

Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Budaya Melalui Kegiatan Bermain Kreatif pada Anak Kelompok B di RA Al-Islam

Chairani

Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (Jl. Kapten Muchtar Basri No. 3, Glugur Darat II, Kec. Medan Tim., Kota Medan, Sumatera Utara 20238)

Email: chairani@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mendeskripsikan kemampuan mengenal budaya pada anak RA Al-Islam, kegiatan bermain kreatif yang diterapkan pada anak RA Al-Islam, dan peningkatan kemampuan anak mengenal budaya melalui kegiatan bermain kreatif pada anak RA Al-Islam. Penelitian ini dilakukan dengan metode kualitatif melalui pendekatan PTK yang dilaksanakan dalam dua siklus yang dirancang secara sistematis dengan beberapa tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B di RA Al-Islam yang berjumlah sebanyak 17 anak. Untuk mendapatkan data penelitian maka digunakan teknik observasi, dokumentasi dan tanya jawab. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa kemampuan mengenal budaya pada anak RA Al-Islam sebelum dilakukan tindakan masih sangat rendah sebab anak masih belum mampu menyebutkan nama permainan budaya atau tradisional, anak juga belum mampu membedakan antara permainan budaya dengan permainan modern, bahkan anak cenderung lebih paham dengan permainan modern disbanding dengan permainan budaya. Kegiatan bermain kreatif yang diterapkan pada anak RA Al-Islam dikhususkan pada kegiatan bermain permainan engklek dan ular naga karena dua permainan budaya ini melibatkan semua anak yang dibagi dalam kelompok. Disamping itu, kedua permainan ini merupakan permainan budaya yang mudah diajarkan pada anak sehingga anak paham karena dapat dimainkan dimana saja. Terjadi peningkatan kemampuan anak dalam mengenal budaya melalui kegiatan bermain kreatif pada anak RA Al-Islam. Hal ini dibuktikan dengan kemampuan anak secara klasikal yang meningkat pada tiap siklusnya dimana pada kondisi sebelum dilakukan tindakan atau prasiklus kemampuan anak mengenal budaya hanya sebesar 27,45 % dengan kriteria "kurang". Setelah dilakukan tindakan pada siklus I maka kemampuan mengenal budaya pada anak meningkat menjadi 62,74 % dengan kriteria "baik", dan pada tindakan siklus II meningkat lebih baik sebesar 84,31 % dengan kriteria "baik sekali".

Kata Kunci: Budaya, Bermain, Kreatif.

1. PENDAHULUAN

Modernisasi yang ditandai oleh adanya kemajuan yang cukup pesat dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi, disatu sisi menguntungkan kehidupan manusia dengan mengambil banyak kemudahan. Akan tetapi disisi lain modernisasi melahirkan kebudayaan modern yang liberal, rasional dan efisien yang selanjutnya hal itu menyebabkan terjadinya kekeringan nilai rohaniah sehingga mengakibatkan kebingungan masyarakat untuk menemukan pegangan hidup. Kenyataan yang muncul ke permukaan sebagai akibat dari semakin tergerusnya nilai budaya setempat atau lokal adalah posisinya yang semakin termarginalkan terutama di mata generasi muda, menganggap nilai budaya tradisional adalah sesuatu yang kuno dan ketinggalan jaman serta sudah tidak mampu untuk bersaing di tengah-tengah persaingan global. Karena mereka beranggapan bahwa segala sesuatu yang datang dari luar dianggap lebih baik dari nilai-nilai luhur budaya yang telah dimiliki oleh bangsa.

Tidak semua nilai yang masuk dari luar adalah positif bahkan banyak yang negatif dan bertentangan dengan norma dan nilai budaya lokal. Nilai-nilai budaya luar lebih cenderung pada prinsip kebebasan dengan mengabaikan nilai-nilai luhur kearifan budaya dan tidak sedikit yang menjauhkan dari nilai-nilai ajaran agama. Akibatnya banyak diantara mereka terjerumus dalam perilaku-perilaku amoral. Dengan adanya pandangan hidup masyarakat yang mengagungkan kebebasan personal, masyarakat pada umumnya khususnya generasi muda lebih memilih kebudayaan luar daripada kebudayaan sendiri. Padahal, “secara antropologis bangsa Indonesia kaya akan keberagaman etnis, budaya, agama, bahasa, adat-istiadat yang hidup ditengah masyarakat plural harusnya mampu menjadi kebanggaan bagi para generasi muda”. Oleh sebab itu, kebudayaan yang berasal dari nenek moyang dan aset untuk negara harus di rawat dengan baik.

Memperhatikan makin merebaknya isu-isu moral dan beberapa faktor penyebab tergerusnya nilai-nilai luhur dari budaya lokal yang ada dan sekarang menjadi masalah yang besar maka perlu adanya upaya-upaya penanggulangan dan penyikapan terhadap persoalan tersebut. Upaya yang dapat dilakukan guna melestarikan nilai-nilai tradisional, salah satunya adalah melalui pendidikan. Dalam konteks ini, Nurul Zuriah mengatakan bahwa “Negara sebagai organisasi puncak sangat berkepentingan untuk tumbuhnya *public cultur*, yaitu perangkat kebudayaan yang bisa diterima oleh seluruh bangsa serta dapat digunakan untuk kelangsungan hidupnya yang lebih baik”. Oleh sebab itu, Negara melalui jalur pendidikan melakukan upaya dalam pentransformasian nilai-nilai budaya kepada generasi bangsa.

PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) menjadi sangat penting mengingat potensi kecerdasan dan dasar-dasar perilaku seseorang terbentuk pada rentang usia ini. Sedemikian pentingnya masa ini sehingga usia dini sering disebut “*the golden age* (usia emas)”. Pendidikan anak usia dini dengan misi utama meletakkan dasar-dasar pengembangan fisik moral, nilai-nilai budaya, intelektual dan spiritual anak memberi peluang yang besar sebagai pemecahan persoalan kurangnya penghargaan generasi muda pada nilai-nilai luhur budayanya. Pendidikan yang menanamkan nilai-nilai luhur (budaya), pengembangan intelegensi, karakter, kreativitas, moral dan kasih sayang perlu diberikan pada anak-anak sejak usia dini. Namun, yang ada saat ini pendidikan anak usia dini belum dianggap penting oleh masyarakat sebagai upaya pembentukan sumber daya manusia yang berkualitas secara akademik dan moral.

Di sisi lain, pendidikan usia dini yang ada secara formal teraplikasi dalam bentuk TK/RA dan secara nonformal dalam bentuk KB, TPA, satuan PAUD sejenis belum secara

optimal melakukan pendidikan dalam rangka pembentukan kebiasaan berpikir dan bertindak anak, yang mensinergiskan aspek-aspek tumbuh kembang anak yang mencakup perkembangan moral dan nilai-nilai agama, budaya, fisik, bahasa, kognitif, sosio-emosional, dan seni. Padahal, “anak mempunyai hak tumbuh dan berkembang, bermain, beristirahat, berekreasi, dan belajar dalam suatu pendidikan”. Untuk menghindari punahnya nilai-nilai budaya dan permainan tradisional maka diperlukan pelestarian budaya lokal. Salah satunya melalui lembaga pendidikan anak usia dini (PAUD). PAUD merupakan lembaga yang tepat untuk tetap memelihara kelangsungan permainan tradisional Indonesia dari gerusan arus teknologi. Dalam konteks Islam, perubahan itu sesungguhnya akan terjadi jika ada kesadaran individu untuk merubah kondisi yang ada pada sesuatu yang lebih baik, sebagaimana firman Allah Swt berikut:

Sesungguhnya Allah tidak merobah Keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merobah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri. dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap sesuatu kaum, maka tak ada yang dapat menolaknya; dan sekali-kali tak ada pelindung bagi mereka selain Dia. (S. Ar-Ra'd: 11).

Berdasarkan observasi yang dilakukan di RA Al-Islam pada anak kelompok B berkaitan dengan kemampuan anak mengenal budaya daerah maka diketahui bahwa rata-rata anak belum mampu mengenal budaya secara baik, apakah terkait dengan lagu daerah, alat tradisional, bentuk permainan tradisional, dan lain sebagainya. Kurang maksimalnya kemampuan anak dalam mengenal budaya dapat diketahui dari beberapa hal berikut: Pertama, ketika anak diminta menyebutkan contoh 2 judul lagu daerah maka rata-rata anak tidak dapat menjawabnya. Kedua, ketika anak diminta menyebutkan nama alat musik daerah maka hampir semua juga tidak mampu menjawabnya dengan baik, bahkan dengan kepolosannya ada yang menyebutkan jenis lagu modern misalnya dangdut. Ketiga, rata-rata anak tidak mengetahui bentuk-bentuk permainan tradisional. Ketika guru menjelaskan satu contoh bentuk permainan tradisional banyak anak yang bingung dan ada yang malah bertanya “kayak mana tu umi mainnya?”.

Kurang maksimalnya kemampuan anak mengenal budaya tersebut tentu perlu ditanggulangi dengan baik, sebab jika tidak maka kekhawatiran pada tidak mengertinya generasi bangsa pada akar budaya dan nilai-nilai budayanya akan menjadi kenyataan. Untuk mengatasi hal tersebut, maka salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan melaksanakan kegiatan bermain sambil belajar sebagaimana prinsip pendidikan anak usia dini. Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan Riana Mashar bahwa “anak usia dini dianggap sebagai usia bermain karena pada masa-masa ini anak-anak menghabiskan banyak waktu untuk bermain”.

Kegiatan yang dapat mengenalkan budaya lebih konkrit kepada anak usia dini adalah melalui kegiatan bermain kreatif. Kegiatan bermain kreatif yang dimaksud adalah permainan tradisional misalnya permainan engklek, ular naga, keris-kerisan dari daun kelapa, dan lain sebagainya. Diharapkan dengan kegiatan bermain kreatif tersebut, anak semakin mengenal kekayaan budaya yang dimiliki oleh bangsanya sendiri. Dari beberapa bentuk permainan tradisional yang bernilai budaya tersebut, dalam penelitian ini anak hanya akan dikenalkan dan kemampuannya dalam membuat serta memainkan permainan keris-kerisan yang terbuat dari daun kelapa dan juga permainan engklek yang bisa dilakukan oleh anak-anak di pedesaan. Hal ini didasarkan pada nilai-nilai yang ada dalam kedua bentuk permainan kreatif tersebut,

selain meningkatkan kreativitas anak, yang terpenting juga dari permainan tersebut adalah pengenalan anak akan budaya daerah yang sangat kaya nilainya.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penelitian ini menentukan judul sebagai berikut: Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Budaya Melalui Kegiatan Bermain Kreatif Pada Anak Kelompok B di RA Al-Islam.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua kali siklus dengan harapan adanya peningkatan kemampuan anak dalam mengenal budaya melalui kegiatan bermain kreatif. Penelitian ini merupakan penelitian kolaborasi antara guru kelas dengan peneliti. Guru kelas sebagai kolaborator dan observer. Anak kelompok B dengan jumlah 17 anak sebagai subyek penelitian yang menerima tindakan. Teknik pengumpulan data mempunyai peranan yang sangat besar dalam suatu penelitian. Baik buruknya hasil penelitian dipengaruhi oleh teknik yang digunakan. Semakin baik tekniknya, maka semakin baik obyek yang diidentifikasi untuk mendapatkan data yang dibutuhkan dalam penelitian. Untuk memperoleh data yang valid dan akurat, peneliti menggunakan tiga teknik pengumpulan data, yaitu observasi, interview/wawancara, dan dokumentasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil Penelitian

Pada bagian ini akan dibahas mengenai deskripsi data dan hasil pengamatan siklus meliputi data pemeriksaan analisis data berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh melalui penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan secara lengkap dan akan diuraikan sebagai berikut:

1) Refleksi Awal (Prasiklus)

Penelitian ini dilaksanakan di RA Al-Islam yang berlokasi di Jalan Halat No. 136 Medan pada tahun ajaran 2018/2019. Dalam Penelitian Tindakan Kelas ini peneliti dibantu oleh kolaborator atau teman sejawat yang akan membantu dan memberikan masukan dalam Penelitian Tindakan Kelas ini. Asesmen awal yang dilakukan dalam Penelitian Tindakan Kelas "Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Budaya Melalui Kegiatan Bermain Kreatif Pada Anak Kelompok B di RA Al-Islam", bahwa kemampuan kognitif anak belum meningkat, anak masih sulit memahami pembelajaran yang diberikan sehingga keberhasilan pembelajaran belum maksimal. Namun dari data asesmen awal peneliti juga dapat melihat bahwa ada juga beberapa anak yang kemampuan mengenal budayanya sudah baik.

Tabel 1. Persentase Kemampuan Mengenal Budaya pada Anak Sebelum Tindakan (Prasiklus)

No	Indikator	f1	f2	f3	f4	Jumlah Anak (n)
		BB	MB	BSH	BSB	%
1	2	3	4	5	6	7
1	Mampu menyebutkan 2 nama permainan tradisional (budaya)	6	7	3	1	17
		35,29 %	41,18 %	17,65 %	5,88 %	100 %

2	Mampu membedakan permainan budaya dengan permainan modern	8	6	3	0	17
		47,06 %	35,29 %	17,65 %	0,00 %	100 %
3	Mampu melakukan permainan budaya dengan baik	5	5	4	3	17
		29,41 %	29,41 %	23,53 %	17,65 %	100 %

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa kemampuan anak mengenal budaya berdasarkan indikator perkembangan masih banyak yang belum berkembang dan mulai berkembang meskipun ada beberapa anak yang sudah tampak berkembang lebih baik. Untuk mengetahui tingkat keberhasilan anak secara klasikal, maka dilihat berdasarkan persentase anak yang berkembang sesuai harapan dan yang berkembang sangat baik sebagaimana yang dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Kemampuan Mengenal Budaya pada Anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) Sebelum Tindakan (Prasiklus)

No	Indikator	f3	f4	Persentase (%)
		BSH	BSB	%
1	2	3	4	5
1	Mampu menyebutkan 2 nama permainan tradisional (budaya)	3	1	4
		17,65 %	5,88 %	23,53 %
2	Mampu membedakan permainan budaya dengan permainan modern	3	0	3
		17,65 %	0,00 %	17,65 %
3	Mampu melakukan permainan budaya dengan baik	4	3	7
		23,53 %	17,65 %	41,18 %
Tingkat Kemampuan Anak		27,45 %		
Kriteria Kemampuan Anak		Kurang		

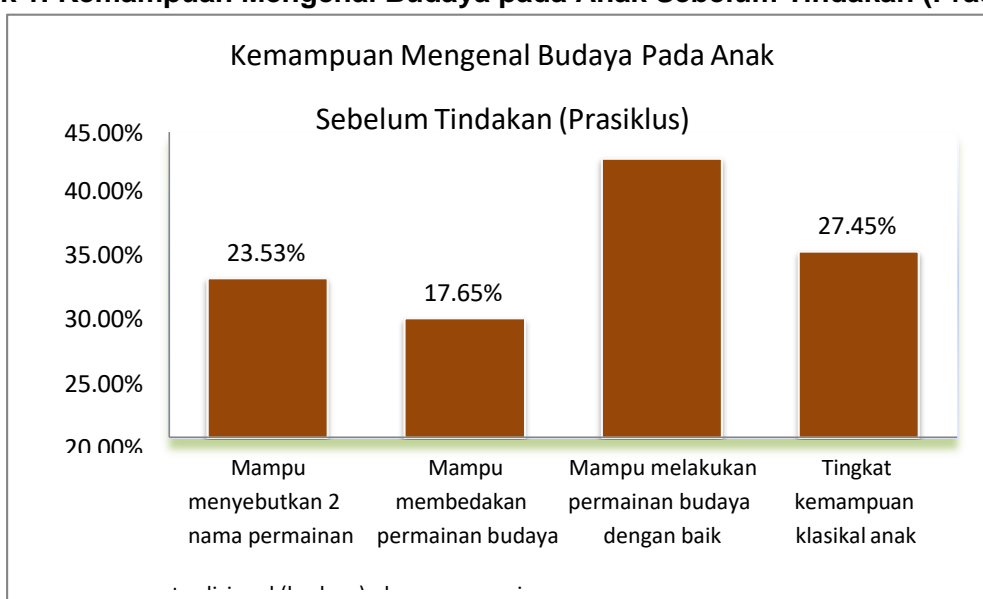
Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa kondisi awal pembelajaran sebelum diadakannya tindakan (prasiklus) tingkat kemampuan mengenal budaya pada anak masih sangat rendah. Hasil observasi sebelum diadakannya penelitian diketahui bahwa:

- a. Kemampuan mengenal budaya pada anak dengan indikator anak mampu menyebutkan 2 nama permainan tradisional (budaya) sebanyak 4 anak dari 17 anak atau sebesar 23,53%.
- b. Kemampuan mengenal budaya pada anak dengan indikator anak mampu membedakan permainan budaya dengan permainan modern sebanyak 3 anak dari 17 anak atau sebesar 17,65%.

- c. Kemampuan mengenal budaya pada anak dengan indikator anak mampu melakukan permainan budaya dengan baik sebanyak 7 anak dari 17 anak atau sebesar 41,18%.
- d. Tingkat kemampuan anak mengenal budaya dilihat secara klasikal baru mencapai 27,45%.

Dari hasil yang diperoleh pada awal sebelum dilakukan tindakan atau prasiklus diketahui bahwa tingkat kemampuan anak mengenal budaya sebesar 27,45 % dan pencapaian ini masih sangat jauh dari ketentuan yang diinginkan dimana dalam mengukur berhasilnya suatu tindakan atau hasil dari aktivitas kegiatan ditentukan sebesar 80 %. Disamping itu, nilai 27,45 % jika diukur dengan kriteria pencapaian secara klasikal berada pada interval 21 – 40 % dengan kriteria “Kurang”. Selanjutnya untuk melihat gambaran hasil kemampuan mengenal budaya anak pada kondisi awal sebelum tindakan dilakukan (prasiklus) dapat dilihat pada grafik di bawah ini:

Grafik 1. Kemampuan Mengenal Budaya pada Anak Sebelum Tindakan (Prasiklus)



Berdasarkan hasil pengamatan dan observasi yang telah dilakukan maka peneliti akan melakukan perencanaan penelitian dengan melakukan pembelajaran sebanyak dua siklus. Diharapkan nantinya dengan tindakan yang dilakukan kemampuan mengenal budaya pada anak RA Al-Islam akan meningkat lebih baik daripada sebelumnya melalui penerapan kegiatan bermain kreatif yaitu permainan-permainan tradisional seperti halnya permainan angklek/engklek, ular naga, dan lain-lain.

2) Siklus I

Tabel 3. Persentase Kemampuan Mengenal Budaya pada Anak Siklus 1

No	Indikator	f1	f2	f3	f4	Jumlah Anak (n)
		BB	MB	BSH	BSB	%
1	2	3	4	5	6	7
1	Mampu menyebutkan 2	3	4	4	6	17

	nama permainan tradisional (budaya)	17,65 %	23,53 %	23,53 %	35,29 %	100 %
2	Mampu membedakan permainan budaya dengan permainan modern	4	4	5	4	17
		23,53 %	23,53 %	29,41 %	23,53 %	100 %
3	Mampu melakukan permainan budaya dengan baik	1	3	8	5	17
		5,88 %	17,65 %	47,06 %	29,41 %	100 %

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa kemampuan anak mengenal budaya berdasarkan indikator perkembangan sudah mulai berkembang pada aspek perkembangan yang baik, terlebih jika dibandingkan dengan kondisi awal sebelum dilaksanakannya tindakan. Untuk mengetahui tingkat keberhasilan anak secara klasikal, maka dilihat berdasarkan persentase anak yang berkembang sesuai harapan dan yang berkembang sangat baik sebagaimana yang dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4. Kemampuan Mengenal Budaya pada Anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) Siklus 1

No	Indikator	f3	f4	Persentase (%) %
		BSH	BSB	
1	2	3	4	5
1	Mampu menyebutkan 2 nama permainan tradisional (budaya)	4	6	10
		23,53 %	35,29 %	58,82 %
2	Mampu membedakan permainan budaya dengan permainan modern	5	4	9
		29,41 %	23,53 %	52,94 %
3	Mampu melakukan permainan budaya dengan baik	8	5	13
		47,06 %	29,41 %	76,47 %
	Tingkat Kemampuan Anak	62,74 %		
	Kriteria Kemampuan Anak	Baik		

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa setelah dilakukan tindakan siklus I, tingkat kemampuan mengenal budaya pada anak sudah mulai berkembang. Hasil observasi setelah dilaksanakannya kegiatan pada siklus I diketahui bahwa:

- a. Kemampuan mengenal budaya pada anak dengan indikator anak mampu menyebutkan 2 nama permainan tradisional (budaya) sebanyak 10 anak dari 17 anak atau sebesar 58,82%.
- b. Kemampuan mengenal budaya pada anak dengan indikator anak mampu membedakan permainan budaya dengan permainan modern sebanyak 9 anak dari 17 anak atau sebesar 52,94%.

- c. Kemampuan mengenal budaya pada anak dengan indikator anak mampu melakukan permainan budaya dengan baik sebanyak 13 anak dari 17 anak atau sebesar 76,47%.
- d. Tingkat kemampuan anak mengenal budaya dilihat secara klasikal meningkat mencapai 62,74%.

Dari hasil yang diperoleh pada siklus I diketahui bahwa tingkat kemampuan anak mengenal budaya sebesar 62,74% dan pencapaian ini masih belum sesuai dengan ketentuan yang diinginkan di mana dalam mengukur berhasilnya suatu tindakan atau hasil dari aktivitas kegiatan ditentukan sebesar 80%. Di samping itu, nilai 62,74% jika diukur dengan kriteria pencapaian secara klasikal berada pada interval 61-80% dengan kriteria "Baik". Selanjutnya untuk melihat gambaran hasil kemampuan mengenal budaya anak pada siklus I dapat dilihat pada grafik di bawah ini:

Grafik 2. Kemampuan Mengenal Budaya pada Anak Siklus 1



3) Siklus II

Tabel 5. Persentase Kemampuan Mengenal Budaya pada Anak Siklus 2

No	Indikator	f1	f2	f3	f4	Jumlah Anak (n)
		BB	MB	BSH	BSB	%
1	2	3	4	5	6	7
1	Mampu menyebutkan 2 nama permainan tradisional (budaya)	0	2	6	9	17
		0,00 %	11,77 %	35,29 %	52,94 %	100 %
2	Mampu membedakan permainan budaya dengan permainan modern	1	4	5	7	17
		5,88 %	23,53 %	29,42 %	41,18 %	100 %
3	Mampu melakukan	0	1	9	7	17

permainan budaya dengan baik	0,00 %	5,88 %	52,94 %	41,18 %	100 %
------------------------------	--------	--------	---------	---------	-------

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa kemampuan anak mengenal budaya berdasarkan indikator perkembangan sudah semakin berkembang pada aspek perkembangan yang baik, terlebih jika dibandingkan dengan kondisi di siklus sebelumnya. Untuk mengetahui tingkat keberhasilan anak secara klasikal, maka dilihat berdasarkan persentase anak yang berkembang sesuai harapan dan yang berkembang sangat baik sebagaimana yang dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 6. Kemampuan Mengenal Budaya pada Anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) Siklus 2

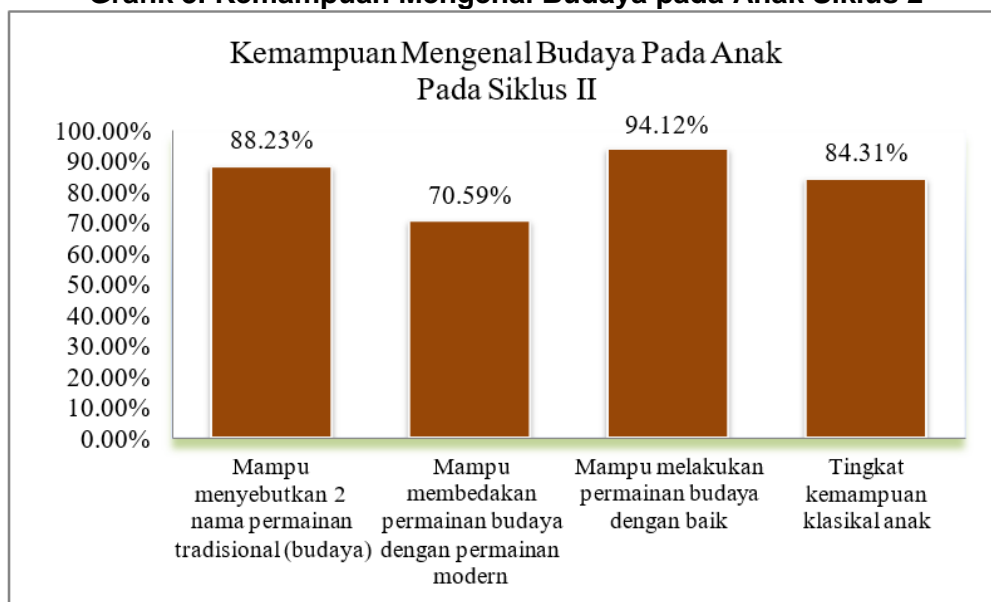
No	Indikator	f3	f4	Persentase (%)
		BSH	BSB	%
1	2	3	4	5
1	Mampu menyebutkan 2 nama permainan tradisional (budaya)	6	9	15
		35,29 %	52,94 %	88,23 %
2	Mampu membedakan permainan budaya dengan permainan modern	5	7	12
		29,42 %	41,18 %	70,59 %
3	Mampu melakukan permainan budaya dengan baik	9	7	16
		52,94 %	41,18 %	94,12 %
Tingkat Kemampuan Anak		84,31 %		
Kriteria Kemampuan Anak		Baik Sekali		

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa setelah dilakukan tindakan siklus II, tingkat kemampuan mengenal budaya pada anak sudah sangat berkembang. Hasil observasi setelah dilaksanakannya kegiatan pada siklus II diketahui bahwa:

- Kemampuan mengenal budaya pada anak dengan indikator anak mampu menyebutkan 2 nama permainan tradisional (budaya) sebanyak 15 anak dari 17 anak atau sebesar 88,23%.
- Kemampuan mengenal budaya pada anak dengan indikator anak mampu membedakan permainan budaya dengan permainan modern sebanyak 12 anak dari 17 anak atau sebesar 70,59%.
- Kemampuan mengenal budaya pada anak dengan indikator anak mampu melakukan permainan budaya dengan baik sebanyak 16 anak dari 17 anak atau sebesar 94,12%.
- Tingkat kemampuan anak mengenal budaya dilihat secara klasikal meningkat mencapai 84,31%.

Dari hasil yang diperoleh pada siklus II diketahui bahwa tingkat kemampuan anak mengenal budaya sebesar 84,31 % dan pencapaian ini telah sesuai dengan ketentuan yang diinginkan dimana dalam mengukur berhasilnya suatu tindakan atau hasil dari aktivitas kegiatan ditentukan minimal sebesar 80 %. Disamping itu, nilai 84,31 % jika diukur dengan kriteria pencapaian secara klasikal berada pada interval 81 – 100 % dengan kriteria “Baik Sekali”. Selanjutnya untuk melihat gambaran hasil kemampuan mengenal budaya anak pada siklus II dapat dilihat pada grafik di bawah ini:

Grafik 3. Kemampuan Mengenal Budaya pada Anak Siklus 2



b. Pembahasan

Selama pelaksanaan penelitian pada upaya meningkatkan kemampuan mengenal budaya anak melalui kegiatan bermain kreatif terutama permainan tradisional seperti engklek dan ular naga terjadi peningkatan kualitas kemampuan. Berdasarkan pengamatan pelaksanaan proses pembelajaran dan hasilnya secara umum dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Hal ini dikarenakan dalam kegiatan bermain kreatif khususnya permainan tradisional engklek dan ular naga ini mengajak anak untuk lebih berperan aktif dan pengenalan budaya secara maksimal. Anak memahami bahwa selama ini, kedua contoh kegiatan bermain kreatif tersebut merupakan bagian dari budaya bangsa sendiri yang secara turun-temurun dilakukan oleh orang terdahulu mereka. Kegiatan yang dilakukan juga dikaitkan dengan keadaan lingkungan sekitar anak sehingga akan lebih mudah memahaminya. Pembelajaran yang dilakukan dengan pembentukan kelompok juga akan membantu anak mengikuti pembelajaran dengan baik sehingga tingkat pencapaian yang diinginkan akan maksimal.

1. Aktivitas Guru

Berdasarkan hasil analisis data dapat dilihat bahwa aktivitas guru selama kegiatan pembelajaran meningkat pada setiap siklusnya.

Tabel 7. Kemampuan Guru dalam Pengajaran pada Siklus I dan Siklus II

Tahap Siklus	Tingkat Kemampuan	Kriteria Kemampuan
1	2	3
Siklus I	72,72 %	Baik
Siklus II	90,91 %	Baik Sekali

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa kemampuan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pada siklus I mencapai 72,72 % dengan kriteria “Baik”. Kemampuan tersebut kembali meningkat pada siklus II setelah melakukan evaluasi dan upaya peningkatan pelaksanaan sehingga kemampuan guru meningkat menjadi 90,91 % dengan kriteria “Baik Sekali”.

2. Aktivitas Anak

Berdasarkan hasil analisis data dapat di lihat bahwa aktivitas anak selama kegiatan pembelajaran juga meningkat pada setiap siklusnya. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah sekurang-kurangnya mencapai 80 %. Kurang optimalnya kemampuan pada siklus I dikarenakan anak masih merasa takut salah dan malu untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Hal ini disebabkan karena pada awal-awal pertemuan ketertarikan anak masih belum begitu baik, mereka tidak semangat terhadap hal baru yang belum pernah ia dapatkan. Adapun untuk peningkatan dari siklus I ke siklus II juga mengalami peningkatan yang cukup signifikan, hal ini sebabkan karena adanya pemberian motivasi selama pelaksanaan siklus II.

Tabel 8. Kemampuan Anak dalam Mengenal Budaya pada Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

Tahap Siklus	Tingkat Kemampuan	Kriteria Kemampuan
1	2	3
Prasiklus	27,45 %	Kurang
Siklus I	62,74 %	Baik
Siklus II	84,31 %	Baik Sekali

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa kemampuan anak dalam mengenal budaya telah meningkat sehingga dapat ditetapkan bahwa melalui kegiatan bermain kreatif mampu meningkatkan kemampuan anak mengenal budaya pada anak kelompok B di RA Al-Islam.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan temuan penelitian dan pembahasan yang telah dijabarkan dapat dipaparkan kesimpulan bahwa kemampuan mengenal budaya pada anak RA Al-Islam sebelum dilakukan tindakan masih sangat rendah sebab anak masih belum mampu menyebutkan nama permainan budaya atau tradisional, anak juga belum mampu membedakan antara permainan budaya dengan permainan modern, bahkan anak cenderung lebih paham dengan permainan modern disbanding dengan permainan budaya. Kegiatan bermain kreatif yang diterapkan pada anak RA Al-Islam dikhususkan pada kegiatan bermain permainan engklek dan ular naga karena dua permainan budaya ini melibatkan semua anak yang dibagi dalam kelompok. Disamping itu, kedua permainan ini merupakan permainan budaya yang mudah diajarkan pada anak sehingga anak paham karena dapat dimainkan dimana saja. Terjadi peningkatan kemampuan anak dalam mengenal budaya melalui kegiatan bermain kreatif pada anak RA Al-Islam. Hal ini dibuktikan dengan kemampuan anak secara klasikal yang meningkat pada tiap siklusnya dimana pada kondisi sebelum dilakukan tindakan atau prasiklus kemampuan anak mengenal budaya hanya sebesar 27,45 % dengan kriteria "kurang". Setelah dilakukan tindakan pada siklus I maka kemampuan mengenal budaya pada anak meningkat menjadi 62,74 % dengan kriteria "baik", dan pada tindakan siklus II meningkat lebih baik sebesar 84,31 % dengan kriteria "baik sekali".

5. REFERENSI

- Aqib, Zainal, 2011, *Pedoman Teknis Penyelenggaraan PAUD*, Bandung: Nuansa Aulia.
Arikunto, Suharsimi, dkk, 2015, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara.
Fadhillah, M., 2017, *Buku Ajar Bermain & Permainan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana.
Gunawan, Ary H., 2010, *Sosiologi Pendidikan Suatu Analisis Sosiologi tentang Pelbagai Problem Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta.
Hasan, Maimunah, 2009, *Pendidikan Anak Usia Dini*, Jogjakarta: DIVA press.

- Karwati, Euis, 2014, *Pengembangan Pembelajaran Dengan Menekankan Budaya Lokal Pada Pendidikan Anak Usia Dini*, Jurnal Edu Humaniora, Januari, Vol. 6 No. 1.
- Larasati, Theresiana Ani, 2008, *Pemanfaatan Nilai-Nilai Luhur Warisan Budaya Bangsa Dalam Pendidikan Anak Usia Dini*. Balai Pelestarian Sejarah dan Nilai Tradisional, Artikel Jurnal PAUD.
- Mashar, Riana, 2015, *Emosi Anak Usia Dini Dan Strategi Pengembangannya*, Jakarta: Kencana.
- Mulyana, Deddy, 2008, *Komunikasi Efektif: Suatu Pendekatan Lintas Budaya*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Musfiroh, Tadkiroatun, 2015, *Bermain dan Permainan Anak*, Tangerang: Universitas Terbuka.
- Muzakki, 2015, *Implementasi Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Budaya Lokal Di PAUD Full Day School*, Skripsi, Prodi PIAUD Universitas Muhammadiyah, Jogjakarta.
- Rahmawati, Yulfrida, 2012, *Pengenalan Budaya Melalui Bercerita untuk Anak Usia Dini*, Jurnal Pendidikan Anak, Volume 1, Edisi 1, Juni.
- RI, Kemenag, 2016, *Kurikulum Raudhatul Athfal*, Jakarta: Dirjen Pendis.
- _____, 2014, *Al-Quranul Karim*, Jakarta: Az-Ziyadah.
- Rosliya, Wa Ode, 2016, *Perspektif Islam Terhadap Buday Kabuenga Di Kecamatan Wangi-Wangi Selatan Kabupaten Wakatobi*, Skripsi, Kendari: IAIN.
- Sadiman, Arief S., dkk, 2008, *Media Pendidikan; Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Setiadi, Elly M., 2008, *Ilmu Sosial dan Budaya Dasar*, Jakarta: Kencana.
- Soekanto, Soerjono, 2009, *Sosiologi Suatu Pengantar*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Supardan, Dadang, 2010, *Pendidikan Multibudaya*, "Ilmu dan Aplikasi Pendidikan Bagian IV: Pendidikan Lintas Bidang, Bandung: Imperial Bhakti Utama.
- Supartini, 2009, *Buku Ajar Konsep Dasar Keperawatan Anak*, Jakarta: EGC.
- Sutama, 2010, *Metode Penelitian Pendidikan*, Surakarta: Fairuz Media.
- Tedjasaputra, Mayke S., 2008, *Manfaat Bermain: Bermain, Mainan, dan Permainan*, Jakarta: Grasindo.
- Zuriah, Nurul, 2011, *Pendidikan Moral & Budi Pekerti Dalam Perspektif Perubahan; Menggagas Platfom Pendidikan Budi Pekerti Secara Kontekstual dan Futuristik*, Jakarta: Bumi Aksara.