312/jsdis.v1i1.1955
- Konsep Program Pengembangan Kurikulum PAUD 2013. (2015). Retrieved 2 February 2020, from <https://www.paud.id/program-pengembangan-kurikulumpaud-2013/>
- Nurhafizah,N., (2018), *Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Anak Usia Dini menggunakan Bahan Sisa*,” Early Child. J. Pendidik., vol. 2, no. 2b, pp. 44–53.
- Nursaptini, dkk. (2020). *Deskripsi Varian Permainan Tradisional Daerah Nusa Tenggara Barat*. Jurnal: Progres Pendidikan. 1 (3): 273-281.